

# Tales of Symphonia FAQ/Walkthrough (Spanish)

by dgjk

Updated to v0.25 on Jul 14, 2004

Guía Del Tales of Symphonia (castellano ) versión 0.25

Indice :

- Introducción
- Guía del juego.
  - \* I Iselia
  - \* II Templo de Martel
  - \* III Hacia casa de Lloyd
  - \* IV Triet
  - \* V La prisión
  - \* VI Templo del fuego
  - \* VII Ossa trail
  - \* VIII Ruta A - Izoold
  - \* IX Parumacosta
  - \* X Zona de Parumacosta descripción general
  - \* XI Thoda geyser
  - \* XII Granja Humana de Parumacosta
  - \* XIII Zona de Ascard descripción general
  - \* XIV Ascard
  - \* XV Balacruf
  - \* XVI Granja Humana de Ascard
  - \* XVII Torre del mana
  - \* XVIII Elementales-Sylvarant
  - \* XIX Ruta B
  - \* XX Hacia Teseara
  - \* XXI Monte Fooji
  - \* XXII Meltokyo

-Extras/secretos.

- Controles
- Menús
- Temas legales

----- Introducción -----

Bueno no hay mucho que decir de momento ,me apetecía escribir una guía Y me encanta el Tales of Symphonia así que me puse manos a la obra .  
Esta es la primera guía que hago así que no seáis demasiado duros conmigo :p  
Mi japonés es bastante malo así que muchos nombres de enemigos no están incluidos ,los nombres de las localizaciones los he cogido o bien de una de las imágenes que namco puso en las webs mientras promocionaba el ToS en la cual se ven los nombres de las ciudades de Sylvarant ,o usando los mapas que están en gamefaqs ( obra de yokoshima ) y los que menos con mucha paciencia y un silabario japonés en la mano .  
De momento la guía cubre hasta que se llega a Teseara y poco mas espero no tardar mucho en continuar pero ahora mismo tengo unos cuantos parciales y no tengo tiempo para dedicárselo a la guía .

Si tenéis alguna duda poneos en contacto conmigo en al siguiente dirección de correo :

dgjkl234@yahoo.es

Por cierto dado que para hacer la guía mas rápidamente estoy usando la exp\*10 de la Grade shop no puedo decir si un monstruo es fácil o difícil aunque personalmente me parece que la ruta A es ligeramente mas sencilla que la B .

----- Guía del juego -----

Comienzo de la Guía

[-I-] Iselia :

Nada mas comenzar el juego asistiremos a una clase en el pueblo de Iselia conoceremos a nuestro protagonista LLOYD , Collet , Genius y la profesora y hermana de Genius Refill .

Tras unos breves momentos la clase se vera interrumpida y Refill partirá a investigar lo sucedido .

Cuando tomemos control de nuestro personaje podremos hablar con nuestros compañeros , después de esto abandonaremos la clase momento en el que Genius nos pedirá que permanezcamos en el aula , tendremos ahora dos opciones , si elegimos la primera ignoraremos el ruego de Genius y partiremos con el y Collet hacia el templo de Martel .

Si elegimos hacer caso a Genius un sacerdote llegara a clase y nos pedirá que vayamos hacia el templo Collet nos dirá si queremos acompañarla o no , la primera opción es la respuesta correcta con la segunda lo único que conseguiremos es el enojo de Genius .

Una vez que tengamos a Collet en nuestro equipo examinaremos la silueta para obtener un titulo para ella .

Ya sin mas abandonamos el colegio .

Antes de abandonar Iselia conviene saber donde esta cada cosa , desde la zona de la escuela parten 4 caminos .

El del norte nos lleva al exterior del pueblo y hacia el templo al que tenemos que dirigirnos .

El del oeste nos lleva a la casa de Genius y Refill .

El del este da a la casa de Collet .

EL del sur nos lleva a la otra salida del pueblo (custodiada ahora por 2 guardias ) , en esta zona se encuentra la tienda donde podremos comprar ítems curativos , comida ,etc .

En realidad todos los caminos dan a la plaza que da ala salida sur pero cada ruta es la más rápida para llegar a los puntos que he indicado .

Sin mas abandonamos Iselia por la parte norte donde combatiremos contra 3 monstruos en 2 combates .

1r combate

-- Zombie --

HP :1200 TP:0

Débil : Fuego , luz

Resistencia : Oscuridad

2ndo combate

-- Zombie ---

HP :1200 TP:0

Débil : Fuego , luz  
Resistencia : Oscuridad

--Fantasma--

HP :480            TP:0  
Débil :Luz  
Resistencia : Ataques físicos

Después de estos combates introductorios podemos abandonar Iselia para diriginos al templo de Martel si habéis recibido daños dirigios a la casa de Collet donde os curaran las heridas ( tantas veces como haga falta )

[-II-] Templo de Martel

Si al principio del juego hemos elegido no hacer caso de Genius encontraremos al sacerdote que llegaba a la escuela y se nos hará la misma pregunta que se nos hacia en esta ( la primera opción es la correcta ) . Asistiremos a una secuencia en la cual unos soldados interrogan a una anciana sobre le paradero de Collet . Tras irrumpir en la escena deberemos enfrentarnos primero a dos soldados y después al primer jefecillo del juego .

HP :4000        TP:30

Tras este combate Kratos se unirá a nuestro equipo y procederemos a entrar en el templo .  
Una vez dentro tomaremos el camino de la derecha .  
El primer "puzzle" al que nos enfrentaremos consistirá en hacernos un camino hasta el sorcery ring tirando los enemigos derrotados al piso inferior , es conveniente crear caminos hacia los laterales antes de formar el camino hacia el anillo puesto que una vez completado el camino principal los enemigos dejan de regenerarse .  
Por las escaleras de la izquierda podremos recoger algunos ítems en el primer piso del templo .  
Una vez que tengamos el sorcery ring en nuestro poder volveremos a la entrada del templo y destruiremos la barrera que nos impedía el paso por el camino principal ( todo recto respecto a la entrada ) .

Después de una secuencia en lo alto del templo deberemos regresar a Iselia y dirigirnos a la casa de Collet .  
Después de observar los eventos en casa de Collet dirígete a la salida sur donde nos espera la mascota de Lloyd para volver a casa .

[-III-] Hacia casa de Lloyd

Nada mas salir del pueblo debemos entrar en el bosque situado un poco al oeste justo al lado del pueblo .

A mitad de camino nos desviaremos del camino para visitar un centro de reclusión .

Para evitar que la anciana sea golpeada escalaremos los riscos que se encuentran a la derecha nada mas entrar a la zona de la prisión .

Una vez hecho esto continuaremos el camino hacia la casa de Lloyd en solitario .

Después de unas cuantas secuencias estaremos de vuelta en Iselia , debemos dirigirnos de nuevo a la casa de Collet donde leeremos una nota de esta . Después el pueblo recibirá un ataque por parte de los soldados de la base donde Lloyd y Genius crearon problemas el día anterior , debemos dirigirnos a la salida sur del pueblo .

Combate contra jefe .

HP : 5000 TP 38

Tras la batalla seremos acusados de provocar el ataque al pueblo y expulsados de este :/

Después de esto tomaremos la ruta hacia el Sur tras los pasos de Collet .

[--IV--] La ciudad del desierto , Triet

Nada mas entrar veremos en una secuencia como Lloyd se ha convertido en un personaje buscado por los soldados de la base ( realmente cómico el letrero de se busca :p ) A la izquierda de la entrada se encuentra el área comercial de la ciudad donde podemos reabastecernos de ítems y encontrar alguna pista del paso de Collet por la ciudad ( que salta a la vista la verdad ).

A la derecha del cartel de se busca esta la posada donde podeis descansar y guardar la partida .

Al final del pueblo hay una adivina que nos cobrara 100 monedas por ayudarnos a encontrar a Collet , pagadle y después abandonad Triet .

Antes de poder hacerlo seremos detenidos y conducidos a una prisión

[-V-] La prisión

Para salir de la celda debemos disparar con el sorcery ring al guarda , una vez hecho esto nuestra celda se abrirá , un poco mas a la derecha hay un baúl con todas nuestras pertenencias y en la celda de mas a la izquierda un punto de guardado .poco después de abandonar nuestra celda sonara la alarma , en la siguiente sala se encuentra un extraño pedestal con el cual podemos cambiar el efecto del Sorcery ring , simplemente nos acercamos a el y apretamos el botón A ,

si deseamos que el anillo vuelva a su estado normal simplemente repetimos la operación o abandonamos la mazmorra en al que nos encontremos .

Para poder salir de esta sala debemos electrocutar a los dos robots encima de las losas azules usando el poder eléctrico del anillo .

Una vez superado el pequeño puzzle nos encontramos en un pasillo , si tomamos el primer camino a la derecha acabaremos en un hangar donde podremos comprar ítems a través de una maquina .

La siguiente sala a la que accederemos contiene una Gamecube gigante con unos botones de colores a los lados .

Para seguir nuestro camino debemos hacer coincidir el botón verde exterior con el interior , para ello usando el anillo haremos girar la consola 1/2 de vuelta y 1/8 de vuelta ( las barras situadas en al parte izquierda de la pantalla sirven para este propósito , la superior la hace girar 1/2 , la del medio 1/4 y la inferior 1/8 )

Después de unas secuencias lucharemos contra el siguiente jefe

Soldados

HP : 823 TP 0

???

HP : 4200 TP 224

Tras esto y con el grupo completo de nuevo nos dirigiremos de regreso a Triet. Durante la noche visitaremos a nuestros compañeros de viaje y veremos como Kratos abandona la posada en este momento se nos presentaran dos opciones seguirlo o no seguirlo , no seguirlo no aporta nada así que seguidlo y observad una secuencia entre Kratos y Lloyd .

Al día siguiente Refill se unirá a nuestro equipo , deberemos partir hacia el templo del fuego ( npi del nombre real ) pero antes conviene visitar a un tendero con el que anteriormente no podíamos tener tratos .

Se trata del hombre del mono verde ,su tienda es especial puesto que no vende armas o ítems sino que transforma unas armas en otras siempre y cuando tengamos el arma base y los materiales adecuados ,en estos momentos deberíais ser capaces de fabricar una nueva arma para Collet y una armadura para Lloyd/kratos .

Por ultimo si pasamos unas cuantas noches en la posada podremos ver una conversación entre Lloyd y Collet y como Lloyd se despierta alterado por algo .

Ya sin mas partimos hacia el templo del fuego .

[-VI-] Templo del fuego ( ruinas de Triet )

Estas ruinas se encuentran cerca de Triet hacia el oeste .

Al llegar a ellos Kratos nos enseñara un nuevo tipo de defensa que realizaremos pulsando simultáneamente abajo+X o asignándola en uno de los botones de técnicas .

Una vez que Collet haya abierto la entrada ( y que hayamos comprobado nuevamente la obsesión que tiene Refill por las ruinas :p ) nos encontraremos en el templo de fuego .

Los enemigos de esta área son resistentes a los ataques de fuego pero son débiles al agua o el hielo .

La zona en que nos encontramos tiene 4 puertas ,la primera es por la que hemos entrado ,siguiendo recto nos encontramos con la segunda y las otras dos se hayan situados al final de cada uno de los pasillos que salen a los lados de la segunda puerta .

Primero nos introduciremos por la segunda puerta y abriremos unos cuantos

cofres que encontraremos por esta zona ,seguidamente empujaremos las rocas hasta llenar el hueco que nos impide acceder a las escaleras , volveremos a la primera sala y tomaremos el pasillo que queda a mano derecha del personaje ( el que va hacia abajo ) , en esta sala subiremos las escaleras y encenderemos el pequeño pedestal que esta incrustado en la pared con ayuda del anillo , DESPUES de encender este pedestal encenderemos el que se haya en el nivel inferior .

Nos dirigiremos después a la ultima puerta ( cuidado con el cofre que se encuentra al lado puesto que no es un cofre sino un monstruo y podría acabar con tus personajes si no están suficientemente nivelados ) una vez dentro empujad la roca hacia el espacio vacío y encended el pedestal que allí se encuentra ,una plataforma subirá dandoos acceso a otro pedestal pero no lo encendáis .

Volved a la entrada y entrad por la primera puerta por la que entrasteis , encended el pedestal que esta cerca de las escaleras y la ultima plataforma se elevara pudiendo acceder al monstruo final además de poder coger todos los cofres ( si encendéis los pedestales en otro orden podréis llegar hasta el jefe del templo pero no podréis recoger todos los cofres ) .

Después de usar el teletransportador nos enfrentaremos al Jefe del templo .  
Jefe

HP : 5000 TP : 50  
Débil : Agua , Hielo  
Resistente : Fuego

Subordinados (x2)  
HP : 1500 TP : 180  
Débil : Agua , Hielo  
Resistente : Fuego

Después de derrotar al jefe contemplaremos unas cuantas secuencias tras las que abandonaremos el templo .

Tras pasar la noche al raso continuaremos nuestro camino , una ultima visita a Triet nos dará un nuevo titulo para Genius .

Después de esto partiremos hacia las montañas situadas al este de Triet .

[-VII-] Ossa Trail

Al final del desierto encontraremos un camino que sube la montaña , este es nuestro siguiente destino .

Nada mas entrar a esta área tendremos nuestro primer encuentro con Shihna ( una escena realmente cómica ) .

Esta zona es totalmente lineal , consiste simplemente en subir la montaña y luego bajarla .

Cuando hayamos bajado la montaña tendremos que enfrentarnos a Shihna .

Shihna  
HP:1800 TP: 131

Monstruo  
HP :2000 TP : 400

Tras el combate podemos explorar la cueva por la que salió Shihna ,

en esta cueva se encuentra uno de los jefes opcionales del juego al cual se ha de vencer hasta 3 veces , si habéis subido algo de nivel podéis ser capaces de derrotarle pero os recomiendo que volváis mas tarde .  
Al abandonar esta área Kratos os enseñara a hacer los unison attacks .

-----Rutas-----

Bien llegados a este punto podemos elegir entre dos rutas , la primera de ellas consiste en dirigirnos a Izoold y tomar un barco que nos lleve a Parumacosta para dirigirnos al templo del agua ( Thoda geyser) o bien podemos dirigirnos hacia el norte andando hasta llegar al área de Haima .

Los templos que visitaremos y los jefes a los que nos enfrentaremos en ambas rutas son los mismos pero algunos pasos intermedios como las personas con las que tenemos que hablar están cambiados .

Bien en esta guía intentare cubrir ambas rutas lo mejor que pueda , la ruta con la cual primero tomamos el barco a Parumacosta será la A y la otra ruta será la B

[-VIII-] Ruta A

Nada mas abandonar la montaña podemos ver a lo lejos el pueblo de Izoold , sin mas nos dirigiremos a el .

-----Izoold-----

Nada mas entrar al pueblo debemos hablar con un hombre que encontraremos un poco mas allá de la primera casa , después de esto entraremos en al segunda casa del pueblo y hablaremos con la chica que esta dentro de ella , veremos como la chica abandona la casa en direcion al puerto , seguidla hasta el puerto donde veremos como discute con un marinero , durante la secuencia la chica se dirigirá a nuestro grupo y nos preguntara si podemos llevarle una carta , contestadle que si ( primera opción ) y podréis tomar el barco hacia Parumacosta .

En la tercera casa del pueblo podemos encontrar una receta , examinad el pájaro de madera que se encuentra en un rincón de la casa .  
Hablad con el marinero para partir hacia Parumacosta .

[-IX-] -----Parumacosta-----

En el puerto de Parumacosta podéis comprar ( o crear si tenéis los elementos apropiados ) nuevas armas para vuestro equipo .

Cuando abandonéis el puerto Collet tropezara con una chica rompiéndole una botella , deberéis reponerla .

Cruza el puente y entrad en el segundo edificio , tras la escena con los soldados podréis comprar una botella nueva para reponer la que rompisteis .

Después de esto podemos abandonar la ciudad para dirigirnos hacia Thoda geyser nuestro próximo destino .

[-X-]---- Zona de Parumacosta -----

Thoda Geysler se encuentra en la isla situada en el Sur Este del mapa .  
Para llegar a ella debemos dirigirnos a la zona más próxima a la isla del continente donde nos encontramos , al norte de la isla podemos ver una zona del mapa que tiene una playa ( marcada en marrón claro en el mapa ) ahí es a donde debemos dirigirnos , una vez en esa zona veremos una fortaleza en un bosque que ignoraremos por ahora y una pequeña casa con un puerto que es a donde nos dirigiremos .  
Una vez allí entraremos en al casa y hablaremos con la chica que esta dentro , tras pagar por el viaje seremos llevados a Thoda .

Antes de ir al geysler podemos hacer varias cosas en el área de Parumacosta .  
Si al salir de Parumacosta tomamos el camino y lo seguimos hasta el final llegaremos a la frontera con la zona de Ascard donde nos enteraremos que esta cerrada .  
En la pequeña cabaña situada a medio camino entre Parumacosta y la frontera podemos encontrar a Shihna con la cual intercambiaremos unas cuantas palabras antes de que desaparezca .  
En la ciudad de Parumacosta aun han de suceder muchos eventos pero para esta guía primero visitare el geysler de Thoda .

[-XI-]---- Thoda Geysler -----

Una vez en el geysler veremos una secuencia que nos indicara donde esta la cerradura para abrir el templo , Collet lo abrirá como hizo en las ruinas de Triet .

En esta mazmorra los enemigos por lo general serán débiles a los ataques eléctricos o de fuego e inmunes a los de agua o hielo , hay por supuesto algunas excepciones como las piedras flotantes que también son resistentes al fuego .

Avanzaremos por la mazmorra hasta que llegamos al punto donde podemos cambiar el efecto del anillo , en lugar de cambiarlo abandonamos la sala por la salida que se encuentra en el extremo inferior izquierdo llegando a una sala con dos niveles , en esta sala hay dos balanzas ( una en cada nivel ) al lado de la balanza del nivel donde nos encontramos hay dos pedestales ( uno a cada lado ) , usaremos el anillo con su poder básico ( fuego ) para encender estos pedestales ,  
Después de esto volvemos al lugar donde podíamos cambiar el elemento del anillo y lo cambiamos teniendo el poder del agua ahora . Abandonamos la sala por la salida del extremo inferior derecho , y seguimos este camino hasta que volvamos a encontrarnos en al sala de las balanzas pero esta vez en el nivel inferior ,una vez en esta sala empujaremos el bloque hacia la puerta hasta que quede encajado , después de esto abandonamos la sala y retrocedemos hasta volver al piso superior de la misma , una vez en ella dispararemos a la vasija que esta en al balanza con el anillo , después volveremos al nivel inferior y dispararemos a la vasija de la otra balanza abriéndonos así el camino .  
Tomaremos el transportador y nos encontraremos con el jefe del templo del agua .

Jefe

HP: 10000 TP : 248

Débil : Rayo

Resistente : Hielo , Agua

Subordinados (x2)  
HP: 2300 TP :120  
Débil : Rayo , Fuego  
Resistente : Hielo , Agua

Tras observar una secuencia similar a la que vimos en las ruinas de Triet abandonaremos el templo .

Una vez completado este templo nuestro siguiente destino es Balacruf donde se encuentra el templo del viento pero antes de llegar a el deberemos hacer unas cuantas cosas en el área de Parumacosta .  
Regresamos a Parumacosta donde seremos testigos de una ejecución publica , Lloyd y los demás intervienen salvando a la mujer .  
Tendremos que luchar contra 3 soldados que no nos darán ningún problema

Después de esto nos dirigiremos al edificio custodiado por 2 guardias en la plaza central donde nos estarán esperando , otra secuencia tendrá lugar en la iglesia de la ciudad si hablamos con el sacerdote , finalmente en el edificio situado a al derecha de la iglesia podemos ganar un titulo para Genius y uno para Collet , nada mas entrar debemos responder con la primera opción con lo cual tomaremos parte en un examen , id al segundo piso y visitad las aulas , en la primera haréis una preparación para el examen y en la segunda el examen en si , después del examen Genius obtendrá un nuevo titulo , en al primera planta hay una cafetería si Collet trabaja en ella y logra hacerlo bien ganara un titulo , si aceptáis el trabajo entrareis en un minijuego en el que tendréis que anotar los pedidos de los clientes y servirlos correctamente .

En al entrada de la ciudad hay un sacerdote que nos puede transportar a otros lugares , elegid la segunda opción y nos llevara a la posada entre la frontera y Parumacosta .  
Desde aquí nos dirigiremos a la fortaleza entre los arboles que vimos cerca del acceso a Thoda Geyser .

[-XII-] Granja Humana de Parumacosta

Al entrar veremos 3 caminos , tomaremos el del medio , donde nos encontraremos con uno de los hombres con los que hablamos en Parumacosta .

Llegado el momento se nos presentaran dos opciones , cada una de estas opciones supondrá entrar a la fortaleza por una entrada u otra .  
Personalmente recomiendo la segunda opción .

----- Primera opción -----

Entraremos a la base por la entrada que queda a mano derecha .  
Tras entrar en la fortaleza nos encontraremos con el pedestal para cambiar el elemento del anillo , en esta ocasión el anillo emitirá una luz verde que nos permitirá ver cosas que a simple vista nos

serian invisibles , los puntos brillantes son ítems , acercaos y exadminadlos con la A ,por ultimo recordad que mientras la luz verde ilumine la pantalla no seremos capaces de ver a los enemigos .

Mientras la luz ilumine la pantalla seremos capaces de usar el transportador que se encuentra tras el pedestal ,usadlo .

Abandonad la sala en al que os encontráis por la puerta de la derecha , en esta sala hay unos bloques invisibles , usad el anillo para localizarlos y empujadlos hasta completar el puente al que le faltan trozos , cuando este completado no lo crucéis y activad el interruptor que se encuentra un poco mas a la derecha , cruzad el puente que se ha formado y descended las escaleras , Collet subirá a la plataforma elevada y recogerá una tarjeta , ahora si cruzad el puente que habéis formado con los bloques ,al otro lado deberéis activar otro interruptor que generara otro puente ,en el otro lado hay un enemigo que al ser derrotado os dará otra tarjeta y una maquina donde podéis restaurar vuestra vida y comprar ítems .

Regresad a la habitación donde os llevo el teletrasnporte ( donde había un punto de guardar) y usad la puerta situada en el lado izquierdo , veréis una secuencia donde liberáis a los presos y se os dará la tercera tarjeta . Volved a la habitación donde esta le punto de grabar y acceded al teletransportador de la parte superior ( os será accesible ahora que tenéis las 3 tarjetas ) .

EL transportador os llevara a una sala igual a la anterior con varios transportadores , para decidir cual coger usad la luz del anillo , coged el transportador que este mas cerca de un punto de luz , tras unas cuantas salas nos encontraremos con la chica que conocimos en Parumacosta .

No se si es casual o no pero las dos veces que hice esta fortaleza el orden de los transportadores que tome fue izquierda ,izquierda ,arriba izquierda ,arriba ,izquierda ,de todas maneras el método de seguir las luces también funciona .

El transportador junto al que se para la chica nos lleva hasta el jefe de la fortaleza , a la derecha podemos activar un punto de guardado .

Jefe

HP:8500 TP:120

Resistente : Fuego

Soldado con ballesta

HP:2100 TP:40

Soldado con látigo

HP:2300 TP:60

-----

Segunda opción

Si elegimos esta opción tendremos que volver a la ciudad de Parumacosta , visitad la casa donde comprasteis el vino y después dirigios a el edificio custodiado por 2 guardias en la plaza dentro no habrá nadie así que aprovechadlo para bajar al sótano .

Una vez allí veremos como el hijo del dirigente de Parumacosta ha sido convertido en monstruo como ya pasara con la anciana en Iselia , tras una transformación tendremos que luchar contra un monstruo .

HP:10000 TP:400

Debilidad : Luz  
Resistencia : Oscuridad .

Tras esta batalla nos entregaran la llave tarjeta para entrar en la fortaleza junto con la contraseña (apuntadla porque no estoy seguro que no sea aleatoria ) .

Volved ahora a la fortaleza y hablad con el hombre con el que hablasteis antes y dirigios después de esto al tablero de control situado en el camino de la izquierda , una vez dentro encontrad el camino hasta la sala del pedestal y seguid la guía que he dado para la primera opción .

Por esta ruta conseguiréis un objeto clave mas que por la otra así que recomiendo que hagáis esta .  
Además nada mas destruir la fortaleza podréis atravesar la frontera de Hakonesia Peak .

-----

Bien después de derrotar al jefe tanto en una como en otra opción la fortaleza quedara destruida , ahora que estamos cerca de la frontera es un buen momento para hacer una búsqueda opcional , id hasta la frontera (Hakonesia Peak) y entrad en la casa , hablad con el hombre que esta dentro y saldrá una secuencia , después dirigios a la posada situada a medio camino entre Hakonesia y Parumacosta y hablad con los dos sacerdotes que están en la casa , después de esto dirigios al geysir de Thoda y haced como si fuerais a entrar al templo , conseguiréis una estatua , llevadsela al anciano de Hakonesia Peak , esto os permitirá adquirir una armadura bastante buena mas adelante en el juego .

Bien si habéis tomado la primera opción para pasaros la fortaleza deberéis regresar a Parumacosta , allí tendrá lugar una pelea en el sótano de la casa custodiada por 2 guardias ( la secuencia anterior será ligeramente diferente a la que se ve en la otra ruta ) , los estatus son los mismos :

HP:10000 TP:400

Debilidad : Luz

Resistencia : Oscuridad .

Tras la batalla conseguiremos el permiso para atravesar la frontera del Hakonesia Peak .

Bien ya sin mas cruzaremos la frontera en Hakonesia y nos adentraremos en la zona de Ascard .

[-XIII-] Area de Ascard .

Bien el área de Ascard es bastante grande y conviene hacerse una idea general de lo que esta contenida en ella .

Nada mas atravesar la frontera nos encontraremos en una explanada , un poco al oeste junto a un desfiladero encontramos la ciudad de Ascard , enfrente nuestro se haya una posada y hacia el este , siguiendo la línea de la costa Balacruf donde se encuentra el templo del viento , si seguimos el camino que se aleja de la posada llegaríamos hasta la ciudad de Ruin y justo al norte de la posada esta el lago U Macy .

Un poco al norte de Ruin se encuentra la torre del mana y al este de la torre otra granja humana similar a la de la zona de Parumacosta , siguiendo el camino mas alla de Ruin llegaremos a Haima que se encuentra en una montaña ,

finalmente si seguimos camino hacia el este y luego hacia el sur volveremos a estar en Izoold ( recordad que tenéis que volver a la cueva de Ossa trail y derrotar al sword dancer ) .

Bueno después de este rollazo sobre la zona de Ascard , :p , dirigios a la ciudad de Ascard .

[-XIV-] Ascard

Una vez en ella subid las escaleras hasta el altar donde Refill se entretendrá nuevamente , dirigios con Lloyd a la parte posterior del altar .

Cuando os hayan hechado del altar dirigios a la parte este de la ciudad y entrad en la casa con dos pisos y una especie de molinos de viento en el segundo nivel .

Volved a el altar , una secuencia tendrá lugar y tendréis que enfrentaros con un monstruo en el altar .

HP:10000 TP:220

Resistencia: Viento

una vez retoméis el control de vuestros personajes dirigios a la casa de la zona este para reuniros con Refill , obtendréis una losa que os dará acceso al templo del viento en Balacruf .

Como curiosidad Ascard tiene 3 posadas , si dormís en la que se encuentra a la derecha de las escaleras ( según vemos la pantalla) veréis una escena entre Collet y Lloyd .

Abandonad Ascard y dirigios hacia el Este hacia la isla que esta conectada al continente por un puente , en la parte mas alejada entre las montañas se encuentra Balacruf , antes de ir a Balacruf podéis visitar la ciudad de Ruin para mejorar vuestro equipamiento en sus tiendas .

[-XV-] Balacruf

Acercaos a la entrada de la pirámide , aparecerá un hueco para colocar la losa que conseguisteis en Ascard , después de colocarla Collet abrirá la puerta y podéis entrar .

En algunas paredes , cerca de unas antorchas hay inscripciones , para leerlas deberéis encender las antorchas que se encuentran a su lado , algunas antorchas están sometidas a una corriente de aire que deberéis detener para poder encenderlas con el anillo .

Nada mas entrar dirigios hacia la izquierda , cuando no podáis avanzar mas subid las escaleras y arrojad el bloque al nivel inferior , colocadlo encima del interruptor del suelo para detener el viento , después de esto tomad el pasillo que tiene trampas de pinchos laterales , por este camino acabareis llegando a una puerta rodeada de 2 pedestales , encededlos pero no entréis por la puerta , bajad las escaleras de mas a la derecha y moved el bloque hasta el interruptor para detener de nuevo el viento , ahora ya podéis encender todas las antorchas para leer todos los mensajes , después de hacerlo ( o no ) cambiad el poder del anillo y atravesad la puerta que abristeis antes . En la sala siguiente veréis 5 molinillos de viento , debéis ponerlos en

marcha en un orden determinado para que se os abra el camino .

Hay 3 combinaciones con las que obtendremos resultados :

- Arriba izquierda ,arriba derecha ,abajo derecha ,abajo izquierda ,centro .
- Centro ,arriba izquierda ,abajo derecha ,abajo izquierda ,arriba derecha .
- Arriba izquierda ,abajo derecha ,arriba derecha ,abajo izquierda ,centro.

Al llegar a lo alto de la torre nos enfrentaremos con el jefe del templo :

HP: 14000 TP: 88

Resistencia: Viento , Rayo

Una vez derrotado asistiremos a unas cuantas escenas mas ,antes de abandonar el templo deberemos enfrentarnos nuevamente a Shihna .

Shihna

HP: 4500 TP: 164

Monstruo

HP: 5500 TP: 400

Tras pasar la noche en Balacruf nuestro próximo objetivo es la torre del mana que se encuentra hacia el oeste .

Al llegar a la torre seremos incapaces de entrar por lo cual nos dirigiremos a la ciudad de Ruin que se encuentra justo al sur de la torre .

Ruin ha sido totalmente arrasada , en ella nos encontraremos a Shihna y a un antiguo conocido ,después de una secuencia Shihna se unirá a nuestro grupo . Nos dirigiremos ahora hacia la fortaleza situada al norte de Ruin .

[-XVI-] Granja humana de Ascard

Tras conseguir unos disfraces nos infiltraremos en la base ,

Una vez en el interior de la base entrad por la puerta que no tiene guardia veremos una nueva secuencia en la que veremos el procesamiento de las EX-Spheres , después de la secuencia avanzad hasta que aparezca otra secuencia , finalmente nos veremos obligados a huir .

Regresad a Ruin para que el equipo pase la noche .

Después de esto nos dirigiremos a Haima ,para hacer esto id al lugar donde Shihna se unió a vuestro equipo y hablad con el hombre que lleva una mochila .

Una vez en Haima dirigios al hotel y hablad con la muchacha que esta al pie de las escaleras ,salid de el hotel y subid la montaña hasta que os aparezca una secuencia .volved a Ruin hablando otra vez con el hombre de la mochila y dirigios de nuevo a la granja humana .

Una vez allí examinad la roca que tapa el conducto para entrar ,deberéis dividiros en 2 grupos ,habla con los dos miembros del equipo que quieras que vayan contigo y dale a la primera opción ,una vez formados los equipos dadle a la primera opción para confirmarlo ,el equipo de Lloyd será el que se enfrentara al siguiente jefe así que tenedlo en cuenta al formar vuestro equipo .

Una vez que toméis el control de Lloyd entrad por la puerta del fondo a la

izquierda para abrir unos cuantos cofres ,dadle a la primera opción en el interruptor de la izquierda para detener las maquinas .  
Abandonad la sala y tomad la segunda puerta de la pared izquierda ,estaréis en la sala de las cintas por donde escapasteis la ultima vez ,cambiad el poder del anillo para conseguir una llama mas larga ,con esta llama debéis quemar los 6 cilindros brillantes del centro de la sala desde las cintas transportadoras ,cuando los hayáis quemado usad la rampa inclinada de la parte izquierda de la sala para subir al nivel superior ,colocaos encima del transportador y dadle a la A para tomar el control del segundo equipo .  
Con el segundo equipo debéis salir de la sala por la puerta de la parte inferior izquierda ( por donde entrasteis cuando estabais disfrazados) salid de la base y meteos entre las cajas metálicas por el camino que antes bloqueaba un guardia ,moved los bloques hasta que podéis entrar por la puerta una vez dentro dirigios hacia la derecha , cuando os encontréis con una baldosa de un color azul poneos encima y activadla ,salid por la puerta de la izquierda ,después de al secuencia abandonad la sala por la puerta de la izquierda , volved a activar la baldosa y salid por donde habéis entrado , ahora dirigios a las áreas que habéis abierto al activar las baldosas y derrotad a los robots .una vez derrotados ambos guardianes volveremos a controlar al primer equipo y nos enfrentaremos al líder de la granja de Ascard

Jefe

HP: 10000 TP: 340

Débil:

Resistente: Rayo

Robots (x3)

HP: 5500 TP:100

Débil:

Resistente: Todo

Mi recomendación es que os encarguéis primero de los 3 robots que le acompañan porque os pueden dar mas problemas que el jefe en si .

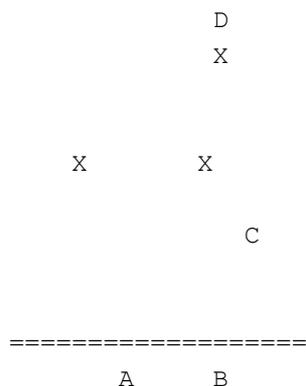
Una vez terminada la siguiente secuencia os encontrareis de regreso en Ascard después de haber destruido la granja humana de Ascard vuestro próximo objetivo será entrar en la torre del mana y curar al hombre enfermo de Haima .

[-XVII-] Torre del mana

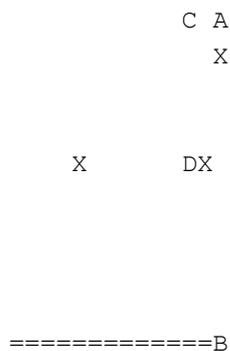
Dirigios a la parte derecha de Ascard donde esta la casa que visitasteis en la ocasión anterior , entrad por la puerta que esta justo debajo de las escaleras y hablad con la persona que esta en al segunda sala , después de esto dirigios nuevamente a Haima ,una vez allí nos encontraremos con un viejo conocido que nos dará la llave de la torre del mana ,dirigios a ella .

Una vez dentro tendréis que dividirlos en 2 equipos nuevamente ,el equipo estará formado por Collet ,Lloyd y un tercer miembro que podéis elegir .  
Subid las escaleras y entrad en al sala , una vez dentro quemad la tela roja de la parte superior con el anillo y moved el bloque de manera que el rayo de luz incida sobre el objeto situado en la parte derecha de la pantalla .  
Salid por la puerta que habéis abierto y activad el aparato que veréis nada mas aparecer ,tomareis ahora el control del segundo equipo ,subid las escaleras que veis al fondo de la pantalla ,estaréis en una sala similar a la que habéis visto anteriormente ,quemad la tela de nuevo y haced que el rayo

de al hueco de la parte superior de la pantalla ,  
 La sala siguiente es un poco mas complicada puesto que tenemos que activar  
 3 esferas al mismo tiempo aunque ciertamente no requiere pensar mucho para  
 resolverlo ,la solución seria esta :  
 La posición inicial de los bloques es :



Donde A,B,C y D son bloques , las X son las esferas y la barra de = es el  
 rayo de luz una vez que hemos quemado la tela .  
 Y las posiciones finales serian :



Bien ahora seguid avanzando por el camino que se os ha abierto ,llegareis  
 al nivel superior de la sala del puzzle anterior , cruzad el puente de luz  
 para volver a controlar a Lloyd y los demás ,reunios con los demás para  
 acceder a la parte superior de la torre donde os enfrentareis con el jefe  
 de esta .

Jefe  
 HP: 16800 TP: 1500  
 Débil: Oscuridad  
 Resistente: Fuego ,Rayo ,Luz

Al salir de la torre examinad la ultima estantería de libros en la pared  
 izquierda de la primera sala de la torre ,conseguiréis un libro que os  
 servirá para salvar al hombre enfermo de Haima .  
 Dirigios ahora al lago Umacy que se encuentra al este de Ruin ,allí  
 encontrareis al unicornio cuyo cuerno necesitáis para salvar al hombre de  
 Haima .  
 Para poder rescatar al Unicornio necesitáis a Undine ,debéis volver al geyser  
 de Thoda y llegar hasta la sala donde luchasteis contra el jefe ,asimismo  
 también podéis visitar Balacruf y las ruinas de Triet para conseguir a  
 Sylph y Ifrit.

[-XVIII-] Elementales

Sylphs

Sylph con escudo

HP: 6190 TP: 250

Resistente: Viento

Sylph con espada

HP: 7320 TP:220

Resistente: Viento

Sylph con arco

HP:6480 TP: 80

Resistente: Viento

Undine

HP: 13000 TP: 320

Resistente: Agua ,Hielo

Ifrit

HP: 18000 TP: 850

Resistente: Fuego

No es necesario que consigáis a Sylph y a Ifrit pero derrotarlos ahora no esta de mas .

Ruta A Fin

[-XIX-] Ruta B

Esta ruta es prácticamente igual a la anterior ,los templos tendrán los mismos enemigos pero el orden en los que los visitaremos será diferente , Dado que los templos son iguales cuando lleguéis a uno os indicare donde esta la solución en la ruta A .

Nada mas salir de Ossa Trail dirigios hacia el norte hasta que no podáis avanzar mas ,id hacia el este hasta que encontréis un camino ,si miráis hacia el sur veréis una montaña con un camino que sube y un edificio ,esto es Haima entrad en ella y veréis una secuencia con Shihna y una mujer que nos pedirá ayuda para curar a un enfermo ,dirigios al hotel y hablad con la mujer ,una vez vista esta secuencia abandonad el pueblo .

Dirigios al este hasta la ciudad de Ruin donde veréis otra secuencia con Shihna , comprad nuevas armas en Ruin y dirigios mas al este hasta llegar a la ciudad de Ascard que se encuentra entre unas montañas .

Una vez allí haced lo que se indica en la parte A de la guía (buscad [-XIV-] ) Después de Ascard os debéis dirigir a Balacruf ( [-XV-] ) después de Balacruf

tal y como se indica en el punto XV dirigios a la torre del mana y después a Ruin ,una vez en Ruin debéis visitar la pequeña iglesia que se encuentra al lado de una tienda ,si entráis por el lado de Ascard ( por el cual la primera casa que encontráis es el hotel ) tomad la pasarela de madera para acceder a la siguiente zona de la ciudad ,en esta zona se encuentra la iglesia al lado de la tienda de ítems ,hablad con el sacerdote .

Después de esto dirigios al lago Umacy ,después de esto regresad a Balacruf encontrareis a un sacerdote que os dará la llave para entrar en la torre del mana ,dirigios ahora a la torre del mana y seguid los pasos indicados anteriormente ( [-XVII-] ) a diferencia de la ruta A ahora no podréis elegir un tercer miembro para el equipo así que tendréis que subir usando solo a Lloyd y Collet .

Después de la torre del mana debéis dirigios a Ruin donde Shihna se os unirá dirigios ahora a la granja humana de Ascard situada al norte de Ruin ([-XVI-]).cuando escapéis de la granja humana dirigios a Haima como se dice en la ruta A y id a la habitación del enfermo ,después seguid la parte A de nuevo hasta el final del apartado XVI .

Dirigios ahora al lago Umacy ,después de la secuencia deberéis dirigios a Izoold pero antes podéis pasar por Balacruf para luchar contra las Sylph si queréis ( totalmente opcional en este punto ) .

A partir de aquí seguid la guía de la ruta A hasta que vuelve al área de Ascard ,cuando derrotéis al jefe de Thoda geysir podréis luchar con Undine inmediatamente .

Nota: si no podéis llegar a Thoda geysir es que antes tenéis que hacer la granja humana , volved a Parumacosta y haced lo que dice la guía que se ha de hacer después de Thoda geysir ,después id a la frontera con Ascard ,Hakonesia , y os debería aparecer un soldado que habla con vosotros ,después de esto dirigios a la granja humana de Parumacosta y proseguid con la guía ,una vez destruida y conseguido el papel para cruzar la frontera dirigios a Thoda . Podéis ver la vida de Undine y los demás elementales en [-XVIII-] .

Ruta B Fin

[-XX-] Hacia Teseara

Si os acercáis a casa de Lloyd y habláis con el anciano un par de veces os dará algunos ítems útiles como una Ex-Sphere de nivel 3 .

Una vez que hayáis derrotado a Undine podéis dirigiros al lago Umacy para conseguir el cuerno del unicornio ,una vez que lo tengáis regresad a Haima para curar al hombre enfermo ,una vez curado subid a la cima de la montaña después habla con todos los miembros del equipo y dale a la segunda opción cuando hables con Collet para continuar la historia ,cuando hayáis visto esta secuencia el Sword dancer de la cueva de Ossa Trail habrá desaparecido vuestra ultima oportunidad de matarlo es justo antes de esta secuencia .

después de pasar la noche dirigios de nuevo a la cima de la montaña para dirigiros a la torre que se divisa en el horizonte .

Una vez dentro de la torre deberéis librar 3 combates :

Remiel

HP: 16000 TP: 258

Resistente: Luz

Kratos.

HP: 22500 TP: 1500

Resistente: Luz

Yggdrasil

HP: 40000 TP: 3000

Débil: Oscuridad

Resistente: Luz

Una vez que retoméis el control de los personajes volveréis a estar en la prisión del desierto ,dirigios al final del pasillo a mano izquierda y bajad por las escaleras ,en la siguiente sala podéis guardar la partida y comprar ítems ,continuad y encontrareis un pedestal para cambiar las propiedades del anillo ,usadlo y obtendréis de nuevo la bola eléctrica que usasteis la ultima vez que visitasteis la base ,subid las escaleras y dirigios a la otra parte de la habitación ,con los dos bloques marrones formad un puente para tirar el bloque gris al nivel del suelo ,después con ayuda del gris haced un camino hasta los dos cofres ,finalmente colocad el bloque gris sobre la baldosa azul para que se os abra el camino al nivel inferior ,dejad los dos bloques marrones sobre el recuadro rosa los dos pegados a un lateral ya sea el derecho o el izquierdo .

Una vez en el nivel inferior disparad al cilindro eléctrico que esta sobre el agua con vuestro anillo y activad la consola que esta al lado de las escaleras si habéis dejado bien situados los bloques formaran un puente para que podáis pasar ,una vez en el otro lado activad el cilindro y el panel de ese lado y el agua que cubre la mitad de la pantalla desaparecerá ,arrojad el bloque gris al nivel inferior y bajad por las escaleras (las escaleras están en el lado donde esta el segundo panel ,el panel mismo os tapa un poco la vista) después empujad el bloque hasta la losa azul y disparad al ultimo cilindro ,salid por la puerta de la parte sur de la sala que se os habrá abierto .

Estáis ahora en la parte que ya visitasteis en vuestra anterior visita , dirigios al hangar donde se podían comprar ítems para conseguir los Rhea Bird y dirigiros a Teseara .

[-XXI-] Monte Fooji .

Bueno una vez hayáis aterrizado no hay mucho que hacer aquí ,bajad la montaña y salid al mapa del mundo ,una vez en el mapa si os dirigís hacia el sur y seguís por este camino hasta el final encontrareis la piedra que os permite montar al animal de Lloyd en esta área y un monasterio donde podréis comprar algunos elementos para hacer armas a cambio de grade points ,vuestro siguiente objetivo es la ciudad de Meltokyo situada hacia el norte .

[-XXII-] Meltokyo

Nada mas entrar en Meltokyo a vuestra derecha queda el hotel y por la calle de la izquierda esta la tienda de ítems ,subiendo las escaleras a mano derecha esta la tienda de las armaduras y a la izquierda la de las armas .

Para empezar subid las escaleras y tendréis vuestro primer encuentro con Zelos después de esta secuencia subid al nivel superior de la ciudad y intentad entrar al palacio ,después de fracasar dirigios a la parte izquierda ,entrad en la iglesia y hablad con el sacerdote ,abandonad el templo para hablar con Presea ,ella os ayudara a entrar en el palacio .

Una vez dentro tomad cualquier puerta y subid las escaleras que encontrareis , eventualmente llegareis a un pasillo con una puerta en medio y un guardia que

la vigila ,hablad con el guardia ,después de la secuencia dirigios de nuevo a la iglesia y hablad con Zelos ,después de esta secuencia abandonad la ciudad y dirigios hacia el puente situado un poco mas al norte .

----- Extras/Secretos -----

Sword Dancer , durante el juego os encontrareis con un enemigo que no se mueve ni os intenta atacar ,se trata del sword dancer ,os lo encontrareis un máximo de 3 veces si lo vais derrotando cada vez que os lo encontréis aunque no es necesario derrotarlos inmediatamente después de encontrarlos ,si os dejáis a uno sin derrotar antes de que desaparezca los siguientes no aparecerán .

El primer sword dancer lo encontrareis en la cueva de donde sale Shihna en Ossa trail ,podéis luchar contra el hasta justo antes de dirigiros a la torre de la salvación ,una vez que hayáis pasado la noche en Haima y estéis listos para ir hacia la torre el Sword dancer ya habrá desaparecido .

Sword Dancer -Ossa Trail-

HP: 8888 TP:38

Débil: Luz

Todavía no tengo los datos del segundo y tercer Sword dancer ,el segundo aparece en el bosque antes de Ozzet y el ultimo aparece en el bosque que lleva a la casa de Lloyd justo al lado de la salida que da a la casa .

----- Controles -----

Mientras estemos en un pueblo/mazmorra los controles principales son :

- Control analógico Lo usaremos para movernos por el mapeado .
- Control digital Sirve para rotar al personaje sin movernos del sitio .
- X Una vez obtenido el sorcery ring lo usaremos para disparar .
- Y Para entrar al menú .
- Z Usada para ver loas conversaciones en pantalla .

Los controles en el menú son :

- C-stick nos permitirá hacer un scroll down donde sea posible (por ejemplo en la lista de personajes cuando tengamos mas de 4) .
- D-pad/control analógico nos sirve para movernos .
- Start En la pantalla principal alternar entre atributos de los personajes y su nivel HP/MP

En el menú de técnicas/U-attacks muestra información sobre el camino evolutivo de la técnica que señale el cursor .

En el menú de ítems nos muestra los atributos de los ítems equipables .

- X En el menú de técnicas sobre una técnicas asignada ,borra la asignación .

En el menú de técnicas sobre la lista de técnicas , olvidar técnica .

En el menú de ítems , desechar ítem .

En el menú de equipamiento , desequipar ( las armas no pueden ser desequipadas) .

En el menú de estrategias , ir a lista de estrategias predefinidas . sobre una de las estrategias predefinidas : renombrar .

En el menú de cocina , preparar un plato .

- Y En el menú principal con el icono sobre los personajes , modificar miembros del equipo .

En el menú de técnicas , desabilitar técnica para la batalla .

En el menú de equipamiento con el cursor en el nombre del personaje equipar el mejor equipamiento .

En el menú de equipamiento con el cursor sobre un tipo de equipamiento organizar lista de mejor a peor y de peor a mejor .

En el menú de estrategias sobre una de las estrategias predefidinas , restablecer valores por defecto .

- L/R Nos permite alternar entre los personajes en menús como el de equipo , técnicas , status ,etc .
- B volver atrás / salir del menú .

Controles en Batalla .

- A ataque básico
- B Ataque con técnica/magia del personaje que controlamos ,podemos asignar

desde el menú hasta 4 ataques diferentes combinando b y una dirección

- C-stick Podemos asignar dos ataques de cualquier miembro del equipo a las direcciones arriba y abajo del stick .
- X Defensa .
- R Cambiar el enemigo al que atacamos .
- D-pad nos permite cambiar la estrategia entre una de las predeterminadas .
- Z Ejecuta un U-attack cuando la barra esta llena .
- Start Pausa el juego .
- Y menú de batalla , las opciones del menú de batalla son :

Técnicas/magias : nos permite variar la asignación de técnicas de nuestro personaje o elegir una acción para uno de los personajes controlados por la cpu

U-Attacks : permite configurar los ataques para los miembros del grupo durante el U-attack .

Estrategias : Nos permite variar la estrategia .

Equipamiento : permite cambiar el equipamiento de nuestros personajes .

Items : Nos permite usar ítems .

Escape : pulsadlo para escapar de la batalla , volved a pulsarlo para cancelar la evasión .

Mientras el menú esta abierto podemos :

- Cambiar el modo de nuestro personaje entre Auto/Semi-Auto y Manual pulsando el botón Start.
- Cambiar el personaje que controlamos durante la batalla pulsando el botón Z.

Post batalla :

- X el equipo consumirá un plato si lo hemos asignado previamente y tenemos los ingredientes para hacerlo .

Controles específicos para el mapa :

- Start : cambia el minimapa .
- L/R/C-stick rota la cámara .
- X Montar en un vehículo si esta disponible .

----- Menús -----

Una vez que hemos entrado en el menú las opciones que tenemos son

Primera fila ( izquierda a derecha )

Técnicas ,U-attacks ,Estrategias ,Estatus ,Arasuji .

Segunda fila

Items ,EX-Spheres ,Equipamiento ,Cocina ,Guardar/cargar/opciones .

Técnicas :

En este menú asignaremos las técnicas para los personajes controlados por personas , asimismo si colocamos el cursor sobre la cara del personaje y pulsamos el botón Start alternaremos entre control manual , semi auto y auto

Si queremos jugar mas de un jugador simplemente poned el personaje situado en la posición del equipo correspondiente al mando del otro jugador en manual o semi-auto .

U-attacks :

Disponible una vez hayamos pasado Ossa trail los U-attack son ataques en los que interviene todo el equipo .

Cuando obtengamos el menú de U-attacks sobre las caras de lo personajes aparecerá una barra , cuando este llena podremos realizar el U-attack .

Durante el U-attack cada botón del mando ( A ,B ,X e Y ) se corresponde a un personaje ,con el botón correspondiente al personaje y la dirección que deseemos ordenaremos a cada personaje que ataque debe realizar , si dos ataques de los que realizamos son combinables los dos personajes harán un quinto golpe combinado después que los demás hayan atacado .

En el menú de U-attack asignaremos los ataques como si asignáramos los movimientos en el menú técnicas .

Estrategias :

Se usa para definir las estrategias que debe seguir la cpu .

Estatus :

Podemos ver los status de nuestro personaje y su titulo si ponemos el cursor sobre le titulo y pulsamos A aparecerá la lista de títulos disponibles para ese personaje ,diferentes títulos dan diferentes beneficios al subir de nivel.

Arasuji :

Contiene una lista de las acciones que vamos realizando en el juego .

Items :

Nos permite usar los ítems que tengamos , la primera ventana contiene los últimos ítems conseguidos , las siguientes ventanas están especializadas en ítems de un tipo , podemos navegar por ellas con la L o la R .

EX-Spheres

Las Ex-spheres permiten añadir atributos y habilidades a vuestros personajes.

Algunos de sus efectos son incrementar el numero de golpes básicos que podéis realizar o el daño que hacéis con cada golpe ,etc .  
Diferentes combinaciones de Ex-Skills darán diferentes resultados también .  
Cada personaje puede llevar un máximo de 4 esferas y cuando le hayáis equipado una ya no podréis recuperarla ,aunque si podréis equipar otra esfera nueva encima de la anterior ,básicamente hay 4 tipos de EX-Spheres y las conseguiréis o bien tras alguna batalla contra un jefe o en cofres por el mundo ,también podéis comprarlos a los nekonin en algunos pueblos pero personalmente las encuentro muy caras .

#### Equipamiento

os permite modificar el equipamiento de vuestros personajes .

#### Cocina

Podéis prepara platos que os recuperen el HP o el TP ,también podéis asignar un plato para que sea preparado después de cada batalla si pulsáis la X .

#### Guardar/Cargar/Opciones

Cuando pulséis esta opción os saldrá un submenu con 3 opciones ,la primera es guardar y estará disponible en el mapa o sobre puntos de guardado ,la segunda es cargar y siempre estará disponible ,la ultima son las opciones .

#### ----- Temas legales -----

Todas las marcas registradas y copyrights contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos propietarios .  
Este documento puede ser copiado o reproducido en cualquier formato siempre que se mantenga en su estado original .  
Si deseas usar esta guía en tu pagina web contacta conmigo a través de mi e-mail ,el uso de este documento en otra web sin mi consentimiento será considerado una violación de copyrights  
Copyright 20042 por Miguel Angel Hernando

