

ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Este PSP™Game incluye datos de actualización del software del sistema PSP™. Se necesitará una actualización en caso de que al iniciar el juego aparezca en pantalla un mensaje de actualización.

Cómo realizar una actualización del software del sistema



Los datos de actualización se muestran con este icono en el menú inicial.

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para actualizar el software del sistema PSP™. Antes de realizar la actualización, comprueba el número de versión de los datos.

- Durante la actualización, no desconectes el adaptador AC.
- Durante la actualización, no apagues el sistema ni extraigas el PSP™Game.
- No cancele la actualización antes de que finalice: esto podría provocar daños al sistema PSP™.

Cómo comprobar que la actualización se ha realizado correctamente

Selecciona "Ajustes" en el menú inicial y luego la opción "Ajustes del sistema". Selecciona "Información del sistema". La actualización se ha realizado correctamente si el número de versión del "Software del sistema" mostrado en pantalla coincide con el número de versión de los datos de actualización.

Para obtener más información sobre actualizaciones del software del sistema PSP™, visita el siguiente sitio web: eu.playstation.com

NIVEL DE CONTROL PARENTAL

El software de este PSP™Game dispone de un Nivel de control parental predeterminado basado en el contenido. Puede ajustar el nivel de control parental en el sistema PSP™ para limitar la reproducción de software de un PSP™Game con un nivel más alto que el nivel establecido en el sistema PSP™. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Este juego está clasificado mediante el sistema PEGI. Los iconos de clasificación y de descripción de contenido se muestran en la caja del juego (excepto en aquellos lugares donde, por ley, sea aplicable otro sistema de clasificación). La correspondencia entre el sistema de clasificación PEGI y los Niveles de control parental es la siguiente:

NIVEL DE CONTROL PATERNO	CLASIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDAD DE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	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 PSP™ para poder jugar.

ULES-01523

PARA USO PERSONAL SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PSP™ (PlayStation®Portable) 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 ©1997-2001 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. Licenciapara su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

"PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
The Legend of Heroes: Trails in the Sky ©2004-2011 Nihon Falcom Corporation. Licensed to and published by Ghostlight LTD. Developed by Nihon Falcom Corporation. Made in Austria. All rights reserved.

The Legend of Heroes

Trails in the Sky

Índice

Primeros pasos	1
Controles básicos	2
Pantalla de juego	3
Menú de campamento	5
Cuadernos de juego	12
Combates	15
Tiendas y edificios	24
Cuarzos y magia	26
Créditos	30



CONFIGURACIÓN

1

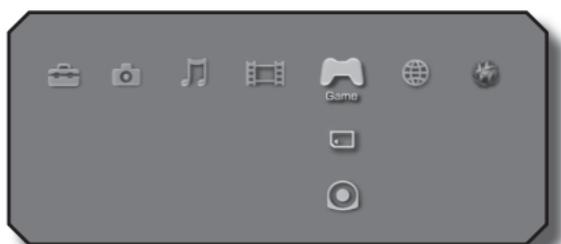
Configura tu sistema PSP™ siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Enciende el sistema PSP™; el indicador POWER (alimentación) se iluminará en verde y aparecerá el menú principal. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. A continuación, introduce el disco de Legend of Heroes: Trails in the Sky con la cara de la etiqueta hacia la parte posterior del sistema PSP™ y cierra bien la cubierta del disco.

Selecciona el icono  del menú principal y a continuación selecciona el icono de  Aparecerá una imagen del software. Selecciona la imagen y pulsa el botón  para comenzar a cargar.

NOTA IMPORTANTE: la información de 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 del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.



XMB™ Menu

Controles básicos



Botones de dirección/pad analógico

- Mover a los personajes o seleccionar las opciones de menú.
- Mantén pulsado el botón \times mientras caminas para ir más despacio.

Botón L/botón R

- Girar la cámara.

Botón \times

- Elegir una opción del menú, hablar con un personaje o examinar un objeto.

Botón \bigcirc

- Cancelar o cerrar.

Botón Δ + botón de dirección:

- Botón hacia la izquierda: abrir Bracer Notebook (cuaderno de aventurero).
- Botón hacia arriba: abrir Recipe Book (libro de recetas).
- Botón hacia la derecha: abrir Monster Guide (bestiario).
- Botón hacia abajo: abrir mapa del reino de Liberl.
- Durante el combate, activa el S-Break (límite-S) de uno de los personajes pulsando el botón de dirección correspondiente.

Botón \square

- Mantener pulsado para mostrar señales en el mapa/mantener pulsado en combate para mostrar el estado de tus personajes y enemigos.

Botón START

- Abrir el menú de campamento/saltar escena cinemática.

Botón SELECT

- Ampliar o reducir el minimapa/activar o desactivar las voces durante el combate.



Pantalla de juego

Ventana del juego

La pantalla de juego normal es similar a la que podrás ver abajo. Deberás ir guiando a tus personajes a través de las diferentes pantallas desde que comience la aventura.

Estado actual

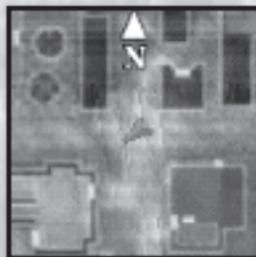
HP (puntos de vida)
 EP (puntos de energía)
 CP (puntos de técnica)
 Amarillo-verde = 1-100
 Verde fuerte = 101-200



Ventana del mapa

Minimapa

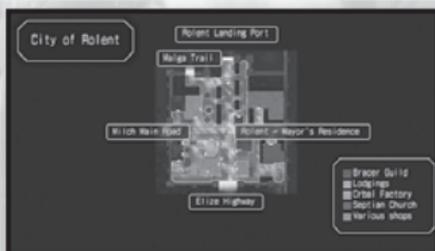
Muestra la zona que te rodea. La flecha roja te muestra el lugar donde te encuentras y la dirección a la que te diriges. Las pequeñas líneas en amarillo te muestran las entradas y salidas a otras zonas. Además, cada edificio que se muestre tendrá un color en función de su utilidad.



NOTA: existen algunos lugares (como el interior de algunos edificios o mazmorras) en los que no podrás ver el minimapa de la zona.

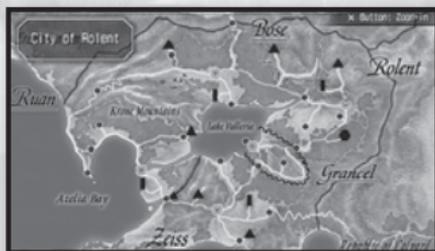
Ampliar el minimapa

Pulsa el botón SELECT (selección) para ampliar el minimapa y mostrar una vista más detallada del mismo. Al acceder a este modo, podrás usar los botones de dirección para navegar por el mapa o el botón \otimes para ampliar la vista aún más. Pulsa el botón \otimes de nuevo para alejar la vista y los botones \odot o SELECT para continuar de nuevo tu partida.



Mapa del reino de Liberl

Pulsa a la vez el botón \triangle y el botón de dirección hacia abajo para mostrar el mapa del reino de Liberl. Al acceder a este mapa, podrás usar los botones de dirección para navegar por el mapa o el botón \otimes para ampliar la vista aún más. De este modo, podrás ver el nombre de las zonas principales si mantienes pulsado el botón \blacksquare . Cuando termines, pulsa el botón \otimes de nuevo para alejar la vista y los botones \odot o \triangle para continuar de nuevo tu partida.



NOTA: los nombres de algunas zonas solo estarán visibles pulsando el botón \blacksquare si algún lugareño te habla de ellas en algún momento o si las has visitado personalmente.

En este menú podrás ver todos los detalles del personaje, examinar o cambiar tu equipamiento, acceder a tus Orbments (asignar cuarzos, usar magia curativas, etc.), usar objetos, cambiar la configuración del juego o guardar y cargar la partida.

Status (estado)

Esta pestaña muestra el estado del personaje seleccionado.

Elegir personaje

Selecciona un personaje de la lista para ver su estado.

Dinero y tiempo de juego

Muestra el total de 'mira' (la divisa del juego) que posees, así como la duración total de la partida que estás jugando.

Estadísticas detalladas

Pulsa los botones hacia la izquierda o hacia la derecha para alternar entre la ventana de estado del personaje y la de técnicas.



- | | | | |
|----------------|--|------------------|------------------------|
| Name: | Nombre del personaje. | Crafts: | Técnicas aprendidas. |
| Estado: | | S-Crafts: | Técnicas-S aprendidas. |
| Level: | Nivel actual de EXP. | | |
| HP: | Fallecerás si tu salud llega a 0. | | |
| EP: | Necesitarás puntos de energía para realizar magia. | | |
| CP: | Necesitarás puntos de técnica para realizar técnicas especiales. | | |
| EXP: | Puntos de experiencia que posees. | | |
| NEXT: | Cantidad de EXP que necesitas para alcanzar el próximo nivel. | | |

Parámetros:

- STR:** Determina el daño que infliges a tus enemigos al atacar (fuerza).
- DEF:** Determina el daño que recibes al recibir un golpe del enemigo (defensa).
- ATS:** Determina el daño que infliges a tus enemigos al usar magia (poder mágico).
- ADF:** Determina el daño que recibes al recibir un golpe mágico del enemigo (defensa mágica).
- SPD:** Determina el tiempo que transcurre con la que puedes realizar acciones en combate (velocidad).
- DEX:** Determina tu tasa de precisión en combate.
- AGL:** Determina la tasa de evasión de ataques enemigos (agilidad).
- MOV:** Determina el límite de movimiento por turno en combate.
- RNG:** Determina el alcance de tus ataques.

Equip (equipo)

En esta pestaña podrás ver o cambiar el equipo de tus personajes.

Elegir personaje

Selecciona un personaje de la lista para comprobar su equipo.

**Equips (equipo actual)**

Muestra el equipo actual del personaje seleccionado, que incluye el arma, la armadura, el calzado y dos accesorios.

**Objetos para equipar**

Muestra una lista de objetos con los que el personaje seleccionado puede equiparse.

Estado

Al seleccionar un objeto de la lista para equipar, podrás ver los cambios en el estado del personaje si te equipas con dicho objeto.

- Verde = mejora. Rojo = perjuicio.

Descripción del objeto

Muestra una descripción detallada del objeto seleccionado.

Cambiar equipo

1. Selecciona el personaje cuyo equipo quieras cambiar. Podrás ver una lista de los objetos disponibles en la parte derecha de la pantalla.
2. Selecciona la prenda o arma que quieres cambiar y solo se mostrarán las correspondientes en la lista.
3. Elige el objeto con el que quieras equiparte.

NOTA: mientras navegas por el menú de equipo, puedes usar los botones hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar de personaje al instante.

Orbment (esferas mágicas)

Esta pestaña te permite ver las esferas mágicas que cada personaje posee. También podrás ver o cambiar el cuarzo asignado a cada esfera, confirmar las artes mágicas disponibles de cada personaje o usar tus artes curativas. No obstante, ten en cuenta que tendrás que tener suficientes EP para usar artes curativas.

Slots (ranuras)

Muestra los cuarzos que has asignado a cada ranura de esta esfera.

Elegir personaje

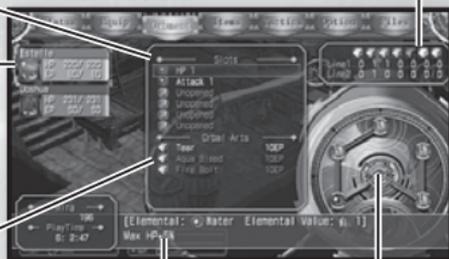
Selecciona un personaje de la lista para ver sus esferas mágicas.

Orbal Arts (artes mágicas)

Muestra una lista de todas las artes mágicas que el personaje puede utilizar.

Points (puntos)

Muestra el total de puntos elementales que has asignado a cada línea. Consulta la sección 'Líneas' y 'Atributos elementales' de la página 8 para obtener más información.



Descripción de cuarzo/magia

Muestra una descripción detallada del cuarzo o arte mágica que elijas.

Esfera mágica

Muestra la ranura y la estructura lineal de la esfera mágica del personaje.



Líneas

Líneas que conectan las ranuras de la esfera.

Slots

Orificios tallados en la esfera donde podrás colocar los cuarzos. Las ranuras bloqueadas pueden liberarse en la fábrica de esferas (orbital factory).

Estado

Al seleccionar un nuevo cuarzo de la lista, podrás ver los cambios en el estado del personaje si te equipas con él.

- Verde = mejora.
- Rojo = perjuicio.



Lista de cuarzos

Cambiar cuarzos

1. Selecciona el personaje cuyo cuarzo quieras cambiar. Podrás ver información de la esfera del personaje en la parte derecha de la pantalla.
2. Elige una ranura y se mostrará la lista de cuarzos correspondiente.
3. Elige el cuarzo que quieras asignar.

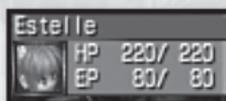
NOTA: Algunas ranuras solo aceptan cuarzos de un elemento en concreto, en función del color que tengan en sus bordes:

**Atributos elementales**

Marrón: Earth (tierra)	Azul: Water (agua)	Rojo: Fire (fuego)
Verde: Wind (viento)	Negro: Time (tiempo)	Dorado: Space (espacio)
Plata: Mirage (ilusión)	Blanco: ninguno (válido para todos los atributos).	

Usar artes mágicas

1. Selecciona el personaje cuya magia quieras usar. Podrás ver información de la esfera del personaje en la parte derecha de la pantalla.
2. Elige un arte curativa y, seguidamente, selecciona un personaje de la columna en la parte izquierda de la pantalla.
3. Elige el personaje que quieras sanar.



NOTA: mientras navegas por el menú de la esfera mágica, puedes usar los botones hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar de personaje al instante.

Items (objetos)

Esta pestaña te permite ver o usar los objetos que tienes disponibles.

Elegir personaje

Selecciona el personaje de la lista sobre el que te gustaría usar el objeto.

Sepith

Número de fragmentos sepith de cada tipo que posees (máx. 9.999).

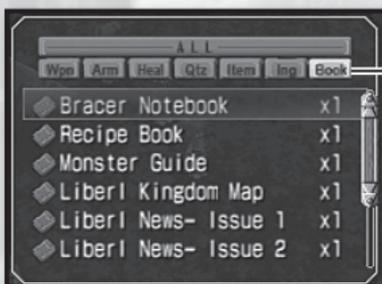


Lista de objetos

Lista de los objetos que posees actualmente.

Descripción del objeto

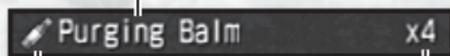
Muestra una descripción detallada del objeto seleccionado.



Pestañas de clasificación

A medida que prograses en el juego, conseguirás hacerte con un sinfín de objetos. Pulsa los botones hacia la izquierda o hacia la derecha para navegar a través de las pestañas de clasificación de objetos y elegir una en concreto. Esto te ayudará a afinar la búsqueda de cualquier objeto de una manera más rápida y sencilla.

Nombre del objeto



Icono del objeto
(indica el tipo de objeto)

Número de objetos como este que posees (máx. 99)

Usar objetos

1. Elige el objeto que quieras usar.
2. Si seleccionas un objeto legible (como un libro o un periódico), podrás consultar su contenido de inmediato. Si se trata de un objeto de curación o cualquier otro que puedas usar, elige 'Use' (Usar) para continuar. Si es un objeto para todo el grupo, verás un mensaje de confirmación preguntándote si quieres realizar dicha acción. En caso de que el objeto fuese para un solo personaje, el cursor pasará a la columna de selección de personaje de la izquierda.
3. Elige el personaje sobre el que quieras usar el objeto (en caso de que sea necesario).

Eliminar objetos

1. Elige el objeto del que quieras deshacerte.
2. Selecciona 'Discard' (Eliminar) en las opciones disponibles.
3. Se mostrará un mensaje de confirmación preguntándote si quieres eliminar el objeto. Elige 'Yes' (Sí) y eliminarás una unidad de ese objeto.

NOTA: solo podrás eliminar los objetos unidad por unidad. Ten en cuenta también que no podrás deshacerte de algunos objetos y esta opción no estará disponible.



Tactics (formación)

Esta pestaña te permite configurar qué personaje dirigirá el paso, así como la formación de combate y los S-Breaks.



Posición del personaje

La línea de personajes que se muestra representa el orden que cada uno tiene mientras caminas en grupo por la pantalla principal. Para cambiar la posición de dos personajes basta con elegir un primer personaje, luego el segundo, y ambos intercambiarán posiciones.



Posiciones de combate

La cuadrícula de 7x5 que se muestra incluye las posiciones iniciales que tus personajes pueden ocupar al entrar en combate. Para cambiar la posición de algún personaje, mueve el cursor al espacio ocupado por dicho personaje y pulsa el botón . Luego elige el lugar donde quieras colocarlo y pulsa de nuevo el botón . Ten en cuenta que los personajes situados en el extremo inferior izquierdo estarán más cerca de los enemigos, por lo que es recomendable posicionar a aquellos que tengan poca defensa o armas de largo alcance cerca del extremo opuesto.



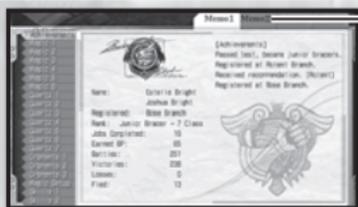
Asignar S-Break

Cada personaje puede asignar una técnica-S como su 'S-Break'. En caso de que haya más de una técnica-S disponible, esta opción te permitirá elegir la que quieras usar. Basta con seleccionar el S-Break ya asignado a un personaje, pulsar el botón y elegir una técnica-S de la lista. Para más información sobre cómo usar los S-Breaks, consulta la página 20.

Al comienzo del juego, los personajes principales Estelle y Joshua recibirán tres objetos: 'Bracer Notebook' (cuaderno del aventurero), 'Recipe Book' (libro de recetas) y 'Monster Guide' (bestiario). Cada uno de estos cuadernos se actualizará a medida que recibas o completes encargos de 'bracer', aprendas nuevas recetas y te encuentres con nuevos monstruos. Podrás consultarlos si mantienes pulsado el botón  y pulsas el botón hacia la izquierda, hacia arriba o hacia la derecha respectivamente. También puedes acceder a ellos desde la pestaña 'Books' (Libros) del menú de objetos.

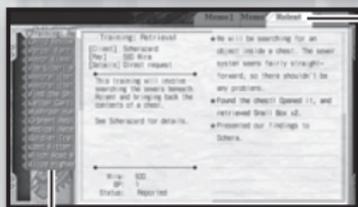
Cuaderno de aventurero (botón + botón hacia la izquierda)

Contiene información acerca de los encargos de los tablones del Bracer Guild (Gremio de Aventureros), así como notas acerca de dichas tareas y de los aventureros en general.



Pestañas Memo (memoria)

Contienen un registro de tu puesto como aventurero, así como listados mágicos y otra información que pueda ser vital para tu aventura.



Pestañas regionales

Contienen un registro con información importante para los encargos que estás realizando en una de las regiones de Liberl. Tan solo contarás con la pestaña de la región de 'Rolent' al hacerte con tu cuaderno de aventurero, pero las irás ampliando a medida que visites el Gremio de Aventureros de otras regiones.

Pestañas de encargos

- Sin marca:** encargo sin terminar (en proceso).
- Marca !:** encargo finalizado del que debes informar al Gremio.
- Marca O:** encargo finalizado del que has informado al Gremio.
- Marca ?:** encargo no realizado dentro del tiempo establecido.

Al elegir un encargo de una de las pestañas de la izquierda los datos de la región que están a la derecha cambiarán y podrás ver la descripción completa del encargo, la recompensa, el nombre del cliente, etc. Además, la pestaña regional se irá actualizando automáticamente a medida que prograses en el encargo con datos relevantes y un registro detallado de los acontecimientos que han ocurrido hasta el momento.

Libro de recetas (botón + botón hacia arriba)

¡Entrena tu paladar! Este cuaderno incluye información sobre cómo preparar los distintos platos que hayas consumido a lo largo de tu aventura.

Para cocinar debes tener una receta (recipe) e ingredientes (ingredients).

Receta: se aprende al comer en posadas o restaurantes o al usar objetos de comida.

Ingredientes: se obtienen al comprarlos o como botín de los monstruos.

Además, contarás con dos tipos de comidas: para tomar ('sit-down') o para llevar ('to-go').

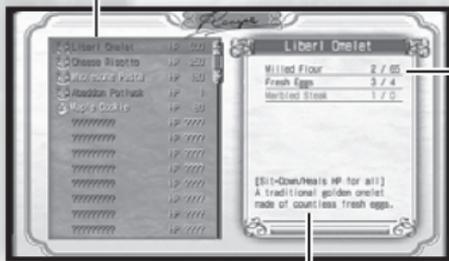
Comida para tomar: el grupo la consumirá al instante y tendrá un efecto inmediato.

Comida para llevar: la almacenarás como objeto y podrás consumirla cuando quieras.

Lista de recetas

Blanco: sabes cómo cocinar el plato y tienes los ingredientes.

Gris: no puedes cocinar el plato porque te faltan ingredientes.



Ingredientes

Lista con la cantidad de ingredientes necesarios para cocinar el plato. La información aparece de la siguiente forma: [cantidad necesaria]/[cantidad disponible]. Si no tienes suficientes ingredientes, toda la línea aparecerá en rojo.

Descripción del plato

Indica si la comida es para tomar o para llevar, así como el efecto que proporciona a quienes la consumen.

Cómo cocinar

1. Elige la receta que quieras cocinar del libro de recetas.
2. Selecciona el número de platos que quieras cocinar y elige 'OK' (Aceptar) para cocinarlo al instante. Si es una comida para llevar, otorgará efectos inmediatos a todos los personajes de tu grupo. Si es para llevar, el objeto se añadirá a tu inventario en función el número de platos que hayas cocinado.

Bestiario (botón  + botón hacia la derecha)

Contiene información sobre todos los monstruos a los que te has enfrentado en tu aventura.

**Table of Contents (índice por región)**

Muestra un listado completo de los monstruos que has combatido en cada región. Puedes navegar por las diferentes regiones pulsando los botones hacia la izquierda y hacia la derecha o, de lo contrario, el botón L o el botón R.

Ver datos de los monstruos

Elige un monstruo del índice y pulsa el botón  para mostrar información detallada del mismo. Si quieres navegar a través de las páginas del bestiario sin tener que regresar al índice pulsa los botones hacia la izquierda o hacia la derecha (o, si lo prefieres, el botón L y el botón R).

El nivel de detalles a los que puedas acceder varía en función de los siguientes aspectos:

- Si solo te has topado con el monstruo.
- Si has derrotado al monstruo.
- Si el monstruo ha sido derrotado por un personaje con el cuarzo 'Information' (Información).



Fundamentos de combate

Enfrentarse a enemigos

Entrarás en combate si entras en contacto con un monstruo o enemigo mientras caminas por los terrenos del juego.

Desarrollo del combate

Al comenzar la batalla, tanto tus personajes como los enemigos se turnarán para realizar órdenes hasta que uno de los bandos derrota al otro. El orden en que las órdenes se llevan a cabo depende del parámetro SPD (velocidad) de cada participante. Ganarás el combate si vences a todos tus rivales y mantienes al menos a uno de tus personajes en pie. No obstante, la partida habrá terminado si todos tus personajes son derrotados. Para más información sobre los resultados del combate, consulta la página 23.

Órdenes

Podrás realizar una acción determinada cuando llegue el turno de uno de tus personajes. Para más información sobre estas acciones, consulta el número de página indicado más abajo.



Attack → página 19



Craft → página 19



Move → página 19



Item → página 20



Art → página 19



Run → página 20

Elegir un objetivo

Tras haber dado una orden a uno de tus personajes, tendrás que elegir un objetivo (en caso de que sea necesario). Algunas órdenes tienen efecto en enemigos o aliados específicos, mientras que otras afectan a un terreno o zona en concreto. Para más información, consulta la página 21.

S-Break

En ciertas ocasiones, uno de tus personajes podrá realizar una técnica-S y logrará adelantarse hasta ocupar el siguiente turno para órdenes independientemente del nivel de SPD (velocidad) que tuviese. Esto es lo que llamamos un 'S-Break'. Para más información, consulta la página 20.



Comenzar con ventaja

Podrás comenzar el combate en ventaja o desventaja en función de cómo hayas entrado en contacto con el enemigo antes de iniciar el enfrentamiento. Si logras pillar al enemigo desprevenido por la espalda y lo tocas gozarás de una ventaja al comenzar el combate; si, por el contrario, el enemigo se te abalanza por la espalda sufrirás una desventaja.



↑ **Ventaja**

(asalto al enemigo por la espalda)



↑ **Desventaja**

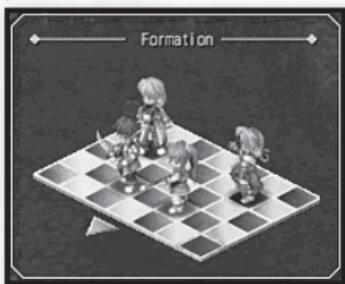
(tu grupo es pillado por sorpresa)

Además, ten en cuenta que al moverte libremente sin haber entrado en combate, los enemigos se percatarán menos de tu presencia en función de lo lejos que estés. A medida que te acerques, el enemigo se centrará en ti, pero si te alejas su atención irá desapareciendo.

Otra información relevante

- Ver detalles de los monstruos → página 20
- Estados alterados → página 22

¡Procura mantener una formación útil para el combate!



La posición inicial de cada miembro de tu equipo puede en ocasiones llevarte a la victoria o a la desgracia, así que tómate tu tiempo para configurar la formación cada vez que los personajes del grupo cambien. Para más información acerca de cómo configurar tu formación de combate, consulta la sección 'Posiciones de combate' de la página 11.

Pantalla de combate

El campo de batalla de todos los enfrentamientos consiste en un terreno de 17 por 17 casillas. A pesar de que la acción se muestra por defecto desde una perspectiva isométrica, podrás girar la cámara libremente pulsando el botón L o el botón R mientras seleccionas una orden de combate. No obstante, la cámara quedará fija mientras se ejecuta cada acción.

Barra AT

Bonus AT

Estado del personaje



1

2

3

4

Estados de los personajes:

Botón de límite

Tras reunir ciertas condiciones, pulsa el botón  más uno de los botones de dirección para activar el S-Break de un personaje y hacer avanzar su técnica-S hasta la siguiente posición de la lista de turnos (consulta la página 20 para obtener más información). Cada botón de dirección se corresponde con el S-Break de uno de los personajes en función de lo siguiente:

Personaje:

1

2

3

4

Botón  + izquierda arriba derecha abajo



HP actuales

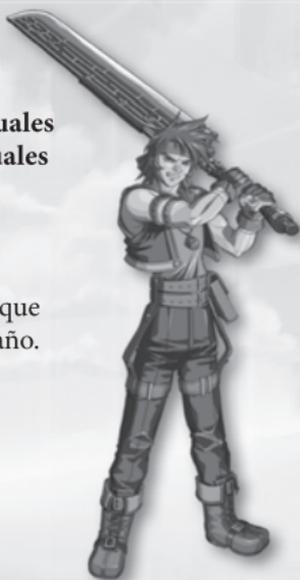
EP actuales

Rostro de personaje

El rostro de los personajes cambiará en función de su salud.

Mecedor CP

Aumenta cada vez que recibes o infliges daño. Su límite es 200.





Barra AT

La barra de 'ataque por turnos' determina el orden de todos los contendientes de un combate, tanto aliados como enemigos. El personaje situado más arriba es el que está seleccionando órdenes en estos momentos y tras este irá el que le sigue más abajo. Si aparece un icono con una 'A', dicho personaje se está preparando para usar magia (Arts) y si aparece una 'C' se prepara para usar una técnica (Crafts). El color del borde del icono determina la relación de un participante contigo: un borde rojo indica que es un enemigo u objetivo enemigo, mientras que uno azul indica que es un compañero u objetivo aliado.

Bonus AT

Durante cada combate se establecen ciertos turnos al azar que cuentan con ventajas en la barra AT. Cuando llegue el turno correspondiente, aquel que haya conseguido dicho turno (ya sea aliado o enemigo) recibirá la ventaja indicada. Sin embargo, cuando el orden de los personajes en la barra AT sea alterado por usar magia o un S-Break, el bonus AT no se moverá y será asignado a otro participante. Así podrás robarles bonus a tus enemigos.

La lista de bonus AT es la siguiente:



HP HEAL: recupera un 10% o un 50% de HP.



STR UP: aumenta el daño por ataque o magia durante ese turno en un 10% o un 50%.



EP HEAL: recupera un 10% o un 50% de EP.



CRITICAL: multiplica el poder de ataque, magia o curas por 1,5 durante ese turno.



CP UP: aumenta el nivel de CP en un 10% o un 50%.



SEPITH UP: te otorga más sepith durante ese turno.

Personajes invitados

En ocasiones, un personaje no jugador se unirá a tu grupo por un breve espacio de tiempo. Cuando esto suceda, podrás ver su rostro y estado en la esquina superior izquierda de la pantalla. Al llegar su turno, el personaje se moverá y actuará automáticamente, por lo que no podrás darle órdenes.



NOTA: si el HP del invitado llega a cero, la partida acabará sin tener en cuenta que otros miembros del grupo estén vivos. Por lo tanto, se recomienda tener extremo cuidado y curar a estos personajes en todo momento por medio de objetos y artes curativas. Al concluir el combate, los HP del invitado se recuperarán por completo, así que solo tendrás que preocuparte de que sobrevivan a la batalla.

Órdenes de combate (detalladas)



Attack (atacar)

Inicia un ataque normal. Tras elegir esta orden, deberás seleccionar un objetivo. Tu personaje caminará hacia el objetivo y atacará, siempre y cuando dicho objetivo esté cerca. Si eliges un objetivo que supera el valor de MOV (movimiento) del personaje o el alcance de su arma, el personaje simplemente caminará hasta donde pueda y el turno finalizará sin más.



Move (moverse)

Mueve al personaje hacia el lugar que prefieras del mapa de combate. Tras elegir esta orden, deberás seleccionar una casilla de destino. Tu personaje caminará hacia allí y su turno finalizará. No obstante, y dado que no has realizado acción alguna, su próximo turno se iniciará mucho antes de lo normal.



Art (magia)

Ordena a tu personaje que se prepare para liberar un conjuro. Tras elegir esta orden, deberás seleccionar un arte mágica y un objetivo (ya sea un aliado, un enemigo o una zona de efecto). Todas las artes requieren un tiempo de preparación, por lo que el turno del personaje acabará y este lanzará el conjuro en su próximo turno. Podrás calcular cuándo será tu próximo turno antes de lanzar el hechizo, así que presta atención a la barra AT (y a los bonus AT) antes de elegir el objetivo del conjuro.



Craft y S-Craft (técnicas y técnicas-S)

Ordena a tu personaje que use una técnica o una técnica-S. Tras elegir esta orden, deberás seleccionar un objetivo (ya sea un aliado, un enemigo o una zona de efecto).

Técnicas:

- Habilidades únicas de cada personaje. A medida que el personaje suba de nivel, irás consiguiendo nuevas técnicas. Para que uno de tus personajes pueda llevar a cabo una técnica, deberá tener suficientes CP que irá consiguiendo a medida que sufra o inflija daños.

Técnicas-S

- Técnica de una fuerza e intensidad supremas. Cuando un personaje use una técnica-S consumirá todos sus CP. Solo podrás usar técnicas-S cuando los CP del personaje estén por encima de los 100, y su poder aumentará considerablemente cuando tengas un máximo de 200 CP.



Item (objeto)

Ordena a tu personaje que use un objeto curativo o de cualquier otro tipo. Tras elegir esta orden, deberás seleccionar un objeto y un objetivo (en caso de que sea necesario). A diferencia de las artes mágicas, los efectos de los objetos son inmediatos.



Run (huir)

Ordena a tus personajes que se retiren de la batalla. Tras elegir esta orden, aparecerá un mensaje para confirmar dicha acción. Ten presente que, aunque elijas 'Yes' (Sí) y escapes con éxito, el enemigo seguirá merodeando por la zona y podrá atacarte de nuevo. Por ello, es recomendable distanciarse del enemigo rápidamente tras huir de un combate.



S-Break

Ordena a un personaje que use su técnica-S inmediatamente, sin importar si es su turno o no. Cada vez que los CP de un personaje lleguen a 100, su 'Break Button' (botón de límite) comenzará a brillar y podrá optar a usar el S-Break a su antojo.

Cómo activar S-Break

- Existen dos maneras de activar un S-Break. El primer método es pulsar el botón  tras haber seleccionado al personaje con los botones hacia la izquierda y hacia la derecha. El otro método consiste en combinar el botón  y un botón de dirección: botón  + botón hacia la izquierda activa el S-Break del primer personaje de tu grupo, botón  + botón hacia arriba el del segundo, botón  + botón hacia la derecha el del tercero y botón  + botón hacia abajo el del cuarto. Tras elegir un S-Break, tendrás que elegir el objetivo de la técnica-S (un aliado, un enemigo o una zona de efecto). El personaje realizará la técnica-S y consumirá sus CP.

Para más información sobre cómo usar S-Breaks, consulta la sección 'Asignar S-Break' de la página 11.

Información de enemigos

Cuando selecciones a un enemigo como objetivo, podrás mantener pulsado el botón  para ver detalles acerca de dicho rival, así como mostrar la barra de HP de cada participante y ver el estado de cada uno a la vez.



- HP: HP restante del monstruo y máximo HP.
- Cond: estados alterados que sufre el monstruo (envenenamiento, petrificación, etc.).
- Elemental Efficacy (%): afinidad elemental de los ataques o artes mágicas (tierra, agua, fuego, viento). Un valor del 100% equivale, en líneas generales, a un ataque no elemental normal (el máximo valor es 200%). Cuanto más se extienda este medidor hacia la derecha, más efectivos serán los ataques de ese elemento y viceversa.

Zona y tipo de efecto

Algunos efectos se centrarán en uno (o varios) de los participantes del combate, mientras que otros lo harán en una zona del terreno de batalla en concreto. En algunos casos aparecerá un círculo para mostrarte la zona de efecto, con una gradación animada para identificar el centro y el alcance del ataque. En otros casos, el personaje lanzará un ataque en línea recta hacia delante. Si realizas una acción ofensiva, la zona de efecto aparecerá en amarillo; si se trata de una técnica de recuperación, la zona aparecerá en azul.

Por lo general, estos son los tipos de efectos disponibles:

Propio

Solo afecta a aquel que realiza la acción.

Objetivo único

Solo afecta al aliado o enemigo que elijas.

Zona de efecto (círculo, línea)

Afecta a todos los enemigos que están en un círculo o línea determinada. El alcance que este círculo o línea puede cubrir varía, aunque suele estar incluido en uno de estas pautas:

1. Posición de aquel que realiza la acción

La acción tendrá efecto en un círculo alrededor de aquel que realiza la acción.

2. Posición del objetivo

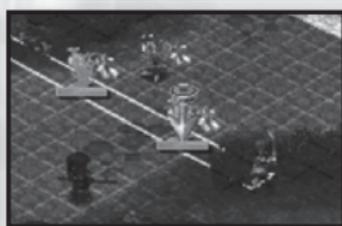
La acción tendrá efecto en todos los que rodeen al objetivo principal o, de lo contrario, en todos los enemigos que estén en línea recta entre el personaje y su objetivo.

3. Ubicación deseada en el terreno

La acción tendrá efecto en un círculo alrededor del terreno que elijas o, de lo contrario, en todos los enemigos que estén en línea recta entre el personaje y la zona que elijas.



↑ Círculo en zona determinada del terreno



↑ Línea recta designada hasta el objetivo

Todos los objetivos

Afecta a todas las unidades aliadas o enemigas del campo de batalla.

Estados alterados

Cada vez que se usa magia que afecta al estado de un personaje (beneficial o perjudicial), dicho personaje adquirirá un estado alterado. Si esto ocurre, podrás ver el icono correspondiente al estado alterado justo encima de su barra de HP.



Icono	Nombre	Efecto	Se agota	Curable
	Poison	Recibes daño tras cada turno (veneno).	Si	Si
	Seal	No te permite usar técnicas o técnicas-S (sello).	Si	Si
	Freeze	Pierdes el turno y recibes daño en el siguiente (congelación).	Si	Si
	Petrify	Pierdes el turno y falleces si alguien te ataca (piedra).	No	Si
	Sleep	Pierdes el turno y te despiertas si alguien te ataca (sueño).	Si	Si
	Faint	Pierdes el turno (desmayo).	Si	Si
	Mute	No puedes usar artes mágicas (silencio).	Si	Si
	Confuse	Atacas de manera aleatoria a enemigos y aliados (confusión).	Si	Si
	Blind	Reduce tus valores de DEX y AGL (ceguera).	Si	Si
	Rage	Centra tus ataques solo en aquel que te provoque (furia).	Si	Si
	Immune	Hace que el próximo daño que recibas sea nulo (inmunidad).	No	No
	MOV↑	Aumenta el valor de movimiento.	Si	No
	AGL↑	Incrementa la agilidad.	Si	No
	STR↑/↓	Potencia o debilita los ataques físicos.	Si	No
	DEF↑/↓	Potencia o debilita la defensa física.	Si	No
	SPD↑/↓	Aumenta o disminuye tu velocidad.	Si	No
	K.O.	Te incapacita al quedarte sin HP.	No	Si

Resultados de combate

Si derrotas a todos los enemigos aparecerá una pantalla de victoria de la batalla. En esta pantalla cada personaje de tu grupo que haya sobrevivido recibirá una cantidad de EXP y el grupo en conjunto recibirá otra cantidad de septh (así como algunos objetos de recompensa). Si uno de los personajes consigue suficientes EXP para subir de nivel, sus niveles también aumentarán por uno.



NOTA: sin embargo, aquellos que no sobrevivieron del combate (estado de K.O.) no recibirán nada de EXP.

Game Over (fin de partida)

Si fallecen todos tus personajes o un personaje invitado que te acompañe, la partida habrá acabado y podrás ver una ventana similar a la que aparece aquí.



Retry (reintentar)

Elige esta opción para reintentar vencer el combate. Si has activado la función 'Retry Offset' (Reajustar dificultad), reducirás el nivel de dificultad del combate cada vez que pruebes suerte de nuevo.

Title screen (pantalla de título)

Selecciona esta opción para salir a la pantalla de título del juego. Perderás los progresos que no hayas guardado, así que asegúrate antes de tomar esta decisión.



Orbal Factories (fábrica de esferas)

En la fábrica de esferas podrás usar los fragmentos sepith que tengas para liberar ranuras de las esferas mágicas o crear diversos cuarzos.

Abrir ranuras



Lista de ranuras

Crear cuarzos



Lista de cuarzos

Descripción de la ranura/cuarzo

Abrir ranuras

1. Selecciona 'Slot' (Ranura) en el menú de la tienda y a continuación selecciona un personaje.
2. Selecciona el personaje cuya esfera mágica quieras modificar. Aparecerá una lista de las ranuras, así como una imagen de la esfera mágica del personaje.
3. Elige una ranura de la lista que puedas liberar. Tras seleccionarla, podrás comprobar cuántos fragmentos sepith necesitas para realizar dicha acción. Pulsa el botón  para liberar la ranura.

Crear cuarzos

1. Selecciona 'Quartz' (Cuarzos) en el menú de la tienda y se mostrarán toda la lista de cuarzos disponibles.
2. Elige el cuarzo que quieras crear. Al seleccionarlo podrás ver sus características, así como los fragmentos sepith que necesitas para crearlo.
3. Pulsa el botón  para continuar y elige 'Yes' (Sí) para confirmar la operación.

NOTA: si tratas de liberar una ranura o crear un cuarzo sin los fragmentos sepith necesarios la operación no tendrá éxito.

Bracer Guilds (Gremios de Aventureros)

Estos edificios sirven de cuartel general de todos los bracers (aventureros). En su interior podrás comprobar y aceptar encargos, así como informar de los



que ya hayas completado. Cada vez que finalices un encargo, es recomendable que vuelvas al gremio más cercano cuanto antes para poder informar de tus hazañas y comprobar si han publicado alguna otra misión en el tablón mientras tanto.

Buscar encargos

1. Comprueba el tablón de noticias que se encuentra en el centro de cada gremio para estar al tanto de todos los encargos disponibles, incluso aquellos que estés realizando en esos momentos.
2. Selecciona el nombre o título de uno de los encargos para ver todos los detalles. Una vez que lo hayas hecho, la petición se registrará automáticamente en tu cuaderno de aventurero para que puedas consultarla.

NOTA: el tiempo restante para llevar a cabo la misión se muestra en el apartado 'term length' (plazo), que se encuentra justo al lado del nombre del encargo en el tablón: 'S' equivale a un corto plazo, 'M' es un plazo medio y 'L' a largo plazo. Los encargos que llevan una 'S' deben ser completados cuanto antes, ya que el plazo para completarlos es bastante escaso.

Reclamar recompensa por encargo

1. Dirígete al mostrador de cualquier Gremio de Aventureros y selecciona 'Report' (Informar) para dar cuenta de los logros que has realizado.
2. Al completar encargos irás recibiendo BP (puntos de aventurero) que te ayudarán a subir de categoría y estado. También recibirás dinero por cada encargo que completes, o incluso algún objeto de recompensa. El importe y la calidad del premio que obtengas dependen de la velocidad, eficacia y dedicación que hayas demostrado en la prueba.

Información general

- Podrás usar magia al colocar cuarzos en una esfera mágica.
- La magia que utilices depende de la disposición de los cuarzos.
- Cada cuarzo mejora además uno o varios atributos del personaje que lo lleva equipado.
- Podrás crear cuarzos y liberar ranuras de las esferas mágicas en la fábrica de esferas, siempre y cuando tengas fragmentos sepith.

Términos clave



Esfera mágica

Dispositivo para uso personal con forma de esfera y multitud de funciones, las cuales dependen de los cuarzos que coloques en su interior. Cada individuo porta una esfera mágica que puede ser personalizada en función de los atributos elementales de cada ranura, así como de la manera en que dichas ranuras estén conectadas para formar circuitos (o 'líneas').



Sepith

Piedras que poseen las propiedades elementales: Earth, Water, Fire, Wind, Time, Space o Mirage. Estos fragmentos conforman los cuarzos y por lo general se obtienen como botín al derribar a monstruos en combate.



Cuarzo

Cristal formado por fragmentos de septio llamados 'sepith'. Al colocarlos en las ranuras de una esfera mágica, estos mejoran los atributos del portador de dicha esfera. Además te otorgan diferentes 'artes mágicas' en función de la disposición en la que los hayas colocado. Solo los artesanos expertos podrán tallar cuarzos en la fábrica de esferas. Para ello necesitan gran cantidad de fragmentos sepith.



Ranura

Orificio de una esfera mágica diseñado para los cuarzos. Algunas ranuras son afines a un elemento en concreto y solo aceptan cuarzos de dicho elemento. Cada esfera mágica tiene seis ranuras disponibles, pero solo la del centro estará disponible en un principio. El resto deberás liberarlas en la fábrica de esferas usando fragmentos sepith. Cuantas más ranuras libres haya en la esfera mágica de un personaje, mayor cantidad de EP tendrá.

Arte mágica

Efectos mágicos otorgados por las esferas de cada personaje. Cada personaje dispondrá de artes mágicas diferentes en función de cómo hayan sido dispuestos los cuarzos en sus esferas mágicas.

Elemento

Existen siete variedades distintas de fragmentos sepith, cuarzos y magia, cada uno con sus características especiales:

Elemento	Color	Características
Earth	Marrón	Daño físico, defensa, etc.
Water	Azul	Recuperación, ataques fríos, etc.
Fire	Rojo	Ofensiva, ataques de llamas, etc.
Wind	Verde	Evasión, ataques de borrasca, etc.
Time	Negro	Acciones veloces, magia de rapidez, etc.
Space	Dorado	Movimiento, alcance, etc.
Mirage	Plata	Percepción, alerta, etc.

EP (puntos de energía)

Energía almacenada en esferas mágicas necesaria para realizar magia. La cantidad de EP de un personaje equivale generalmente al número de ranuras liberadas en su esfera mágica, aunque algunos personajes son más 'sensibles' que otros a esta energía. Podrás recuperar tus EP descansando en una posada o usando un objeto que los restablezca.

¡Llegó la hora de crear magia!

Cuanto más entiendas de disposiciones en una esfera (y su relación con las artes mágicas) más divertido te resultará este juego. Así que ha llegado la hora de practicar un poco, ¿no te parece?

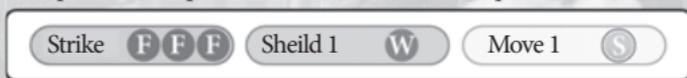
Ejemplo: otorgar a Estelle el conjuro 'Fire Bolt EX'.

1. Echamos un vistazo a la sección 'Magic' (Magia) de la pestaña 'Memo1' en el cuaderno de aventurero para tratar de descubrir los elementos necesarios de Fire Bolt EX.



F = Fire **W** = Wind **S** = Space

2. Ahora vayamos al apartado 'Quartz' de la pestaña 'Memo1' y comprobemos qué cuarzos reúnen esos requisitos.

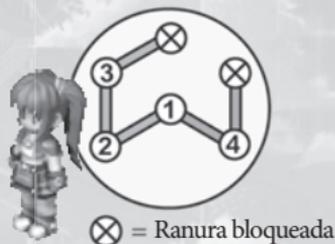


↑
¡Los valores elementales coinciden!
↓



3. ¡Perfecto! Ahora comprobemos qué ranuras han sido liberadas en ambas líneas de Estelle y veamos si hay suerte.

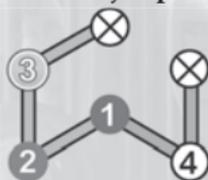
Si comenzamos por la ranura del medio de cada esfera, podremos trazar un camino establecido en dirección a las otras ranuras abiertas (de una a seis) a lo largo del borde de la esfera. Esto se conoce como línea y para confirmarlas deberás acceder a la pestaña de esferas mágicas en el menú de campamento (ver página 7). En la imagen de la derecha puedes ver que hay dos líneas con ranuras liberadas en la esfera de Estelle: 1→2→3 y 1→4. Las propiedades elementales de un personaje se calculan en función de estas líneas.



⊗ = Ranura bloqueada

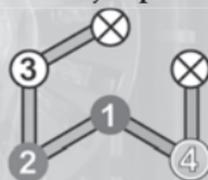
4. ¡Todo marcha bien! Ahora asignemos esos cuarzos. Si colocamos los tres cuarzos ya mencionados anteriormente en la misma línea, ¡Estelle aprenderá a usar Fire Bolt EX!

Buen ejemplo



Los cuarzos necesarios están todos en la misma línea.

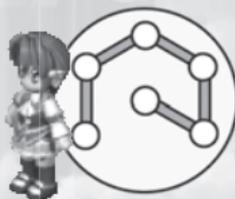
Mal ejemplo



Los cuarzos necesarios están divididos en cada una de las dos líneas.

- La magia que cada personaje puede usar depende de los cuarzos elementales colocados en cada línea.
- Para configurar tu magia de manera óptima, resulta aconsejable liberar las ranuras de cada esfera mágica lo antes posible.
- Las líneas varían en función de la esfera mágica, por lo que los personajes con mayores dotes mágicas suelen tener líneas más largas.
- Encontrarás la lista de artes mágicas y cuarzos en la pestaña 'Memo1' de tu cuaderno de aventurero. Para más información, consulta la página 12.

Ejemplos de líneas de otros personajes:



Kloe

Todas las ranuras de Kloe están conectadas en una línea única, lo que permite encadenar gran cantidad de cuarzos juntos y usar magia más avanzada que la mayoría de los personajes.

Zane

Las ranuras de Zane están divididas en cuatro pequeñas líneas, por lo que no le será posible hacer grandes cadenas de cuarzos ni usar magia avanzada.



NOTA: si no has liberado suficientes ranuras para combinar cuarzos, dirígete a la fábrica de esferas y libera las que puedas (siempre y cuando tengas suficientes fragmentos sepith). Para más información, consulta 'Orbal Factories (fábrica de esferas)' en la página 24.

– Development Members –
Nihon Falcom Corporation

Programmers

Hideyuki Yamashita
Noriyuki Chiyoda
Takayuki Kusano
Toru Endo

Graphic Artists

Kazuki Nagao
Takeshi Araki
Shinichi Ito
Seiji Murakami
Hidenori Tanaka
Hiroyuki Yabuki
Maiko Yoshida
Nobuo Hayashi
Syunsuke Ito
Yoshie Sato

Scenario Writers / Event Script Editors

Hisayoshi Takeiri
Yoshihiro Konda
Syuuji Nishitani
Homare Karusawa

Music Composers / Sound Team jdk

Hayato Sonoda
Yukihiro Jindo

Theme song “*Hoshi No Arika*”

Vocals: u-mi

Chorus: Kazuko Ito

Lyrics: Hideaki Hamada

Arrangement: Kohei Wada

Recording: Kazuhiro Miyasaka (PRESTONE)

Public Relations

Hidefumi Inaya
Atsushi Hoshino
Fumika Murakami

Illustrator

You Shiina

Special Thanks

ASCII MEDIA WORKS Inc.
Field Y
Kure Software Koubou Corporation.

Coordinator

Mieko Ishikawa

Director

Toshihiro Kondo

Producer

Masayuki Kato

– North American Localization –

English Text Translation by

John Sears
Jeff Nussbaum
Chris Cruz

XSEED Games

Localization Specialist

Thomas Lipschultz

Senior Editor

Jessica M. Chavez

Localization Manager

Kenji Hosoi

Product Coordinator

Christine Nakashima

Product Manager

Jimmy Soga

Director of Publishing

Ken Berry

Account Analyst

Shiho Yamaguchi

Finance

Kenzo Nogimura

President

Jun Iwasaki

Special Thanks

Jennifer Chavez
Kirsten Miller
Michael Cunningham
Daniel Prescott
ONE PR Studios
Pole 2 Win America
Studio QED, Inc.
Virtual Interactive

Game Testers

Joseph Jin
Jerry Young
Jesse Unick
Chris Craig

The Legend of Heroes: Trails in the Sky
for PSP® (PlayStation®Portable) system

Published by XSEED Games

©2004-2011 All rights reserved by Nihon Falcom Corporation.

Ghostlight has lots more exciting products available! Go to our website to see more info on your favourite Ghostlight games, visit exclusive mini sites for our products and stay updated on the latest JRPG goodness. We're also on Facebook and Twitter, so now its even easier to stay updated.

Go to www.ghostlight.uk.com and follow us on:



YouTube

*.B., "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Legend of Heroes: Trails in the Sky © 2011 Index Corporation. Published by Ghostlight. Developed by Atlus. Licensed to Ghostlight Ltd. by Atlus U.S.A., Inc. Made in Austria. All rights reserved.