



WILD ARMS

PlayStation® Classic

EL DESTINO DE FILGAIA ESTÁ EN TUS MANOS

El mundo de Filgaia se halla al borde de la destrucción total, y solo los Dream Chasers, Rudy, Cecilia y Jack, pueden evitar que sucumba. Cuentan contigo para tomar las decisiones adecuadas para culminar su viaje con éxito. ¡Buena suerte!

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botones de dirección	moverse por el mundo y las mazmorras/mover el cursor
Botón SELECT	acceder al mapa mágico mientras te desplazas por el mundo
Botón START	cambiar de personaje y la herramienta que lleve equipada
Botón TRIANGLE	acceder a los comandos de campo
Botones L2 y R2	subir y bajar en la pantalla de objetos
Botón CROSS	realizar varias acciones (hablar, lanzar, acelerar)
Botones L1 y R1	cambiar de personaje en los menús de estado y equipo
Botón CIRCLE	cancelar una acción
Botón SQUARE	usar una herramienta

NOTE: La clave para progresar en tu aventura es aprovechar al máximo las herramientas disponibles.

PERSONAJES

Rudy Roughnight

Edad: 15

Ocupación: Paria

Este 'Dream Chaser' (Buscador de sueños), ha recorrido las desiertas tierras de este mundo en busca de un sitio al que llamar su hogar. A pesar de su inocente edad de 15 años, tiene madera de guerrero. Gracias a su dominio de las armas de destrucción masiva (conocidas como ARM) de las olvidadas civilizaciones antiguas de Filgaia, Rudy usa la potencia de fuego para librarse de cualquier problema. Se le vio por última vez trabajando en la aldea fronteriza de Surf.

Jack Van Burance

Edad: 27

Ocupación: Cazatesoros

En su búsqueda del 'Poder absoluto', Jack ha pasado gran parte de su vida explorando y excavando ruinas antiguas. Su inseparable compañero, un místico roedor llamado Hanpan, siempre le acompaña y ayuda en sus numerosas expediciones hacia lo desconocido. Además de en su amiguito, Jack confía en el 'Fast draw', una antigua técnica de esgrima que le permite desenvainar a tal velocidad que genera una onda de choque capaz de cercenar a sus desafortunados enemigos. Tras su sarcástica fachada se oculta un pasado misterioso. Se le vio por última vez explorando las ruinas del Templo del recuerdo.

Cecilia Lynne Adlehyde

Edad: 16

Ocupación: Princesa/maga

Hija del rey Adlehyde, esta hermosa princesa de cabellos dorados posee la habilidad de comunicarse con los Guardianes. Ha pasado la mayor parte de su juventud en la misteriosa abadía de Curan, donde se formó en las artes mágicas y descubrió los misteriosos poderes de una vieja reliquia familiar, la Lágrima. Cecilia es capaz de lanzar diversos hechizos combinando emblemas elementales. A punto de cumplir los 17, se prepara para volver a casa, el castillo Adlehyde, donde la espera una gran celebración.

Rudy, Jack y Cecilia no interactuarán entre sí directamente al cruzarse sus caminos. Primero deben forjar sus propios destinos. Sin embargo, habrá momentos en los que un personaje no podrá resolver ciertos retos por su cuenta. El apoyo de los otros personajes será crucial para triunfar.

CONTROLES DE CAMPO

VIAJAR POR TIERRA

Usa los botones de dirección para desplazar a tu personaje en ocho posibles direcciones. Cuando te aproximes a localizaciones a las que puedas acceder (como ciudades o mazmorras), la vista se acercará y verás el nombre del lugar. Pulsa el botón CROSS para entrar.

NOTA: Hay ciertas zonas de las mazmorras a las que solo podrás acceder saltando de una cornisa. Si no ves un borde, un camino o una pasarela, quizá puedas saltar si mantienes pulsado el botón de dirección correspondiente.

VIAJAR EN BARCO

A medida que la historia avanza, podrás acceder a un barco. Para abordar el barco, acércate hasta que el personaje lo toque y pulsa el botón CROSS. Para desembarcar, atraca el barco en la costa. El único terreno desde el que podrás abordar y desembarcar el barco es una playa.

PANTALLA IMAGEN SOBRE IMAGEN

Cuando los tres personajes principales se encuentren en la misma ciudad o mazmorra pero no viajen juntos, verás una pequeña pantalla con la localización de los personajes que no controles en ese momento. Esta pantalla aparecerá automáticamente en el momento en que tu personaje se detenga.

ACCIONES

Los personajes pueden realizar diversas acciones. Antes de emprender tu aventura, conviene que te familiarices con ellas.

HABLAR

Puedes hablar con la gente acercándote a la persona en cuestión y pulsando el botón CROSS. No te preocupes si los separa un mostrador o una mesa, podrás hablar con la persona igualmente.

NOTA: Pulsa los botones CROSS o CIRCLE mientras hablas para avanzar la conversación.

CORRER

Mantén pulsado el botón CROSS para que tu personaje eche a correr. Suelta el botón CROSS para frenar.

BUSCAR

Sitúate frente al objeto que quieras investigar y pulsa el botón CROSS. No dejes de investigar todos los cofres que encuentres; puede que contengan objetos valiosos. Esta acción también te permite leer carteles o libros.

LEVANTAR

Pulsa el botón CROSS al tocar objetos como cajas de madera para levantarlos. Prueba con diferentes objetos para descubrir cuáles puedes levantar.

LANZAR

Cuando levantes un objeto, podrás lanzarlo en cualquiera de las ocho direcciones usando los botones de dirección y pulsando el botón CROSS. Esto te servirá para romper cajas y descubrir su contenido o activar mecanismos.

EMPUJAR

Puedes mover algunos bloques y estatuas empujándolos. Coloca tu personaje frente al objeto que quieras mover y mantén pulsado el botón de dirección correspondiente para empujarlo.

COMANDOS DE CAMPO

Cuando tu personaje no esté en combate, puedes ver los comandos de campo pulsando el botón TRIANGLE. Utiliza los botones de dirección para seleccionar un comando y pulsa el botón CROSS para ejecutarlo.

NOTA: Si no tienes clara su función, mueve el cursor hasta el comando en cuestión y pulsa el botón TRIANGLE para ver un mensaje de ayuda.

Objetos (icono de bolsa)

Este comando te permite usar objetos del inventario. Pulsa el botón CIRCLE para ver los subcomandos y el botón TRIANGLE para consultar los efectos del objeto.

Use (Usar)

Selecciona un objeto pulsando el botón CROSS y vuelve a pulsarlo sin mover el cursor para usarlo. Luego selecciona el personaje que quieras que use el objeto. Los objetos en gris no se pueden usar mientras el equipo viaja.

Arrange (Organizar)

Organiza los objetos por tipo (consumibles y equipo).

Habilidades (Icono de destello)

Este comando te permite ejecutar las habilidades innatas de cada personaje. Tras seleccionar un personaje, selecciona el comando. Los comandos en gris no están disponibles para el personaje mientras viaja.

Equipar (icono de chaleco)

Este comando te permite equipar a los personajes con armas y armaduras. Cuando encuentres o compres equipo, podrás equipárselo a un personaje. En esta pantalla también puedes comprobar el efecto de un objeto sobre los atributos del personaje. Una flecha amarilla indica que el atributo del personaje subirá, mientras que una flecha azul indica que bajará.

R. Hand (mano derecha)

Selecciona esta opción para asignar un arma a la mano derecha.

L. Hand (mano izquierda)

Selecciona esta opción para asignar una armadura u objeto especial a la mano izquierda.

Body (cuerpo)

Equipa a los personajes con prendas que hayas encontrado o comprado para proteger el cuerpo.

Head (cabeza)

Equipa a los personajes con prendas que hayas encontrado o comprado para proteger la cabeza.

Rune (runa)

Selecciona esta opción para equipar runas.

Auto Equip (equipar automáticamente)

Selecciona automáticamente el equipo que potencie al máximo las habilidades de los personajes.

NOTA: La función Auto Equip no cambia la runa equipada ni el equipo que el personaje lleve en la mano izquierda.

Combate automático (icono de megáfono)

Ordena a un personaje que actúe automáticamente en combate para no tener que controlar cada una de sus acciones.

ESTADO DE LOS PERSONAJES

La pantalla de estado indica información sobre los personajes, como su nombre, nivel, ocupación, HP (Puntos de salud), MP (Puntos de magia), comandos automáticos y estados negativos.

HP (Puntos de salud)

Indica la vida del personaje. Si sus HP caen a cero durante el combate, no podrá seguir luchando. El número derecho es el máximo de HP, y el izquierdo, los que le quedan en ese momento.

MP (Puntos de magia)

Indica el poder mágico del personaje. Si sus MP caen a cero, no podrá lanzar hechizos o usar Fast Draw. El número derecho es el máximo de MP, y el izquierdo, los que le quedan en ese momento.

NOTA: Rudy no usa MP.

HERRAMIENTAS DE RUDY

Bombas

La cueva Berry, al sureste de la aldea de Surf, solía ser un abundante depósito de hierbas medicinales. Estas bombas se utilizaban para la minería de hierbas. Si bien son dispositivos sencillos fabricados con pólvora y una mecha, te resultarán muy útiles para reventar cajas grandes o demoler muros endebles.

Radar

Este es un tipo de ARM que reacciona ante los tesoros haciendo que brille su ubicación. Cuando lo encontraron excavando unas antiguas ruinas, el radar estaba roto, pero un viejo 'maestro' (un gran artesano experto en ARM) llamado Zepet logró restaurarlo. Con el tiempo, el radar fue cambiando de manos con frecuencia, pasando por cazatesoros y ladrones. Se desconoce el paradero actual del dispositivo.

Patines

Se trata de unas botas motorizadas con una serie de ruedas dispuestas en fila. No solo son incontrolables; una vez activados, solo se detendrán al chocar con algo. Puede que no sea el medio de transporte más cómodo, pero te permitirá atravesar terrenos que no puedes andar. Además, su velocidad crea un campo de fuerza a su alrededor que impide el daño de las ciénagas ponzoñosas.

HERRAMIENTAS DE JACK

Hanpan

Técnicamente, este adorable roedor no es una herramienta. Más bien es el compañero de fatigas de Jack. Gracias a su agilidad, Hanpan puede encontrar objetos, como tesoros, o activar mecanismos a los que los humanos no pueden llegar. El mundo de Filgaia está repleto de formas de energía con distintos grados de consciencia. Los seres místicos como Hanpan han evolucionado a partir de esas fuentes de energía.

Mechero

Es un encendedor como otro cualquiera, sin más. No obstante, viene de perlas para hacer fuego. Puede servirte, por ejemplo, para encender una lámpara o quemar rastrojos que te bloqueen el paso. También puede resultarte muy útil si cuentas con una lámpara mágica.

Gancho

Puedes usarlo para engancharlo a un poste y salvar distancias que no podrías atravesar a pie. Su estructura es bastante sencilla: un garfio unido a una delgada cadena de acero. Jack puede lanzar el gancho en ocho direcciones.

HERRAMIENTAS DE CECILIA

Lágrima

Esta pequeña gema es una reliquia familiar de la realeza Adlehyde. De joven, Cecilia heredó la gema de su madre, postrada en la cama por una enfermedad. Esta misteriosa piedra brilla con una intensidad pulsante como el latido de un corazón cuando la porta una mujer con sangre real. Si se sostiene en alto, reacciona ante objetos ligados a los Guardianes. También puede afectar a los dispositivos mágicos que la antigua raza Elw dejó atrás.

Reloj de bolsillo

Las manecillas de este reloj se mueven en sentido antihorario. Tiene la capacidad de volver atrás en el tiempo para reparar cajas rotas o devolver objetos desplazados a su posición original. A pesar de su potencial, este poderoso objeto solo funciona en lugares concretos, y sus efectos no se aplican a los seres vivos.

Vara mágica

Este objeto te permite comunicarte con los animales tocándolos levemente en la cabeza.

COMBATE

Durante tu aventura por el ancho mundo y las mazmorras, te encontrarás con todo tipo de monstruos. Cuando aparezca la pantalla de combate, tendrás que elegir comandos para iniciar la batalla. El combate se desarrolla por turnos. Tras confirmar los comandos, comenzará una animación de combate. Cuando todos los personajes y monstruos hayan atacado una vez cada uno (esto constituye un turno completo), podrás volver a seleccionar comandos.

FIJAR OBJETIVO

Esta es la habilidad de Fuerza de nivel 1 de Rudy. Aumenta la precisión de los ARM hasta el 100%. Al seleccionar este comando, tendrás que elegir un ARM al que aplicarlo.

ACELERADOR

Esta es la habilidad de Fuerza de nivel 1 de Jack. Permite a Jack realizar su acción antes que ningún otro personaje o enemigo durante un turno. Al seleccionar el comando, tendrás que elegir la acción a la que aplicarlo.

MÍSTICO

Esta es la habilidad de Fuerza de nivel 1 de Cecilia. Le permite desatar el poder latente de todos los objetos y algunas armas y armaduras.

NOTA: Los objetos consumibles desaparecerán una vez desatado su poder latente.

ESTADOS NEGATIVOS

Es posible que, durante el combate, algún personaje sufra estados negativos. Algunos tienen un efecto limitado que desaparece al terminar el combate. Otros seguirán afectando al personaje hasta que se curen. En la pantalla de estado podrás comprobar todos los estados negativos, salvo Armour Down (Menos armadura) y Slow Down (Ralentizado). Cuando el indicador de Fuerza de un personaje alcance el nivel máximo, se eliminarán sus estados negativos.

GUARDIANES

Los Guardianes son la fuente de la fuerza que sostiene el mundo. Los Guardianes consumieron todo su poder durante la guerra contra los Demonios de metal hace ya mil años. Todo lo que queda de ellos hoy en día son las historias transmitidas de generación en generación, y velan por el futuro de la humanidad en silencio. Por desgracia, todo parece presagiar el retorno de los Demonios de metal, por lo que los Guardianes decidieron confiarle el destino de Filgaia a tres jóvenes a través de Cecilia, una descendiente del intermediario original de los Guardianes.

INVOCAR A LOS GUARDIANES

Puedes invocar a los Guardianes durante el combate para recurrir a su descomunal poder. Equipa a tus personajes con runas y combate para aumentar su indicador de Fuerza hasta el nivel 2. Entonces podrás invocar a los Guardianes mediante el comando de habilidad de Fuerza 'Summon Guardian'.

RUNAS

El poder perdido de los Guardianes se materializó en forma de runas. Se trata de los restos fosilizados de su consciencia. Pueden parecer piedras normales, pero apenas pesan. Al equiparse una runa, ciertos atributos de los Guardianes mejorarán los del personaje.

Susurros del agua

Esta runa representa a Stoldark, quien gobierna sobre la energía del agua. También es el protector del Conocimiento oculto, por lo que potencia el poder mágico del personaje. El temible poder del agua es capaz de destruir a los enemigos.

Garras del vendaval

Esta runa representa a Fengalon, quien gobierna sobre la energía del aire. Al manipular los vientos, produce tornados y vacíos. Para ser más precisos, es capaz de desintegrar a los enemigos mediante la vibración del aire.

Fuego iracundo

Esta runa representa a Moa Gult, quien gobierna sobre la energía del fuego. Simboliza su papel como protector de la fragua y es capaz de calcinar a los enemigos.

Lamentos de la tierra

Esta runa representa a Gurdijeff, quien gobierna sobre la energía de la tierra. Al producir un rugido que sacude la tierra, provoca terremotos y fisuras que dañan a los enemigos. Por su solemnidad y poder, Gurdijeff es el líder de los cuatro Guardianes elementales.

ARM

ARM son las siglas de Ancient Relic Machine, algo así como 'Vestigios mecánicos de la antigüedad'. De acuerdo con los estudios de los llamados 'maestros' de los ARM, estas armas de destrucción masiva se desarrollaron durante la guerra contra los Demonios de metal hace mil años. Rara vez se ha encontrado un ARM plenamente funcional en una excavación. Además, dado que estas armas se sincronizan con la mente del usuario para desatar su poder, se requiere una habilidad especial innata para utilizarlas en combate. Visita a la profesora Emma de Adlehyde y los talleres de otros maestros para mejorar los ARM de Rudy. Todo tiene su precio, pero podrás aumentar tus ATP (Puntos de ataque), tu HIT (Precisión) y tu munición máxima.

MAGIA

En el mundo de Filgaia, puedes lanzar hechizos combinando dos de los cuatro emblemas elementales. Antiguamente, era necesario dibujar un símbolo en el suelo y celebrar un ritual para hacer magia. Sin embargo, en pleno combate el tiempo es un bien escaso, por lo que se crearon símbolos mágicos simplificados llamados emblemas. Si registras el procedimiento del ritual necesario y la combinación correcta de emblemas en un pergamino, podrás activar hechizos a tu voluntad usando tu poder mágico.

Si cuentas con uno de estos pergaminos, llamado Crest Graph, podrás registrar varios hechizos en él en los gremios mágicos de la ciudad. Para reutilizarlos y crear nuevos hechizos, selecciona 'Dissolve' para desvincular el hechizo anterior.

Para crear hechizos, primero debes elegir un tipo de magia: Fuego, Agua, Tierra, Trueno, Aire, Luz u Oscuridad. A continuación, elige una combinación de emblemas y dale un nombre a tu nuevo hechizo.

La magia blanca tiene propiedades principalmente defensivas, como curar estados negativos o huir de mazmorras. Adapta tus hechizos a las debilidades del enemigo para infligirle mucho más daño. Para analizar los puntos débiles de un enemigo, utiliza el hechizo de magia negra 'Analyze' de Cecilia.

©1996 Sony Interactive Entertainment Inc. Wild Arms is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.