



DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH HACKER'S MEMORY

©Akiyoshi Hongo, Toei Animation
©2018 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



EMPEZAR UNA PARTIDA -----	3	COMBATE -----	26
ACCIONES BÁSICAS -----	4	Descripción de la pantalla de combate	27
MUNDO -----	7	Órdenes -----	28
HISTORIA Y PERSONAJES -----	8	Combos cruzados -----	29
DESARROLLO DEL JUEGO -----	10	Tipos y atributos -----	30
CAPTURA Y ENTRENAMIENTO DE DIGIMON ---	11	Anomalías de estado -----	31
CONTROLES DEL MAPA DE CAMPO -----	12	Batallas de dominación -----	32
HABILIDADES DE PIRATEO -----	16	DIGILAB -----	33
DIGIVICE -----	17	DigiBank -----	34
Digimon -----	19	DigiFarm -----	37
Habilidades -----	20	Mazmorra espejo/Tienda/ Máquina médica -----	39
Objetos -----	21	Red -----	40
Jugador -----	22	COLISEO SIN CONEXIÓN -----	44
Palabras clave/Opciones -----	23	ORDENADORES -----	45
Guía de campo -----	24	CASOS -----	46
DigiLine -----	25	TERMINOLOGÍA -----	47

Cuando hayas iniciado el juego y aparezca la pantalla de título, pulsa cualquier botón para acceder a la pantalla del menú y seleccionar uno de los siguientes modos.

MENÚ DE TÍTULO

Nueva partida	Comienza la historia desde el principio.
Continuar	Carga tus datos guardados para continuar la historia por donde la dejaste.
Nueva partida +	Importa los datos guardados de una partida finalizada y comienza la historia desde el principio.
Continuar Cyber Sleuth	Importa datos guardados de Cyber Sleuth.

¿Qué pasa si pierdo en la partida?

Si todos tus Digimon se quedan sin PS, perderás la partida y regresarás a la pantalla de título. Tendrás que continuar a partir de tu último punto de guardado, así que recuerda guardar la partida con frecuencia.

Guardado

Usa la opción "Save" (Guardar) del Digivice para guardar la partida cuando estés en el mapa de campo. Puedes guardar hasta tres partidas a la vez. Si seleccionas un archivo que ya contiene datos guardados, estos se sobrescribirán.



MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®4



Las funciones de los botones cambian en el mapa de campo y en combate.

CONTROLES BÁSICOS

Botones de dirección/ joystick izquierdo	Moverse, seleccionar
Botón X	Confirmar
Botón O	Atrás, cancelar

CONTROLES DEL MAPA DE CAMPO

Botones de dirección/ joystick izquierdo	Moverse, seleccionar
Joystick izquierdo	Correr
Joystick derecho ↓ ↑	*Solo se puede acercar o alejar la cámara en ciertas zonas
Botón X	Hablar, recoger objetos, etc.
Botón Δ	Activar Digivice
Botón □	Mostrar el menú de habilidades de pirateo
Botón R1	Mostrar el minimapa. *Solo se puede hacer en ciertas zonas
Botón del panel táctil	Mostrar DigiLine
Botón R3	Restablecer perspectiva
Botón OPTIONS	Mostrar ventana de regreso al título

CONTROLES EN COMBATE

Botones de dirección/ joystick izquierdo	Sélectionner
Botón X	Confirmar
Botón O	Cancelar
Botón Δ	Mostrar las estadísticas de los Digimon aliados. *Solo si está seleccionada la opción "Change" (Cambiar).
Botón X mientras mantienes el botón R1	Escapar
Botón OPTIONS	Activar o desactivar modo automático

Los controles se ajustarán según tu situación y aparecerán en la parte inferior de la pantalla del Digivice o el DigiLab.

CONTROLES DEL DIGIVICE

▶ Controles universales

Botones de dirección/joystick izquierdo	Seleccionar
Botón	Confirmar
Botón	Atrás/Cancelar
Botón / Botón	Cambiar de Digimon o cambiar de página en la lista

▶ Controles del Digivice (parte superior de la pantalla)

Botones de dirección	Seleccionar
Botones de dirección	Mostrar u ocultar a los miembros del grupo en reserva
Botón (mientras se muestran los miembros del grupo en reserva)	Mostrar estadísticas

▶ Controles de "Digimon"

Botón	Mostrar estadísticas
Botón (ajustes)	Eliminar habilidad o equipo

▶ Controles de "Field Guide" (Guía de campo)

Botón	Mostrar función de búsqueda
Botones de dirección/joystick izquierdo	Cambiar de nivel mientras se muestran las estadísticas

▶ Controles de "Save" (Guardar)

Botón + Botón + Botón	Borrar los datos guardados seleccionados
-------------------------	--

CONTROLES DEL DIGILAB

▶ Controles universales

Botones de dirección/joystick izquierdo	Seleccionar		
Botón	Confirmar	Botón	Atrás
Botón / Botón	Cambiar de Digimon o cambiar de página en la lista		

▶ Controles del "DigiBank"

Botón	Mostrar estadísticas y ajustes de Digievolución, Involución o Digiconversión
Botón	Cargar cuatro Digimon o menos, mover Digimon a un equipo o DigiBank (mientras mueves a un Digimon)
Botón OPTIONS	Ordenar lista de Digimon

▶ Controles de "DigiFarm"

Botón OPTIONS	Mostrar u ocultar (mostrar u ocultar información)
Botones de dirección/joystick izquierdo	Seleccionar Digimon

▶ Controles de "DigiFarm" (mientras los Digimon están seleccionados)

Botón OPTIONS	Mostrar u ocultar
Botón	Mostrar estadísticas
Botón / Botón	Cambiar de Digimon
Botón	Volver a la selección de la Isla Granja
Botón	Alimentar Cambiar comida

CIBERESPACIO

EDEN

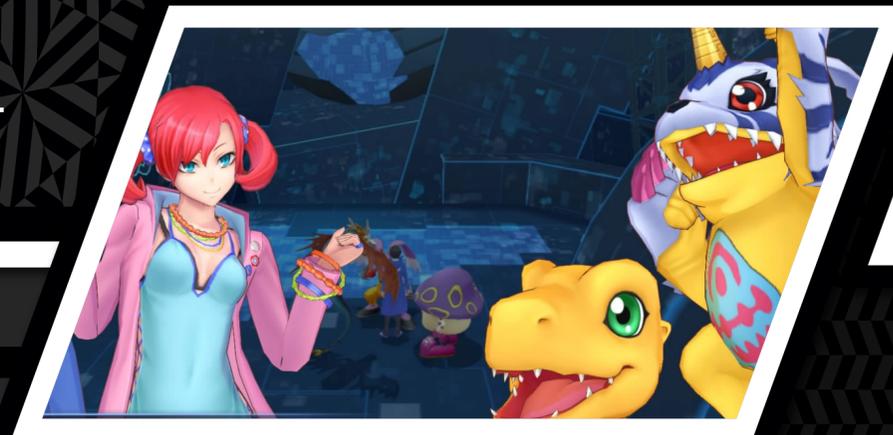
Y MONSTRUOS DIGITALES

En Japón, en un futuro no muy lejano, una revolucionaria tecnología de realidad virtual y los avanzados sistemas de red han dado como resultado la creación de EDEN, el mayor espacio cibernético del mundo, un lugar tan frecuentado por algunos como el mundo real.

Sin embargo, los hackers amenazan la paz de este nuevo mundo. Estos individuos utilizan potentes virus para burlar los protocolos de seguridad y alterar datos clave para sus propios fines, lo que provoca graves daños en el ciberespacio.

Estos virus cuentan con inteligencia artificial avanzada y son capaces de aprender, desarrollarse y evolucionar en una amplia variedad de formas.

Se conocen como "monstruos digitales".



UN EVASIVO HACKER QUE
INTENTA LIMPIAR SU NOMBRE

KEISUKE AMAZAWA

VOZ: RYOTA ASARI

La cuenta EDEN de una persona es tanto su forma de identificación como su puerta de entrada al ciberespacio. La cuenta EDEN de Keisuke ha sido pirateada, lo que ha provocado que este se vea envuelto en un delito de sustracción de cuentas. Keisuke se ha pasado a la piratería para descubrir a la persona que le tendió la trampa.

*El nombre podría cambiar.



UN GENIO DE LA PIRATERÍA RESULTADO DE UN DESAFORTUNADO ACCIDENTE

ERIKA MISHIMA

VOZ: YUI OGURA

Erika pertenece al equipo de pirateo Hudie. Su hermano y ella están solos desde que perdieron a sus padres en un accidente de coche, hace ya algunos años. Esta chica tímida pasa buena parte del tiempo encerrada en la sala VIP del cibercafé de la sede de Hudie, una sala a la que muchos llaman "el cuarto de Eika". El accidente en el que murieron sus padres le provocó una grave lesión en la cabeza, por lo que su mente está ahora conectada a un servidor especial de la red EDEN que reduce la carga de su cerebro. Como efecto secundario, ahora posee habilidades innatas para el pirateo.



LÍDER DE HUDIE Y HERMANO
MAYOR PROTECTOR

RYUJI MISHIMA

VOZ: YUICHI NAKAMURA

Ryuji es el líder del equipo de pirateo Hudie, encargados del mantenimiento de EDEN. Conocido como "leyenda del pirateo", antes era el número dos del famoso equipo de pirateo Jude. Además de ser alguien respetado, también tiene buena relación con Zaxon, el mejor equipo de la actualidad. Como hermano mayor de Erika, acepta toda clase de casos para pagar las facturas médicas de su hermana.



SIEMPRE DISPUESTO A LEVANTAR
EL ÁNIMO DEL EQUIPO

CHITOSE IMAI

VOZ: YUKI ONO

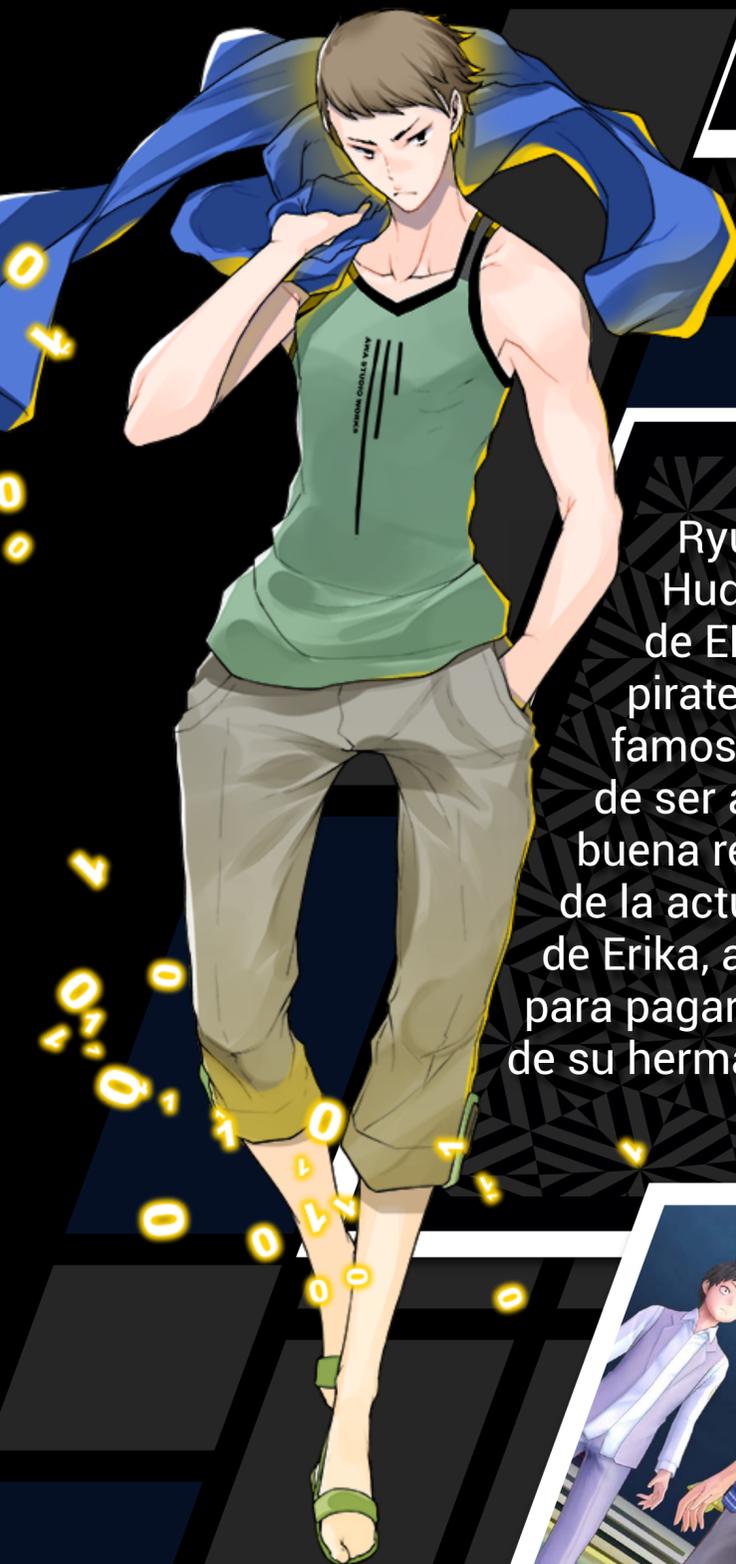
Chitose es el número dos del equipo de pirateo Hudie. Además de tener una personalidad muy diferente a la de Ryuji, también cumple con el importante papel de animar al equipo. Como hacker veterano, es especialista en crear sus propias herramientas de pirateo y malware para recopilar información. También tiene algunos programas de Digimon, pero sus principales ocupaciones son la táctica y el apoyo.

LA AUTOPROCLAMADA
MASCOTA DE HUDIE

WORMMON

VOZ: KAORI ISHIHARA

Wormmon es un Digimon que se perdió en el ciberespacio del Mundo Digital. Erika y los demás fueron a rescatarlo mientras lo atacaban en Kowloon, en el nivel más bajo de la red EDEN, tras enfadar a otro Digimon por sus torpezas. Se quedó junto a Erika después de que esta le curara sus heridas, y ha sido su Digimon desde entonces. Aunque es cobarde, tiene mucha curiosidad y suele acabar causando problemas por culpa de su extrema falta de tacto.



Tras el prólogo, la historia se divide en tres estilos de juego: investigación y exploración, encuentros y combates entre Digimon, y captura y entrenamiento de Digimon.

PRÓLOGO

Poco después de comenzar la partida, llegarás a una pantalla donde podrás introducir el nombre del personaje principal. Usa la función de teclado para ello. Consulta la guía del usuario para obtener más información (<http://manuals.playstation.net/document/>). Cuando hayas terminado, selecciona "OK" para continuar.



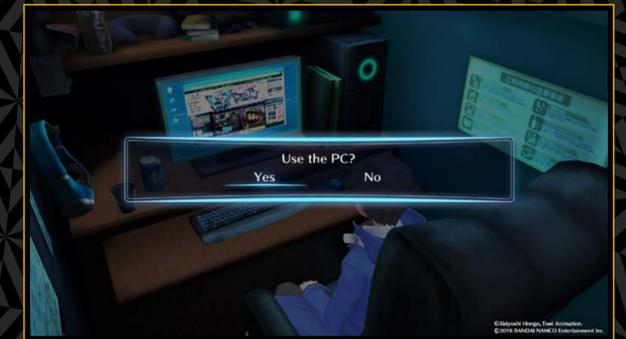
INVESTIGACIÓN Y EXPLORACIÓN

Explora el mapa de campo y consigue información y objetos para avanzar en tus investigaciones. Hay dos tipos de mapas: el mundo real y el ciberespacio. Ambos están conectados por puntos de acceso que te permiten pasar de uno a otro en lugares específicos.



Investigación de casos (misiones)

Acepta casos del sistema de tablón de anuncios (BBS, por sus siglas en inglés) desde un ordenador o desde el propio tablón para jugar misiones fuera de la historia principal. Recibirás una recompensa por cada caso que resuelvas (→ página 46).



ENCUENTROS Y COMBATES ENTRE DIGIMON

En ocasiones, te encontrarás con Digimon salvajes en EDEN y en las Redes Digitales. Dale órdenes durante los combates e intenta derrotar a tus rivales.



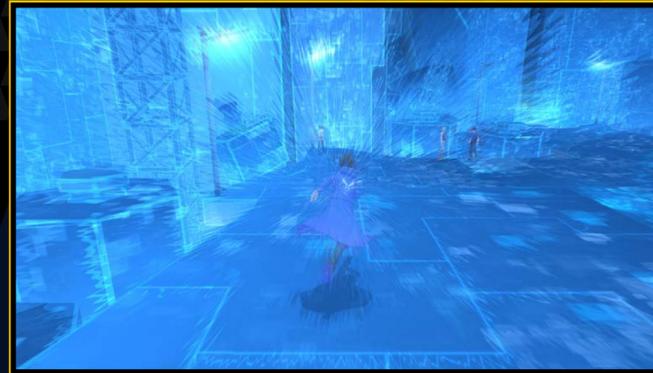
CAPTURA Y ENTRENAMIENTO DE DIGIMON

Captura, entrena, Digievoluciona e Involuciona a Digimon en el DigiLab, una zona especial del Mundo Digital.



ENCUENTROS CON DIGIMON

Puedes encontrar toda clase de Digimon en las mazmorras. Si te encuentras con un Digimon mientras deambulas por una zona, se activará un combate. No te olvides de vigilar la salud de tus Digimon.



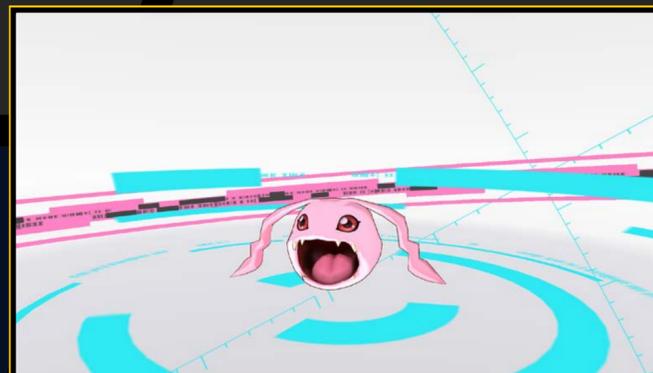
CAPTURA DE DIGIMON

Cuando te encuentres con un Digimon, este se escaneará automáticamente y recibirás los datos analizados. Sigue buscando Digimon hasta que el índice de escaneo alcance el 100% o más.



DIGICONVERSIÓN CON EL DIGIBANK

Los datos con un índice de escaneo del 100% o superior se pueden materializar en el ciberespacio con la función "DigiConvert" en el DigiBank del DigiLab.



ETAPAS DE DESARROLLO DE UN DIGIMON

Las etapas de desarrollo de un Digimon son las siguientes:

Aprendiz I



Aprendiz II



Novato



Campeón



Definitivo



Superdefinitivo



Armor



También hay formas especiales disponibles a través de la Digevolución.

El mapa de campo es el lugar donde controlas a tu personaje, hablas con gente e investigas sitios de interés para avanzar en la historia.

Botones de dirección/ joystick izquierdo	Moverse, seleccionar	Botón	Activar Digivice
Joystick izquierdo	Correr	Botón	Habilidades de pirateo
Joystick derecho ↓↑	Acercar o alejar la cámara	Botón	Mostrar minimapa
Botón	Hablar, recoger objetos, etc.	Botón	Restablecer perspectiva

OPERACIONES ESPECIALES CON BOTÓN

Entrar

Si aparece el icono "



Recoger objetos

Examina las zonas con destellos blancos y las cajas que brillen con destellos de colores para encontrar objetos.



Hablar

Si aparece el icono "..."



DESPLAZARSE

Pulsa los botones de dirección para caminar e inclina el joystick izquierdo para correr.



DIGIVICE

Pulsa el botón **△** para acceder al Digivice, el dispositivo que te permite gestionar y guardar a tus Digimon.



CAMBIAR DE PERSPECTIVA

Inclina el joystick derecho hacia arriba o hacia abajo para acercar o alejar la cámara de tu personaje. Pulsa el botón **R3** para restablecer la perspectiva. No podrás acercar o alejar la cámara en ciertas zonas de interior.



Alejar la cámara

Acercar la cámara



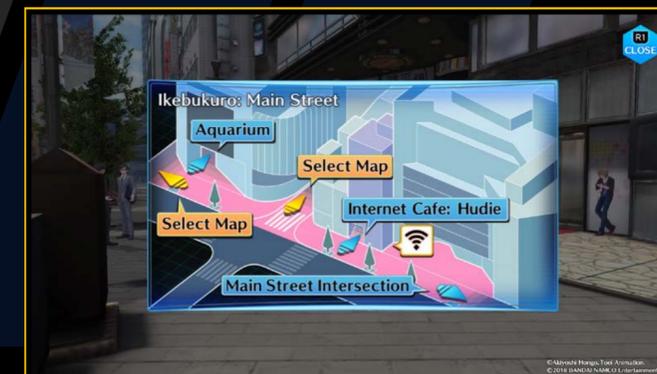
HABILIDADES DE PIRATEO

Pulsa el botón **□** para usar las habilidades de pirateo que hayas aprendido (→ página 16).



MOSTRAR MINIMAPA

Pulsa el botón **R1** para mostrar el minimapa en ciertas ubicaciones. Vuelve a pulsarlo para ocultar el minimapa.



MOVIMIENTO ESPECIAL

Tu personaje puede moverse entre el mundo real, los mundos digitales de EDEN y el DigiLab. También hay mazmorras especiales llamadas Redes Digitales.

Puntos de acceso

Los puntos de acceso son nodos de las Redes Digitales que usan las ondas digitales para conectar diferentes zonas. Estos puntos te permiten conectar con las ondas digitales para ir a EDEN o al DigiLab. Hay varios tipos de puntos de acceso.

Puntos de acceso en el mundo real

Te permiten acceder a EDEN y al DigiLab.

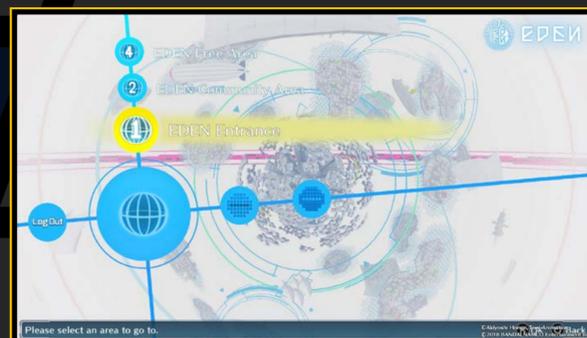


Puntos de acceso de EDEN



Solo te permiten acceder al DigiLab.

El icono "Wi-Fi" aparecerá cuando te acerques a un punto de acceso. Pulsa el botón para usarlo.



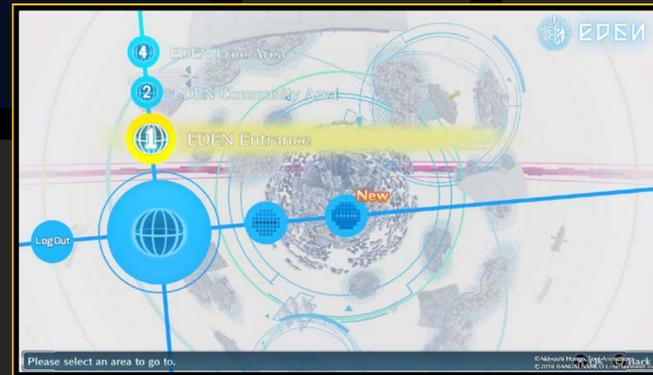
Desplazarse por mapas del mundo real

Si llegas al borde de un mapa, habrá ocasiones en las que podrás elegir otro mapa y desplazarte a una ubicación distinta. Cuando aparezca "MAP" (Mapa), pulsa el botón y selecciona tu destino.

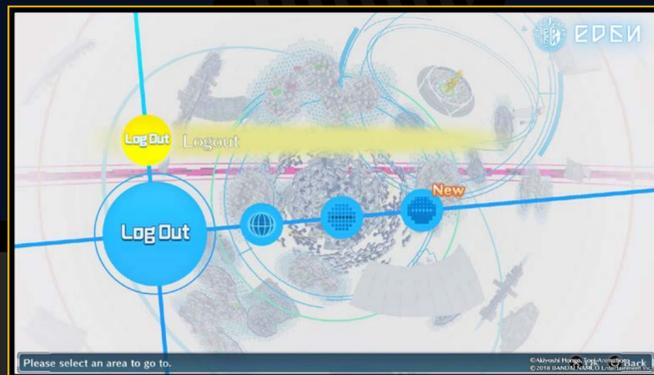


Desplazarse por EDEN

Permanece en un punto de transición con flechas y pulsa el botón  para mostrar un resumen de las zonas de EDEN.



Usa los botones de dirección para elegir un destino. Si hay nuevas zonas a las que poder viajar, aparecerán marcadas como "New" (Nueva). Selecciona la opción "Log Out" (Salir) de la izquierda para volver al punto de acceso del mundo real que usaste para entrar a EDEN.



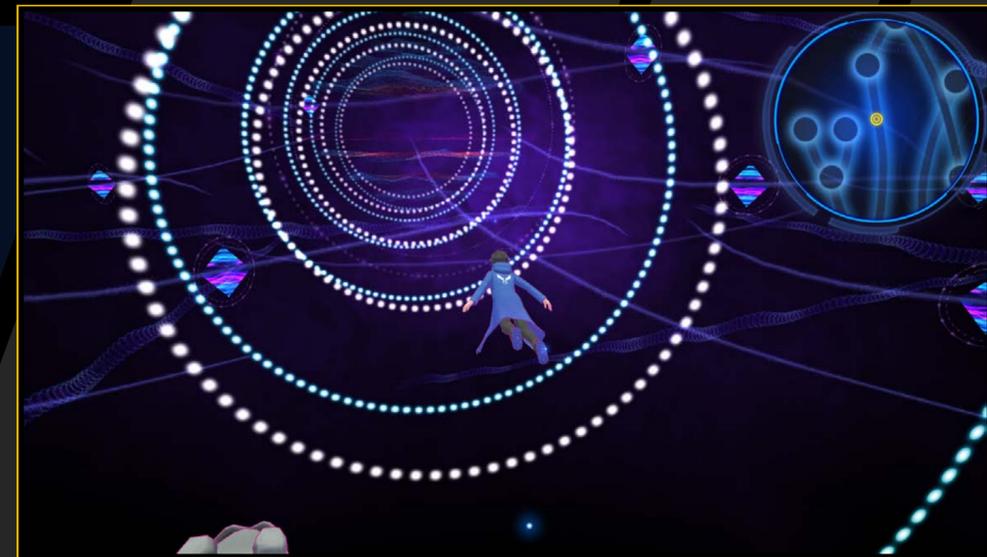
Redes Digitales

Las Redes Digitales son espacios digitales donde se puede ver cómo se transmite la información. Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para elegir una dirección. Pueden surgir combates por el camino.

► Controles en Redes Digitales

Botones de dirección/
joystick izquierdo

Elegir dirección



Puedes volver a cualquier Red Digital que ya hayas despejado desde "Mirror Dungeon" (Mazmorra espejo), en el DigiLab (→ página 39).

Tu personaje puede usar sus habilidades de pirateo con la ayuda de un Digimon. Sin embargo, deberás tener contigo al Digimon necesario para cada habilidad de pirateo. Accede a las condiciones necesarias para cada habilidad en el menú "Player" (Jugador) del Digivice (→ página 22).

Botón

Mostrar el menú de habilidades de pirateo



Habilidades de pirateo

Romper muro

Desactiva los cortafuegos de seguridad que encuentres para continuar con tu progreso. Hay varios niveles que se corresponden con la potencia de los cortafuegos. Si tu nivel de Romper muro es inferior al del cortafuegos, no podrás desactivarlo. Podrás saber el nivel de los cortafuegos por su color.



Escanear código

Analiza y rompe los códigos de protección, lo que te permite acceder a datos encriptados y buscar información.



Copiar y pegar

Copia (memoriza) datos de colores y los pega (sobrescribe) en una base incolora (plancha de datos). Cuando todas las bases estén colocadas correctamente, se desactivará la seguridad.



Ocultación sigilosa

Hace que te vuelvas invisible para que puedas moverte sin que te detecten.

Seguridad elevada

Reduce la probabilidad de encontrarse con enemigos.

Llamada funcional

Aumenta la probabilidad de encontrarse con enemigos.

Pulsa el botón  en la pantalla del mapa de campo para activar el Digivice, donde encontrarás los siguientes menús:



MOSTRAR MIEMBROS

Pulsa el botón hacia la derecha o inclina el joystick izquierdo hacia la derecha en la pantalla del menú del Digivice para cambiar los miembros del grupo en reserva. En esta pantalla, pulsa el botón  para mostrar las estadísticas del Digimon seleccionado. En esta pantalla no puedes organizar a los Digimon. Para ello, ve a "Organize" (Organizar) en el menú "Digimon". Para volver atrás, pulsa el botón , el botón izquierdo o inclina el joystick izquierdo hacia la izquierda.



Digimon	Organiza o cambia los ajustes de tu equipo (→ página 19).
Objetos	Usa o accede a tus objetos (→ página 21).
Jugador	Accede a la información de tu personaje, a los casos activos y a los tutoriales que ya has leído (→ página 22).
Palabras clave	Accede a las palabras clave que tienes (→ página 23).
Opciones	Cambia el sonido del juego y los ajustes de las cinemáticas y el mapa (→ página 23).
Guía de campo	Accede a los detalles de los Digimon registrados en la Guía de campo (→ página 24).
DigiLine	Lee y responde a los mensajes (→ página 25).
Guardar	Guarda la partida (→ página 03).

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA DE ESTADÍSTICAS

Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para cambiar entre estadísticas y habilidades. También puedes usar el botón **L1** y el botón **R1** para mostrar las estadísticas de otro Digimon.

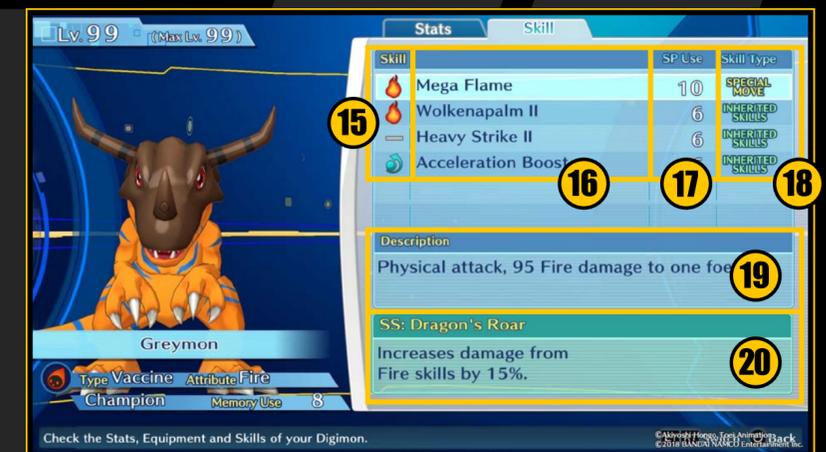
Descripción de la pantalla de estadísticas



- 1 **Nombre:** el nombre del Digimon.
- 2 **Tipo:** el tipo de Digimon (→ página 30).
- 3 **Atributos:** el atributo del Digimon (→ página 30).
- 4 **Generación:** muestra la etapa de Digievolución (→ página 11).
- 5 **Uso de memoria:** afecta a la organización del equipo (→ página 34).
- 6 **PS:** la salud del Digimon.
- 7 **PH:** se gastan al usar una habilidad.
- 8 **ATQ:** afecta al daño físico que inflige al atacar.
- 9 **DEF:** afecta al daño recibido de los ataques físicos.

- 10 **INT:** afecta al daño infligido y recibido por habilidades mágicas.
- 11 **VEL:** afecta al orden de turno en combate.
- 12 **HAB:** además de ser un condicionante de la Digievolución, también afecta a otros parámetros (→ página 35).
- COM:** afecta a la habilidad para realizar combos.
- Personalidad:** afecta a habilidades y parámetros que mejoran con el entrenamiento en la DigiFarm.
- 13 **EXP:** puntos de experiencia necesarios para subir de nivel.
- 14 **Equipo:** objetos equipados actualmente.

Descripción de la pantalla de habilidades



- 15 **Atributos:** atributos de la habilidad (→ página 30).
- 16 **Nombres de habilidad:** los nombres de la habilidad.
- 17 **Uso de PH:** los PH necesarios para usar las habilidades.
- 18 **Tipo de habilidad:** muestra si una habilidad es un movimiento especial o una habilidad adquirida.
- 19 **Descripción:** descripción de los efectos que causan las habilidades.
- 20 **HA:** descripción de las habilidades de apoyo (→ página 20).

DIGIMON

Elige "Organize" (Organizar) o "Settings" (Ajustes) para configurar a los miembros del equipo.

► Controles de Digimon

Botón X	Confirmar
Botón O	Atrás
Botón Δ	Mostrar estadísticas
Botón L1/botón R1 (mientras se muestran las estadísticas)	Cambiar

Organizar

Intercambia a tus Digimon de combate y de reserva. Primero elige al Digimon que quieres mover y después a su sustituto.

Ajustes

Cambia los nombres, habilidades y equipo de tus Digimon.



Cambiar habilidades

Primero elige la habilidad que quieres cambiar y luego aquella por la que la quieres sustituir. También puedes pulsar el botón O mientras seleccionas la habilidad que quieres sustituir para eliminarla.

Cambiar equipo

Primero elige el equipo que quieres cambiar y luego aquel por el que lo quieres sustituir. También puedes pulsar el botón O mientras seleccionas el equipo que quieres sustituir para eliminarlo sin reemplazarlo.

Accesorios de Digimon

Primero elige el accesorio que quieres cambiar y luego aquel por el que lo quieres sustituir. También puedes pulsar el botón O mientras seleccionas el accesorio que quieres sustituir para eliminarlo.



Habilidades

Hay dos tipos de habilidades: los movimientos especiales y las habilidades adquiridas.



Movimientos especiales

Estas habilidades son innatas y cambian cuando un Digimon Digievoluciona o Involuciona. Son fijas y no se pueden eliminar.

Habilidades adquiridas

"El Digimon aprende estas habilidades al subir de nivel. Cuando aprende una habilidad, puede seguir utilizándola aunque Digievolucione o Involucione.

Las habilidades se pueden utilizar al seleccionarlas en el menú "Digimon" del Digivice. Se pueden fijar hasta seis habilidades (movimientos especiales y habilidades adquiridas) a la vez, y se pueden aprender hasta un total de 20. Si el Digimon aprende más de 20, tendrás que eliminar las que sobren.



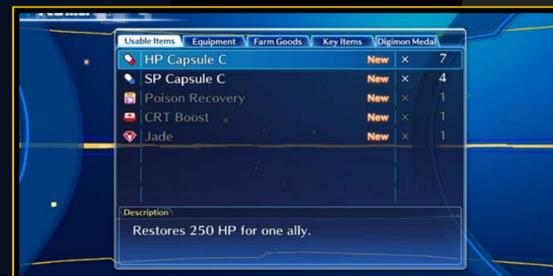
Habilidades de apoyo

Cada Digimon tiene una habilidad de apoyo. Esta habilidad solo se activa si el Digimon está en combate y siempre afecta a todos los participantes. Por ejemplo, si hay tres Digimon con habilidades de apoyo que aumentan el ATQ un 15%, el ATQ de todos aumentará un 45%. Las habilidades de apoyo de los Digimon incapacitados no tienen efecto alguno.



OBJETOS

Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para elegir el tipo de objeto y luego selecciona uno para verlo y usarlo.



► Controles de la pantalla de objetos

Objetos utilizables	Objetos que desaparecen tras su uso, como los de recuperación, mejora y los que pueden cambiarse por dinero.
Equipo	Objetos para equipar a los Digimon. Puedes hacerlo desde la sección "Settings" (Ajustes) del menú "Digimon" (→ página 19).
Artículos de granja	Objetos que se pueden usar en la DigiFarm (→ página 37).
Objetos clave	Objetos importantes para la historia.
Medallas Digimon	Objetos de colección.

Cómo conseguir objetos

Los objetos se pueden encontrar en el mapa de campo o comprarse en las tiendas. También puedes obtenerlos desde "Develop" (Desarrollar) e "Investigate" (Investigar) en la DigiFarm (→ página 38).



Tiendas

Mientras avanzas en la historia, algunos personajes tendrán la palabra "Shop" (Tienda) sobre la cabeza. Puedes hablar con ellos para comprar objetos.



Medallas Digimon

Estos objetos de colección incluyen diseños de Digimon. Hay 700 en total. Puedes conseguirlos en varios lugares y vendérselos al Medallista. Asegúrate de vender todas las medallas que encuentres.

El Medallista

Es un personaje de Nakano. Habla con él para venderle medallas Digimon y ver tu colección.



Máquinas de medallas Digimon

Estas máquinas expendedoras están situadas en varias ubicaciones. Cada medalla Digimon cuesta 300 yenes. También hay máquinas más caras en las que cada medalla cuesta 1000 yenes. Las medallas que se obtienen son aleatorias, de manera que cada máquina te dará medallas diferentes.

JUGADOR

Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para cambiar entre las pantallas "Player" (Jugador), "Hacking Skill" (Habilidades de pirateo), "BBS/Cases" (STA/Casos) y "Tutorial" (Tutorial).

Descripción de la pantalla de estadísticas



- 1 **Nombre:** el nombre del jugador.
- 2 **Cartera:** la cantidad de dinero que tienes.
- 3 **Rango de hacker:** tu rango actual como hacker y su título correspondiente.
- 4 **Puntos de hacker:** acumúlalos para aumentar tu rango de hacker.
- 5 **Digimon guardados:** el número total de Digimon que tienes, incluidos los de tu equipo, los de DigiFarm y los de DigiBank.
- 6 **Casos resueltos:** el número de casos (misiones) que has completado.
- 7 **Tiempo de juego:** el tiempo transcurrido desde que empezaste la partida.

Habilidades de pirateo

Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para elegir una habilidad de pirateo de la lista y ver sus efectos.

Las habilidades de pirateo requieren Digimon.

Accede a las condiciones de uso en la sección "Hacking Skill" (Habilidad de pirateo) de la pantalla "Player" (Jugador). Antes de poder usar una habilidad de pirateo, deberás añadir a tu equipo un Digimon que cumpla con las condiciones.



Tablón de anuncios y casos

Muestra los casos abiertos actuales. Entra aquí si no tienes claro adónde tienes que ir.

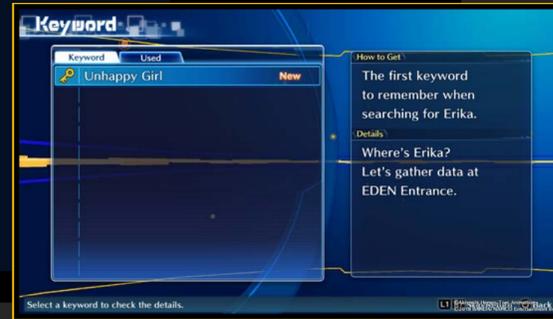


Tutorial

Accede a los tutoriales que ya has leído. Entra aquí si no sabes bien cómo hacer algo.

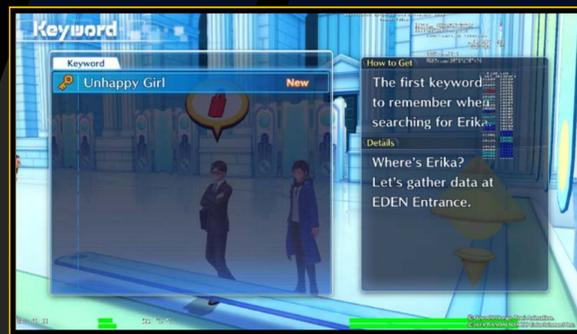
PALABRAS CLAVE

Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para cambiar entre "Keyword" (Palabras clave) y "Used" (Usadas). Puedes ver las palabras clave usadas pero no volver a utilizarlas.



Acerca de las palabras clave

Oirás palabras clave durante las conversaciones. También puedes conseguirlas hablando con personajes que tengan el icono de un candado sobre la cabeza. Puedes acceder a las palabras clave que consigas desde la pantalla "Keyword" (Palabras clave).



Habla con un personaje que tenga el icono de un candado sobre la cabeza para preguntarle por una palabra clave. Si el personaje te da una respuesta, el candado se abrirá y podrás conseguir más información.



OPCIONES

Los ajustes que aparecen a continuación se pueden configurar. Usa los botones hacia arriba y hacia abajo para seleccionar un objeto y los botones hacia la izquierda y hacia la derecha para hacer cambios. Cuando acabes, elige "Apply Settings" (Aplicar ajustes) para jugar con la nueva configuración. Tus ajustes no tendrán efecto si sales sin confirmarlos.

Volumen de la música	Establece el volumen de las cinemáticas y la música.
Volumen de los efectos	Establece el volumen de los efectos de sonido.
Volumen de la voz	Establece el volumen de la voz del personaje.
Minimapa	Muestra u oculta el minimapa.
Compañero Digimon	Establece si un compañero Digimon aparece o no en el mapa de campo (solo se muestra uno).
Cinemáticas de combate	Establece el tipo de cinemáticas de combate. Pueden ser normales o cortas.
Voces de Digimon	Activa o desactiva las voces de los Digimon.
Dificultad de combate	Cambia la dificultad del combate. En Difícil conseguirás más dinero y objetos.
Sonido personalizado	Cambia la música. Esta función solo está disponible en la edición limitada de la primera tirada.
Restablecer los ajustes predeterminados	Vuelve a los ajustes predeterminados.
Aplicar ajustes	Aplica los ajustes actuales.

GUÍA DE CAMPO

Elige un Digimon de la lista para ver su información al detalle en "Stats" (Estadísticas), "De-Digivolve" (Involución), "Digivolve" (Digievolución) y "Profile" (Perfil).



Controles de la Guía de campo

Botón L1 / botón R1	Cambiar de página o de Digimon
Botón △	Mostrar función de búsqueda
Botones de dirección/ joystick izquierdo ↑↓	Cambiar de nivel (mientras se muestran las estadísticas)

Estadísticas

Accede a las estadísticas y habilidades de un Digimon. También puedes usar los botones de dirección o el joystick izquierdo para cambiar entre los niveles y ver las habilidades de cada nivel.



Involucionar

Descubre qué Digimon resultará de la Involución. Elige un Digimon para ver sus datos. No se puede acceder a las condiciones de Involución desde la Guía de campo.



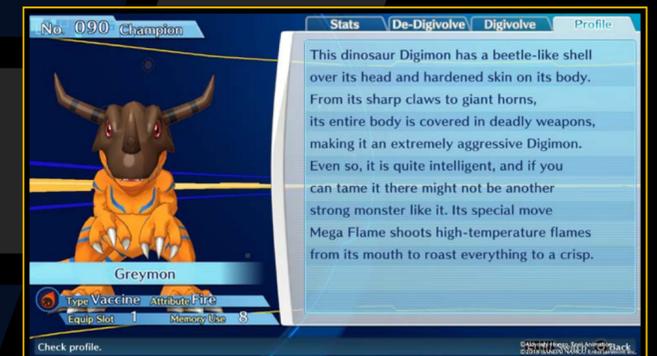
Digievolucionar

Descubre qué Digimon resultará de la Digievolución. Elige a un Digimon para ver sus datos. No se puede acceder a las condiciones de Digievolución desde la Guía de campo.



Perfil

Accede a una descripción del Digimon.



¿Cómo completo la Guía de campo?

Los Digimon con los que te encuentres en combate quedarán registrados como "Digimon Found" (Digimon encontrados), pero no podrás acceder a información detallada sobre ellos. Debes conseguir al Digimon en cuestión a través de la Digievolución o Digiconversión para acceder a sus estadísticas, habilidades disponibles e información sobre su Digievolución o Involución.



Sin registro
(símbolo ?)



Digimon encontrado
(imagen del Digimon oscura)



Detalles disponibles
(imagen del Digimon iluminada)

DIGILINE

Esta herramienta te permite comunicarte con personas que estén a mucha distancia. Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para seleccionar "DigiFarm", "Friends" (Amigos) u "Other" (Otro) para leer tus mensajes.

► Controles de DigiLine

Botón L1 / botón R1	Cambiar página
Botón del panel táctil	Leer mensaje

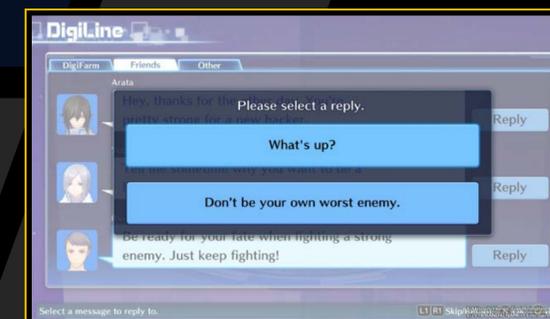
También puedes pulsar el botón del panel táctil justo después de recibir el mensaje para ir a la pantalla de DigiLine.



Icono de notificaciones

Responder

Selecciona un mensaje en el que aparezca "Reply" (Responder) y luego confirma para mostrar una respuesta. Vuelve a confirmar para enviar la respuesta. Si hay varias respuestas, selecciona la que quieras enviar y luego confírmala.



Lucha contra los Digimon que encuentres para acumular datos de escaneo mientras consigues dinero y experiencia.

PROCESO DE COMBATE

1 Enfrentarse a Digimon

A veces te encontrarás con Digimon salvajes en las mazmorras.



Ataque sorpresa y primer ataque

En ocasiones, un Digimon aparecerá por detrás y te atacará sin previo aviso. Del mismo modo, habrá otras ocasiones en que podrás sorprender a un enemigo y tendrás la oportunidad de ser el primero en atacar.



2 Escaneo automático

Los datos de los Digimon se escanean automáticamente tras un enfrentamiento. Cuando los datos de escaneo alcancen el 100% o más, podrás usarlos en el DigiLab (→ página 36).



3 Seleccionar órdenes

Da órdenes cuando llegue el turno de ataque de un Digimon aliado. Las órdenes incluyen "Attack" (Ataque) y "Skill" (Habilidad) (cuesta PH). Asegúrate de que eliges la mejor opción para cada situación.



Sistema de turnos activo

Este sistema cambia el orden de los ataques en función de la VEL y las habilidades de tus Digimon. El orden de los turnos aparece en la cronología.

4 Resultados

Cuando hayas derrotado a todos los enemigos, aparecerá la pantalla de resultados con la experiencia, el dinero y los objetos que hayas obtenido. También aparecerán los Digimon con un índice de escaneo superior al 100%. Esto marca el final del combate.



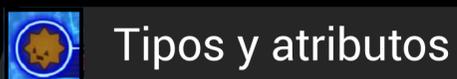
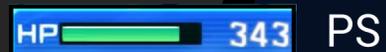
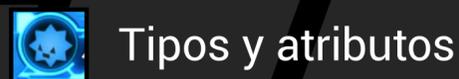
DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA DE COMBATE



Órdenes

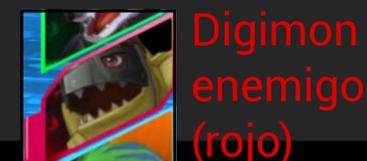
Estadísticas de Digimon aliados

Estadísticas de Digimon enemigos



Cronología

La cronología que aparece a la derecha de la pantalla muestra el orden de turnos de los Digimon. Los aliados aparecen en azul, los enemigos en rojo y los personajes invitados en verde. Los turnos empiezan en el inicio de la cronología. Cuando seleccionas una orden, se mostrará una predicción de lo que ocurrirá a continuación. Por ejemplo, si seleccionas la opción "Guard" (Proteger), el siguiente turno llegará antes.



Tipos y atributos de los Digimon

El icono que aparece en la parte superior izquierda de las estadísticas muestra el atributo y el tipo de Digimon. La imagen muestra el tipo y su color el atributo (→ página 30).



Personajes invitados

En ocasiones, habrá personajes y Digimon que participarán en los combates como invitados. No puedes darles órdenes, pero te ayudarán durante la batalla.

ÓRDENES

Da órdenes a tus Digimon cuando llegue su turno. Para ello, combina los botones de dirección, el joystick izquierdo y el botón **X**.

Atacar

Botón **X**

Realizas un ataque normal.



Habilidad

Botón hacia la derecha o joystick izquierdo **→** + botón **X**

Gastas PH y usas una habilidad.



GProteger

Botón hacia arriba o joystick izquierdo **↑** + botón **X**

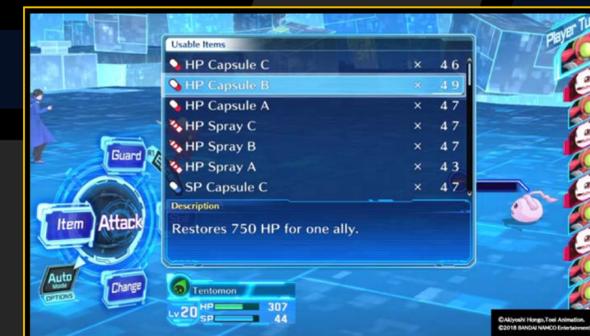
Te defiendes y reduces a la mitad el daño recibido.



Objetos

Botón hacia la izquierda o joystick izquierdo **←** + botón **X**

Usas un objeto utilizable.



Cambiar

Botón hacia abajo o joystick izquierdo **↓** + botón **X**

Sustituyes a miembros de combate por miembros en reserva.



Escapar

Botón **R1** + botón **X**

Escapas del combate. Sin embargo, no siempre conseguirás hacerlo. Si lo logras, recibirás experiencia y dinero por los enemigos a los que hayas derrotado.

Automático

Botón **OPTIONS**

Los Digimon aliados actuarán de forma autónoma. Vuelve a pulsar el botón **OPTIONS** para desactivar el modo automático.

COMBOS CRUZADOS

Si en la cronología hay dos o más aliados consecutivos cuando realices un ataque o uses una habilidad, existe la posibilidad de que se active un combo cruzado.



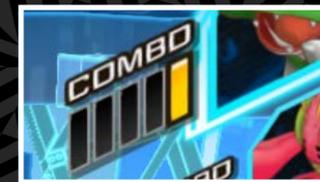
Cuando se activa un combo cruzado, los Digimon aliados se unen para potenciar los efectos de los ataques y las habilidades. Estos efectos varían en función de la acción realizada.

Atacar	Ataques consecutivos de todos los Digimon que participen en el combo
Habilidad de ataque	Aumenta el daño infligido al enemigo
Habilidades de curación	Aumenta la cantidad de salud recuperada
Habilidad de cambio de estadísticas	Aumenta el nivel del cambio

El efecto aumenta en función de la habilidad del Digimon cuya acción seleccionaras antes del combo. Además, la afinidad depende de la acción seleccionada, y no se ve afectada por los Digimon que participen en el combo.

Medidor de combo

La probabilidad de que se ejecute un combo se muestra en los medidores de la cronología. Los ataques llenan el medidor. Cuantas más barras tenga un medidor, mayor será la probabilidad de combo. El parámetro COM también aumenta la probabilidad de combo. Cuando se active un combo cruzado, el medidor de combo del Digimon cuya acción hayas seleccionado se vaciará.



Probabilidad: baja



Probabilidad: alta

TIPOS Y ATRIBUTOS

Todos los Digimon tienen tipos y atributos, cada uno con su propia afinidad. La imagen del icono que aparece en la parte superior izquierda de las estadísticas del Digimon muestra el tipo y su color el atributo. Si el aro de objetivo que aparece cuando seleccionas a un Digimon enemigo es rojo, la afinidad es buena; si es azul, es mala. Asegúrate de comprobar la afinidad al elegir un objetivo.



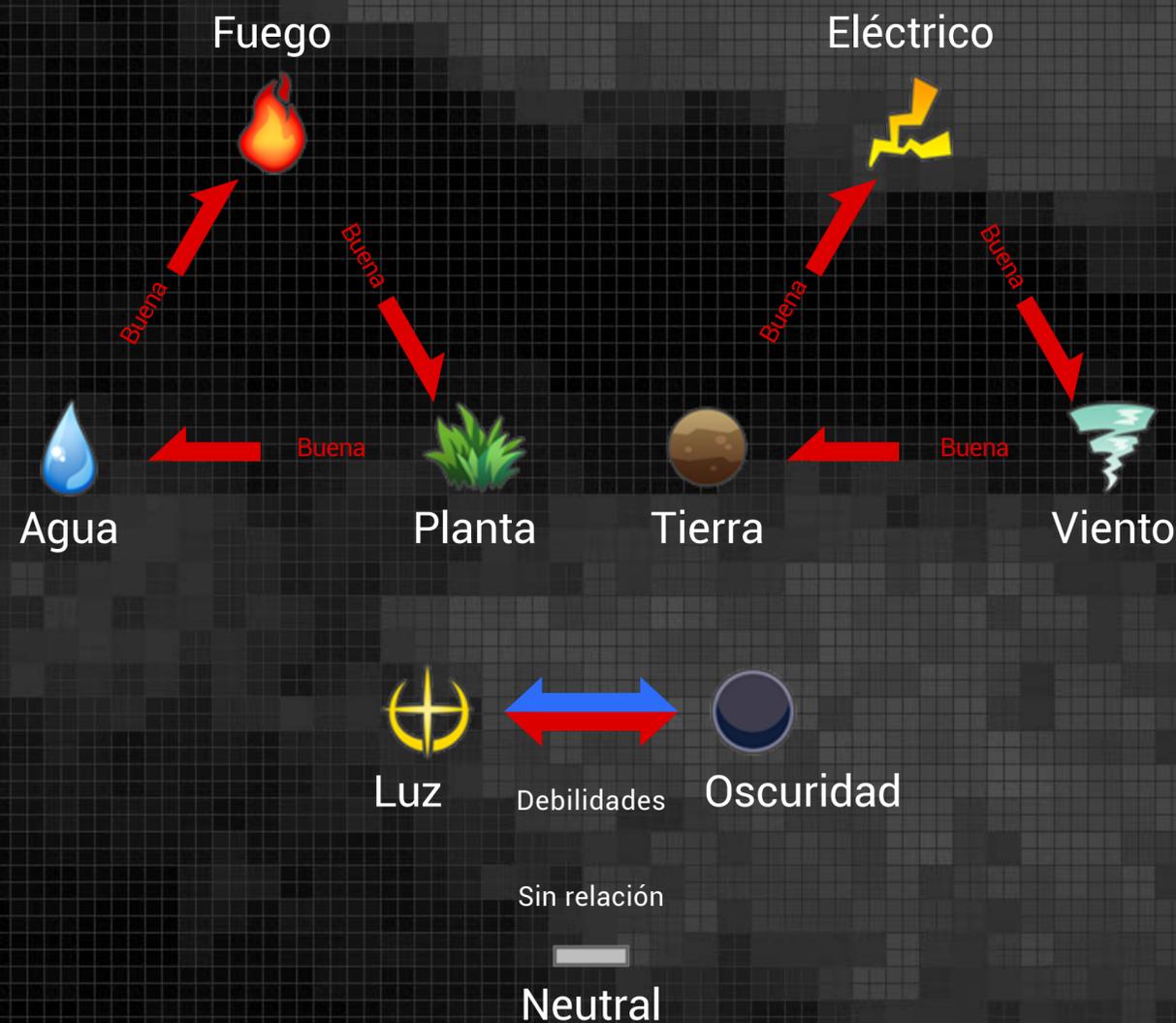
Aro de objetivo



Atributos

Hay nueve atributos, tal y como se muestra en la imagen inferior. Varían en función del Digimon y las habilidades. Los ataques con buenos atributos infligen un 50% más de daño.

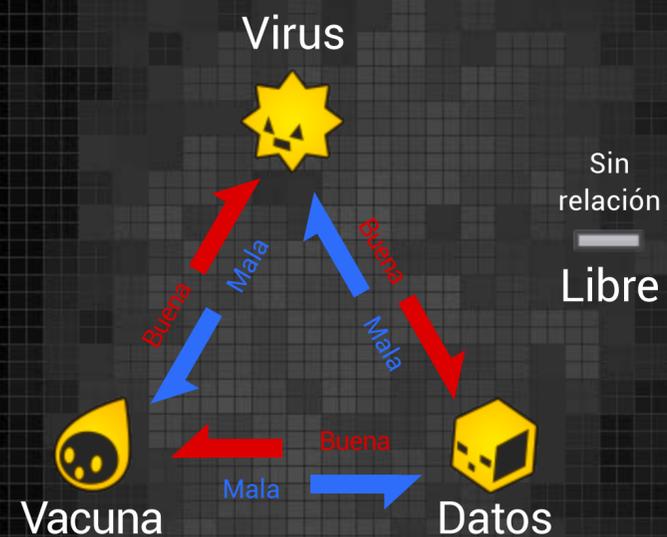
Atributos y afinidad



Tipos

Hay cuatro tipos: virus, vacuna, datos y libre. Los ataques a un tipo con buena afinidad infligen el doble de daño, mientras que los ataques a un tipo con mala afinidad solo infligen la mitad de daño.

Tipos y afinidad



ANOMALÍAS DE ESTADO

Los ataques especiales pueden infligir anomalías de estado en los aliados y los enemigos del combate. Las anomalías de estado se muestran mediante iconos y tienen efectos especiales como reducir los PS o cambiar las estadísticas.



Icono de anomalías de estado



Algunas de ellas desaparecen con el paso de los turnos, aunque otras solo se pueden curar usando habilidades u objetos. En todo caso, las anomalías de estado siempre desaparecen tras el combate.

▶ Anomalías de estado que no se curan por sí solas



Error

Invierte la afinidad del tipo.

ANOMALÍAS DE ESTADO QUE MODIFICAN LAS ESTADÍSTICAS

Las anomalías de estado que modifican las estadísticas alteran el ATQ y la DEF, entre otras. Duran cinco turnos. Si una estadística cambia mientras se encuentra bajo el efecto de una anomalía de estado, la cuenta del turno pasa a cinco y se suma el efecto.

▶ Aumentos en estadísticas



ATQ sube



DEF sube



INT sube



VEL sube



PRE sube



EVA sube



CRT sube



-

▶ Reducciones en estadísticas



ATQ baja



DEF baja



INT baja



VEL baja

▶ Anomalías de estado que desaparecen tras un número determinado de turnos

	Pánico	Se pierde el control sobre el Digimon. Ataca a enemigos y aliados aleatoriamente.
	Parálisis	Abre la posibilidad de que el Digimon no pueda participar en su turno.
	Sueño	El Digimon no puede participar en su turno.
	Aturdimiento	Reduce la VEL del Digimon. Su turno se retrasa.
	Veneno	El Digimon pierde PS al final de cada turno. La cantidad perdida aumenta gradualmente.
	Punto	Punto: pixela al Digimon. No puede usar habilidades y sus estadísticas se ven reducidas.

BATALLAS DE DOMINACIÓN

A medida que avances en la historia, te enfrentarás en batallas de dominación contra otros hackers del ciberespacio. En las batallas de dominación, cada hacker puede conseguir puntos al hacerse con el control de las zonas de pirateo (espacios) marcadas con puntos. El primero que consiga un número de puntos determinado será el ganador.

Cada hacker tiene turnos según la cronología. Los hackers pueden avanzar hasta dos espacios en cada turno, pero al subir a una posición más elevada solo podrán avanzar un espacio.



Reglas del combate

Si avanzas hasta un espacio ocupado por hackers enemigos comenzará una batalla. El invasor ataca primero y la batalla termina cuando todos los Digimon hayan agotado un turno.



Si derrotas a tu rival en una batalla, te quedarás con el espacio y expulsarás al hacker enemigo. El hacker derrotado reaparecerá en la posición inicial.

Tipos de espacios



Espacios controlados por un aliado



Espacios sin controlar

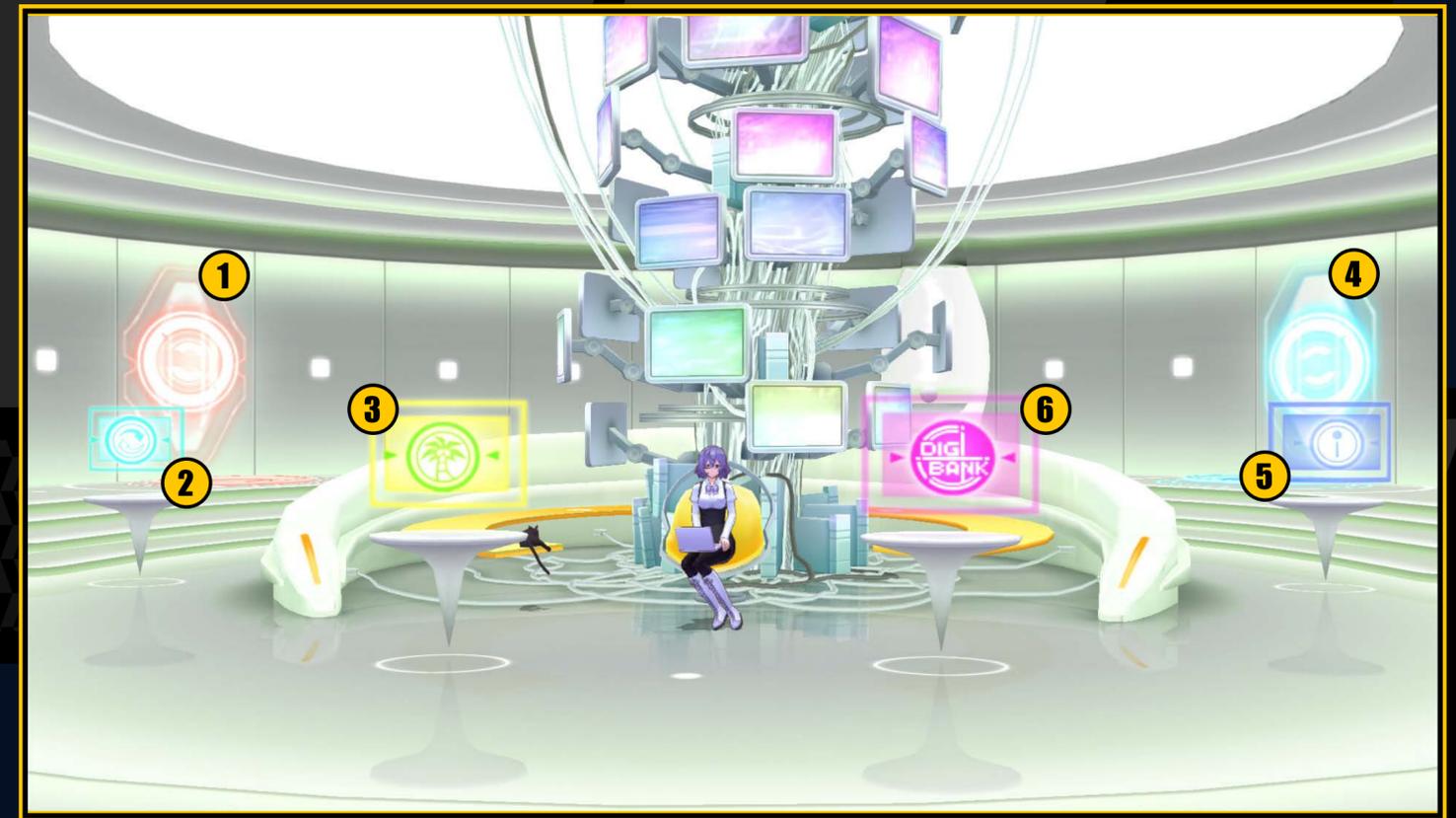


Espacios controlados por el enemigo

La condición de victoria "destrucción"

Algunas batallas de dominación tienen la condición de victoria "destrucción". Si se cumple, el hacker se verá obligado a abandonar el ciberespacio y no podrá unirse al combate cuando su equipo sea destruido. Al hacerte con el control de una zona, conseguirás puntos y aumentará tu ATQ, con lo que tendrás una ventaja durante los enfrentamientos.

El DigiLab es una sala que se encuentra en un mundo digital diferente al de EDEN. Contiene las siguientes instalaciones. Aproxímate a la instalación que quieras usar y pulsa el botón  cuando aparezca el icono "X".



- 1 Coliseo:** juega combates en red
- 2 Máquina médica:** cura a tus Digimon
- 3 DigiFarm:** libera a los Digimon en islas, donde podrás darles de comer para criarlos y entrenarlos
- 4 Mazmorra espejo:** hazte con el control de mazmorras que ya hayas despejado
- 5 Tienda:** compra objetos para la DigiFarm
- 6 DigiBank:** una instalación de almacenamiento de Digimon donde puedes organizarlos, Digievolucionarlos, Involucionarlos y mucho más

DIGIBANK

Los Digimon que consigas a través de la Digiconversión se almacenarán en un principio en el DigiBank. Usa el DigiBank para gestionar a tus Digimon, añadirlos a tu equipo y enviarlos a la DigiFarm, entre otras muchas cosas.



Mover Digimon

Gestiona a tus Digimon con DigiBank y otras funciones. Primero elige al Digimon que quieres mover y luego selecciona a aquel por el que lo quieres sustituir. Si quieres moverlo sin reemplazarlo, selecciona "Empty" (Vacío).

Ordena a tus Digimon con el botón OPTIONS

Pulsa el botón OPTIONS en la lista de Digimon del DigiBank para cambiar el orden de la lista. Cada vez que pulses el botón OPTIONS, el orden de la lista cambiará para mostrarlos por nivel, uso de memoria, índice de escaneo, EXP, nombre, generación y tipo.



Equipo Digimon	El equipo Digimon está formado por los miembros de combate y por los que están en reserva.
DigiBank	Un lugar donde almacenar Digimon (se puede ampliar para guardar hasta 300). Los Digimon aparecen aquí directamente tras una Digiconversión.
Islas Granja 1-5	Instalaciones de entrenamiento de Digimon (se pueden ampliar hasta tener cinco). Cada isla puede albergar hasta 10 Digimon.

Memoria de equipo y uso de memoria

Para poder llevar a tus Digimon y que formen parte de tu equipo necesitas un objeto llamado Digivice. Este dispositivo tiene una capacidad limitada que se llama memoria de equipo. Debes mantener el uso de memoria total por debajo de la memoria de equipo. Como los Digimon más fuertes requieren más memoria, no puedes tener muchos en tu equipo. Sin embargo, puedes usar el objeto "Memory UP" (Aumento de memoria) para incrementar la memoria de equipo.

Digievolución e Involución

Elige al Digimon que quieras Digievolucionar o Involucionar y luego selecciona a aquel en el que quieres que se convierta.



Digievolución

La Digievolución transforma a los Digimon en versiones aún más fuertes de sí mismos. La Digievolución devuelve al Digimon al nivel 1, pero aumenta su nivel máximo y su HAB. Hay más de una ruta para Digievolucionar, y los Digimon pueden hacerlo en cualquiera de las formas que aparecen en los gráficos de Digievolución si se cumplen las condiciones. También hay Digimon que se pueden obtener al fusionar dos Digimon a través de la Digievolución de ADN.

Involución

Los Digimon también pueden Involucionar. La Involución debilita al Digimon, pero aumenta su nivel máximo y sus habilidades. Además, el parámetro HAB aumenta más que al Digievolucionar. La HAB no solo ayuda a alcanzar las condiciones de la Digievolución, sino que también afecta a los valores máximos de los parámetros que se pueden mejorar en la DigiFarm.

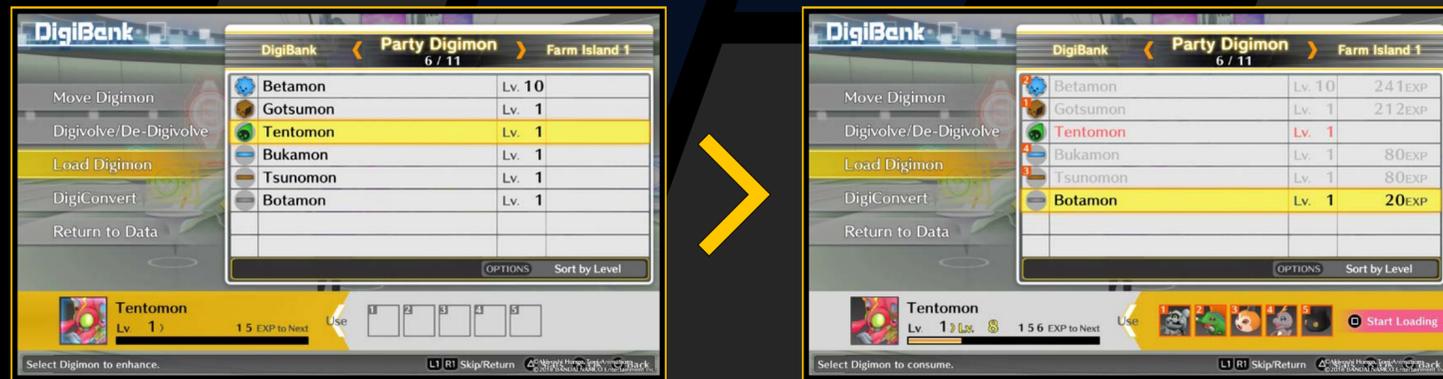
¡La Involución crea nuevas posibilidades de Digievolución!

La Involución aumenta el nivel máximo de una generación concreta. También aumenta la HAB, que a su vez incrementa los valores máximos de otros parámetros. Esto hace posible que, en ocasiones, puedas Digievolucionar a un Digimon cuyas condiciones de evolución no se cumplieran previamente.



CCargar Digimon

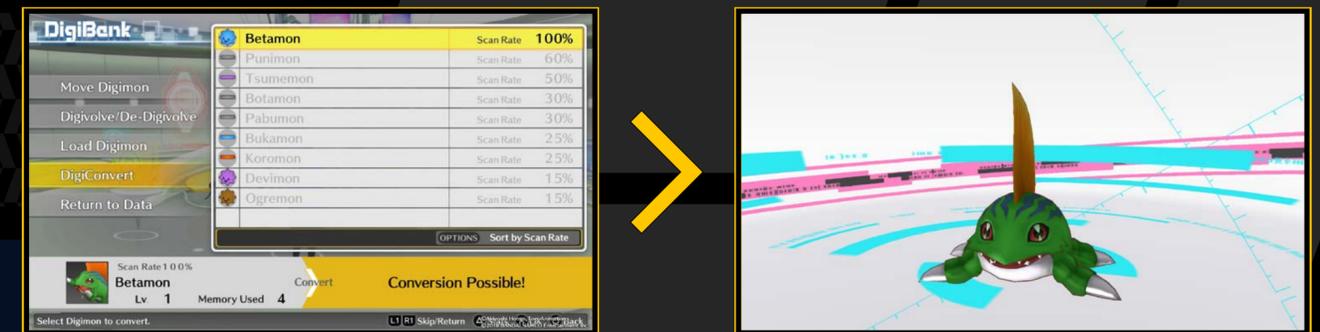
Haz que un Digimon absorba a otro para aumentar su EXP. Primero selecciona al Digimon que quieres fortalecer y luego a aquellos (hasta cinco) que quieres consumir. Si quieres usar entre uno y cuatro Digimon, selecciónalos y luego pulsa el botón  para cargarlos.



Cuanto mayor sea el nivel y la HAB del Digimon consumido, mayor será su efecto. Ten en cuenta que el Digimon consumido desaparecerá.

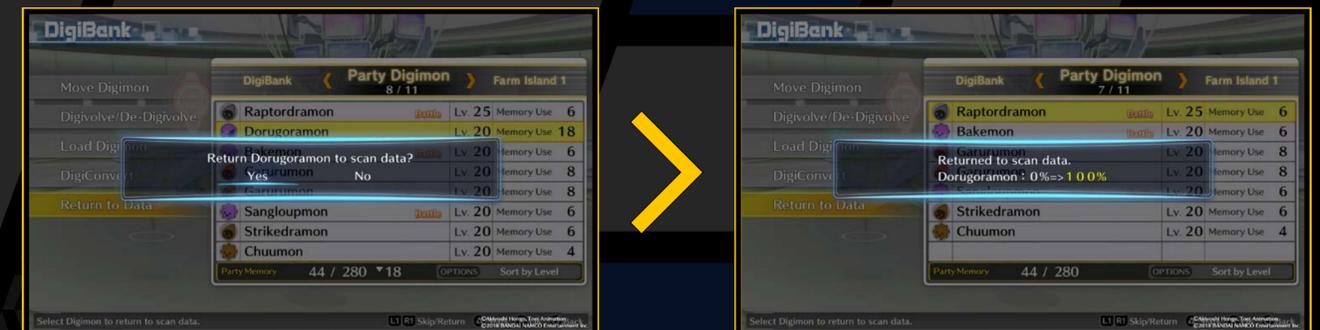
Digiconvertir

Los Digimon con un índice de escaneo del 100% o superior se pueden materializar y unirse a ti. El índice de escaneo máximo es del 200%. Cuanto mayor sea este porcentaje al realizar la Digiconversión en un Digimon, mayor será su HAB. Los datos usados para la Digiconversión volverán al 0% y el escaneo de datos de ese Digimon volverá a empezar.



Transformar en datos

Los Digimon materializados pueden volver a ser datos de escaneo. Cuando selecciones a un Digimon para realizar este proceso, el Digimon desaparecerá y su índice de escaneo llegará al 100%. Aprovecha esta función cuando tu equipo, la DigiFarm y el DigiBank estén llenos.



DIGIFARM

Los Digimon que permanezcan en la DigiFarm conseguirán experiencia con el tiempo. También puedes darles órdenes para conseguir diversos efectos y alimentarlos para aumentar su COM.



► Controles de DigiFarm

Botón OPTIONS	Mostrar u ocultar (mostrar u ocultar información)
Botones de dirección/ joystick izquierdo ➡	Seleccionar Digimon

Expansión de islas

Hay dos tipos de objetos para expandir las Islas Granja.

Kit de desarrollo de granja	Aumenta el número de islas (hasta cinco), lo que te permitirá tener más Digimon.
Plugin de expansión de granja	Aumenta el rango de una isla. Esto incrementará el número de ubicaciones en las que podrás colocar artículos de granja.



Artículos de granja

Coloca diferentes artículos de granja en ciertas ubicaciones de una Isla Granja. Cada uno tiene un efecto diferente en los Digimon de la isla.



Órdenes

En las Islas Granja podrás dar tres órdenes a los Digimon: entrenar, desarrollar e investigar. Cada una requiere su tiempo, y solo progresan mientras estás jugando. El tiempo no avanzará mientras se muestre la pantalla de la DigiFarm.

Entrena

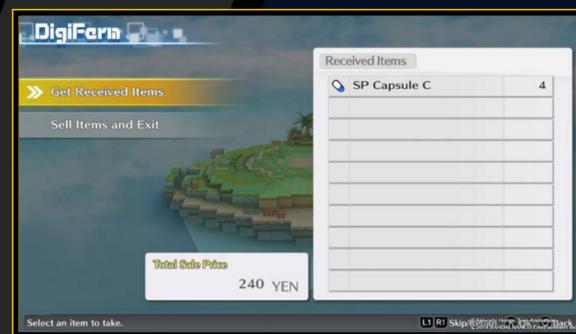
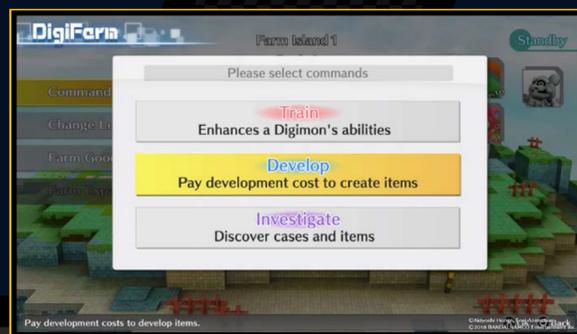
Mejora a los Digimon

Mejora a los Digimon en función de sus personalidades y del Digimon que sea el líder en ese momento.

Desarrollar

Desarrolla objetos

Paga los costes de desarrollo con tu cartera y crea objetos. Designa líder a un Digimon de desarrollo y usa los artículos de granja necesarios para mejorar los resultados.



Cambiar líder

Los Digimon de una Isla Granja necesitan un líder. Puedes cambiar al líder de una isla usando la función "Change Leader" (Cambiar líder). Los resultados de los entrenamientos, desarrollos e investigaciones de la isla variarán en función de la personalidad del líder.

Interactuar con Digimon

Usa el botón hacia la derecha o inclina el joystick izquierdo hacia la derecha para elegir al Digimon que quieres fijar.



► Controles de "DigiFarm" (mientras los Digimon están seleccionados)

Botón OPTIONS	Mostrar u ocultar	Botón △	Estadísticas
Botón L1 / botón R1 / botones de dirección	Cambiar de Digimon	Botón ×	Alimentar
Botón ○	Volver a la entrada de la DigiFarm	Botón □	Cambiar comida

Investigar

Descubre casos y objetos

Descubre nuevos casos y objetos. Designa líder a un Digimon de investigación y usa los artículos de granja necesarios para mejorar los resultados.

Pulsa el botón **×** para alimentar al Digimon seleccionado. La comida de Digimon básica se repondrá con el tiempo, así que vuelve con frecuencia.

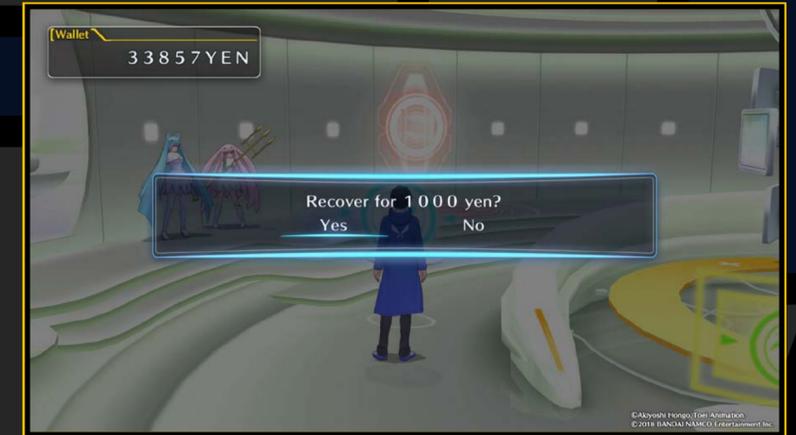
Mazmorra espejo

Este sistema te permite usar la puerta de atajo de Mirei Mikagura para volver a mazmorras por las que ya hayas pasado. Es útil para acumular EXP, así como para conseguir objetos y datos de escaneo.



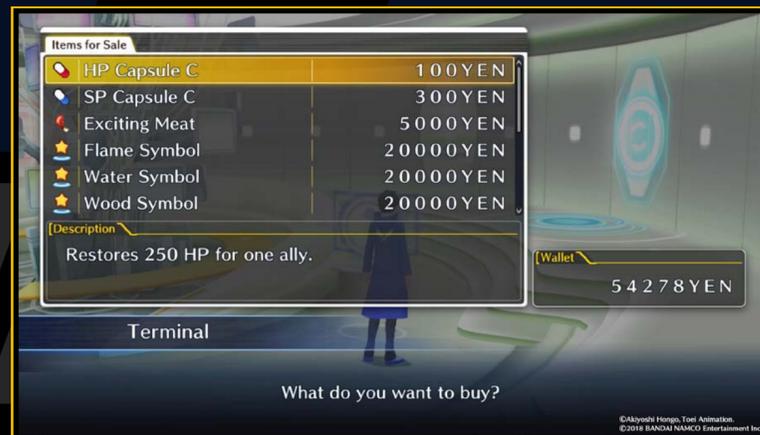
Máquina médica

Usa el dinero de tu cartera para curar a todos los Digimon de tu equipo.



Tienda

En la tienda del DigiLab se pueden comprar objetos que afectan a la EXP resultante de las órdenes, comida de Digimon y artículos de granja.



Red

Lucha online. En el menú aparecen los siguientes elementos.

▼ Combate en red

Conéctate a Internet y combate contra jugadores de todo el mundo. Estos son los cuatro tipos de combates que existen.

Combate clasificatorio	Lucha por ganar puntos.
Combate de evento	Lucha con reglas que varían frecuentemente.
Combate personalizado	Decide las reglas de tu propio combate.
Tienda de monedas	Cambia monedas por avatares, accesorios y títulos. La oferta cambia con frecuencia.

▼ Combate local

Lucha en modo ad hoc. Solo disponible en la versión para PlayStation®Vita.

▼ Ajustes de jugador

Establece el título y el avatar que se mostrarán en combate.

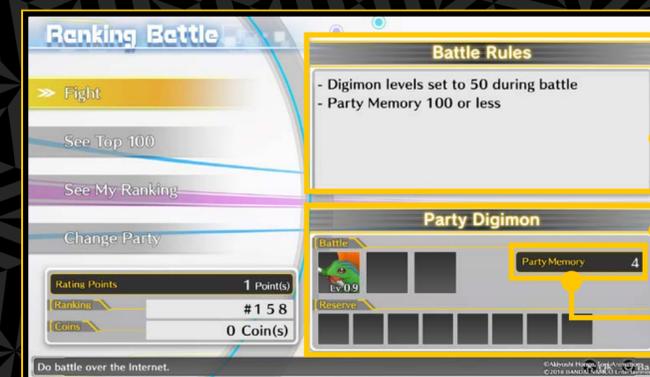
▼ Casillas de combate

Organiza equipos para los combates en red. Puedes registrar hasta seis equipos.

Reglas de los combates clasificatorios y los combates de evento

En los combates clasificatorios y en los combates de evento se aplican las siguientes reglas básicas. No podrás seleccionar un combate si tu memoria de equipo está por encima de 100.

- ◆ Todos los Digimon pasan a tener nivel 50
- ◆ La memoria de equipo total está limitada a 100
- ◆ No se pueden usar objetos
- ◆ Escapar cuenta como derrota



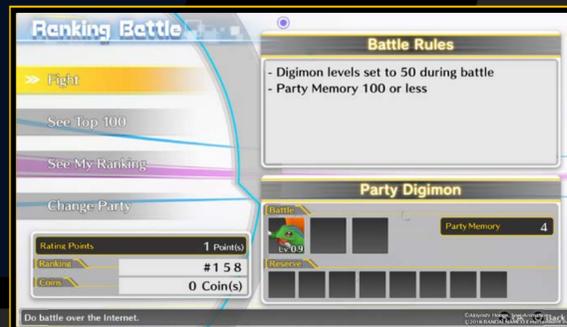
Reglas del combate

Tu equipo Digimon

Memoria de equipo en uso

Combate clasificatorio

Lucha online contra jugadores de todo el mundo y compite por puntos. Conseguirás monedas en función de si ganas o pierdes y de la fuerza de tu rival.



Búsqueda de rival

Busca un rival para un combate clasificatorio.

Ver los 100 mejores

Accede a las ID online y a los puntos de los 100 mejores jugadores.

Ver mi clasificación

Accede a las ID online y a los puntos de los 100 mejores jugadores, a los tuyos y a los de los jugadores que ocupan puestos por encima y por debajo de ti.

Clasificación

Los jugadores de combates clasificatorios se clasifican en función del número de puntos que consigan. Esta cifra varía según tus resultados y los de tus rivales.

Top 100		
91	DSCSHM4	115 Point(s)
92	qa717f6fa8f-DEde	113 Point(s)
93	KDbabel514	112 Point(s)
94	Q-EMaHOLdl-JP-JA	111 Point(s)
95	KDur	101 Point(s)
96	yasuta_change	99 Point(s)
97	nbqa-117	97 Point(s)
98	qa400fbb87-JPja	91 Point(s)
99	bgsdmcert	90 Point(s)
100	Q-mWD9kQSU-JP-JA	83 Point(s)

Puntos

Emparejamiento

1 Búsqueda de rival

Especifica los puntos, tu rango de búsqueda y encuentra rivales. Elige a un rival de entre los resultados de la búsqueda.



2 Reclutar a un rival

Creas una sala y reclutas a un rival. El combate dará comienzo en cuanto entre un enemigo y ambos seleccionéis "Ready" (Listo).



3 Partida rápida

Encuentra a un rival y lucha contra él.

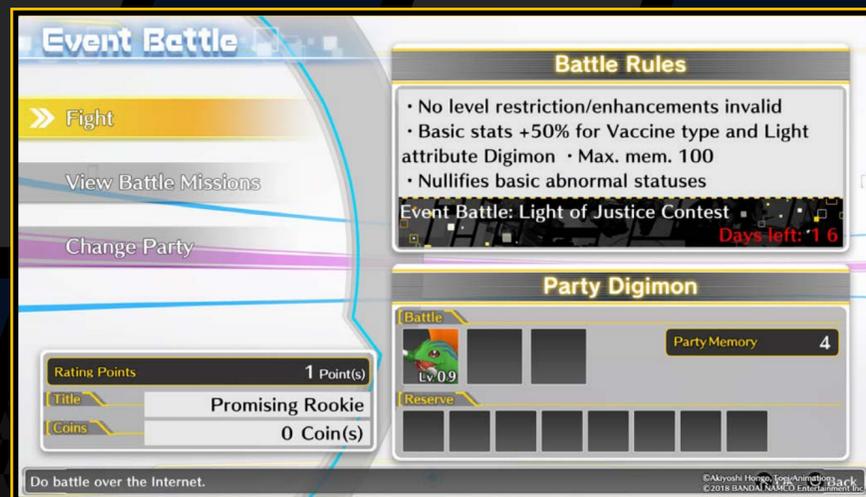


4 Luchar contra PNJ

Lucha contra un PNJ. Recibirás menos monedas de lo habitual.

Combate de evento

En los combates de evento se aplican reglas especiales. Incluyen límites en los niveles, la generación, el tipo y los atributos de los Digimon y, además, cambian con frecuencia. Además de monedas, en estos combates se pueden conseguir otras recompensas como accesorios y títulos en base al rendimiento demostrado. El funcionamiento de estos combates es el mismo que para los combates clasificatorios.



Combate personalizado

En los combates personalizados, los jugadores establecen sus propias reglas. Empieza por crear o buscar una sala.



▼ Crear sala

Establece las reglas, las notas de reclutamiento y la clave de la sala antes de crearla.

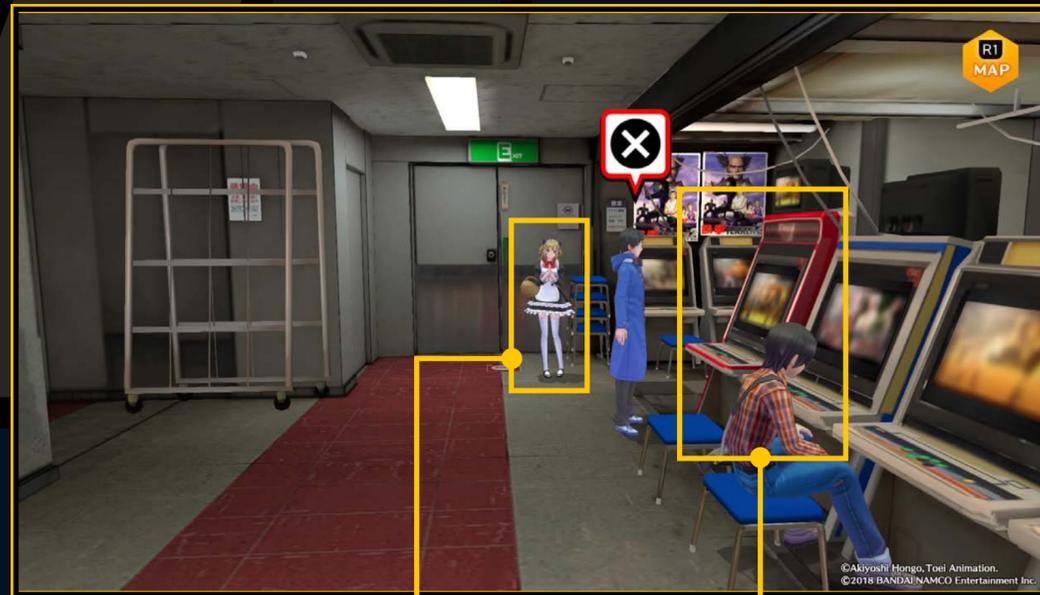


▼ Buscar salas

Establece las reglas, las notas de reclutamiento y la clave de la sala antes de buscar salas. Elige una sala de entre los resultados obtenidos. Pueden unirse a una sala hasta ocho jugadores a la vez. Elige un asiento de reclutamiento para luchar contra el jugador del asiento de enfrente. Selecciona un asiento disponible para configurar las reglas del combate en cuanto a nivel, memoria, mejoras y música, y luego recluta a un rival.



En los recreativos de la cuarta planta de Broadway puedes participar en el torneo de eliminación directa del Coliseo sin conexión con los miembros actuales de tu equipo. Acércate a la máquina roja y pulsa el botón  para iniciar el Coliseo sin conexión. También puedes hablar con la camarera para que te explique en qué consiste.



Recepcionista

Coliseo sin conexión

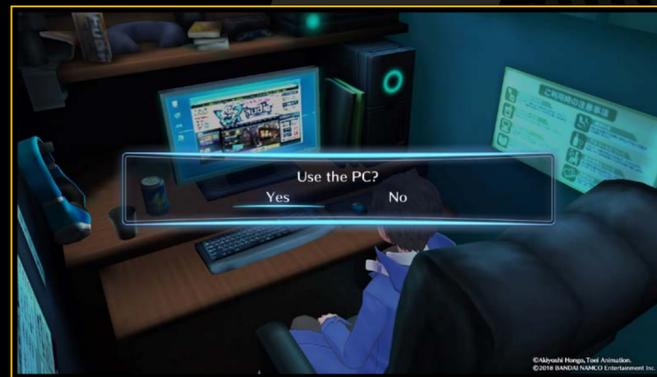
Hay seis copas, cada una de ellas con grandes premios para quien logre la victoria. El primer nivel es la copa de bronce. Cuando ganes una copa, podrás competir en la siguiente.



Gana copas al llegar al final de cada torneo de eliminación directa. Si pierdes, aunque sea una vez, tendrás que reiniciar el torneo desde el principio. No puedes curar a tus Digimon entre combate y combate, pero sí puedes usar objetos durante la pelea.



Examina los ordenadores ubicados en las zonas clave de los recuerdos de hackers para usar varias funciones. Las funciones disponibles aumentan a medida que avances por la historia.



Menú de ordenadores

BBS	Muestra la pantalla de casos.
EDEN	Ve al EDEN.
DigiMarket	Compra Digimon.
Recuerdos de hackers	Busca en los recuerdos de los hackers.
DigiLab	Ve al DigiLab.

DigiMarket

El DigiMarket es un negocio de hackers en el que puedes comprar Digimon. Pulsa el botón para mostrar las estadísticas del Digimon seleccionado. Los Digimon que compres se enviarán al DigiBank.



Recuerdos de hackers

Analiza y busca entre los datos de los recuerdos de hackers ("Hacker's Memories") que hayas obtenido durante tu aventura para conocer historias ocultas.



Acepta casos del BBS desde los ordenadores que aparecen en los recuerdos de hackers y desde el tablón de la agencia de detectives de Cyber Sleuth. Selecciona el caso que quieras aceptar y ponte a trabajar. Cuando hayas resuelto un caso, vuelve a abrir el BBS para recibir una recompensa.



Elige un caso para ver más detalles. No puedes aceptar más de un caso. Si quieres aceptar un caso nuevo, debes completar o suspender el actual. Elige un caso suspendido para continuarlo desde donde lo dejaste.



Fundamentos de los casos

Dificultad	La dificultad para resolver un caso.
Cliente	El nombre y la ubicación del personaje que ha encargado el caso.
Detalles	Detalles del caso.

Puedes acceder a los detalles del caso actual a través del menú "Player" (Jugador) del Digivice.



Tipos de casos

El color de la pestaña muestra el tipo de caso. Las recompensas para los casos importantes, marcados en rojo, suelen ser mejores. Resuelve estos casos en primer lugar.

Rojo	Casos importantes para avanzar en la historia
Azul y amarillo	Casos normales
Verde	Casos de la DigiFarm

▼ EDEN

El mayor servicio del ciberespacio, operado por Kamishiro Enterprises. También se conoce con el nombre de "Red EDEN". Los usuarios inician sesión y se mueven por el mundo virtual usando avatares de EDEN que replican su apariencia en el mundo real. Lo último en tecnología de realidad virtual permite a los usuarios disfrutar de una amplia variedad de servicios, desde compras y entretenimiento, hasta transacciones corporativas y procedimientos administrativos.

▼ Síndrome de EDEN

Una enfermedad rara por la que los afectados pierden la consciencia y se consumen dentro de EDEN. Hay instituciones médicas especializadas que están investigando tratamientos, pero hasta ahora solo han conseguido prolongar la vida de los pacientes. La causa de la enfermedad es desconocida, y ningún paciente se ha recuperado de ella.

▼ Punto EDEN

Un punto de acceso para entrar en EDEN desde el mundo real. Kamishiro Enterprises, la compañía responsable de EDEN, los ha instalado por toda la ciudad.

▼ Kamishiro Enterprises

Compañía líder mundial responsable del desarrollo de la red EDEN. Actualmente se encarga de su gestión. Al tener el monopolio de buena parte de la tecnología puntera en el sector de los servicios en el ciberespacio, siempre están al frente de la industria. Su eslogan es: "Una red humana que conecta el mundo con el futuro".

▼ Kowloon

Una zona peligrosa de EDEN. En este lugar se reúnen los hackers y las materializaciones de los virus campan a sus anchas. Se dice que Kowloon surgió cuando los restos de los datos de la red se acumularon en un solo lugar, pero nadie conoce la verdad.

▼ Datos mentales

Datos de mentes humanas que se han subido al ciberespacio. Se dice que están integrados en el sistema de avatares de EDEN, pero no se conocen detalles ni sobre la tecnología ni sobre esta teoría.

▼ Sustracción de cuentas

Los hackers maliciosos roban información de las cuentas de EDEN. En el mundo moderno y conectado, tu cuenta es tu identificación. Si la pierdes, nadie confiará en ti. Las víctimas de la sustracción de cuentas son tratadas casi como delincuentes.

▼ Digivice

Un dispositivo móvil avanzado que se puede personalizar con nuevas funciones a través de la instalación de aplicaciones. Están disponibles en varias formas y tamaños, incluidos teléfonos, tablets, gafas y pulseras. La aplicación de gestión de la cuenta EDEN viene instalada por defecto y sirve para iniciar sesión en EDEN.

▼ Ondas digitales

El flujo de energía que transporta y retiene la información digital. Hay varias tecnologías de digitalización que las aprovechan. Sin embargo, al originarse en una dimensión superior, todavía no están del todo asimiladas por la ciencia moderna. Aunque se alude a ellas como ondas, no se sabe con exactitud si son ondas o partículas. Esta energía ha provocado una carrera tecnológica por controlarla con el objetivo de crear mundos digitales más revolucionarios.

▼ Cambio digital

Un fenómeno por el que parte del mundo real pasa al ciberespacio. Este efecto está provocado por anomalías en las ondas digitales que dan lugar a varias rarezas que reflejan la energía residual de personas y lugares. La mayoría de la gente lo conoce como el "fenómeno misterioso". Su existencia se remonta mucho tiempo atrás, y los relatos de estos extraños hechos han pasado de generación en generación en forma de mitos, historias de fantasmas y leyendas urbanas. Algo así podría estar ocurriendo ahora mismo en alguna parte.

▼ Hacker

Término genérico para los que usan programas Digimon para realizar actividades de pirateo en el ciberespacio. Hay muchos tipos de hackers, como los que cometen delitos, los activistas que pretenden desvelar las malas prácticas de las empresas, los solitarios y los que trabajan en equipo, entre otros.

▼ Señor Navit

Mascota de EDEN. Ha sido el guía de EDEN desde que se inició el servicio. Los rumores dicen que uno de los desarrolladores de EDEN utilizó la voz de su hija para el señor Navit.

▼ Programa Digimon

Programas especiales de virus que utilizan los hackers. Con los avances en inteligencia artificial, son capaces de evolucionar a través del aprendizaje del entorno y sus experiencias. Debido a su apariencia cuando se materializan en el ciberespacio, se conocen como monstruos digitales (o Digimon).

▼ Malware

Virus especiales que los hackers crean al modificar programas Digimon. Como se utilizan principalmente para recopilar información y espiar a gente, los Digimon de menor tamaño resultan más útiles para este propósito.