

The logo for 'Spectral Souls' features the title in a stylized, metallic font with a yellow and orange glow. The word 'Spectral' is on the top line and 'Souls' is on the bottom line. Behind the text is a dark, ornate dragon-like creature. Below the main title, the subtitle 'Resurrection of the Ethereal Empires' is written in a smaller, black font with a red underline. The background of the entire image shows two anime-style characters: a purple-haired girl on the left and a purple-haired boy on the right, both looking towards the center.

Spectral Souls

Resurrection of the Ethereal Empires

Spectral Souls™: Resurrection of the Ethereal Empires © 2010 Idea Factory.
All Rights Reserved. Licensed to and Published by Ghostlight LTD.

Per il manuale pieno vada prego: <http://ss2.ghostlight.uk.com/downloads>

HISTORIA

EN OTRO TIEMPO Y OTRA DIMENSIÓN EXISTE EL MUNDO DE NUNCA JAMÁS, DONDE DEMONIOS Y HUMANOS LUCHAN POR LA SUPREMACÍA.

LAS CIUDADES Y ALDEAS HUMANAS ERAN SAQUEADAS Y ARRASADAS POR LAS TROPAS DEMONÍACAS MIENTRAS SE PRODUCÍAN VIOLENTOS LEVANTAMIENTOS Y LLAMADAS A MATAR A TODOS LOS DEMONIOS.

ASÍ EMPEZÓ EL CONFLICTO CONOCIDO COMO GUERRA DE LOS SIETE AÑOS.

CONTROLES

Botón	Mapa del mundo y ciudad	Combate
Botones de dirección	Resaltar menú Mover cursor/Personaje	Mover cursor
Botón ○	Cancelar Salir del mapa de zona	Cancelar comandos Movimiento libre (mover el cursor en el combate)
Botón ×	Avanzar texto/Seleccionar Conversar (ciudad) Entrar en edificios (ciudad)	Seleccionar/Ver comandos/Estado
Botón □	Ver objetos de la tienda Ver personaje Comprobar ingredientes de habilidad	Ver HP/AP
Botón △	Ver menú principal Ver estado (ciudad)	Mostrar turnos en detalle Ver información de objeto/habilidad
Botón R	Cambiar de página/categoría	Mantener

Botón L	Cambiar de página/categoría	
Botón START	Saltar diálogo	Ver opciones
Botón SELECT	Ver/Ocultar minimapa	Inclinar cámara



CÓMO INICIAR EL JUEGO

En la pantalla de título, selecciona Partida nueva (New Game) o Continuar (Continue) usando los botones de dirección o el joystick analógico y pulsa el botón ⊗ para seleccionar.

PARTIDA NUEVA (NEW GAME)

Empieza a jugar desde el principio.

CONTINUAR (CONTINUE)

Carga una partida guardada. Selecciona esta opción para cargar una partida guardada y seguir jugando. Comprueba que haya un Memory Stick Duo o un Memory Stick PRO Duo insertado antes de cargar una partida.


DESARROLLO DEL JUEGO AL PRINCIPIO


Cuando empiezas una partida nueva, verás un vídeo inicial.

MAPA DEL MUNDO

Después de tu primera batalla, accederás a la pantalla del mapa del mundo. Ve al punto rojo para avanzar en la historia. Los puntos rojos pertenecen al ejército que controlas.

MAPA DE ZONA

Además del mapa del mundo hay un mapa de zona, donde se desarrollan la mayor parte de eventos y batallas. Esas zonas pueden dar acceso a mapas más pequeños como los castillos. Pulsa el botón  en el mapa de zona para volver al mapa anterior.

Desde el mapa de zona también puedes acceder a las ciudades. En las ciudades hay tres edificios principales: la tienda, el taller y el gremio. Para entrar en un edificio, pulsa el botón  cerca de la puerta.

COMBATE


Para ganar un combate debes alcanzar la condición de victoria indicada al empezar. En los mapas sucesivos no podrás volver al mapa del mundo mientras no cumplas todas las condiciones.

MOMENTO HISTÓRICO

Cuando superes un determinado número de misiones, aparecerá un momento histórico. El resultado se verá afectado por el ejército que uses para superarlo.

MAPA DEL MUNDO Y DE ZONA

MENÚ PRINCIPAL

Pulsa el botón  en el mapa de zona para ver el menú principal.


MOVER (MOVE)

Los colores se corresponden con los siguientes ejércitos.

Rojo: Ejército de Simba

Azul: Ejército de Nunca Jamás


Amarillo: Ejército de Rozess

Selecciona Mover (Move) para ver la lista de zonas a las que puedes ir. Resalta un nombre y pulsa el botón  para ir. Las zonas disponibles cambiarán en función del ejército que controles. Comprueba el color de cada zona antes de mover.


ESTADO (STATUS)

Selecciona esta opción para ver una lista completa de personajes y usa los botones de dirección o los botones L/R para seleccionar el que quieras ver.

Selecciona un personaje y usa los botones de dirección para ver sus estadísticas. Para cambiar de personajes usa los botones L/R.

Pulsa el botón  desde la pantalla de estado para ver el siguiente menú:

Objetos (Item)	Te permite cambiar la equipación y usar objetos
Habilidad (Set Skill)	Te permite seleccionar o cambiar habilidades normales.
Habilidad automática (Set Auto Skill)	Te permite seleccionar o cambiar habilidades automáticas.
Organizar (Arrange Units)	Te permite cambiar el orden de tus unidades.

Desde la pantalla de estado, selecciona un personaje y pulsa el botón  para ver sus datos.

DETALLES (STATUS DETAILS)

- STR: Cuanto mayor sea, más daño hacen los ataques físicos.
- VIT: Cuanto mayor sea, menos daño sufre por los ataques. También influye en:
- HP: Aumentan al subir de nivel.
- AGL: Cuanto mayor sea, más rápido podrá actuar. Influye en la precisión y la velocidad de evasión.
- INT: Cuanto mayor sea, más daño hacen los ataques mágicos. También afecta al éxito de ataques de cambio de estado y evasión.
- LUK: Cuanto mayor sea, más objetos dejarán caer los enemigos. También aumenta tu resistencia a ataques de cambio de estado.
- ATK: La suma de tus estadísticas naturales y las bonificaciones por equipo. Refleja el daño físico.
- DEF: La suma de tus estadísticas naturales y las bonificaciones por equipo. Refleja la defensa física.
- HIT: La suma de tus estadísticas naturales y las bonificaciones por equipo. Refleja la precisión de ataque.

- **AVD:** La suma de tus estadísticas naturales y las bonificaciones por equipo. Refleja la capacidad de evasión.
- **MAG:** La suma de tus estadísticas naturales y las bonificaciones por equipo. Refleja el daño mágico.
- **RST:** La suma de tus estadísticas naturales y las bonificaciones por equipo. Refleja la defensa mágica.

DESTREZA (PROFICIENCY)

Muestra el tipo y el nivel de las habilidades que un personaje puede usar. Cuanto mayor sea el nivel, más potente y eficaz será la habilidad. Al usar una habilidad, ganarás experiencia y acabarás por subirla de nivel.

PANTALLA DE HABILIDADES (SKILL SCREEN)

Lista de habilidades que puedes usar.

RANURAS DE LA UNIDAD (UNIT SLOT)

Ranuras de la unidad. Suele ser un número fijo, aunque un cambio de clase puede agregar una.

RANURAS DE ARMA (WEAPON SLOT)


Ranuras de un arma. Cada arma tiene su propio número y tipo de ranuras.


HABILIDAD AUTOMÁTICA (AUTO SKILL)

Habilidades automáticas disponibles para material de defensa y accesorios.

HABILIDAD INNATA (INNATE SKILL)

Habilidades propias de cada personaje. Pueden cambiar al cambiar de clase.

Si pulsas el botón  en la pantalla de habilidades, podrás ver los detalles de la habilidad.

Desde la pantalla de estado, selecciona un personaje y pulsa el botón  para ver el siguiente menú.

- Objetos (Item)
- Habilidad (Set Skill)
- Habilidad automática (Set Auto Skill)
- Organizar (Arrange Units)

EQUIPAR (EQUIP)

Selecciona esta opción para ir al menú de equipo. Elige el tipo de equipo que quieras cambiar para ver los objetos disponibles. Resalta el objeto que quieras utilizar y pulsa el botón ⊗ para equiparte.

Nota:

Los datos mejorados aparecen en rojo y los empeorados, en azul.

Pulsa el botón △ para ver los datos del objeto.

Al cambiar de equipación, desaparecerán las habilidades y habilidades automáticas vinculadas al objeto.

USAR (USE)

Selecciona esta opción para ver los objetos que puedes usar. Elige el objeto que quieras usar y pulsa el botón ⊗ para usarlo con el personaje seleccionado.

LISTA (LIST)

Puedes ver una lista de objetos encontrados a lo largo del juego. Aparecerá una tabla por la que puedes navegar con los botones L/R. Usa los botones de dirección a la izquierda/derecha para pasar de página y arriba/abajo para resaltar un objeto y pulsa el botón △ para ver los detalles del objeto.

Para eliminar objetos, pulsa el botón ⊗.

Si lo eliminas, desaparecerá por completo tengas la cantidad que tengas.

El límite máximo varía en función del objeto.

Cada ejército puede tener hasta 500 objetos diferentes.

Cada ejército puede tener hasta 500 habilidades diferentes.

Perderás un objeto al llegar al límite de objetos individual o total.

Esto no incluye las piezas de equipo.

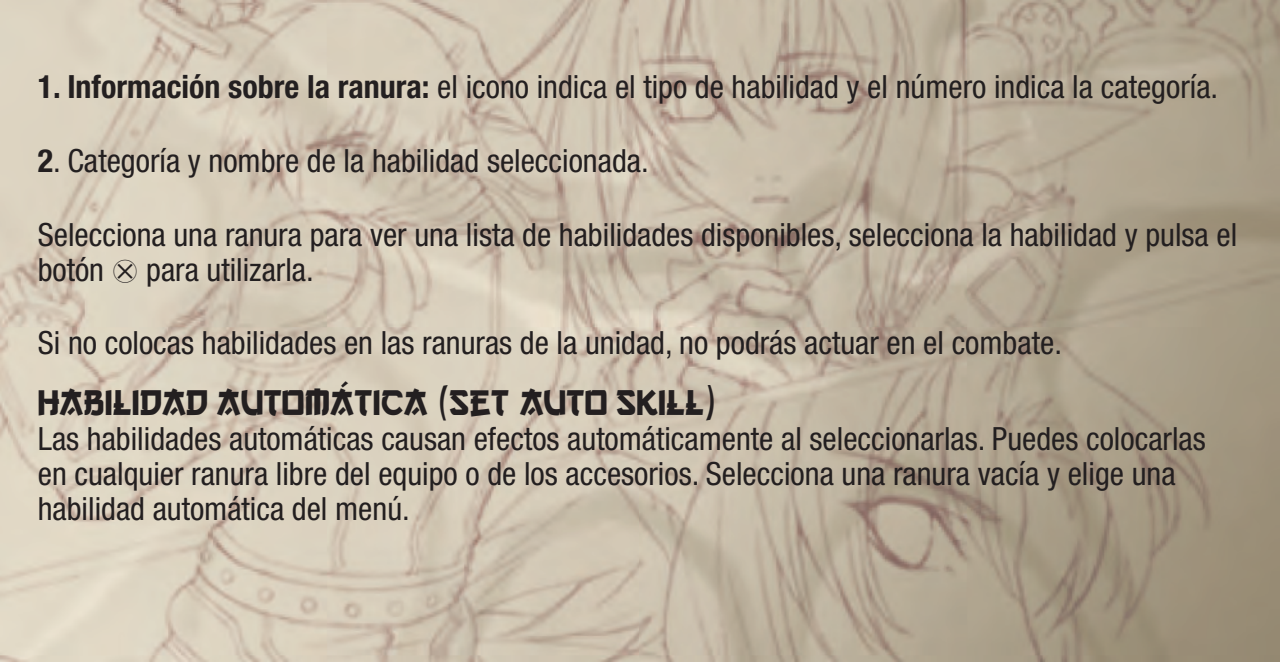
Para ordenar los objetos, pulsa el botón START.

HABILIDAD (SET SKILL)

No podrás usar comandos como Atacar (Attack) o Sanar (Heal) en combate sin seleccionar antes las habilidades.

Selecciona esta opción para ir al menú de habilidades. Cada ranura indica un tipo y una categoría de habilidad. No puedes colocar una habilidad en una ranura de diferente tipo o de menor categoría.





1. Información sobre la ranura: el icono indica el tipo de habilidad y el número indica la categoría.

2. Categoría y nombre de la habilidad seleccionada.

Selecciona una ranura para ver una lista de habilidades disponibles, selecciona la habilidad y pulsa el botón ⊗ para utilizarla.

Si no colocas habilidades en las ranuras de la unidad, no podrás actuar en el combate.

HABILIDAD AUTOMÁTICA (SET AUTO SKILL)

Las habilidades automáticas causan efectos automáticamente al seleccionarlas. Puedes colocarlas en cualquier ranura libre del equipo o de los accesorios. Selecciona una ranura vacía y elige una habilidad automática del menú.

ORGANIZAR (ARRANGE UNITS)

Elige entre Número (Number), Nivel (Level) o Manual.

- **Número (Number):** Las unidades se organizarán de acuerdo con el número de unidad, que se asigna automáticamente. Vuelve a seleccionar para invertir el orden.
- **Nivel (Level):** Las unidades se organizarán por nivel, de mayor a menor. Vuelve a seleccionar para invertir el orden.
- **Manual:** Tú decides cómo se organizan las unidades. Selecciona un personaje y selecciona otro para cambiarlos de lugar.

CAMBIAR EJÉRCITO (CHANGE ARMY)

Selecciona esta opción para ver las fuerzas disponibles. Puedes elegir un ejército nuevo en cualquier momento desde el mapa del mundo o de zona.

Cada ejército registra sus propios objetos, personajes y lugares.

TUTORIAL

Aquí encontrarás una serie de guías que explican diferentes funciones del juego (combates, edificios, etc.).

REQUISITOS (MASTERY LIST), TÍTULOS (TITLES), SÍNTESIS (SYNTHESIS) Y REFERENCIA (REFERENCE)

- **Requisitos (Mastery List):** Aquí se indican las combinaciones necesarias para habilidades en cadena y habilidades en cadena especiales.
- **Títulos (Titles):** Los títulos se desbloquean al cumplir ciertas condiciones como derrotar a algunos enemigos.
- **Síntesis (Synthesis):** Aquí puedes ver los objetos que se pueden crear por síntesis así como los objetos necesarios según la receta.
- **Referencia (Reference)** Aquí puedes ver una lista con todos los objetos encontrados en el juego, incluyendo armas, accesorios y hechizos.



CRONOLOGÍA (CHRONOLOGY)

En esta opción puedes ver los principales acontecimientos del juego cronológicamente. Usa los botones de dirección o el joystick analógico para ver los detalles. Ganarás más puntos a medida que el juego progresa.

La cronología cambiará en función de tus decisiones. Tiene mucha influencia el ejército que elijas para superar los momentos históricos, pero también pueden afectar los acontecimientos intermedios.

AJUSTES (SETTINGS)

Aquí puedes modificar diferentes opciones del juego. Pulsa los botones de dirección arriba y abajo para seleccionar una opción y pulsa izquierda y derecha para cambiarla. Para confirmar los cambios pulsa el botón ⊗.

También puedes realizar ajustes durante el combate según lo indicado arriba.

REGISTRO DE COMBATE (BATTLE LOG)

Aquí puedes guardar y cargar datos, ver la galería de imágenes y los perfiles de personajes.

Se irán añadiendo perfiles a medida que avanzas en el juego. Según lo que elijas, algunos perfiles podrían no aparecer.

Se añadirán imágenes a medida que cumplas determinadas condiciones (y cuando termines el juego).

CAMINOS CRUZADOS

A medida que la historia progresa, dirigirás a las tres principales potencias: el Ejército de Simba, el Ejército de Nunca Jamás y el Ejército de Rozess. La historia cambiará en función del ejército que uses para superar los acontecimientos y el orden en el que los superes. Tus decisiones tendrán un profundo efecto sobre el mundo de Nunca Jamás.

Las barras que hay junto a los estandartes del ejército indican la influencia de cada una de las facciones en la historia.

Cuando superes un determinado número de combates con un ejército, aparecerá un momento histórico. Solo un ejército puede iniciarlo y la historia del mundo cambiará dependiendo de tu decisión.

Por ejemplo...

Si el Ejército de Simba supera un acontecimiento... El ejército de Nunca Jamás podría desaparecer y... Si el ejército de Nunca Jamás supera un acontecimiento... El ejército de Simba podría desaparecer.

Después de un determinado número de eventos, aparecerá un momento histórico.

EDIFICIOS PRINCIPALES

En las ciudades hay tres edificios principales: la tienda, el taller y el gremio.

TIENDA

Aquí puedes comprar y vender objetos.

Ten en cuenta que el número total de objetos y el número de unidades de cada objeto están limitados.

COMPRAR OBJETOS

Los objetos registrados en el taller aparecerán en la tienda.

Cambia el tipo de objeto (armadura, arma, etc.) con los botones L/R, selecciona un objeto y una cantidad con los botones de dirección arriba/abajo e izquierda/derecha y pulsa el botón ⊗ para confirmar la compra.

TALLER

En el taller puedes utilizar las siguientes opciones:

- **Sintetizar (Synthesize)** Combina dos o más objetos para crear uno nuevo.
- **Fortalecer (Augment)** Fortalece la equipación y las habilidades automáticas.
- **Desarrollar objetos (Develop Items)** Desarrolla objetos para hacerlos más fuertes.
- **Inventar habilidades (Invent Skills)** Crea habilidades nuevas y poderosas.
- **Registrar (Register)** Registra en la tienda los objetos desarrollados.

SINTETIZAR (SYNTHESIZE)

Puedes utilizar entre 2 y 4 objetos. Selecciónalos con el botón ⊗ y pulsa el botón START para empezar a sintetizar. Puedes usar combinaciones específicas para crear un objeto en particular o unir los que quieras para crear un objeto aleatorio.

Los objetos seleccionados desaparecerán de la lista.

No puedes usar los objetos equipados.

Para saber qué objetos necesitas en las recetas de síntesis, consulta la opción Síntesis (Synthesis) en el menú principal.

Cómo funciona: Sigue la receta para conseguir nuevos objetos.

Selecciona los objetos que quieras usar. Prueba tus propias combinaciones y descubre lo que puedes crear.

La síntesis te permite crear muchos objetos potentes. Si la usas correctamente, podrás tener ventaja sobre duros enemigos. Estos objetos suelen ser mejores que los que compras en la tienda por tener mejores estadísticas o más resistencia.

FORTALECER (AUGMENT)

Esta opción te permite potenciar tu equipo y las habilidades automáticas. Los objetos empiezan en la categoría 1 y pueden llegar hasta la categoría 5. Al fortalecerlos, aumentarán las estadísticas y se potenciarán los efectos de habilidades automáticas. Pero recuerda que necesitarás una determinada cantidad de EP para aumentar.

- **ATK** Poder de ataque
- **DEF** Poder de defensa
- **EP** Puntos que ganas al vencer enemigos
- **Blanco** Habilidades automáticas no seleccionadas
- **Verde** Habilidades automáticas colocadas en objetos equipados.

Recuerda que también puedes fortalecer las habilidades automáticas.

DESARROLLAR OBJETOS (DEVELOP ITEMS)

Es posible desarrollar la mayor parte de las armas y algunas armaduras de categoría 5 para obtener equipación de mayor nivel u objetos nuevos. No gastarás EP pero perderás el objeto actual. Algunos objetos te permitirán elegir entre dos objetos nuevos al desarrollarlos.


INVENTAR HABILIDADES (INVENT SKILLS)

Si tienes los objetos necesarios, puedes inventar tus propias habilidades. No sabrás qué habilidad has inventado hasta que termine el proceso y perderás los objetos utilizados.

Elige una habilidad para empezar a inventar y no olvides asignarla a una ranura cuando la tengas lista.

Algunas de las habilidades más útiles del juego tendrás que inventarlas. Intenta inventar una habilidad en cuanto tengas los objetos necesarios.

No puedes inventar varias habilidades a la vez.

Pulsa el botón  para ver los materiales necesarios.



CÓMO BUSCAR EN EL GREMIO

Explorando las zonas cercanas en el mapa de zona puedes encontrar objetos valiosos y mapas de combate ocultos. Puedes enviar a entre 1 y 3 personajes para esas misiones. Selecciona la zona de exploración y pulsa el botón START para empezar. Debes tener en cuenta lo siguiente:

- Los personajes con la habilidad Exploración (Search) incrementarán la zona de búsqueda.
- El coste básico es de 50 piezas de oro multiplicadas por el nivel de cada personaje.
- El precio puede ser menor en función de la habilidad Exploración (Search) de los personajes.
- Cuanto más alta sea la habilidad Search, mayor será el área explorada.
- Los personajes no pueden ponerse a explorar al llegar de una exploración.
- Los tesoros descubiertos variarán en función del nivel total de los personajes implicados.

CÓMO DIVIDIR LOS PUNTOS

Puedes repartirte los puntos de equipo obtenidos en combate, que te servirán para mejorar las estadísticas de los personajes cuando suben de nivel. ¡Elige los personajes y mejora tus estadísticas!

CÓMO CAMBIAR DE CLASE

Puedes cambiar la clase de un personaje cuando alcanza un determinado nivel. Además, debe ganar un combate en solitario. De ese modo, el personaje podrá obtener puntos de bonificación adicionales y potentes habilidades innatas. Prepárate: ¡todo tiene un precio!

La mayor parte de los personajes pueden cambiar de clase hasta dos veces. Si pierdes, no cambiarás de clase y perderás todo tu oro.

Elige tu personaje y que empiece el desafío. Si ganas, podrás cambiar de clase.


CÓMO DIRIGIRSE AL COMBATE


FORMACIÓN


Antes del combate, elige los personajes que quieras usar. El número de aliados variará en cada combate y, dependiendo de la historia, algunos personajes pueden ser obligatorios o no estar disponibles.

En algunos mapas, tendrás que superar varios combates sucesivos con el mismo equipo.


Puedes cambiar de armas y equipación en la pantalla de formación.

Selecciona a tus aliados con los botones de dirección, el botón  o los botones L/R.

Botón : introduce a un aliado en la formación.

Botón : elimina a un aliado de la formación.

Después de seleccionar a los miembros, pulsa el botón START para que empiece el combate.

Pulsa el botón  para ver el mapa del combate y las posiciones iniciales. Usa los números de posición para planificar la distribución de los aliados en función de la geografía y los puntos fuertes de cada uno.

CONDICIONES DE COMBATE

Cuando hayas seleccionado a tu equipo, aparecerán las condiciones de victoria, derrota y victoria especial. Si cumples las condiciones de victoria o victoria especial, podrás continuar con la historia o acceder al siguiente mapa en una batalla libre. Si cumples las condiciones de derrota, perderás la partida y tendrás que retomarla desde el último punto guardado.

En las batallas libres no podrás perder la partida, pero los aliados heridos deberán gastar EP en proporción con su nivel para sanarse.

MAPA DE COMBATE

En este mapa pasarás gran parte del tiempo. ¡Te espera una multitud de campos de batalla y enemigos!

EL SISTEMA DE COMBATE POR TURNOS

El sistema de combate por turnos te permite determinar y decidir el turno de tus aliados. Cada personaje tiene su posición en el medidor de tiempo activo de la parte superior de la pantalla. Todas las acciones de combate consumen puntos de acción (AP). Para realizar cualquier acción debes tener bastantes AP (excepto para moverte). Si te quedan AP cuando seleccionas Esperar (Wait), el turno de ese personaje tardará mucho menos.

COMANDOS

MOVER (MOVE)

Selecciona Mover (Move) para ver la lista de zonas a las que puedes ir. Consumirás 6 AP y 1 punto de movimiento por cada casilla. Para moverte a un lugar más alto necesitarás 2 puntos de movimiento.

NOTA: Moverse al mismo nivel o a uno inferior es fácil, subir es más difícil.

HABILIDAD (SKILL)

Selecciona esta opción para ver una lista de habilidades disponibles y elige una para ver su alcance. Elige tu objetivo y pulsa el botón ⊗ para confirmar.

Consumo de AP (AP Use):

Cantidad de AP necesarios para usar la habilidad.

Alcance (Range):

Alcance máximo de la habilidad. Puede cambiar en función del arma que estés utilizando.

CAPTURAR (CAPTURE)

Se trata de una habilidad especial que te permite atrapar a monstruos enemigos. Si la utilizas cuando los HP de tu rival están a menos del 5%, tendrás la posibilidad de capturarlo. Después del combate, los monstruos capturados se convierten en habilidades. Se sabe que cerca de las Puertas de Ultramundo hay muchos monstruos valiosos y algunos mapas de acontecimientos.

MANTENER (HOLD)

La habilidad Mantener (Hold) permite que un único personaje realice muchos ataques a la vez. Cada habilidad afecta un determinado número de veces y, cuantas más veces golpeas, mayores serán los daños causados y la EXP obtenida.

¡SIGUE ASÍ!

1. Pulsa el botón R en la pantalla de habilidad para abrir la pantalla de selección de objetivo.
2. Elige un objetivo para ver la pantalla de selección de habilidad. Aunque puedes seleccionar objetivos que estén fuera de tu alcance, no podrás atacarlos.
3. Selecciona una habilidad y pulsa el botón START para mantener el ataque. Si usas Mantener (Hold), solo podrás elegir una habilidad a la vez.

CARGA (CHARGE)

Un ataque de carga permite un ataque combinado entre varios personajes. Si combinas este comando con Mantener (Hold), tendrás una gran ventaja en el combate. Recuerda que se añadirán 10 puntos a la bonificación por cadena por cada ataque de Carga (Charge) en un combo.

¡A LA CARGA!

1. Selecciona Carga (Charge) en el menú principal y elige una habilidad.
2. Cuando hayas seleccionado tu objetivo, entrarás en modo de carga.
3. Cuando un aliado ataque a ese objetivo (aunque sea con objetos), se iniciará la habilidad Carga (Charge).

CANCELAR CARGA (CANCEL CHARGE)

La carga se cancelará si el objetivo se muere, si el aliado que la realiza sufre un ataque o es sanado o si vuelve a ser su turno. Esto podría suponerte un turno perdido, así que no olvides los turnos cuando uses esta habilidad.

BARRA ATG

Comprueba los turnos en la barra ATG de la parte superior de la pantalla. Resalta a un personaje en movimiento libre y su icono parpadeará en la barra ATG. Usa esta posibilidad y la tasa de recuperación de AP del personaje para planificar tus ataques de carga.

HABILIDADES INNATAS

Estas mortíferas habilidades son propias de cada personaje. Para realizarlas necesitarás SP y AP. Debes cumplir condiciones muy estrictas para utilizarlas, pero son mucho más potentes que los ataques normales. Pueden utilizarse con los ataques Mantener y Carga.

El número del menú de estado representa tu categoría de SP.
Para usar las habilidades innatas de color rojo necesitas más SP.
La categoría de la habilidad determina los SP necesarios.

HABILIDADES EN CADENA (CHAIN SKILLS)

Al combinar ciertos ataques con Mantener o Carga, puedes crear ataques nuevos llamados Habilidades en cadena (Chain Skills), que surgen de la unión de habilidades que se utilizan juntas.

HABILIDADES EN CADENA ESPECIALES (SPECIAL CHAIN SKILLS)

Puedes usar habilidades en cadena especiales usando el comando Cargar (Charge) para ejecutar varias habilidades innatas. Son habilidades mucho más potentes que las habilidades en cadena normales. Debes tener mucha paciencia y capacidad de organización, pero pueden ser devastadoras contra un enemigo poderoso.

Las habilidades en cadena especiales pueden componerse de un máximo de 6 habilidades innatas diferentes.

ESTADO (STATUS)

Esta opción te permite ver el estado de un personaje, incluyendo su posición en el medidor de tiempo activo.

ESPERAR (WAIT)

Esta opción pone fin al turno. Si la seleccionas sin usar AP, tus AP se reducirán a la mitad.

CÓMO SUBIR DE NIVEL

Los personajes suben de nivel cada vez que acumulan 1000 EXP. En ese momento podrás distribuir los puntos de bonificación en sus estadísticas. El número de puntos necesarios para mejorar una

estadística es diferente para cada personaje. Algunos aumentan su STR fácilmente mientras a otros les va mejor con su INT. Tú decides si prefieres potenciar los puntos fuertes del personaje o eliminar sus debilidades. Los puntos que no utilices podrás usarlos en el próximo nivel o combinarlos con puntos de equipo.

Nota:

- El nivel máximo es 999.
- El número de puntos de bonificación aumenta con cada nivel.
- A medida que aumentan las estadísticas, necesitarás más puntos para mejorarlas.
-

Cada 5 niveles se añadirán puntos a una estadística determinada por la clase del personaje. Cuanto más cambies de clase, más bonificaciones recibirás.

BONIFICACIONES POR VICTORIA

Cuando superes combates de la historia ganarás oro, puntos de equipo y objetos de bonificación. Cuantos menos turnos consumes, más oro y puntos de equipo recibirás. En cambio, si consumes más turnos, recibirás mejores objetos.

ESTRATEGIA DE COMBATE

Durante el combate debes utilizar determinadas tácticas. Los ataques por la espalda, por los flancos o desde arriba son más difíciles de esquivar y causan más daños. La victoria será tuya si aprendes a enfrentarte a tu enemigo y a atacar desde arriba.

NOTA:

Los ataques desde abajo y de cara al enemigo tienen menos éxito pero, si atacas por la espalda, los daños y la precisión suben como la espuma.

ESTADO ANORMAL Y ALIADOS DERROTADOS

Algunos ataques pueden causar en el estado los efectos que se indican a continuación. Recuerda que los aliados que pasan 3 turnos derrotados (0 HP) estarán incapacitados y tendrás que volver al mapa del mundo para curarlos. Esto no se aplica a los personajes obligatorios en cada combate. No olvides que en las batallas libres consumirás EP para curar a tus aliados en el mapa del mundo. Intenta curar a tus personajes antes de que queden incapacitados.

Estado	Descripción
Sueño (Sleep)	Te quedarás dormido y no podrás moverte. Curado por objetos, magia y el tiempo.
Veneno (Poison)	Tus HP se reducen con cada turno. Curado por objetos y magia.
Parálisis (Paralyze)	Te quedarás paralizado y no podrás moverte. Curado por objetos, magia y el tiempo.
Oscuridad (Darkness)	Tu precisión se reducirá. Curado por objetos, magia y el tiempo.
Inmovilidad (Immobilize)	No podrás moverte durante ese turno. Sin embargo, podrás realizar otras acciones.
Aturdir (Stun)	No podrás moverte ni atacar durante ese turno.
AP arriba (AP Up)	Aumenta tu velocidad de recuperación de ATG.
AP abajo (AP Down)	Disminuye tu velocidad de recuperación de ATG.
Derrotado (Defeated)	Tus HP han llegado a 0. Si pasas así 3 turnos, quedarás incapacitado y deberás abandonar el combate.

HABILIDADES AUTOMÁTICAS

Instala estas habilidades en las ranuras de elementos y accesorios de defensa. Los efectos son automáticos una vez instaladas.

Para aumentar las habilidades automáticas, retíralas de las piezas de equipo.

EJEMPLOS DE HABILIDADES AUTOMÁTICAS:

Nombre	Efecto
Resistencia al sueño (Sleep Resist)	Aumenta la resistencia al sueño.
Resistencia al veneno (Poison Resist)	Aumenta la resistencia al veneno.
Resistencia a la parálisis (Paralyze Resist)	Aumenta la resistencia a la parálisis.
Resistencia a la muerte (Death Resist)	Aumenta la resistencia a la muerte.
Resistencia a la oscuridad (Darkness Resist)	Aumenta la resistencia a la oscuridad.

Especialista en bestias (Beast Specialty)	Aumenta el daño causado a las bestias.
Especialista en Vor (Vor Specialty)	Aumenta el daño causado a seres voladores.
Especialista en dragones (Dragon Specialty)	Aumenta el daño causado a dragones.
Crítico (Critical)	Aumenta tu tasa crítica.
Mov+1	Aumenta la distancia de movimiento.
Salto+1 (Jump+1)	Aumenta la distancia de salto.
Levitación (Levitate)	Puedes moverte libremente por cualquier terreno.

HABILIDADES

Instala las habilidades para poder usarlas en combate. Cada habilidad tiene un tipo que debe coincidir con una ranura. Si usas una habilidad en combate, ganarás experiencia en esa habilidad y acabarás por subirla de nivel.

EJEMPLOS DE HABILIDADES:

Nombre	Tipo
Golpea a todos (Hit All)	Normal
Esquivar carga (Dodge Charge)	Normal
Carga potente (Power Charge)	Normal
Carga en movimiento (Move Charge)	Normal
Apoyo de oración (Prayer Support)	Apoyo
Apoyo del evangelio (Gospel Support)	Apoyo

Nombre	Tipo
Sueño (Sleep)	Especial
Veneno (Poison)	Especial
Parálisis (Paralyze)	Especial
Oscuridad (Darkness)	Especial
Robar (Steal)	Especial
Captura (Capture)Capturar (Capture)	Monstruo
Nombre	Tipo
Bola de fuego (Fireball)	Fuego
Corte (Slash)	Espada
Curación (Heal)	Curación
Limpiar (Clear)	Curación de estado
Ataque libre (Free Attack)	Normal

CAPACIDADES INNATAS

Los personajes tienen capacidades innatas que se desbloquearán a medida que subes de nivel. No podrás sustituirlas y el modo de desbloquearlas variará en función del personaje: para algunas basta subir de nivel y para otras hay que cumplir determinadas condiciones.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué son las habilidades?

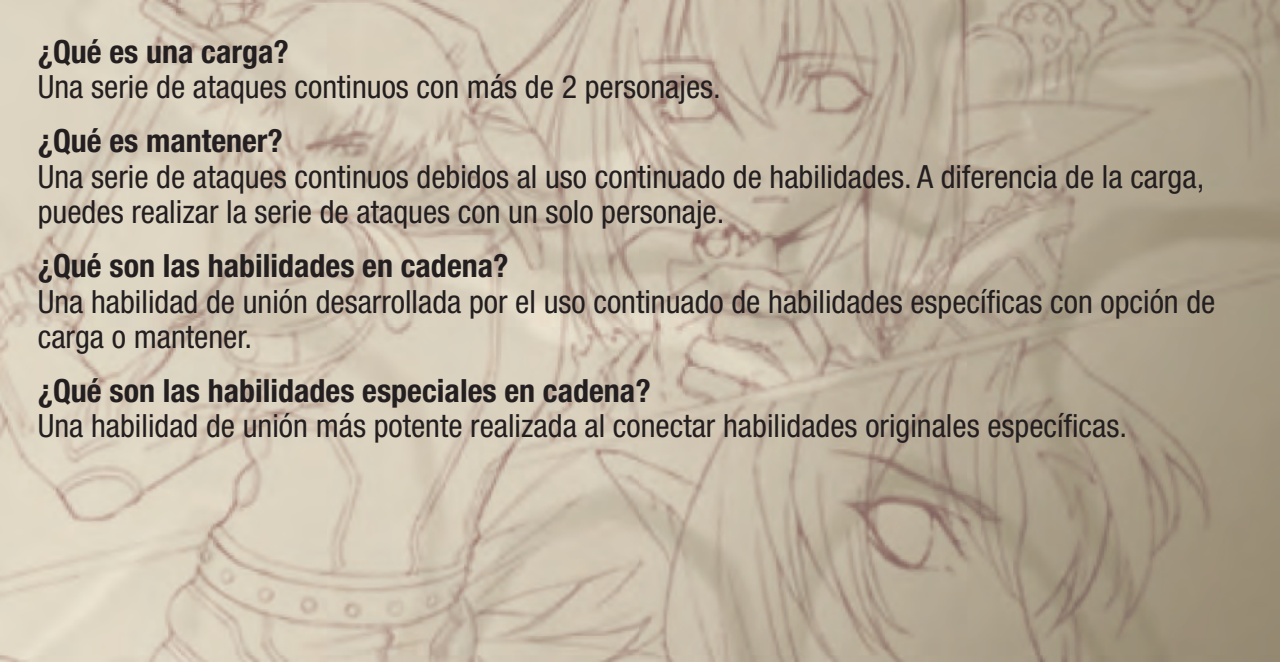
Las habilidades son capacidades que atribuyes a los personajes para atacar en los combates o mejorar tu estado.

¿Qué sucede si no utilizo habilidades?

No podrás atacar, curar, etc., durante los combates. Para ganar debes utilizar las habilidades.

¿Qué son las habilidades innatas?

Son habilidades individuales de cada personaje. Las condiciones para usarlas son estrictas pero son habilidades muy poderosas.



¿Qué es una carga?

Una serie de ataques continuos con más de 2 personajes.

¿Qué es mantener?

Una serie de ataques continuos debidos al uso continuado de habilidades. A diferencia de la carga, puedes realizar la serie de ataques con un solo personaje.

¿Qué son las habilidades en cadena?

Una habilidad de unión desarrollada por el uso continuado de habilidades específicas con opción de carga o mantener.

¿Qué son las habilidades especiales en cadena?

Una habilidad de unión más potente realizada al conectar habilidades originales específicas.

PERSONAJES

En este juego hay tres potencias mundiales. La historia progresa haciendo que todas avancen en la guerra.

Imperio Reformado de Simba

La resistencia humana opuesta al dominio de los demonios. Cuenta con seres humanos de todo el mundo.

Naiz

Un joven que se une a la batalla para descubrir la verdad sobre la guerra. Es tranquilo y decidido y tiene un gran sentido de la justicia.

Valspung Hanaland

Es el nieto de Kei Hanaland, el fundador del primer Imperio de Simba. Es muy ambicioso y cree que es el legítimo heredero del Imperio de Simba.

Leila

La mujer de mayor rango de todo el Ejército de Simba. Ankrauser la salvó de un ataque a su aldea y le enseñó el arte de la guerra. Es una excelente oficial de Simba.



EJÉRCITO IMPERIAL DE NUNCA JAMÁS

Son los demonios que controlan Nunca Jamás. Sus ataques sobre las aldeas humanas dieron comienzo a las hostilidades.

Anderson

Un oficial bajo el mando de Siegfried. Sus decisiones rápidas y acertadas sobre el campo de batalla lo convierten en un líder ideal.



Roze

Oficial del ejército demoníaco. Es medio humana, medio demonio. Cree que será posible restaurar la paz en Nunca Jamás mediante la diplomacia.



Hillo

Es la hija del Señor Janus, conocida como Divinidad Explosiva. Regresó justo cuando se declaró la guerra.

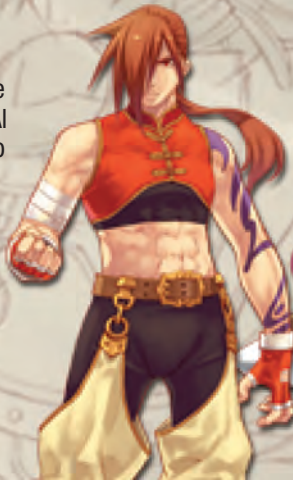


EJÉRCITO DE LIBERACIÓN DE ROZESS

Esta facción subestimada por los demás pretende alcanzar la paz y la libertad para todos.

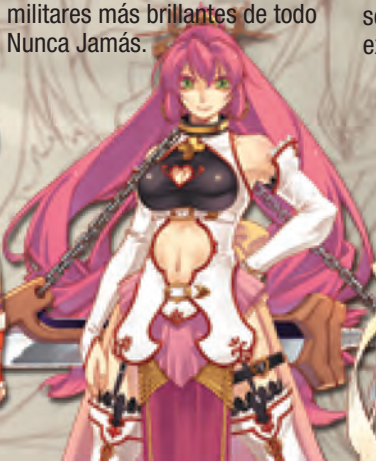
Yen

Un joven guerrero que busca nuevos retos. Al oír que un viejo amigo entró en el Ejército de Rozess, decidió alistarse.



Yunellia

La antigua maestra y supervisora de Meu en la academia militar de Varanoire. Es una de las mentes militares más brillantes de todo Nunca Jamás.



Meu

Una joven llena de energía que sueña con ser una heroína. Puede que parezca masculina pero, de no ser por ella, el Ejército de Rozess no existiría.



Créditos:

SPECTRAL SOULS

~Resurrection of the Ethereal Empires~

VERSIÓN NORTEAMERICANA

EQUIPO DE LOCALIZACIÓN

PRODUCTOR DE LOCALIZACIÓN

Yoshiteru Sato

Haru Akenaga

DIRECTOR DE LOCALIZACIÓN

Keisuke Kagiya

Jack Niida

PROGRAMACIÓN

Carlo Perconti

“Hyper-Devbox Japan”

DISEÑO GRÁFICO

Norihisa Kochiwa

EDITOR DEL GUIÓN

Phoenix Spaulding

TRADUCCIÓN

Nao Zook

Satomi Aihara

ASISTENCIA EN LOCALIZACIÓN

Jason Shuai

Satomi Aihara

DIRECTOR Y TÉCNICO DE VOZ

Keith Arem

EDITORES DE DIÁLOGOS

Jesse Kovarovic

James Vance

GRABADO EN

PCB Studios, California

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Hiroko K. Nelson

DISEÑO DE EMBALAJE Y MANUAL

Mizuki Kamoda

DISEÑO DE VÍDEOS PROMOCIONALES Y PUBLICIDAD

Mizuki Kamoda

DISEÑO WEB

Lisa La

RR. PP. Y MARKETING

Johanna Hirota

Jack Niida

Nao Zook

CONTROL DE CALIDAD

Jim Conrad

Vinh Bui

Roman Marotte

Bryan Yang

Miyuki Mitsuhashi

Franz Worth

Kevin Shuai

AGRADECIMIENTOS

Laura Ford (SCEA)

Michael Foster (SCEA)

Damien Urvois (Idea Factory)

Ghostlight Ltd.

Responsable de desarrollo: Daren Morgan

Productor sénior: Alasdair Evans

Productor / Responsable de control de calidad: Steven Barber

Analistas de control de calidad: Ross Brierley, Ben Rogers

Diseño gráfico y embalaje: Paul Morgan

Director de desarrollo: Steve Morgan

!f IDEA FACTORY

GHOSTLIGHT