

1 Información importante

Información básica

2 amiibo

Antes de comenzar

3 Gestión de datos

La aventura

4 Pantalla de juego

5 Acciones

Combate

6 Iniciar un combate

7 Mecánica de combate

8 Acciones de combate

9 Estados alterados

10 Subir de nivel

Menú

11 Opciones del menú

Historia de un secuaz

12 En busca de Bowser

13 Selección de misión

14 Mecánica de combate

amiibo

15 Jugar con amiibo

Solución de problemas

16 Información de asistencia

1

Información importante

Lee cuidadosamente este manual antes de usar este programa. Si un menor va a usar este programa, las instrucciones se las debe explicar un adulto.

Además, lee todo el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad dentro del menú HOME antes de usar este título.

Para entrar en esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME, luego toca **Abrir** y lee cuidadosamente el contenido de cada sección. Cuando hayas terminado, oprime  HOME para volver al menú HOME.

También deberías leer detenidamente el manual de instrucciones de la consola, incluida la sección de información sobre salud y seguridad, antes de usar este programa.

Ten en cuenta que a menos que se indique lo contrario, el término "Nintendo 3DS" incluye a todas las consolas de la familia Nintendo 3DS: New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, y

Nintendo 2DS.

ATENCIÓN – Uso del lápiz táctil

Para evitar fatiga y molestias al usar el lápiz táctil, no lo sujetes con demasiada fuerza ni lo presiones excesivamente contra la pantalla. Mantén los dedos, mano, muñeca y brazo relajados. Hacer trazos largos, firmes y ligeros es igual de efectivo que hacer muchos trazos cortos con fuerza.

Selección de idioma

Este programa contiene tres idiomas diferentes: español, inglés y francés.

El idioma en que se muestra el juego está determinado por el de la consola. Puedes cambiar el idioma de la consola en la configuración de la consola.

- ◆ Cuando sea necesario aclarar las referencias en inglés de la captura de pantalla, se incluirá la traducción de cada texto en español.
- ◆ Las capturas de pantalla de este manual son de la versión en inglés del programa.

Información importante

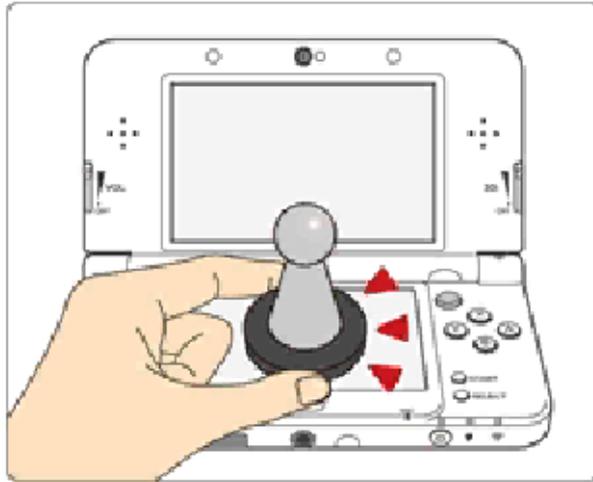
La consola Nintendo 3DS y este programa no fueron diseñados para usarse con dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. Su uso podría ser ilegal, anula la garantía e incumple las obligaciones aceptadas en el contrato de uso. Además, dicho uso podría causar lesiones a ti o a terceros y podría causar problemas de funcionamiento y/o daño a la consola Nintendo 3DS y los servicios relacionados. Nintendo (así como sus concesionarios o distribuidores autorizados) no es responsable de ningún daño o pérdida causada por el uso de dichos dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. A menos que se autorice, el copiar programas de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual tanto nacionales como internacionales. Las copias de seguridad o de archivo no están autorizadas.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de otros, y solicitamos a los proveedores de contenido de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act (Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital) en los Estados Unidos, la Directiva sobre el Comercio Electrónico en la Unión Europea y otras leyes aplicables, hemos decidido adoptar la política de eliminar, bajo las circunstancias

apropiadas y a nuestro criterio exclusivo, cualquier programa para la consola Nintendo 3DS que se considere infractor de la propiedad intelectual de otros. Si crees que tus derechos de propiedad intelectual están siendo infringidos, visita www.nintendo.com/ippolicy para ver la política completa y conocer tus derechos.

Consulta la versión en inglés de este manual electrónico para ver los derechos de propiedad intelectual relacionados con este programa, incluidos los avisos legales de las aplicaciones intermedias y los componentes de los programas de código abierto, en caso de que se hayan utilizado.

CTR-P-BRME-00



Este programa es compatible con **amiibo**. Puedes utilizar accesorios amiibo compatibles acercándolos a la pantalla táctil de una consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL.

Utiliza las figuras amiibo con programas compatibles a través de la tecnología NFC (comunicación de campo cercano). Para obtener más detalles, visita la página oficial de Nintendo sobre amiibo en es.amiibo.com.

- ◆ Para crear datos de un programa en un amiibo que ya contiene datos de guardado de otro programa, antes debes borrar los datos existentes. Para borrar los datos de un amiibo, accede a los ajustes del menú HOME ()

desde el menú HOME y selecciona "Ajustes de amiibo".

- ◆ Los datos almacenados en amiibo se pueden leer usando varios juegos y programas compatibles.
- ◆ Si los datos de un amiibo están dañados y no se pueden restaurar, accede a los ajustes del menú HOME () desde el menú HOME y formátéalos dentro de la opción "Ajustes de amiibo".

Para utilizar amiibo con una consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS, es necesario utilizar el lector/grabador de NFC para Nintendo 3DS.

Importante

- Basta con tocar ligeramente la pantalla táctil con la figura amiibo para que la consola la detecte. No presiones la figura amiibo contra la pantalla ni la deslices con fuerza sobre ella.

3

Gestión de datos

Para guardar tu progreso en el juego, golpea un álbum de guardado o toca el ícono "GUARDAR" en la pantalla táctil.



1 Álbum de guardado



Borrar los datos de guardado

Para borrar los datos de guardado tanto de Mario & Luigi: Superstar Saga como de Historia de un secuaz: En busca de Bowser, selecciona "BORRAR" en la pantalla de selección de archivo.



Borrar todos los datos

Para borrar todos los archivos de guardado, mantén oprimidos \oplus , \textcircled{B} y \textcircled{X} inmediatamente después de iniciar el juego.

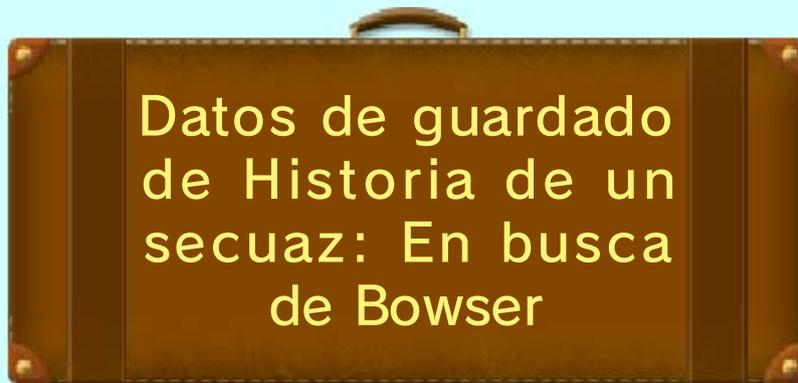
- ◆ Ten en cuenta que los datos eliminados no podrán recuperarse.



Copiar datos

Para crear un duplicado de tus datos de guardado, selecciona "COPIAR" en la pantalla de selección de archivo.

- ◆ Si el otro archivo de guardado también contiene datos, tendrás la opción de sobrescribirlo.



Tu progreso se guardará automáticamente.

- Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques una tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. La pérdida de datos también puede ser ocasionada por problemas de conexión, debido a la presencia de polvo o suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.



4 Pantalla de juego



1 Ícono de acción
Muestra la acción que realizarás al oprimir **A** y **B** (pág. 5).

2 VIT.
Representa la vitalidad de Mario y Luigi.

3 Ícono GUARDAR
Guarda tu progreso.

4 Ícono MENÚ
Muestra la pantalla del menú (pág. 11).

5 Minimapa

Muestra tus alrededores y el objetivo actual (↓). Toca 🔍 para acercar o alejar el mapa. Toca 📍 y desliza el lápiz por la pantalla hasta un punto determinado del mapa para colocar un marcador.



Cada hermano tiene asociado un botón para realizar acciones: **A** es el de Mario y **B**, el de Luigi. Conforme avances en el juego, dispondrás cada vez de más acciones.



Elegir acciones

Oprime **L/R** o toca un ícono de acción en la pantalla táctil para seleccionar las acciones de Mario y Luigi.

- ◆ Oprime **L** y **R** simultáneamente para seleccionar el salto simple.
- ◆ En ciertos momentos, la acción seleccionada cambiará automáticamente.



Elegir personaje

Si Mario y Luigi se separan, oprime **Y** para cambiar de uno a otro.

Acciones simples

Estas son las acciones que cada hermano puede realizar por separado.



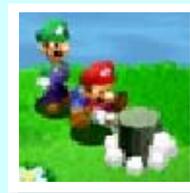
Te permite golpear bloques o subir escalones.



◆Oprime ⊗ para que Mario y Luigi salten a la vez.



Te permite oprimir interruptores y romper rocas o muros agrietados.

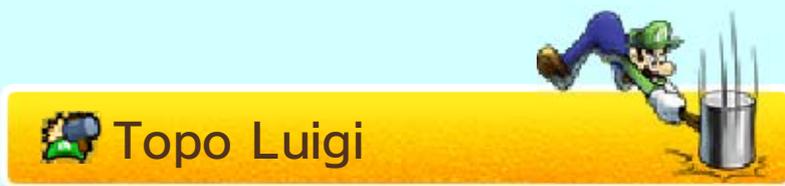


Acciones tándem

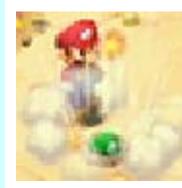
Estas son las acciones que Mario y Luigi realizan conjuntamente. Algunas requieren que intercambien posiciones.



Te permite sobrevolar simas o grandes desniveles.



Hunde a Luigi bajo tierra para que pueda pasar por debajo de ciertos obstáculos. Oprime **B** para que vuelva a la superficie.





Habichuelas y hoyos con habichuela

Si Luigi resurge del suelo de un hoyo con habichuela (☒), conseguirá una habichuela. Se dice que existe un lugar donde puedes hacer con ellas una bebida que potencia los atributos de Mario y Luigi (pág. 10).

- A lo largo del juego irás descubriendo muchas más acciones tándem.



6

Iniciar un combate

Un combate comienza cuando entras en contacto con un enemigo.



Ataque inicial

Para comenzar el combate con cierta ventaja, salta sobre un enemigo para causarle daño o golpéalo con el martillo para, además, retrasar sus acciones.



Ataque sorpresa

Si el enemigo te toma por sorpresa, comenzarás el combate con el estado CAÍDA (pág. 9).



7

Mecánica de combate

Elige un bloque de acción con  y oprime el botón de acción ( o .

◆ Oprime  para cancelar la selección.



1 Bloques de acción

Salto

Ataca al enemigo saltando sobre él.

◆ Si saltas sobre un enemigo con picos, ¡tú serás quien se hará daño!

Martillo

Golpea al enemigo con tu martillo para infligirle daño.

◆ El martillo no alcanza a los enemigos que vuelan o flotan.

Huir

¡Sal corriendo si no puedes contra el enemigo!

◆ ¡Atención! No es posible huir de los combates contra jefes u otros enemigos especiales.

Objeto

Usa un objeto para recuperar VIT. o TÁN., o para recuperarte de un estado alterado (pág. 9).

Ataque tándem

Mario y Luigi unen fuerzas para infligir más daño al enemigo.

Toca "DEMOSTRACIÓN" en la pantalla táctil para ver la técnica en acción. Toca "PRÁCTICA" para entrenar.

2 VIT. y TÁN.

Los ataques tándem gastan puntos TÁNDEM (pág. 8).

3 Ayuda

Activa  para saber a quién va a atacar el enemigo.

4 Guía

Aquí puedes consultar toda la información sobre las técnicas de combate.



Si la VIT. de un personaje llega a 0, caerá inconsciente y no podrá seguir luchando.



◆ Al finalizar el combate, el personaje revivirá con 1 punto de VIT.



Si ambos hermanos se quedan sin VIT...

Si la VIT. de ambos personajes llega a 0, se acabará la partida y se mostrarán las siguientes opciones:

Reintentar	El combate comenzará de nuevo.
Reintentar en modo fácil	Refuerza a Mario y Luigi antes de comenzar la batalla de nuevo.
Volver a la pantalla del título	Te devuelve a la pantalla del título.

- ◆ Cuando finalice el combate, el juego seguirá en modo fácil. Si quieres volver al juego normal, accede al menú de opciones (pág. 11) y desactiva el modo fácil.



Ataques en solitario

Ataca a un enemigo de un salto o un martillazo.



Salto

Para realizar saltos adicionales, oprime el botón de acción justo antes de caer sobre el enemigo.



Martillo

Al alzar el martillo, oprime el botón de acción en el momento justo para aumentar la potencia del ataque.



Ataques tándem

Mario y Luigi atacan juntos.

- ◆ No podrás usar ataques tándem si uno de los hermanos está inconsciente o sufre los estados CAÍDA o MAREO.



Salto torpedo

Con la ayuda de Luigi, Mario realiza un potente salto que golpea al enemigo con mucha fuerza.



- ◆ Existen muchos otros ataques tándem. ¡Descúbrelos todos!

Superataques

Si realizas con éxito un ataque tándem varias veces, desbloquearás una versión más potente.

Esquivar

Si oprimes el botón de acción en el momento justo, podrás esquivar los ataques de tus enemigos.



Contraataque

Oprime el botón de acción en el momento justo y podrás contraatacar al enemigo con un martillazo o un pisotón.

Bloqueo de emergencia

Mantén oprimido ⊗ durante el ataque enemigo para bloquear y sufrir menos daño.



Ciertos ataques pueden causar los efectos que se listan a continuación. Estos estados se curan con el tiempo. Si quieres deshacerte de ellos inmediatamente, podrías usar una hierba antídoto.



Mareo

Impide moverse al personaje afectado.



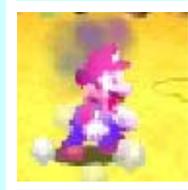
Caída

El personaje afectado no puede moverse hasta que lo ataquen o llegue su turno.



VENENO/VENENO +

Cuando le llega su turno, el personaje afectado sufre daño.





GRAVEDAD LIGERA

El personaje se vuelve más ligero, lo que dificulta calcular los movimientos correctamente.



GRAVEDAD PESADA

El personaje se vuelve más pesado, lo que dificulta calcular los movimientos correctamente.



Atributos ↓



Reduce un atributo (pág. 10) por ejemplo ATQ. o DEF.



Acción bloqueada

Impide al personaje elegir un bloque de acción específico por un tiempo determinado.

Fantasma



Si usas una galleta bú, te convertirás en un fantasma durante unos instantes. En ese estado no podrás infligir ni sufrir daño.



Aprovecha la oportunidad para agarrarle el truco a los enemigos que te resulten más difíciles.



10

Subir de nivel

Al derrotar enemigos, ganarás monedas y EXP. (puntos de experiencia). Si un personaje acumula cierta cantidad de EXP., subirá de nivel y sus atributos mejorarán.



Atributos

VIT.	Refleja la vitalidad del personaje.
TÁN.	Estos puntos se usan para realizar ataques tándem.
ATQ.	Refleja la potencia de ataque del personaje.
DEF.	Refleja la defensa o resistencia a los ataques de un personaje.
VEL.	Indica lo rápido que es el personaje.
BIGOTE	Cuanto mayor sea esta puntuación, más probabilidades tendrás de asestar un golpe SUERTE. También afecta al precio de los artículos que compres o vendas.

Puntos adicionales



Al subir de nivel, podrás seleccionar una característica a la que añadir uno o más puntos adicionales. Selecciónala y oprime **A** para detener la ruleta y ver cuántos puntos se añaden.



11 Opciones del menú

El menú te permite realizar diversas tareas como usar objetos o cambiarte de ropa.

Conforme avances en el juego, dispondrás cada vez de más opciones.



1 Monedas actuales

2 Tiempo de juego

3 Historia de un secuaz

Lidera a los secuaces de Bowser y llévalos a la victoria (pág. 12).

◆ Este ícono solo estará disponible cuando hayas progresado lo suficiente en el juego.

4 Manual electrónico

Secciones del menú



Objetos

Te permite usar los objetos de tu inventario.



Equipo

Selecciona un personaje con **L/R** y elige el equipo que porta.



Estado

Consulta tus atributos y el equipo que usas.



Guía

Contiene información sobre los controles, las acciones y el combate.



Récords

Consulta la cantidad de bloques que has golpeado, hoyos con habichuela () que has descubierto y sellos que has coleccionado (pág. 15). También podrás leer un breve resumen de tu progreso en la historia.



Opciones

Activa o desactiva el modo fácil.

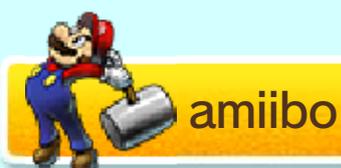


12 En busca de Bowser

Para comenzar a jugar, toca "Historia de un secuaz" en el menú. Para regresar al menú, toca "Mario & Luigi".



◆El ícono de "Historia de un secuaz" no aparecerá hasta que hayas avanzado lo suficiente en Mario & Luigi™: Superstar Saga.



Tócalo cuando quieras usar un amiibo (pág. 15).



Aquí encontrarás información sobre Historia de un secuaz: En busca de Bowser.



Consulta tu historial de juego, el número de victorias y otros datos.



13 Selección de misión

Para elegir una misión, mueve al capitán por la pantalla táctil. Para iniciar la misión elegida, toca "¡A luchar!" (pág. 14).

◆ También es posible elegir misiones que ya hayas completado.



1 Datos de la tropa

Consulta el nivel de tus unidades. Cambia de tropa con **[L]/[R]**.

2 Unidades enemigas

3 Opciones

Te permite elegir si quieres que se repitan o no los eventos ya vistos.



Accede al menú de formación para elegir las unidades que formarán parte de la tropa en la siguiente misión.



Número de tropas

Al principio podrás guardar hasta cuatro tropas distintas. Puedes añadir otros capitanes si progresas en el juego o si registras amiibo (pág. 15), hasta un máximo de diez tropas.

Tipos de unidad



Las unidades se dividen en tres tipos. Cada uno de ellos es especialmente fuerte frente a uno de los otros dos, y especialmente débil frente al otro.



Unidades de infantería

Efectivas frente a las unidades de artillería, pero en desventaja frente a las unidades de aviación.

Unidades de artillería

Efectivas frente a las unidades de aviación, pero en desventaja frente a las unidades de infantería.

Unidades de aviación

Efectivas frente a las unidades de infantería, pero en desventaja frente a las unidades de artillería.

Potenciar unidades

Selecciona "Potenciar" para darle a tus unidades habichuelas que las refuercen.

Acciones de capitán

Selecciona "Acciones de capitán" para elegir las acciones de las que dispondrá tu capitán durante las misiones (pág. 14).



Tus unidades lucharán por sí solas, pero puedes influir en el desarrollo del combate mediante las acciones de capitán y los ataques especiales que se activan ocasionalmente. ¡La clave de la victoria está en derrotar al capitán enemigo!



1 VIT. del capitán

Una tropa es derrotada cuando su capitán se queda sin VIT. La vitalidad de tu capitán se muestra en rojo, y la del capitán enemigo, en azul.

2 Unidades restantes

A la izquierda se muestran cuántas unidades te quedan, y a la derecha, cuántas le quedan al enemigo.

3 PL y acciones de capitán

4 Huir

Vuelve a la pantalla de selección de misión.

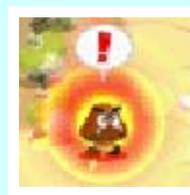
5 Guía

Consulta los efectos de los ataques especiales y las acciones de capitán.



Ataques especiales

Cuando aparezca un signo de exclamación rojo sobre una de tus unidades, oprime **A** en el momento justo (o todas las veces que puedas, según el caso) para infligir todo el daño posible con un ataque especial. Pero cuidado: ¡el enemigo también puede usar ataques especiales!





Acciones de capitán

Cuando dispongas de PL suficientes (puntos de liderazgo: ●), toca la pantalla táctil o usa la cruz de control para ejecutar una acción de capitán y darle ventaja a tu tropa.

- ◆ Conforme tu capitán suba de nivel, dispondrás cada vez de más acciones de capitán.

Completar misiones

Para completar una misión tendrás que vencer en todos los combates que la componen. Si lo logras, ganarás habichuelas, EXP. e incluso nuevos aliados.



15 Jugar con amiibo

Si durante tus viajes te encuentras con un aficionado a los sellos, obtendrás una hoja de sellos. Podrás usarla para poner sellos si dispones de amiibo compatibles.



Poner sellos

Si quieres usar amiibo para poner un sello, selecciona "Sellos" en la sección "Récords" del menú (pág. 11).

◆ Cuantos más sellos pongas, mayores recompensas obtendrás.

Usar amiibo en
Historia de un
secuaz: En busca
de Bowser

Los amiibo te permiten obtener habichuelas y más capitanes.



Registrar amiibo

Si tienes un amiibo de Goomba, Koopa o Bú, podrás registrarlo en tu consola.

- ◆ También es posible registrar un amiibo al poner un sello en el menú de Mario & Luigi: Superstar Saga.



Bonus de sello amigo

Si un amigo tiene una copia de Mario & Luigi: Superstar Saga + Secuaces de Bowser y usas un amiibo registrado en tu consola para poner un sello en su hoja de sellos de secuaces, recibirás habichuelas.

- ◆ Puedes recibir el bonus de sello amigo un máximo de 50 veces.

Solo es posible recibir el bonus de sello amigo en la consola donde registraste el amiibo. No recibirás ninguna bonificación si pones sellos con amiibo que no estén registrados en tu consola.

amiibo compatibles

Goomba, Koopa, Bú, Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Toad, Bowser y Bowser Jr.

- ◆ Puedes registrar los amiibo de Goomba, Koopa y Bú en tu consola.
- ◆ Todos los amiibo de Mario, Luigi, Peach, Yoshi y Bowser son compatibles, sin importar de qué serie sean. Por ejemplo, podrás usar tanto el amiibo de Mario de la serie de Super Mario como el de la serie de Super Smash Bros.
- ◆ Visita es.amiibo.com para obtener más información sobre los amiibo compatibles.



16

Información de asistencia

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078