

GUÍA DEFINITIVA DE INAZUMA ELEVEN 3



DOCUMENTO REALIZADO CON LA COLABORACIÓN DE:

LUIS (ZERES) - @bigsmoke_bw
PUNCHO DEISTAR - @PunchoYT
TONIGAMER - @ToniGamer2004
TH3C4RL0S - @Th3C4rI0s1

ÍNDICE

1- Localización de los Extractos del Cuaderno Definitivo.....	3
2- Localización de los Puntos de Entrenamiento.....	7
3- Métodos de Entrenamiento.....	10
4- Equipación Óptima.....	11
5- Supertécnicas.....	16
6- Talentos.....	26
7- Formaciones, Zonas y Llaves.....	36
8- Calculadora y Holy Bible.....	43
9- Equipo Base.....	45
10- Mecánicas Avanzadas.....	48
11- Tier List.....	50
12- Otros Enlaces de Interés.....	54
13- Agradecimientos.....	55

1- Localización de los Extractos del Cuaderno Definitivo

Antes de entrenar a tus jugadores debes de saber que se necesita previamente obtener los 11 extractos del cuaderno, dado que estos son los que te permiten alcanzar el estado **Cap.+MÁXIMA**, indicador que nos señala que nuestro jugador ha alcanzado su máximo.

- Extracto 1 - Regla del Corazón N°1 (Espíritu Indomable)

Cofre en la Isla Tortuga Marina.



- Extracto 2 - Regla del Corazón N°2 (Valor Inquebrantable)

Premio de Rango S en la parte superior de la cadena de Julia Blaze (se necesita hacer las descargas para acceder a la tienda de chuches, lugar donde se localiza la cadena).



- Extracto 3 - Regla del Corazón N°3 (Mente Insondable)

Hablando con Barista en la Isla Pavo Real.



- **Extracto 4 - Regla del Corazón Nº4 (Confianza Ciega)**

Hablando con Butler en la Isla Gato Montés



- **Extracto 5 - Regla del Corazón Nº5 (Autocontrol Férreo)**

Debes de enfrentarte contra Costail 2 veces (en el modo historia), una vez hecho en los créditos aparecerá una cinemática con Caleb, Jude y Samford en la Royal Academy. Ya finalizado los pasos anteriores, aparecerá un destello con el cuaderno en la Royal Academy.



- **Extracto 6 - Regla del Corazón Nº6 (Percepción Nítida)**

Cofre en el Monte Magnitud (en la versión Ogro dentro de la cámara del Ángel Oscuro).



- **Extracto 7 - Regla del Corazón N°7 (Ánimo Altruista)**

Hablando con Sweet en la planta 2 del Edificio Principal del Instituto Raimon.



- **Extracto 8 - Regla del Corazón N°8 (Lealtad Inalterable)**

Cofre en el Área de Costail.



- **Extracto 9 - Regla del Corazón N°9 (Ambición Ilimitada)**

RC y FE: Cofre en la planta 2 del Edificio Principal del Instituto Raimon (imagen).

AO: Cofre en la planta 2 del Edificio Principal del Instituto Raimon (sala al inferior del minimapa).



- **Extracto 10 - Regla del Corazón N°10 (Seguridad Interna)**

Te lo dan durante la historia en el Episodio 8.



- **Extracto 11- Regla del Corazón N°11 (Orgullo Guerrero)**

Destello dentro del Club de Fútbol del Instituto Raimon.



2- Localización de los Puntos de Entrenamiento

Existen 2 maneras de subir las estadísticas a tu jugadores, la primera es mediante los centros de entrenamiento del Área de Japón, el cual no es aconsejable ya que sube la misma estadística a todo el equipo, lo que puede ocasionar un desajuste a la hora de aplicar un spread, donde puede ser útil es para la subida de PT y PE, en la sesión “Especial”, debido a que por cada sesión nos aumentará 3 puntos a todos los integrantes del equipo.

Debido a esto emplearemos la segunda opción, los “rayitos” de toda la vida, que nos subirán únicamente las estadísticas del jugador que seleccionemos.

- Entrenamiento de PE (Área de Brasil)



- Entrenamiento de PT (Área de Costail)



- Entrenamiento de Tiro (Área de EEUU)



- Entrenamiento de Físico (Instituto Raimon)



- Entrenamiento de Control (Residencia - Instituto Raimon)



- Entrenamiento de Defensa (Área de Japón)



- Entrenamiento de Rapidez (Área de Italia)



- Entrenamiento de Aguante (Casa Hobbes - Sur de Tokio)



- Entrenamiento de Valor (Área de Argentina)



3- Métodos de Entrenamiento

A la hora de entrenar y optimizar nuestros jugadores nos podemos encontrar con diversos métodos, los cuales ajustarán las estadísticas de estos de una forma específica.

- MEJ (Método de Entrenamiento Japonés)

Este método consiste en subir 50 puntos a 3 estadísticas distintas nada más fichar al jugador, siendo estas el físico, la defensa y el valor (exclusivo para jugadores defensivos), para una vez subido al 99 tener que ajustarlas. Como tal es el menos laborioso, ya que no requiere de cálculos previos, pero es el que nos asegura sacar un mayor poder en jugadores que dependan de la llave defensa, el problema es que no optimiza del todo a nuestros jugadores, ya que en la mayoría de las veces no podremos maxear speed ni control. Lo ideal es emplear este método en porteros, defensas y centrocampistas.

- MEPC (Método de Entrenamiento Pandilla Cicatriz/Colla Cicatriu)

Este método fue desarrollado por el ya extinto clan SG (conocido posteriormente como GL) y es una optimización del MEJ, el cual nos permite aumentar al máximo 4 estadísticas (de manera general) y en algunos casos repartir puntos restantes.

Consiste en nada más fichar al jugador subir 50 puntos a 3 estadísticas (control/tiro, físico y defensa/valor) al igual que el MEJ, pero la diferencia es que al subir al jugador al 99 debes de hacer una serie cálculos para sacar un spread (reparto de estadísticas), el cual debes de aplicar al jugador nada más ficharlo (lo que involucra echarlo, aplicarle el spread, subirlo al 99 y ajustarlo), para que quede del todo optimizado.

Hay un vídeo de **AdriSylver** que explica de una forma sencilla como sacar esos spreads.

https://www.youtube.com/watch?v=GVeFEgRSBNk&t=805s&ab_channel=AdriSylver23

Aquí tenéis un documento con spreads ya hechos, listo para aplicar a vuestro jugadores.

<https://docs.google.com/document/d/1SvZYN04UXkvO7EYQo742xobfoNNh-IUb/edit?usp=sharing&ouid=113970226147066306485&rtpof=true&sd=true>

- MEJX (Método de Entrenamiento Japonés Extremo/Método Leo)

Este método es la versión mejorada del MEJ, el cual consiste en poder maxear físico, defensa, rapidez y en la mayoría de los casos maxear el valor (o casi maxearlo). Este método tiene una pega y es que únicamente es aplicable sobre jugadores intercambiables, ya que se aprovecha de un bug del juego relacionado con los cuadernos, como tal consiste en ir intercambiando a nuestro jugador entre dos partidas, una que tenga los cuadernos activados y otra que no. La cosa es aprovechar que cuando intercambias a un jugador entrenado con los cuadernos a otro que no los tiene, se bajan las stats y nos permite entrar en un ciclo donde la libertad se resetea, pudiendo llegar a maxear el triángulo de físico, defensa y valor, cosa que en una partida normal sería imposible.

Hay un documento de **Leo** que explica paso por paso a través de un sencillo ejemplo el funcionamiento de este método y los resultados que muestra.

https://docs.google.com/document/d/1a90oeF-_oE2yB2sGWgqkVfIM-3o4xHy_xMnL72G4gOY/edit?usp=sharing

4- Equipación Óptima

A diferencia de Inazuma Eleven 2, todo el equipamiento presente en el código del juego es obtenible y de forma ilimitada, a excepción del Colgante Fraternal, que se limita a 1 por partida.

La mejor equipación del juego es la siguiente:

- Guantes

Guantes Míticos (+18 Defensa):

Contra el Jóvenes Inazuma en la cadena de partidos de David Evans.

Guantes Inazuma (+18 Defensa):

Contra los Veteranos del Raimon en la cadena de partidos de Gregory Smith.

Guantes Ogro (+18 Defensa) - EXCLUSIVO IE3 ¡LA AMENAZA DEL OGRO!:

Contra el Ogro en la cadena de partidos del Robot S.

- Botas

Botas Inazuma (+18 Tiro):

Lo vende O'Connor en el Monte Magnitud por 20000 puntos de pasión.

Botas Ogro (+18 Tiro) - EXCLUSIVO IE3 ¡LA AMENAZA DEL OGRO!:

Contra el Ogro en la cadena de partidos del Robot S.

Botas Legendarias (+18 Rapidez):

Lo vende O'Connor en el Monte Magnitud por 20000 puntos de pasión.

- Colgantes

Colgante Oro (+15 Físico)

Contra Alius A en la cadena de partidos de Lina Schiller.

Colgante Fraternal (+6 Físico y +10 PT)

Cofre en el Mapa de Contactos.

- Pulseras

Pulsera Genial (+20 Valor)

Lo vende O'Connor en el Monte Magnitud por 30000 puntos de pasión.

Pulsera Exótica (+9 Control)

Balón Bazar del Área de Costail por 2200 puntos de pasión.

A continuación podréis observar como han de ir equipados los jugadores en base a su posición y la llave que se esté empleando (se explicará más adelante ese concepto de “llave”):

- **Portero Llave DF/PR**



- **Portero Llave MD**



- **Portero Llave DL**



- Bloqueador Llave DF/PR



- Bloqueador Llave MD



- Bloqueador Llave DL



- **Centrocampista Llave DF/PR**



- **Centrocampista Llave MD**



- **Centrocampista Llave DL**



- Delantero Llave DF/PR



- Delantero Llave MD



- Delantero Llave DL



5- Supertécnicas

A diferencia de las versiones Rayo Celeste y Fuego Explosivo, todas las supertécnicas son obtenibles en la versión ¡La Amenaza del Ogro!. Pero esto no significa que no puedas tenerlas en dichas versiones debido a que como en IE2, existe la opción de traspasar técnicas, por lo que si intercambias a un jugador que tenga aprendida mediante cuaderno dicha técnica, podrás traspasarla las veces que quieras.

Esta opción está disponible hablando con el Entrenador del Claustro Sagrado en Kioto y en la versión ¡La Amenaza del Ogro! hablando con el Robot dentro de la Caravana.



Aquí también está disponible el “Bug de la Presa”, el cual consiste en aquellas supertécnicas que tienen requisitos de tener a un jugador con una supertécnica específica (como por ejemplo la Presa con la Mano Celestial), poder hacerlo sin que la tenga aprendida.

Vamos a hacer un ejemplo con Thor y Bunner con la supertécnica Presa. En primer lugar debes de enseñarle Mano Celestial a Bunner, después debes de seleccionar a Thor y poner en los ajustes de la técnica que quieres hacerla con Bunner (te saldrá como disponible a diferencia del resto), por último tienes que quitarle la Mano Celestial a Bunner. De esta forma aunque no tengas la Mano Celestial aprendida en el equipo, podrás hacer la Presa siempre y cuando Bunner esté en el campo.

Cabe resaltar que no todas las técnicas tienen ligada su potencia con el consumo de PT (aunque la mayoría si), por ejemplo, aunque no lo parezca, Fuego Total alcanza menos potencia que Big Bang, pese a ser la primera una técnica de 76 PT y la segunda de 67 PT. Al igual que hay una excepción, no se ha incluido Tiro a Reacción por su consumo absurdo de 80 PT, en su lugar se ha incluido Manguel Letal, que consume 67 PT y solo tiene 2 puntos menos de potencia.

A continuación se mostrará cuales son las mejores supertécnicas por posición y afinidad, además de donde poder obtenerlas en cada versión.

- SUPERTÉCNICAS DE PARADA

· Aire



***EXCLUSIVA DE ¡LA AMENAZA DEL OGRO!**

Voltaje Dual

AO: Premio de la Copa Caos, Copa Ogro o Copa Balón Angelical en torneos.

Muro Dimensional

RC, FE y AO: Supertienda del edificio principal del Instituto Raimon por 14000 puntos de pasión.

· Fuego



RC y FE: Contra Ases Internacionales en la cadena de Sonny Raimon.

AO: Cofre de rango S de la Cadena de Lizzy.

- SUPERTÉCNICAS DE PARADA

· Bosque



RC, FE y AO: Cofre de rango normal de la ruta inferior del Robot 2 (Edificio Principal Raimon).

· Montaña

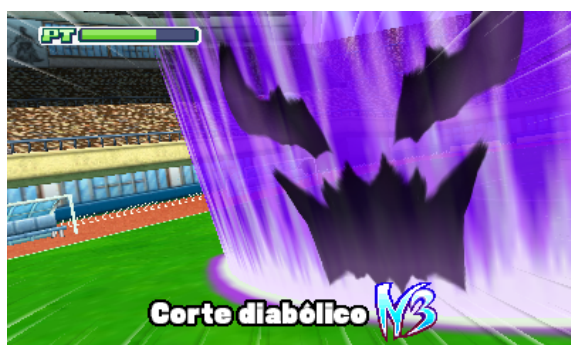


*EXCLUSIVA DE ¡LA AMENAZA DEL OGRO!

AO: Cofre en la Alcantarilla del Subterráneo (FUTURO)

- SUPERTÉCNICAS DE BLOQUEO

· Bosque



RC, FE y AO: Cofre en el Campo de Entrenamiento de la sesión de Técnica.

· Montaña



La Montaña

RC, FE y AO: Contra los Montañeros en la cadena de David Evans.

Gran Seísmo:

RC, FE y AO: Cofre en el Campo de Entrenamiento de la sesión de Aguante.

- SUPERTÉCNICAS DE DEFENSA

· Aire



Flecha Huracán

RC, FE y AO: Todotécnicas de Costail por 10000 puntos de pasión.

Torre Perfecta

RC, FE y AO: Supertienda del edificio principal del Instituto Raimon por 10000 puntos de pasión.

· Fuego



RC: Cofre en el Área de Costail.

AO: Premio tras ganar el duelo final en el Campo de Entrenamiento de la sesión de Superexperiencia.

- SUPERTÉCNICAS DE DEFENSA

· Bosque



FE: Cofre en el Área de Costail.

AO: Premio tras ganar el duelo final en el Campo de Entrenamiento de la sesión de Superexperiencia.

· Montaña



Trama

RC, FE y AO: Supertienda del edificio principal del Instituto Raimon por 10000 puntos de pasión.

Escudo Corporal

RC, FE y AO: Todotécnicas de la Área de Costail por 10000 puntos de pasión.

- SUPERTÉCNICAS DE REGATE

· Aire



RC, FE y AO: Cofre en el Campo de Entrenamiento de la sesión de Rapidez.

· Fuego



Potenciación

RC, FE y AO: Supertienda del edificio principal del Instituto Raimon por 10000 puntos de pasión.

Coz 3

RC y FE: ???

AO: Lo vende O'Connor en el Monte Magnitud por 10000 puntos de pasión.

- SUPERTÉCNICAS DE REGATE

· Bosque



RC, FE y AO: Cofre de rango normal de la ruta superior de Robot 1 (Exterior Caseta).

· Montaña



RC, FE y AO: Balón Bazar del Barrio de Tiendas por 10000 puntos de pasión (Descargas).

- SUPERTÉCNICAS DE TIRO

· Aire



RC, FE y AO: Contra los Airosos en la cadena de Sonny Raimon.

· Fuego



RC, FE y AO: Planta 3 del Estadio Cóndor durante el Episodio 10.

- SUPERTÉCNICAS DE TIRO

· Bosque



RC y FE: Balón Bazar del Barrio de Tiendas por 18000 puntos de pasión (Descargas).

AO: Premio tras ganar el duelo final en el Campo de Entrenamiento de la sesión de Superexperiencia.

· Montaña



***EXCLUSIVA DE ¡LA AMENAZA DEL OGRO!**

AO: Balón Bazar del Barrio de Tiendas por 18000 puntos de pasión (Descargas).

6- Talentos

Esto es lo que marca la diferencia en los partidos, en el competitivo el uso de estos es indispensable ya que de verdad se nota el llevarlos o no. Existen diversos tipos: soporte, potencia, utilidad, etc.

A grandes rasgos cabe mencionar que en todos los equipos es necesario llevar todas las “Fuerzas” y casi todos los “Pluses”, además de Ultratécnica para que te aumente la potencia de los miniduelos (aunque el jugador no tenga supertécnicas). Hay excepciones claro está, pero son jugadores muy específicos que no llegan a los PT mínimos y se ven forzados a no poder llevarla.

A continuación se mostrarán aquellos talentos más importantes, acompañados de una pequeña descripción de su efecto y donde obtenerlos en cada versión.

· Ultratécnica

Aumenta la potencia de las supertécnicas y los miniduelos a cambio de subir el consumo de PT.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
A cambio de 90 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango normal de la ruta inferior de Sonny Raimon. Contra Fase Previa FF B y Los Caleidoscopios en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Ogro en la Cadena de Partidos del Robot S. Contra Fase Previa FF A en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Contra Chicharros en Familia en la Cadena de Partidos de Julia Blaze. Premio de la Copa Caos, Copa Ogro o Copa Balón Angelical en torneos.	A cambio de 90 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango normal de la ruta inferior de Sonny Raimon. Contra Fase Previa FF B y Japón Este en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Fase Previa FF A en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Contra Hermanos del Regate en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Mejor Garantía

Aumenta la potencia de las supertécnicas a cambio de subir el consumo de PE.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
No disponible.	Cofre de rango normal de la ruta superior del Robot S. Contra Cadetes Espaciales y Level Flyve en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Contra Pingüinos Emperadores en la Cadena de Partidos de Julia Blaze. Contra Fútbol Líquido en la Cadena de Partidos de Lizzie. Premio de la Copa Campeones, Copa Tiro Galáctico, Copa Pingüino Emperador, Copa Tierra, Copa Fénix o Copa Tiro Galáctico en torneos.	Cofre en el último piso del Hospital de la Isla Liocott. Disponible en el Episodio 7 después del partido contra el Unicorn.	Cofre de rango normal de la ruta superior del Robot S. Contra Estrellas de China en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Ahorro

Disminuye el consumo de PT de las supertécnicas.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
No disponible.	Cofre de rango S de la ruta inferior de Robot 1 (Exterior Caseta). Contra Alius A en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Astros del Grupo A en la Cadena de David Evans. Contra Tarjeteros en la Cadena de Partidos de Robot 2 (Edificio Principal Raimon). Contra Maestros del Tiki-Taka en la Cadena de Partidos de Lizzie. Premio de la Copa Os Reis, Copa Los Emperadores o Copa Pequeños Gigantes en torneos.	No disponible.	Cofre de rango S de la ruta inferior de Robot 1 (Exterior Caseta). Contra Alius A en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Astros del Grupo A en la Cadena de David Evans. Contra Tarjeteros en la Cadena de Partidos de Robot 2 (Edificio Principal Raimon).

· Carga Elemental

Aumenta la potencia de forma desorbitada si te enfrentas contra jugadores que pierdan en afinidad. Este es el talento más roto del juego, dado que te permite marcar siempre con ventaja de afinidad.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
No disponible.	Cofre de rango normal de la ruta superior de Aquilina Schiller. Contra Equipo Celestial y Fase Nacional FF B en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Astros Sudamericanos en la Cadena de Partidos de David Evans. Contra Atlético Alius en la Cadena de Partidos de Robot 2 (Edificio Principal Raimon). Premio de la Copa Mano Omega, Copa Mano Espiritual, Copa Mano Diabólica, Copa Caos, Copa Ogro o Copa Balón Angelical en torneos.	No disponible.	Cofre de rango normal de la ruta superior de Aquilina Schiller. Contra Neo Royal Academy y Fase Nacional FF B en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Astros Sudamericanos en la Cadena de Partidos de David Evans. Contra Atlético Alius en la Cadena de Partidos de Robot 2 (Edificio Principal Raimon).

· Antiafinidades

El jugador que la posea pasará a no tener ventaja ni desventaja de afinidad, es decir, irá en neutro en todos los duelos. No se ve afectado por el boost de dobles y triples, ya que el juego considera que no tiene afinidad.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
Cofre en el Camino al Estadio Pavo Real.	Cofre de rango normal de la ruta inferior de Aquilina Schiller. Contra Chavalillas A en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Chupabanquillos 6 y Los Chungoleadores en la Cadena de Partidos de Julia Blaze. Premio de la Copa Tierra, Copa Fénix, Copa Tiro Galáctico, Copa Mano Omega, Copa Mano Espiritual o Copa Mano Diabólica en torneos.	Cofre en el Camino al Estadio Pavo Real.	Cofre de rango normal de la ruta inferior de Aquilina Schiller. Contra Chavalillas A en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Chupabanquillos 6 y Los Chungoleadores en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Femme Fatale

Reduce la potencia de los rivales chicos en los duelos, solo pueden aprenderlo chicas.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
Cofre en el Puerto de Ehime.	Contra Mangapichichis en la Cadena de Sonny Raimon. Contra Chupabanquillos 2 en la Cadena de Gregory Smith. Contra Las Guapetonas en la Cadena de Julia Blaze. Contra Chicas Explosivas en la Cadena de Lizzie. Premio en la Copa Orfeo, Copa Unicorn, Copa Knights of Queen, Copa Los Rojos, Copa Brocken Brigade o Copa Grifos de la Rosa en torneos.	Cofre en el Puerto de Ehime.	Contra Astros del Firmamento en la Cadena de Sonny Raimon. Contra Royal Claustro A en la Cadena de David Evans. Contra Chupabanquillos 2 en la Cadena de Gregory Smith. Contra Las Guapetonas en la Cadena de Julia Blaze.

· Casanova

Reduce la potencia de las rivales chicas en los duelos, solo pueden aprenderlo chicos.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
Cofre en el Instituto Fauxshore.	Contra Gigantes Bondadosos en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Chupabanquillos 5 y Los Calebmaníacos en la Cadena de Partidos de Julia Blaze. Contra Galanes Electrizantes en la Cadena de Partidos de Lizzie. Premio de la Copa Orfeo, Copa Unicorn, Copa Knights of Queen, Copa Los Rojos, Copa Brocken Brigade o Copa Grifos de la Rosa en torneos.	Cofre en el Instituto Fauxshore.	Contra Chiquis en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Chupabanquillos 5 y Los Calebmaníacos en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Fuerza Ofensiva

Aumenta en un 5% la potencia de las supertécnicas de regate de todo el equipo.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
A cambio de 40 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango normal de la ruta superior de David Evans. Contra Ases Europeos en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Horda de Frikis y Enmascarados Osados en la Cadena de Partidos de Julia Blaze. Premio de la Copa Campeones, Copa Torneo Especial o Copa Pingüino Emperador en torneos.	A cambio de 40 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango normal de la ruta superior de David Evans. Contra Ases Europeos en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Súper Otaku y Enmascarados A en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Fuerza Defensiva

Aumenta en un 5% la potencia de las supertécnicas de defensa de todo el equipo.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
A cambio de 20 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango normal de la ruta inferior de David Evans. Contra Los Superadorables en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Selección Nacional A en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Premio de la Copa Tierra, Copa Fénix o Copa Tiro Galáctico en torneos.	A cambio de 20 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango normal de la ruta inferior de David Evans. Contra Los Superadorables en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Selección Nacional A en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Contra Súper Triple C en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon.

· Fuerza de Tiro

Reduce en un 5% la potencia que pierden las supertécnicas de tiro de todo el equipo.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
A cambio de 75 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango S de la ruta inferior de David Evans. Contra Delanteros Relámpagos en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Ultra Raimon A en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Premio de la Copa Mano Omega, Copa Mano Espiritual o Copa Mano Diabólica en torneos.	A cambio de 75 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango S de la ruta inferior de David Evans. Contra Delanteros Relámpagos en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Ultra Raimon A en la Cadena de Partidos de Gregory Smith.

· Fuerza Veloz

Aumenta en un 5% la rapidez de todo el equipo.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
A cambio de 60 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango S de la ruta superior de David Evans. Contra Reinas del Hielo en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Los Preciosos en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Premio de la Copa Caos, Copa Ogro o Copa Balón Angelical en torneos.	A cambio de 60 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango S de la ruta superior de David Evans. Contra Reinas del Hielo en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Ninjas a Gogó en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Contra Alumnos de Intercambio en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Portero +

Aumenta en un 10% la potencia de las supertécnicas de parada del portador.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
Cofre en el vestíbulo del Estadio Fútbol Frontier.	Contra Porteros Imbatibles en la Cadena de Partidos de David Evans. Contra Chupabanquillos 1 en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Contra Porteros Delanteros en la Cadena de Partidos de Lizzie.	No disponible.	Contra Porteros Imbatibles en la Cadena de Partidos de David Evans. Contra Chupabanquillos 1 en la Cadena de Partidos de Gregory Smith.

· Rapidez +

Aumenta en un 10% la rapidez de los jugadores situados en la zona del portador.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
Cofre en Kioto. Cofre en el camino al Laboratorio de los Mensajeros de las Estrellas del Monte Fuji.	Contra Zoolan Team en la Cadena de Partidos de George Firewill. Contra Ases Africanos en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Fundidores del Asfalto en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.	Cofre en Kioto.	Contra Zoolan Team en la Cadena de Partidos de George Firewill. Contra Ases Africanos en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Fundidores del Asfalto en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Ataque +

Aumenta en un 10% la potencia de las supertécnicas de regate en la zona de defensas.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
Cofre en la entrada del Hospital del Norte de Tokio.	Contra Selección Nacional B en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Astros Americanos en la Cadena de Partidos de David Evans. Contra Equipo de Ensueño en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.	Cofre en la entrada del Hospital del Norte de Tokio.	Contra Selección Nacional B en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Astros Americanos en la Cadena de Partidos de David Evans. Contra Los Campeones en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Defensa +

Aumenta en un 10% la potencia de las supertécnicas de defensa en la zona de centrocampistas.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
Cofre en Osakaland.	Contra Las Peques en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Los Payasetes en la Cadena de Partidos de Julia Blaze. Contra Los Especialistas en la Cadena de Partidos de Lizzie.	Cofre en Osakaland.	Contra Equipo de Adultos en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Nuevo Caos en la Cadena de Partidos de Robot 2 (Edificio Principal Raimon). Contra Los Payasetes en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Tiro +

Reduce en un 10% la potencia que pierden las supertécnicas de tiro en la zona de delanteros.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
Cofre en la entrada de la recepción de la Sede Asociación de Fútbol.	Contra Os Reis en la Cadena de Partidos de George Firewill. Contra Alius B en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Astros Asiáticos en la Cadena de Partidos de David Evans.	Cofre en la entrada de la recepción de la Sede Asociación de Fútbol.	Contra Os Reis en la Cadena de Partidos de George Firewill. Contra Alius B en la Cadena de Partidos de Aquilina Schiller. Contra Astros Asiáticos en la Cadena de Partidos de David Evans.

· Suerte

Aumenta el poder de todo el equipo en los duelos un 5%, pero se activa de forma aleatoria.

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
A cambio de 30 chapas viejas en la tienda de maquetas. Cofre en el campo de fútbol del Área de Italia.	Contra Ases del Inazuma 3 en la Cadena de Partidos de Robot 2 (Edificio Principal Raimon). Contra Chupabanquillos 3 en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Premio de la Copa Liocott, Copa Monumental o Copa Caimanes del Cabo, en torneos.	A cambio de 30 chapas viejas en la tienda de maquetas. Cofre en el campo de fútbol del Área de Italia.	Contra Ciudad Inazuma en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Ases del Inazuma 3 en la Cadena de Partidos de Robot 2 (Edificio Principal Raimon). Contra Chupabanquillos 3 en la Cadena de Partidos de Gregory Smith.

· ¡Vamos Todos!

Aumenta el poder de todo el equipo en un 5% por cada gol de ventaja sobre el rival y lo disminuye en un 5% por cada gol de desventaja recibido (es acumulable).

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
A cambio de 80 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango normal de la ruta inferior de Julia Blaze. Contra Equipo D en la Cadena de Partidos del Robot S. Contra Los Campeones en la Cadena de Partidos de Robot 2 (Edificio Principal Raimon). Contra a Los Supermachos y Los Guays en la Cadena de Partidos de Julia Blaze. Premio de la Copa Os Reis, Copa Los Emperadores o Copa Pequeños Gigantes, en torneos.	A cambio de 80 chapas viejas en la tienda de maquetas.	Cofre de rango normal de la ruta inferior de Julia Blaze. Contra Equipo D en la Cadena de Partidos del Robot S. Contra a Los Supermachos en la Cadena de Partidos de Julia Blaze.

· Siempre a Muerte

Aumenta el poder de todo el equipo en los duelos un 5% cuando vas perdiendo (no es acumulable).

La Amenaza del Ogro		Rayo Celeste y Fuego Explosivo	
Mapa	Cadenas	Mapa	Cadenas
Cofre en el Laboratorio de los Mensajeros de las Estrellas del Monte Fuji.	Contra Medios Sorprendentes en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Guardabosques en la Cadena de Partidos de David Evans. Contra Chupabanquillos 4 en la Cadena de Partidos de Gregory Smith. Premio de la Copa Os Reis, Copa Los Emperadores, Copa Pequeños Gigantes, Copa Campeones, la Copa Torneo Especial o Copa Pingüino Emperador en torneos.	No disponible.	Contra Medios Sorprendentes en la Cadena de Partidos de Sonny Raimon. Contra Guardabosques y Montañeros en la Cadena de Partidos de David Evans. Contra Chupabanquillos 4 en la Cadena de Partidos de Gregory Smith.

7- Formaciones, Zonas y Llaves

Al igual que en Inazuma Eleven 2, las formaciones se dividen en zonas, la función de estas es la de determinar dónde se desarrollará el boost provocado por los talentos pluses. Todas las formaciones tienen zona de defensas, de centrocampistas y de delanteros (los porteros como tal no cuentan con una zona propia, debido a que solo se benefician del Portero+ el cual deben de llevar ellos mismos), donde lo que varía es en el número de integrantes de cada zona. No es posible saber de forma natural dentro del juego cuántos integrantes tienen las zonas en cada formación, para ello se tuvo que hacer uso de herramientas externas, en donde el youtuber japonés **Niku-q** logró sacar un documento donde recopila las zonas de cada formación dentro del código del juego.

En el punto anterior se puede observar el funcionamiento de los talentos pluses, en donde se determina en qué zona surgen efecto (cabe recalcar que estos no son acumulativos, te hará el mismo efecto llevar 1 que 2 de forma simultánea en el equipo). Como puede resultar obvio, no todas las formaciones son útiles dentro del competitivo, dado a que tienen un reparto de zonas nefasto o son completamente inútiles en el gameplay, por lo que a continuación se mostrarán aquellas formaciones que según el criterio de los jugadores competitivos de la **Season 1** serían las mejores a la hora de haceros vuestros equipos.

*Color Amarillo: Portero

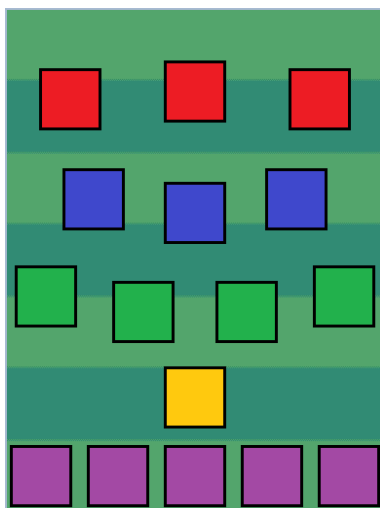
*Color Verde: Zona de Defensas

*Color Azul: Zona de Centrocampistas

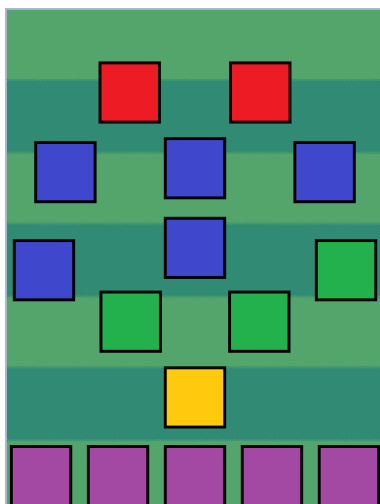
*Color Rojo: Zona de Delanteros

*Color Morado: Suplentes

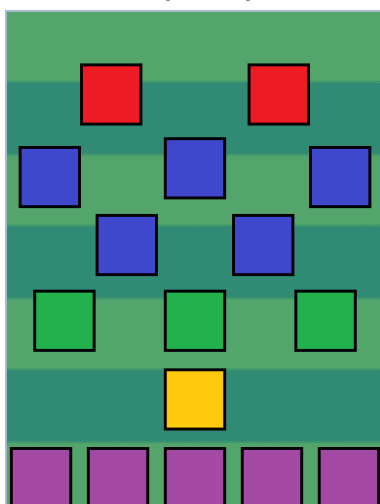
· Ejemplo:



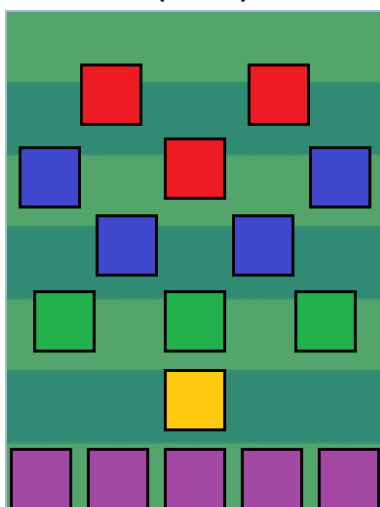
· Zona Muerta y variantes (3-5-2)



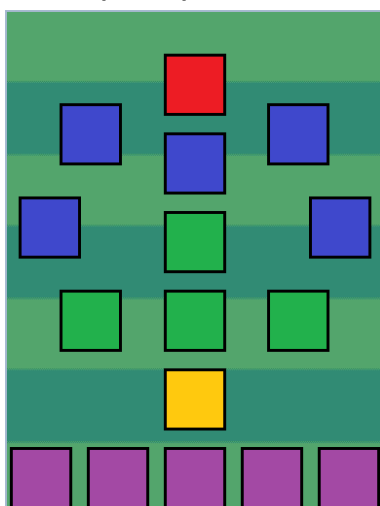
· Autobús (3-5-2)



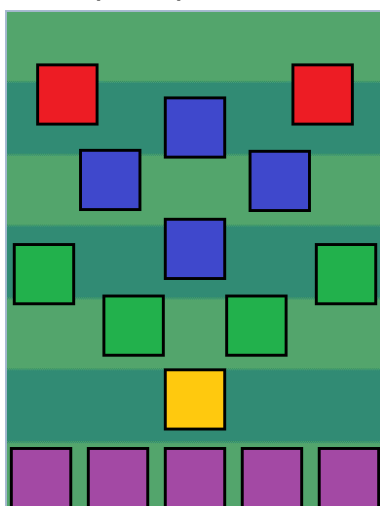
· Doble M (3-4-3)



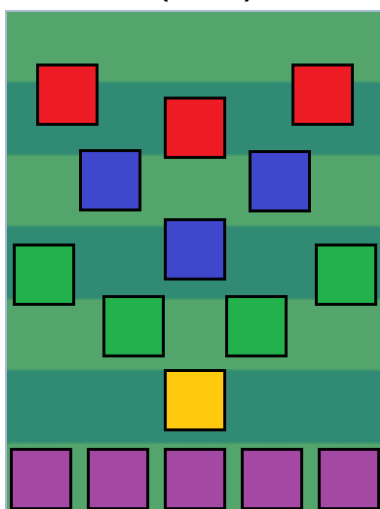
· Pala (4-5-1)



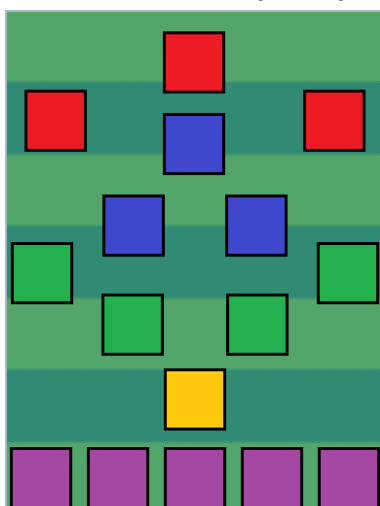
· Neo (4-4-2)



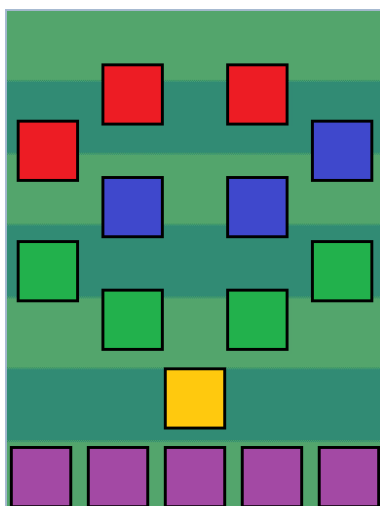
· Doble W (4-3-3)



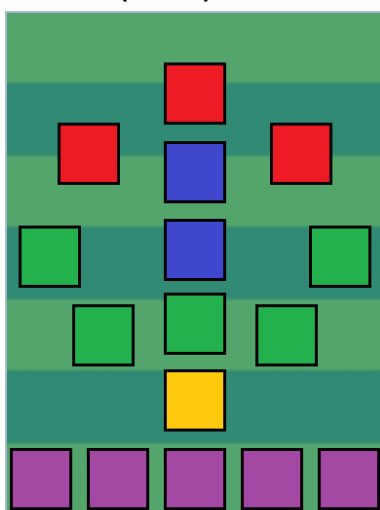
· Puerta al Cielo (4-3-3)



· Diamante (4-3-3)



· Ancla (5-2-3)



- Llaves

Dentro de los juegos de Inazuma Eleven pertenecientes a la saga original existe una mecánica llamada jugador clave, cuya función es la de boostear a los miembros del equipo en base a las estadísticas que estos posean, dependiendo de la posición del jugador clave.

Las estadísticas que tienen en cuenta las llaves para el boost son las siguientes:

Llave Portero: Físico

Llave Defensa: Físico y Defensa

Llave Centrocampista: Control

Llave Delantero: Tiro

Inazuma Eleven 1 e Inazuma Eleven 2 tienen un funcionamiento distinto al de Inazuma Eleven 3, en estos juegos el boost por estadísticas es distinto, debido a que si el jugador tiene la estadística con un valor menor o igual a 120 una vez entrenada recibirá un boost de 1.1, mientras que una vez presenta un valor mayor o igual a 121 el boost será de 1.13.

Cabe destacar que dentro del competitivo de Inazuma Eleven 3 a lo largo de la Season 1 la llave más explotada por diferencia fue la llave Defensa, debido a la versatilidad que esta presentaba y a día de hoy se sigue considerando la mejor. El uso de estas se empezó a explorar a partir del Nacional, en donde se pudo observar a gente con equipos llave Portero. Una vez finalizado el período competitivo y en base de observar a jugadores japoneses, se empezaron a utilizar los equipos llave Delantero debido a la gran ventaja que estos mostraban cara a puerta. Finalmente la última llave explorada fue la de Centrocampistas, la cual presenta grandes ventajas en lo que a juego defensivo se refiere, pero tiene carencias en acciones ofensivas, sobre todo en los tiros a puerta, haciéndola depender prácticamente de la carga elemental para poder marcar.

A continuación se mostrarán los pros y contras de cada llave, junto a un equipo de referencia.

· Llave Portero

Pros: Sube el poder de las supertécnicas afectadas por el físico (prácticamente todas), además de aprovechar métodos de entrenamiento como el MEJ y el MEJX.

Contras: Solo boostea el poder de las supertécnicas, excluyendo los miniduelos.



· Llave Defensa

Pros: Mejor llave para porteros, centrocampistas y defensas, mantiene los mismos efectos que la llave portero pero esta sí boostea los miniduelos.

Contras: Dependes de 2 estadísticas para recibir el boost.



· Llave Centrocampista

Pros: Mayor potencia en los miniduelos a la hora de mantener el balón, pases más rápidos (a cuanto más control pases más rápidos) y mejores bloqueadores en cuanto a potencia.

Contras: Llave con la que los delanteros sacan menos, además de no poder aprovechar el MEJ y el MEJX.



· Llave Delantero

Pros: Habilita a prácticamente cualquier jugador a tirar, expandiendo los tipos de delanteros que puedes usar, haciendo que casi cualquier delantero sea usable (con excepciones).

Contras: Llave que más perjudica a defensas y porteros, además de que los pases son más bombeados debido a que todos tienen 1 de control.



8- Calculadora y Holy Bible

- Calculadora

Al igual que en Inazuma Eleven 2 se ha desarrollado una herramienta que nos permite calcular el poder de nuestros jugadores según su reparto de estadísticas y las supertécnicas/talentos que estos tengan. A diferencia de la saga GO el propio juego no nos muestra estos números, por lo que dichos cálculos los tendremos que realizar nosotros mismos.

Estadísticas del Jugador				Talentos del Jugador	
Nombre	Nombre del	Afinidad	Aire	☐ Ultratécnica!	☐ Mejor Garantía!
PEs	100	PTs	100	☐ Lance Crítico!	☐ Gafe (El crítico sucede un 10% de las veces)
Tiro	50	Rapidez	50	☐ Carga Elemental	☐ Antiafinidades
Físico	50	Aguante	50	☐ Suerte!	(Antiafinidades del rival incluido)
Control	50	Valor	50	☐ Femme Fatale o Casanova rival	
Defensa	50			☐ Portero Plus	
				☐ Vamos!	☐ Vamos Todos!
				☐ Siempre a Muerte	Diferencia de Goles 0

Double Calc Mode ON

Supertécnicas del Jugador							
	Nombre de la Técnica	Tipo	Afinidad	Poder Base	PTs	Poder Neutro	Afinidad ganadora
1ª ST	Nombre de la Técnica	Tiro	Aire	0	0	to	to
2ª ST	Nombre de la Técnica	Tiro	Aire	0	0	to	to
3ª ST	Nombre de la Técnica	Tiro	Aire	0	0	to	to
4ª ST	Nombre de la Técnica	Tiro	Aire	0	0	to	to
5ª ST	Nombre de la Técnica	Tiro	Aire	0	0	to	to
6ª ST	Nombre de la Técnica	Tiro	Aire	0	0	to	to
7ª ST	Nombre de la Técnica	Tiro	Aire	0	0	to	to
8ª ST	Nombre de la Técnica	Tiro	Aire	0	0	to	to

En esta primera parte es donde introduciremos los datos más importantes de nuestro jugador, siendo estos su afinidad, estadísticas, talentos y supertécnicas. Además que una vez le demos a calcular se nos mostrarán las cifras que saca nuestro jugador empleando las supertécnicas.

Cifras en Miniduelos		
Tipo de Miniduelo	Poder Neutro	Afinidad ganadora
El balón viene de un compañero.	to	to
El balón viene de un rival.	to	to
Después del miniduelo, posibilidades de mantener el balón.	to	to
Poder sin usar técnicas		
Situaciones donde no se usan Técnicas	Poder Neutro	Afinidad ganadora
Disparo Normal(La escala está en 1)	to	to
Vaselina(La escala está en 1)	to	to
Tiro Directo(La escala está en 1)	to	to
Regate	to	to
Defensa	to	to
Parada o Despeje	to	to

Esta ventana sirve para que una vez le demos a calcular, nos muestre las cifras de nuestros jugadores en aquellas acciones que las supertécnicas no estén involucradas, véase el caso de tirar, regatear, defender, parar y los tipos de miniduelos.

Estrategias del Equipo											
Tiro Plus		Fuerza de Tiro		Ataque Plus		Fuerza Ofensiva		Defensa Plus		Fuerza Defensiva	
☐ ON	☒ OFF	☒ ON	☐ OFF	☐ ON	☒ OFF	☒ ON	☐ OFF	☐ ON	☒ OFF	☒ ON	☐ OFF
Jugador Llave								Fase de Furor			
☐ DL	☐ MD	☐ DF	☐ GK	☒ No Asignada				☐ Activar!		☒ Desactivar...	

Calcular
Cálculo de las Técnicas
Crear Copia de los Datos
Crear Copia de los Datos
Función Adicional
Crear Archivo HTML

Para finalizar con la calculadora nos encontramos con esta pestaña, cuya función es la de asignar los talentos pluses y fuerzas que recibirá el jugador, junto a la llave que estamos aplicando en este momento. Además del botón que hará posible realizar los cálculos.

Podéis descargar la calculadora a través del siguiente enlace.

https://drive.google.com/file/d/1cFRPQGEHauKXjwn88xE24KMgFO-zbql5/view?usp=drive_link

- Holy Bible

Este documento fue desarrollado por **TheCarlos** y consiste en una hoja de excel en donde únicamente introduciendo el nombre de un jugador os dará directamente las estadísticas entrenadas de ese jugador en el método de entrenamiento seleccionado y en código hexadecimal, el cual para aplicarlo se requiere de una herramienta externa llamada Cheat Engine (disponible tanto para Windows como Mac).

Esto nos facilita mucho las cosas a la hora de entrenar un equipo, permitiéndote tenerlo listo desde cero en cuestión de minutos, además de mostrarte con que suma total de estadística tendrá el jugador y ver si realmente os interesa o no, complementándolo con la calculadora.

Podéis descargar la Holy Bible a través del siguiente enlace.

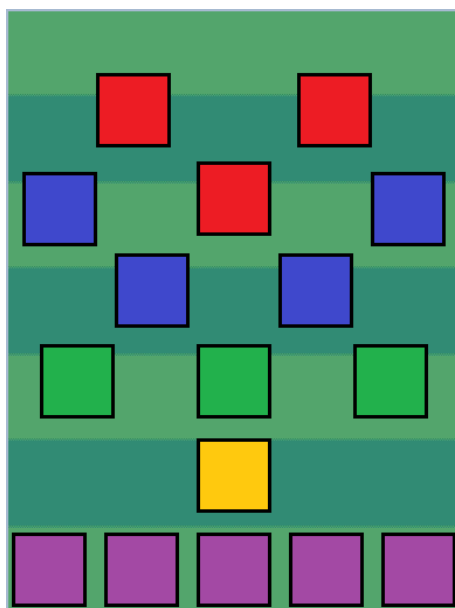
https://docs.google.com/spreadsheets/d/16tVaY49-5pmWP0JvcyrgVpWZrC8xkdM_/edit?usp=drive_link&ouid=113970226147066306485&rtpof=true&sd=true

A continuación podéis encontrar un post de la página **Inazuma Life** en donde explica paso por paso y de forma sencilla cómo entrenar con el Cheat Engine.

<https://inazumalife.com/entrenar-jugadores-ie3-cheat-engine/>

9- Equipo Base

Una vez que sabemos todas las mecánicas que el juego nos ofrece, podemos empezar a desarrollar nuestro equipo. En primer lugar debemos de decidir sobre qué jugador clave se desarrollará, en este caso emplearemos la llave defensa, puesto que es la más equilibrada, el siguiente paso es escoger una formación la cual será Doble M, dado que nos ofrece una distribución de pluses óptima, además de tener 2 delanteros para una mayor facilidad a la hora de atacar y 3 defensas para hacer una cobertura total a nuestro portero.



Ahora viene lo más complicado para muchos, la distribución de las fuerzas y talentos pluses, en referencia al primero de estos no nos comeremos mucho la cabeza, empleando a Bunner, un jugador que trae consigo todas las fuerzas. Pasando a los pluses intentaremos que este equipo sea capaz de tenerlos todos y en todas las posiciones, por lo que necesitamos 1 Defensa+, Ataque+ y Tiro+, además de 1 Rapidez+ por cada zona del campo. El esquema se nos quedaría tal que así:



A continuación podéis observar a todos los componentes del equipo junto a una pequeña descripción sobre su rol dentro del equipo:

Thomas Feldt: En pocas palabras, es el mejor portero del juego, siendo por ende el que más saca y mejor resultado ha mostrado, véase en los torneos presenciales realizados. Su única pega es que hay que estar atento de los delanteros de fuego con Carga Elemental, por lo que es indispensable que tenga cerca un defensa de afinidad montaña que le haga cobertura o sacrificar el Portero+ por un Antiafinidades.

Walter Mountain: De los mejores defensas del juego, por no decir el mejor. Tiene regate para no dejarte vendido cuando tengas el balón, además de tener el mejor bloqueo de su afinidad permitiéndote ir por potencia bruta, de este modo es capaz incluso de reducir potencia a delanteros con Antiafinidades (es decir, en neutro).

Vento Galliano: No tiene mucha competencia en su puesto, siendo únicamente 1 su competidor (Tswane), este rol por si no queda claro es el de bloqueador de aire que tenga acceso a Carga Elemental y Rapidez+. Su función principal es la de bloquear/reducir potencia a delanteros de montaña.

Rob Cardson: Es de los 2 únicos defensas de fuego que te ofrece la opción de ir full potencia (UT y MG), además de tener un hueco para Carga Elemental. La otra alternativa es Denton, pero se queda bastante atrás. Su función principal es la de bloquear/reducir potencia a delanteros de bosque.

Thiago Torres: Equilibrado es la palabra que mejor le define, buena potencia por ambas partes, nos ofrece el Defensa+ y tiene una técnica de bloqueo, la cual nos permitirá cancelar las cadenas desde una distancia más adelantada de la zaga central.

Jim Bunner: Su función principal es la de dotarnos las fuerzas (requisito indispensable para cualquier equipo), no posee unas estadísticas impresionantes, ni saca unas cifras altas (por no decir tirando a la baja); pero esto no nos exime de dejarlo full support, como ninguno del equipo necesitaba el Colgante Fraternal, he decidido que sea Bunner quién lo lleve, de modo que gracias a esto nos permite realizar 2 Aplanadoras, la cual es una supertécnica de bloqueo y como en el caso anterior nos permite cancelar cadenas, además de en ocasiones ganar algún que otro duelo.

Gail Ellement: Nos aporta un Rapidez+ y saca cifras bastante decentes; gracias a que es el jugador más rápido del juego y al estar posicionado en una banda, nos permite iniciar jugadas con mucha facilidad (llega a la gran mayoría de pases al hueco) y cortar pases se vuelve una tarea medianamente sencilla.

Hidetoshi Nakata: Sin ningún tipo de duda, es el jugador más polivalente del juego, siendo de las mejores opciones en todas las posiciones. En este caso he optado que sea centrocampista y que posea el Ataque+, de modo que podamos exprimirlo el máximo tiempo posible.

Menkyros Menkh: Este es uno de los Supports Definitivos (se hará hincapié sobre ellos en el siguiente punto), tiene el Tiro+ y Rapidez+, además de que nos aporta el talento Suerte, el cual nos beneficiará en momentos puntuales a todo el equipo (sube un 5% el poder de todas las supertécnicas y de los miniduelos, pero se activa de forma aleatoria cada vez que entramos en un duelo). Además de todo esto, cuenta con un tiro el cual, aunque no lo parezca (porque tiene 1 de tiro al estar entrenado como centrocampista) le fuerza el usar supertécnica a Feldt.

Chucky Cardaway: No hay mucho que comentar, un delantero de fuego el cual saca unas cifras muy altas y que gracias a Ahorro es capaz de realizar 2 Cañón X sin necesidad de activar el furor, casi siempre que tira es gol asegurado.

Bash Lancer: El único delantero Antiafinidades del equipo y que considero necesario, pese a no sacar tanto como Discard este lo compensa de otra forma, con una velocidad bastante alta y cifras altas en regate. Como va en neutro contra todo no necesita preocuparse de defensas ni porteros de fuego, por lo que va a potencia bruta contra todo lo que se le ponga delante.

Isla Pullens: Su única función es la de inutilizar equipos de cadena, gracias a la Carga Elemental neutralizas el 100% de los casos a cualquier delantero de fuego y si es chico le bajas aún más la potencia gracias al Femme Fatale.

Jesse Spiller: Su uso se limita a hacerle cobertura a Pullens, en los casos en los que el rival usando equipo de cadena, tenga a un delantero de aire como Gazelle o Kappa (que es lo más común).

Jazzy Hedgeer: El ¡Vamos Todos! del equipo, he optado por él y no por Antoine dado a que quiero preservar a Nakata en el campo, por lo que mi otra opción era Hedgeer. Es un cambio natural a Cardson y al solo entrar cuando vas ganando, compensa sus cifras a comparación cuando vas sin diferencia de goles.

Dylan Keats: Es el delantero que más saca con la llave en defensa (obviamente con Big Bang), su uso está enfocado a tirar 1 sola vez y marcar de forma casi asegurada cuando vas en neutro (ganando en afinidad ni te cuento).

Riku Matsushita: Un todoterreno, buenas cifras tanto regateando, defendiendo y tirando, añadiéndole el hecho de que al tener Femme Fatale te inclina la balanza a tu favor en muchas ocasiones, no veo motivo para no tenerla presente para cualquier equipo.

A grandes rasgos, el equipo tiene todos los talentos de apoyo disponibles, incluyendo Ultratécnica para que todos tengan los miniduelos potenciados, obviamente existen variaciones sobre este, pero que no influyen de forma muy significativa en la estructura, su base es Menkaure y su repertorio de talentos tan grandes que nos ofrece. Obviamente se pueden crear equipos los cuales no se haga uso de este tipo de jugadores, pero se nos complicará la tarea aún más, cabe recalcar que no es necesario tener todos los talentos, debido a que el Rapidez+ en algunas ocasiones puede llegar a ser prescindible y lo mismo con el talento Suerte.

Para aquellos que no tengan mucha idea sobre el juego, este equipo os puede servir como primer escalón hacia el teambuilding y con el tiempo poder crear vuestros propios equipos con las bases establecidas en esta guía.

10- Mecánicas Avanzadas

Al igual que en Inazuma Eleven 2, existen diversas mecánicas que sobrepasan el nivel promedio que nos ofrece el juego, como pasó en su día con los rompelineas o los delanteros control. En Inazuma Eleven 3 podemos destacar 3 de estas mecánicas.

• Equipos de Cadenas

Inazuma Eleven 3 fue el primer juego de Inazuma Eleven en implementar la mecánica de las cadenas, consiste en que existen algunas supertécnicas (las cuales se pueden identificar con el icono “c”), las cuales nos permite enlazar un tiro realizado por otro de nuestros jugadores, sumándole potencia y cambiando la afinidad a la de la supertécnica realizada para encadenar.

La idea suena bastante buena, pero esto trajo un fallo dentro del juego, si nosotros al momento de realizar la cadena, la cancelamos, el rival no puede realizar bloqueos, directamente el juego no le permite realizar supertécnicas de bloqueo al rival desde el momento que nos aparezca la siguiente ventana.



Estos equipos lo que tratan es de aprovechar este fallo, empleando tiros largos con delanteros carga elemental de la afinidad contraria a nuestro porteros y posicionando a un jugador con cualquier supertécnica de cadena, para así asegurar un gol.

Obviamente estos equipos no son invencibles y tienen su truco, el primero es que para poder hacer la cadena el jugador necesita posicionarse cerca del área y el segundo es que puedes inhabilitar que al rival le salga la opción de hacer la cadena, esto se realiza posicionando a un jugador con supertécnica de bloqueo antes de activar la ventana de la cadena. Por ejemplo, supongamos que nuestro rival tira con Arakuné desde el centro del campo, Gazelle se encuentra en el borde del área y cuenta con Balón Iceberg, por lo que en un principio podría hacer uso del truco y saltarse al bloqueador que Gazelle tiene justo delante, pero entre Arakuné y Gazelle se encuentra Thiago que cuenta con una técnica de bloqueo, Muro de Hierro, activando la ventana de bloqueo y realizando la supertécnica, de modo que una vez el balón le llegue a Nakata no le saltará la ventana de cadena y Feldt tendría posibilidades de parar el tiro.

· Delanteros Atiafinidades

La mecánica más rota dentro de Inazuma Eleven 3 es la Carga Elemental, este talento es tan abusivo que nos hace ganar el 100% de los duelos cuando tenemos ventaja de afinidad. Lo que provoca esto es que la gente lleve una defensa full carga elemental, teniendo a 1 jugador por afinidad, de modo que al momento de tirar, posicionan al jugador que les interesa y nos bloqueará o reducirá potencia el 100% de las veces.

Esto se pudo ver sobre todo durante los torneos desarrollados durante la Season 1 de MEDUSSA, para ser más exactos en regional de Madrid y Barcelona esto vio su pico. En respuesta a esto varios jugadores de los clanes Nø2 y SG llegamos a una misma conclusión, emplear delanteros que no posean ventaja ni desventaja de afinidad contra nadie, cosa que fue posible gracias al talento Antiafinidades.

El llegar esta idea, provocó que durante el torneo Nacional de Madrid, estos jugadores arrasaran con los equipos que seguían manteniendo el esquema de Carga Elemental. Llevando a gente como Lancer, Discard, Nakata, Wittz, Shadow, Blue, entre otros, los cuales eran casi imbloqueables a no ser que el rival llevara a bloqueadores full potencia como Mountain, Gocker o Hood, los cuales tenían algunas chances de bloquear a estas bestias.

A día de hoy siguen siendo útiles ya que la opción de ir por potencia bruta siempre viene bien y que hay jugadores que se benefician de esto de una manera considerable, como lo es el caso de Lancer.

· Supports Definitivos

Estos jugadores son aquellos que cumplen con un reparto de talentos específicos y cuya tarea principal es la de servirnos de support total, que puedan facilitarnos la tarea de teambuildear lo máximo posible y que no sean una carga. Estos jugadores deben de poseer los siguientes talentos:

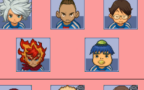
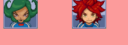
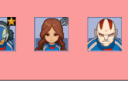
- Ultratécnica
- 2 Talentos de pluses
- Siempre a Muerte
- Talento Extra (sea que le de una ventaja al equipo o a él individualmente)

Podemos identificar a únicamente 4 jugadores que cumplen con estos requisitos, estos son Menkyros Menkh (Menkaure), Khefren Chepren (Khafra), Súphis Cheops (Khufu) y Lewis Brownie. Menkaure, Khafra y Khufu poseen estadísticas muy altas por lo que les beneficia en los miniduelos, estos te aportan Rapidez+ y Tiro+, su única diferencia es que Menkaure tiene el talento Suerte, Khafra Carga Elemental y Khufu Lance Crítico. Por otra parte, Brownie te aporta Rapidez+ y Defensa+, además del talento Suerte.

El hecho de cumplir estos requisitos los hace únicos, ya que al tener Ultratécnica hace que no sean inútiles a la hora de realizar miniduelos (sumado a que estos tienen estadísticas altas), al tener acceso a 2 pluses hacen que siempre aporten dentro de cualquier zona de la formación, pudiendo ponerlo donde menos os estorbe. Al tener acceso a Siempre a Muerte, nos habilita que en el banquillo tengamos otro hueco disponible, finalmente los talentos extras que nos aportan son realmente útiles, Suerte nos potencia a todo el equipo, Carga Elemental le hace ganar prácticamente todos los duelos contra la afinidad contraria y Lance Crítico puede llegar a dar alguna sorpresa en momentos clave.

11- Tier List

- DELANTEROS

	DL Tiro Largo CE Fuego	DL Encadenador	DL CE Fuego	DL Llave DL	DL Llave MD	DL AA (Antiafinidades)	DL Control (Utilidad)
Gx							
G2							
G							

• Delanteros Tiro Largo Carga Elemental

Jugadores que aprenden tiros largos y pueden ser equipados con Carga Elemental en caso de no aprenderla. Al ser Feldt el mejor portero del juego es fácil ver que los Cargas Elementales de Fuego sobresalen por encima del resto de jugadores en cuanto a este rol.

• Delanteros Encadenadores

Jugadores que puedan ir full potencia y posean una técnica de cadena, ya sea para realizar la mecánica de la cadena o para sumar potencia al disparo, siendo los pilares de aquellos arquetipos de equipo donde es necesario tener delanteros que puedan encadenar disparos.

• Delanteros Carga Elemental de Fuego

A diferencia del primer punto, no buscamos que posea tiro largo, simplemente que sea lo más completo posible y cumpla con el requisito principal, tener Carga Elemental y ser de afinidad fuego.

• Delanteros Llave DL

Sea por ser Delanteros Control o Valor muchos de estos sobresalen sobre los delanteros Tradicionales ya que esta llave les potencia dependiendo de su stat de tiro.

• Delanteros Llave MD

Son aquellos delanteros que se ven menos penalizados por el uso de la llave MD.

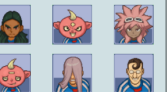
• Delanteros Antiafinidades

Son jugadores que son empleados ya sea para esquivar bloqueos de jugadores con Carga Elemental o por el hecho de que su afinidad no les favorece, empleando dicho talento de forma beneficiosa.

• Delanteros Control

Son jugadores que ganan los miniduelos de forma consistente contra los mejores defensas del juego y a su misma vez son capaces de marcar con solvencia.

- CENTROCAMPISTAS

	Rompelíneas	MD CE	MD Support	DL Control como MD	MD llave MD con Defensa	MD llave MD con Físico
						
						
						

· Rompelíneas

Son jugadores que a través de la potencia bruta, sacan regateando lo suficiente para pasar de forma consistente contra los mejores defensas del juego.

· Centrocampistas Carga Elemental

Son aquellos jugadores que son capaces de tanto regatear como defender, sacando cifras considerables por ambas partes y teniendo acceso a Carga Elemental.

· Centrocampistas Support

Son todos aquellos jugadores que son capaces de proporcionarnos un talento que nos sirva de support (sean fuerzas, pluses, vamos todos o siempre a muerte), además de sacar cifras relevantes por ambas partes.

· Delanteros Control Como Centrocampistas

Usamos Delanteros Control en el medio campo con el objetivo de llevarnos miniduelos y poder llegar a tirar en ciertas ocasiones, marcando con relativa facilidad, además de poder realizar alguna que otra técnica de regate o defensa.

· Centrocampistas Llave MD con Defensa

Son jugadores con el control, valor y defensa maxeados, sacan cifras altas en supertécnicas de defensa pero no se llevan miniduelos defensivos y no suelen tener supertécnica de regate.

· Centrocampistas Llave MD con Físico

Son jugadores con el control, valor y físico maxeados, sacan cifras altas en supertécnicas de regate pero a diferencia de sus variantes defensivas, estos si se llevan miniduelos defensivos, pero no suelen tener supertécnica de defensa.

- DEFENSAS

	Bloqueadores	Bloqueadores Llave DL	Bloqueadores Llave MD
	     	       	    
	          	       	   
	    	   	 

• Bloqueadores

Son los jugadores más usados ya que sacan mucho poder en bloqueo de tiros y técnicas defensivas.

• Bloqueadores Llave DL

Son defensas que o no pierden tanto poder o que directamente lo ganan al pasar a llave DL.

• Bloqueadores Llave MD

Son aquellos defensas que más sacan bloqueando con la llave MD.

- PORTEROS

	PORTEROS	PORTEROS LC + GAFE
	  	 
	  	
	  	 

· Porteros

Son los porteros que más poder sacan dentro del juego y los más versátiles en cuanto a distribución de talentos y supertécnicas en relación a su potencia.

· Porteros Lance Crítico + Gafe

Son porteros que se aprovechan de la amplitud en el rango aleatorio de poder otorgado por estos talentos para tratar de parar tiros que normalmente no podrían, teniendo un 20% de activación entre estos dos.

En este enlace podéis acceder a la tier completa (con supports incluidos), realizada por ToniGamer y TheCarlos:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ohMsR1zSW2jhomM0sYvbpvJ4vvRJ-XypFKbHAmTq9BU/edit?usp=sharing>

12- Otros Enlaces de Interés

- Cadenas de partidos y drops:

[https://inazuma.fandom.com/es/wiki/Lista_de_Cadenas_de_Partidos_\(Inazuma_Eleven_3\)](https://inazuma.fandom.com/es/wiki/Lista_de_Cadenas_de_Partidos_(Inazuma_Eleven_3))

- Torneos (requisitos y drops):

<https://inazuma-eleven.fandom.com/wiki/Tournament>

- Supertácticas:

https://inazuma-eleven.fandom.com/wiki/Hissatsu_tactics

- Mapa de contactos (3 versiones):

http://watashiwa7.altervista.org/ie/3/ie3_connection_map.htm

- Lista de Uniformes:

https://inazuma.fandom.com/es/wiki/Lista_de_Uniformes_en_Inazuma_Eleven_3#Rayo_Celeste/Fuego_Explosivo

- Contraseñas:

https://www.guiasnintendo.com/0a_NINTENDO_3DS/inazuma_eleven_3_ogro/inazuma_eleven_3_ogro_sp/fichar_contraseñas.html

- Cheats (Versión 3DS):

https://inazumalife.com/cheats-inazuma-eleven-3-la-amenaza-del-ogro-3ds/#goog_rewarded

- Vídeo de diferencias entre versiones (Puncho Deistar):

https://www.youtube.com/watch?v=HTqHzBYxFL0&ab_channel=PunchoDeistar

- Final del Torneo Nacional IE3 (Puncho Deistar):

https://www.youtube.com/watch?v=XHst7WfIVsU&t=1629s&ab_channel=PunchoDeistar

13- Agradecimientos

Hola a todos os habla Luis (Zeres), el promotor principal de este documento.

Me gustaría dar las gracias en primer lugar a mi clan Nuevo Orden 2, por haberme acogido en su día y haber tenido tanta paciencia conmigo pese a ser prácticamente un donnadie y no poder aportar en los torneos presenciales dada a mi situación.

En especial me gustaría dar las gracias a Puncho por todas esas horas en llamada escuchando y debatiendo sobre las ideas que se me iban ocurriendo con el pasar de los años en torno al juego (como esa vez que estábamos en llamada con Oscar probando al puto Nero con Lance Crítico parándolo prácticamente todo, para al momento de la verdad en el Nacional no se parara ni un taxi). A ToniGamer por en su día hacerme el favor de entrenarme los jugadores porque no me entraba como cojones se hacían los spreads para el MEPC correctamente (hasta que Adri no sacó el vídeo no hubo manera colega) y a TheCarlos por aquellas conversaciones hablando sobre los equipos que nos íbamos haciendo. Además de obviamente haberme echado una mano con los puntos del documento, gracias chicos.

También me gustaría hacer mención a DaniRosa y a Miguel, que éramos los que más caña de dábamos al 3 cuando coincidimos todos en Nø2 y con los que más disfruté de este maravilloso juego, no pasamos horas ni nada en llamada.

Finalmente me gustaría hacer una breve mención a mis primos Juanki y Santi por siempre haber estado ahí y por esos partidillos traviesos que alguna que otra risa nos han hecho soltar, MACHO SIDRO for ever.

Pues eso gente, espero que este documento os sea de ayuda en cualquier momento y que con él podríais disfrutar tanto de este juego como yo he hecho, pues con esto dicho poco más que comentar la verdad, ya nos veremos en el Victory Road.