

Monster Hunter Stories

1 Información importante

Información básica

2 amiibo

3 Intercambio de información

4 Funciones en línea

5 Control parental

Empezar a jugar

6 Manual electrónico

7 Historia

8 Personajes

9 Empezar/Guardar

10 Controles

¡A la aventura!

11 Pantalla sobre el terreno

12 Acciones sobre el terreno

13 Habilidades de monta

14 Recoger objetos

15 Recoger huevos

Menú de campo

16 Menú de campo

17 Los estados

Entrar en batalla

18 Pantalla de batalla

19 Cambios de estado

20 Sistema de batalla

21 Reglas de la batalla

22 Habilidades

23 Terminar una batalla

Ciudades

24 Ciudades

25 Armas y armadura

26 Submisiones

Establos

27 Monsties y huevos

28 Rito canalizador

Albarax

29 La reconstrucción de Albarax

30 La Arena Rider

31 Grupos de expedición

Multijugador

32 Multijugador

33 Comunicación local

34 Internet

35 Sellos

36 Bloquear/Ignorar

37 Contenido adicional

38 Contenido extra

39 StreetPass

40 Guardias de StreetPass

Contacto

41 Información de contacto

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.

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.

Selección de idioma

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

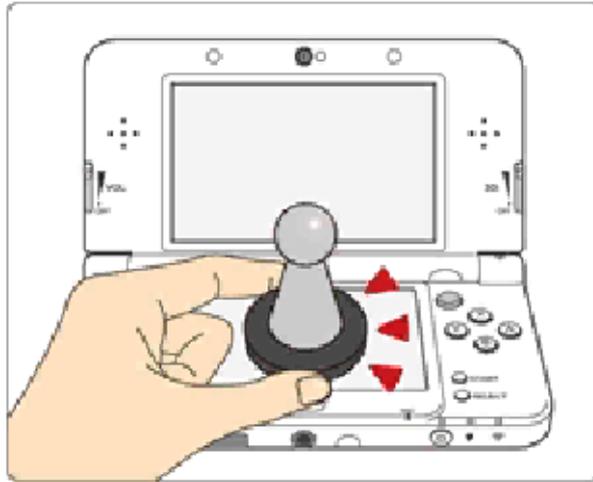
El idioma en que se muestra el juego está determinado por el de la consola. Puedes cambiar el idioma de la consola en la configuración de la consola.

- ◆ 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.

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-AAHE-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 formatealos 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

Intercambio de información

El contenido generado por usuarios, o CGU, se refiere a cualquier contenido creado por los usuarios como mensajes, personajes Mii, imágenes, fotos, video, audio, etc.

Advertencia sobre el intercambio de información

El grado de intercambio de CGU varía según el programa.

- Nintendo no se hace responsable de cualquier problema que resulte del uso de internet (por ejemplo: el envío de información por internet o el intercambio de contenido con otras personas).

4 Funciones en línea

Mediante una conexión a internet, este programa te permite jugar con usuarios de todo el mundo, conseguir bonus, adquirir contenido descargable y mucho más. Para obtener más información, consulta Multijugador (p. 32) o Contenido descargable (p. 37).

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Este programa es compatible con Nintendo Network™.



Nintendo Network es un servicio en línea que te permite jugar con usuarios de todo el mundo, descargar nuevos contenidos adicionales... ¡y muchas cosas más!

Advertencias sobre la comunicación en línea

- A la hora de subir información a la

red, enviarla o hacerla pública mediante la comunicación inalámbrica, no incluyas datos que te identifiquen, como tu nombre, número de teléfono, dirección de correo electrónico o dirección postal, ya que otras personas podrían ver dicha información. Sobre todo, elige con cuidado el apodo de tus personajes Mii™ y tu nombre de usuario, evitando utilizar tu nombre. Otros jugadores podrán ver tu nombre de usuario y los nombres de tus Mii cuando utilices la comunicación inalámbrica.

- Las claves de amigo forman parte de un sistema que te permite usar la consola para jugar e interactuar con gente que conoces. Si intercambias claves de amigo con desconocidos, corres el riesgo de recibir mensajes ofensivos o contenido inapropiado. Además, gente que no conoces podría tener acceso a información sobre ti que no querrías compartir con desconocidos. Por lo tanto, te recomendamos que no compartas tu clave de amigo con desconocidos.
- No lles a cabo ninguna actividad dañosa, ilegal, ofensiva o

inapropiada en cualquier otro modo que pueda ocasionar problemas a otros usuarios. En concreto, no subas a la red, envíes ni publiques información que constituya una amenaza o un abuso para nadie, ni que quebrante los derechos de otras personas (como derechos de autor, derechos de imagen, derechos de privacidad, derechos de publicidad o derechos de marcas) o pueda resultarles incómoda. En concreto, antes de subir a la red, enviar o publicar fotos, imágenes o vídeos en los que aparezcan otras personas, asegúrate de contar con su consentimiento.

Se pueden restringir ciertas funciones del programa mediante las opciones correspondientes del control parental (ver más abajo).

◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.

● Servicios de compra de Nintendo 3DS

Impide la adquisición de contenido descargable.

● Intercambio de audio, imágenes, vídeo y texto

Puede restringirse el envío del saludo de tu ficha Rider (p. 16). En caso de que se active esta función, se enviará el saludo predeterminado.

● Comunicación en línea con otros usuarios

Restringe los combates en línea con otros usuarios.

● StreetPass™

Restringe el envío y recepción de fichas Rider, guaridas de StreetPass y datos de equipos de batalla a través de StreetPass.

- Registro de amigos
Restringe el registro de nuevos amigos.

Este manual electrónico proporciona instrucciones para jugar a Monster Hunter Stories.

Uso del manual electrónico

Algunos contenidos pueden consultarse durante la partida para obtener información más detallada. Estos contenidos están marcados de la forma que se muestra a continuación:



Cuando veas este icono, consulta las notas Rider para obtener más información.

Los Riders de monstruos...
"Aquellos que forjan vínculos con monstruos."



A través del empleo de piedras vinculantes, los Riders despiertan un poder secreto que les permite forjar vínculos con monstruos.

La historia comienza en la aldea de los Rider, escondida en una tierra alejada de aquellos que cazan monstruos.

Nuestro personaje recibe una piedra vinculante de manos del jefe de la aldea y supera arduas pruebas para convertirse en Rider.

En cierto momento, nuestro

personaje, tras haber evolucionado como Rider junto a Navirou, un Felyne que padece amnesia, toma la determinación de salir a explorar el mundo y descubrir nuevas sendas.



Personaje principal

Joven de curiosidad desbordante que ha nacido y crecido en villa Hakum. Se convierte en Rider, forja vínculos con una amplia variedad de Monsties y se adentra en el mundo para investigar un misterio.



Navirou



Un Felyne que padece amnesia. Viaja con el personaje principal, al que admira mucho por cómo supera los obstáculos que se encuentran en su camino. Es una fuente inagotable de apoyo.

Lilia

Es una amiga de la infancia del personaje principal. Es despierta y vivaracha, además de muy responsable. Hace de hermana mayor tanto para el protagonista como para Cheval.



Cheval

Es un amigo de la infancia del personaje principal. A veces es objeto de burlas debido a su aparente falta de valor, aunque en el fondo lo que ocurre es que tiene un gran corazón. Aspira a convertirse en Rider, al igual que el personaje principal.



Jefe Omna

Es el jefe de villa Hakum.
Un wyveriano gentil que proporciona consejo al personaje principal y a la gente de la aldea. Transmite serenidad a todo aquel que habla con él. Su capacidad de hablar siempre en verso es impresionante.



Dan

Es un Rider experto que orienta al personaje principal. Tiene mucho ímpetu y a veces le entran unos arrebatos de cuidado. Tiene la costumbre de gritar "¡Tremendo!" a pleno pulmón.

Monsties



Son monstruos que han forjado un vínculo con un Rider. Inestimables como compañeros y amigos fieles, socorrerán a su Rider incluso en las situaciones más peligrosas.

Menú de juego



Pulsa **A** en la pantalla del título, o toca la pantalla táctil para mostrar el menú de juego.

Nueva partida [New Game]

Empieza una nueva partida.

- ◆ Ten en cuenta que tanto el nombre del personaje y como los nombres de los Monsties podrán ser vistos por otros jugadores cuando se utilice la comunicación inalámbrica. Evita utilizar nombres que puedan resultar ofensivos, infringir los derechos de otras personas, violar alguna ley o difundir alguna información personal.

Ten en cuenta también que no podrás cambiar el nombre de tu personaje durante la

partida una vez que lo hayas elegido.

Cargar partida [Load Game]

Continúa una partida guardada.

Multijugador [Network Battle]

Lucha contra otros jugadores a través de la comunicación local o en línea. (pp. 33-34)

Conten. adicional [DLC]

Conéctate a internet para recibir nuevas submisiones descargables. (p. 38)

Aquí también puedes activar códigos de descarga y leer QR Code. (p. 37)

Recibir contenidos extras

Si se detectan datos de guardado de **Monster Hunter Generations** o de la **demo de Monster Hunter Stories** en la tarjeta SD, recibirás contenidos extras automáticamente cuando se abra el menú de juego.

Guardar la partida

Solo se puede disponer de un archivo de guardado por copia del juego.

Asegúrate de guardar la partida antes de salir del juego.

- ◆ Se necesita una tarjeta SD con más de 15 bloques de espacio libres para guardar la partida.
- ◆ Hace falta realizar una transferencia de datos para seguir la partida en otra consola.
- ◆ Si la tarjeta SD se retira durante el juego, no podrás guardar la partida incluso si vuelves a introducir la tarjeta.

Puntos de guardado

- La cama de tu casa. (p. 24)
- Gatavanas, etc.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no reinicies la consola de manera reiterativa ni utilices los controles incorrectamente de forma intencionada. Tampoco saques la tarjeta de juego o la tarjeta SD mientras se guardan los datos, y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.

10

Controles

En el terreno



- Movimiento del personaje
- Seleccionar opción del menú



- Movimiento de la cámara
- Seleccionar opción del menú



- Movimiento de la cámara



- Hablar/Continuar
- Recoger
- Realizar habilidad de monta (cuando el icono se muestra mientras el personaje va montado en el Monstie)
- Confirmar opción del menú



- Agacharse/Levantarse
- Realizar habilidad de monta (mientras el personaje va montado en el Monstie)
- Cancelar la opción del menú
- Cerrar el menú de campo



- Abrir el menú de campo

Ⓨ

- Llamar a un Monstie
- Montar en un Monstie (cuando el Monstie está cerca)
- (Mantener pulsado) Llamar y montar inmediatamente
- Desmontar del Monstie

Ⓛ

- Girar la cámara en sentido contrario a las agujas del reloj
- ◆ Con tipo de cámara A

Ⓡ

- Girar la cámara en el sentido de las agujas del reloj
- ◆ Con tipo de cámara A

ⓏⓁ

- Pedir consejo a Navirou
- ◆ También puedes tocar la pantalla táctil.
(p. 11)

ⓏⓇ

- Cambiar el Monstie principal
- ◆ También puedes tocar la pantalla táctil.
(p. 11)

- ◆ ,  y  están disponibles solo en las consolas New Nintendo 3DS y New Nintendo 3DS XL.
- ◆ Pulsa  y  para colocar la cámara detrás del personaje. (Tipo de cámara A)
- ◆ Ve a Opciones (p. 16) para cambiar el tipo de cámara y el seguimiento.

En batalla

- ◆ Las acciones pueden también realizarse mediante la pantalla táctil. (p. 18)



- Seleccionar acción
- Seleccionar opción del menú



- Seleccionar acción
- Seleccionar opción del menú



- Confirmar selección



- Cancelar selección

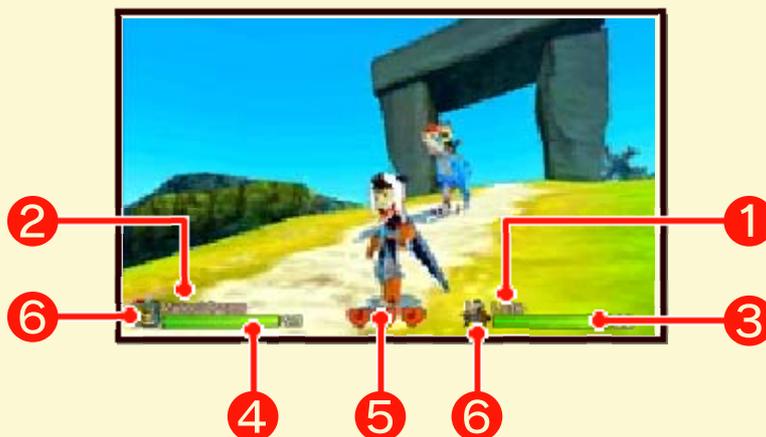


- Cambiar la velocidad de batalla
- (En el modo multijugador)
Intercambiar sellos



- (Cuando el indicador de vínculo está lleno)
Montar
- (Mientras el personaje va montado en el Monstie) Utilizar la habilidad vinculante

Sobre el terreno - Pantalla superior



◆ Solo se muestra cuando el personaje no se mueve.

① Nombre del personaje

El nombre del personaje principal.

② Nombre del Monstie

Nombre del Monstie principal.

③ Barra de PV del personaje

Barra que muestra los puntos de vida (PV) restantes del personaje principal.

Mientras está sobre el terreno disminuirán gradualmente si el personaje ha sido quemado o

envenenado.

④ Barra de PV del Monstie

Barra que muestra los puntos de vida (PV) restantes del Monstie principal.

Mientras está sobre el terreno disminuirán gradualmente si el Monstie ha sido quemado o envenenado.

⑤ Corazones

Muestra los corazones restantes del equipo. (p. 18)

⑥ Iconos

Iconos del personaje y Monstie principales.

Cambian cuando los personajes o los Monsties sufren algún estado anormal (p. 19). (Solo con estados anormales que tienen efecto sobre el terreno.)

Sobre el terreno- Pantalla táctil



- ◆ Toca la pantalla táctil para cambiar el nivel de zoom del mapa.

① Nombre del lugar

Nombre del lugar actual.

② Punto de entrada

Indica por dónde se entró al lugar actual.

③ Posición del personaje

Marcador que indica la posición actual del personaje.

④ Indicador de objetivo

Marcador que indica el próximo destino para continuar en la historia.

También puede indicar localizaciones de submisiones.

(p. 26)

5 Consejos de Navirou



Pide consejo a Navirou.
Toca para obtener información
sobre el objetivo actual.

6 Cambio de Monstie principal



Cambia el Monstie principal por
otro de tu equipo.
Toca para mostrar el equipo
actual en la pantalla táctil.
Desde ahí, selecciona el Monstie
que quieras cambiar.

Entablar batallas



Para iniciar un combate tendrás que impactar contra los monstruos sobre el terreno.

Las condiciones de la batalla pueden verse afectadas en función de cómo sea el impacto.

Ataque por la espalda

Si impactas contra los monstruos desde la retaguardia, iniciarás un ataque por la espalda, lo que te da la oportunidad de atacar primero.

Ataque sorpresa

Si un monstruo impacta contra ti desde la retaguardia, te lanzará un ataque sorpresa.

Recogida

Recoge objetos útiles que te ayuden en tus aventuras. (p. 14)

Llamar a un Monstie (Montar)



Llama a tu Monstie principal con .

Monta pulsando  cuando estés junto a tu Monstie (p. 13).

(Mantén pulsado  para llamarlo y montar simultáneamente.)



- Llamar a un Monstie
- Montar en un Monstie (cuando el Monstie está cerca)
- (Mantener pulsado) Llamar y montar inmediatamente
- Desmontar del Monstie

13 Habilidades de monta

Montar en tu Monstie



Además de contar con un medio de transporte sobre el terreno, al montar a tu Monstie podrás realizar habilidades de monta.

Habilidades de monta

Habilidades individuales que los Monsties pueden realizar mientras los montas.

Habilidades de monta disponibles en cualquier momento 

Mientras montas en tu Monstie, pulsa **Ⓑ** para llevar a cabo una habilidad de monta.



Ejemplo

Búsqueda

Muestra zonas de recogida en el mapa que aparece en la pantalla táctil.

Habilidades de monta disponibles en lugares específicos



En ciertos lugares del terreno, tu Monstie principal puede realizar una habilidad de monta si tiene la habilidad apropiada.

Pulsa **A** cuando se muestre el icono para realizar la habilidad de monta.



Ejemplo

Impulso

Salta desde lo alto de los barrancos y los desfiladeros para alcanzar el otro lado.

14 Recoger objetos

Recoger

Puedes recolectar objetos útiles que te ayuden en tus aventuras sobre el terreno.

Recolectar/Extraer/Capturar

Se mostrará un icono sobre la cabeza de tu personaje cuando te acerques a una zona de recogida. Pulsa **(A)** para recoger objetos.

Cuando los objetos hayan sido recogidos, la zona desaparecerá por un tiempo.



Zonas de recolección

- Hierbas
- Bayas pintura, etc.



Zonas de extracción

- Piedras
- Hierro, etc.



Zonas de captura

- Bicho amargo
- Bicho divino, etc.

Pescar



- 1 Se mostrará un icono sobre la cabeza de tu personaje cuando te acerques a una zona de pesca. Pulsa **A** para empezar a pescar.



- 2 Pulsa **A** en cuanto aparezca el icono sobre el cebo para capturar peces o adquirir otros objetos. Cuanto antes pulses **A** después de que aparezca el icono, mejores serán los objetos que recibas.



Objetos obtenidos de la
pesca



- Caballa cuchillo
- Pez sushi
- Pez dorado
- Pececito dorado, etc.

Accesorios



Son objetos equipables que cuentan con habilidades pasivas, como Resistencia al calor y Anula veneno. Tu personaje solo puede llevar equipado un accesorio. Puedes conseguir accesorios en las zonas de recogida o en los cofres de tesoro que encontrarás sobre el terreno.

15 Recoger huevos

Huevos de monstruo

Recoge huevos sobre el terreno para eclosionarlos en los establos (p. 27) y conseguir nuevos Monsties.

Recoger huevos

- 1 Puedes conseguir huevos en las guaridas de monstruo. Un icono aparecerá cuando te acerques a los huevos, pulsa **A** para coger uno.



- 2 Después de que hayas cogido un huevo, tendrás que abandonar la zona cargando con él.
Ten cuidado, ya que te moverás más despacio cuando cargues con un huevo.



- ③ Recibirás el huevo si consigues salir de la zona cargando con él. Ve a los establos para hacerlo eclosionar.



Perder un huevo

Mientras cargas con un huevo, los monstruos pueden atacarte. Si pierdes un combate mientras llevas un huevo, también te quedarás sin él.

Escoger un huevo

Después de coger un huevo, puedes cambiarlo por otro del mismo nido. Hay un número limitado de huevos, así que elige con cuidado.

Retirada

Si se cumplen ciertas condiciones, puedes provocar que un monstruo vuelva a su guarida al final de un combate.
(p. 23)

16 Menú de campo

Abrir el menú de campo



Pulsa ⊗ para mostrar el menú de campo mientras estás sobre el terreno, en una guarida de monstruo o en las ciudades.

Opciones del menú de campo

Puedes seleccionar las siguientes opciones en el menú de campo.

Objetos [Items]

Consulta y usa los objetos de tu inventario.

- ◆ Los objetos disponibles durante la batalla se almacenan en el zurrón de batalla.

Misiones principales [Story Quests]

Consulta un resumen de las misiones principales realizadas.

Combinar [Combine]



Combina objetos para crear otros nuevos.

Submisiones [Subquests]

Comprueba las submisiones que has aceptado.

Equipamiento [Equipment]

Cambia el arma, la armadura y los accesorios equipados.

◆ También puedes decidir si tu casco aparecerá o no en el menú equipamiento.

Estado [Status]

Comprueba el estado de tu personaje y tus Monsties.

(p. 17)

Zurrón de batalla [Battle Pouch]



Cambia los objetos disponibles para usar durante el combate. En la batalla solo podrás usar los objetos que selecciones en esta sección.



Monstruopedia [Monsterpedia]



Consulta información sobre los monstruos que has encontrado y los Monsties que has incubado.

Ficha Rider

En tu ficha Rider se encuentra la información de tu personaje, que puede ser vista por otros jugadores a través de funciones de comunicación inalámbrica como StreetPass.

Aquí puedes ver y cambiar tu ficha Rider, así como añadir a tu lista de favoritos fichas de Rider que hayas recibido por parte de otros jugadores.

◆ No perderás tu ficha Rider incluso si le llega a otro jugador.

Notas Rider



Consulta información útil para tu aventura.

Opciones

Puedes cambiar las siguientes opciones:

- Volumen de la música
- Volumen de los efectos
- Ajustes del sonido
- Tipo de cámara
- Movimiento de la cámara
- Seguimiento de la cámara
- Botón START
- Velocidad de los mensajes, entre otros ajustes.

Salir

Sal del juego y vuelve a la pantalla del título. (p. 9)

Pantalla superior del menú de campo



① Pistas para la aventura

Muestra el siguiente objetivo. Consulta este mensaje si no tienes claro dónde debes ir.

② Efectos de la vasija de la oración

Muestra si hay algún efecto activo de la vasija de la oración.
(p. 24)

③ Incubadora

Muestra el número de huevos que hay ahora mismo en tu incubadora.

④ Información sobre los Monsties

Muestra información sobre los Monsties que están ahora mismo

en tu equipo.
Esta información incluye los PV
restantes y los estados
anormales.

⑤ Información sobre el personaje

Muestra información sobre el
personaje principal.
Esta información incluye los PV
restantes y los estados
anormales.

⑥ Corazones

Muestra los corazones restantes
del equipo.

⑦ Mapa del mundo

Muestra un mapa del mundo
simplificado.
Aquí puedes consultar la
localización actual de tu
personaje y el siguiente destino.



Comprobar los estados actuales

Puedes consultar información sobre los Monsties de tu equipo y tu personaje con la opción "Estado" del menú de campo.

(p. 16)

También puedes cambiar el orden de tus Monsties desde este menú.

Atributos del personaje y los Monsties

Nv (Nivel)

Nivel actual.

Los puntos de vida (PV) máximos y el ataque aumentan a medida que sube el nivel.

PV (Puntos de vida)

Los puntos de vida máximos actuales.

A mayor cantidad de PV, más daño podrás resistir antes de perder un corazón durante los ataques de monstruos.

ATQ (Ataque)

Capacidad de ataque actual.
Cuanto mayor sea esta cifra, más daño podrás causar a los monstruos durante la batalla.

DEF (Defensa)

Capacidad de defensa actual.
Cuanto mayor sea esta cifra, menos daño te causarán los ataques de monstruos durante la batalla.

VEL (Velocidad)

Velocidad actual.
Cuanto mayor sea esta cifra, antes podrás actuar durante la batalla.

EXP (Experiencia)

Los puntos de experiencia que te faltan para llegar al siguiente nivel.
Recibirás puntos de experiencia al ganar batallas. Subirás de nivel cuando consigas la cantidad necesaria en cada caso.

Tendencia de ataque

Detalla cuál de las tres tendencias de ataque (potente, ágil, técnico) es prevalente. (p. 21)

- ◆ El personaje principal aparecerá con tendencia normal.

Ataque elemental (Atq. elem.)

Cuanto mayor sea esta cifra, más daño causarás a los enemigos cuando uses un ataque elemental.

Resistencia elemental (Res. elem.)

Cuanto mayor sea esta cifra, menos daño sufrirás cuando te alcance un ataque elemental.

Habilidad

Detalla información sobre las habilidades. (p. 22)

- ◆ Puedes consultar tanto las habilidades activas como las habilidades pasivas en este menú.

Exclusivo del personaje principal

Nivel de la piedra vinculante

Muestra el nivel actual de la piedra vinculante.

Este subirá según avances a través de la historia principal.

Piedra vinculante y rareza de los Monsties

Cuanto más alto sea el nivel de tu piedra vinculante, mayor será la rareza de los Monsties que puedes tener en tu equipo.

Arma

Muestra el arma equipada actualmente.

Armadura

Muestra la armadura equipada actualmente.

Accesorio

Muestra el accesorio equipado actualmente.

Exclusivo de los Monsties

Genes

Muestra los genes del Monstie.

Rareza

Muestra la rareza del Monstie.
El nivel de rareza 9 es el más alto.

Ranuras de gen

Muestra información sobre las ranuras de gen del Monstie (p. 28). Pulsa  para más información.



Tipo de crecimiento

Muestra la velocidad a la que crece un Monstie.

Puede ser de uno de los siguientes tipos:

- Len (Lento)
- Nor (Normal)
- Ráp (Rápido)

El tipo de crecimiento cambia con los genes.

Habilidades de monta

Muestra las habilidades de monta que un Monstie puede utilizar. (p. 13)

Habilidad vinculante

Muestra la habilidad vinculante que un Monstie puede utilizar. (p. 22)

Cambiar el orden del equipo

- 1 Puedes cambiar el orden del equipo en este menú. Pulsa **X** para seleccionar el Monstie que quieres cambiar.



- 2 Cuando hayas activado la opción para ordenar el equipo, pulsa **A** para confirmar el Monstie que quieres cambiar de lugar. Pulsa **A** otra vez para seguir haciendo cambios. Para cancelar, pulsa **B**.



18 Pantalla de batalla

Batalla - Pantalla superior



① Nombre del personaje

Nombre del personaje principal.

② Nombre del Monstie

Nombre del Monstie principal.

③ Nombre del monstruo

Nombre del monstruo enemigo.

④ Barra de PV del personaje

Barra que muestra los PV restantes del personaje principal. La cantidad mostrada disminuye cada vez que sufre daño por un ataque.

Si los PV llegan a cero, perderás un corazón.

5 Barra de PV del Monstie

Barra que muestra los PV restantes del Monstie principal. La cantidad mostrada disminuye cada vez que sufre daño por un ataque.

Si los PV llegan a cero, perderás un corazón.

6 Barra de PV del monstruo

Barra que muestra los PV restantes del monstruo enemigo. La cantidad mostrada disminuye cada vez que lo atacas.

El monstruo será derrotado cuando sus PV lleguen a cero.

7 Siguiete acción del Monstie

La siguiete acción que va a realizar tu Monstie.

8 Corazones

Los corazones restantes del equipo.

Si pierdes todos los corazones, perderás la batalla y tendrás que recuperarte en algún lugar cercano.

Batalla - Pantalla táctil



- ◆ Además de pulsar los botones para transmitir órdenes, también puedes hacerlo mediante la pantalla táctil.

1 Monsties



Da órdenes a tu Monstie durante la batalla.

Solo puedes ordenarle qué habilidad utilizar.

2 Luchar [Fight]

Ataca al monstruo con un ataque normal.

En la pantalla táctil puedes seleccionar qué monstruo vas a atacar y con qué tipo de ataque vas a hacerlo.

3 Rider



Utiliza una de tus habilidades.

Tras seleccionar tu habilidad, decide contra qué monstruo vas

a usarla en la pantalla táctil.

④ Cambiar [Switch]



Cambia el Monstie que vas a utilizar durante la batalla. Selecciona qué Monstie de tu equipo actual vas a emplear.

⑤ Objetos [Items]



Usa un objeto de tu zurrón de batalla.

⑥ Huir [Flee]

Huye de la batalla. Si eres capaz de hacerlo, volverás al terreno de juego. Si no logras huir de la batalla, no podrás realizar ninguna acción durante un turno.

◆ Hay batallas de las cuales no puedes huir.

7 Indicador de vínculo



Cuando esté lleno, podrás montar en tu Monstie durante la batalla. (p. 22)



Efectos sobre los estados



El empleo de objetos o sufrir ataques de monstruos puede tener efectos positivos o negativos sobre los atributos, tanto del personaje como del Monstie principal.

Se mostrará una marca junto al nombre mientras dure el efecto.

Marcas de los efectos sobre estados.



Aumento del ataque
El ataque aumenta.



Aumento de la defensa
La defensa aumenta.

Estados anormales

Durante la batalla, los ataques de los monstruos pueden causarte estados anormales.

Estados que afectan a las acciones

No podrás realizar ninguna acción cuando estés bajo los efectos de ciertos estados.



Ejemplo:



Sueño

No podrás realizar ninguna acción durante un cierto número de turnos. Sufrirás más daño si te atacan mientras duermes.

Estados que limitan las acciones

No podrás realizar ciertas acciones cuando estés bajo los efectos de ciertos estados.



Ejemplo:



Hedor

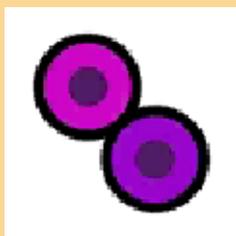
No podrás usar objetos durante un cierto número de turnos. Algunas habilidades pueden curar este estado.

Estados anormales persistentes

Estados anormales que se mantienen durante un cierto número de turnos.



Ejemplo:



Veneno

Provoca daño cada turno.

Continúa durante un cierto número de turnos salvo que se utilicen objetos o habilidades para curarlo.

Estados anormales que afectan a los atributos del personaje

Estados anormales que afectan a los atributos del personaje, incluidos el ataque y la defensa.



Ejemplo:



Disminución de la defensa

Reduce la defensa.

Continúa durante un cierto número de turnos o hasta que el personaje se ve afectado por un estado que aumente la defensa.



Sistema de batalla

Las batallas se basan en un sistema de turnos.

- 1 Primero, selecciona una acción.



- 2 Después, selecciona el objetivo de tu acción.



- 3 Cuando selecciones "Luchar", elige qué tipo de ataque utilizar.



- 4 ¡Comienza la batalla!
El turno termina cuando tu personaje, tu Monstie y todos los monstruos enemigos hayan realizado una acción.



- ◆ El orden de los ataques está determinado por el atributo velocidad.

21 Reglas de la batalla

Líneas de batalla



Cuando seleccionas a qué monstruo atacar, una línea de batalla se mostrará si el monstruo también pretende atacarte.

Ten en cuenta que si te enfrentas a un Rider enemigo no podrás atacarlo directamente.

- ◆ Podrás atacar a Riders enemigos si están montados en su Monstie.

Cara a cara y tipos de ataque



Cuando os atacuéis con ataques normales, comenzar un cara a cara [Head-to-Head].



Hay tres tipos de ataque: potente [Power], gil [Speed] y tcnico [Tech].

Cada uno es fuerte frente a un tipo de ataque, pero dbil frente a otro. Los cara a cara se deciden en funcin del tipo de ataque empleado por cada contendiente. Las fortalezas y debilidades son las siguientes:

- gil supera a potente
- Potente supera a tcnico
- Tcnico supera a gil

Ataques dobles



En caso de que se den las siguientes condiciones, realizarás un ataque doble:

- El personaje principal y tu Monstie atacan al mismo enemigo.
- El personaje principal y tu Monstie usan el mismo tipo de ataque.
- El tipo de ataque supera al tipo de ataque del monstruo enemigo.

El indicador de vínculo subirá mucho al utilizar un ataque doble.

Combos

Utilizando ataques potentes, ágiles y técnicos en un cierto orden, se puede desencadenar un movimiento combinado. Los combos infligen mucho daño. Cada tipo de arma tiene un orden concreto de ataque que desencadena combos.



Ejemplo con una gran espada:



Potente⇒Potente⇒Técnico

Derribado

Si pierdes tres ataques cara a cara consecutivos, serás derribado. Cuando te hayan derribado no podrás realizar ninguna acción durante un turno.

Eventos especiales de batalla



Durante la batalla, pueden ocurrir varios eventos especiales en forma de minijuego. Si lo ganas, causarás daño a tu oponente y el indicador de vínculo subirá.

Choque potente



Pulsa **A** repetidamente para derribar a tu oponente. A medida que pulsas el botón, la barra se desplazará a favor de quien esté ganando la batalla. La victoria se decidirá en función de quién logre llevar el indicador más lejos hacia el terreno del oponente.

Combate aéreo



Cuando ambos oponentes tienen la capacidad de volar, puede desencadenarse una batalla aérea.

Para ganar la batalla tendrás que pulsar **L** y **R** alternativamente tanto como puedas antes de que se acabe el tiempo.

Explosión de aliento



Cuando ambos oponentes tienen la capacidad de utilizar una habilidad de aliento, puede desencadenarse una batalla de aliento.

Gira **○** tantas veces como sea posible durante el tiempo indicado para ganar la batalla.



¡A montar!



Cuando tu indicador de vínculo esté lleno, podrás montar en tu Monstie.

Llenar el indicador de vínculo

Hay varias formas de llenar el indicador de vínculo, como infligir daño al enemigo y acabar un turno.

Los siguientes eventos harán que tu indicador de vínculo aumente notablemente.

Ejemplos:

- Ganar un cara a cara
- Realizar un ataque doble
- Ganar un evento especial de batalla

Habilidades vinculantes

Las habilidades vinculantes son ataques especiales específicos de tu Monstie. Pulsa **Y** en cualquier momento mientras montas para utilizarlas.

Sin embargo, utilizar las habilidades vinculantes hace que dejes de estar montado en tu Monstie, así que utilízalas solo cuando creas que vale la pena.

Nivel de vínculo

Cuando ganes un cara a cara mientras estás montado en tu Monstie, tu nivel de vínculo aumentará.

Cuanto más alto sea tu nivel de vínculo, mayor será el daño que infligirán tus ataques.

Habilidades

En general, tu personaje y tus Monsties tienen dos tipos de habilidades.

Habilidades activas

Son las habilidades utilizadas durante una batalla siguiendo tus órdenes. Estas habilidades pueden afectar a los estados de forma temporal o causar daño, entre otros efectos.

Utilizar estas habilidades bajará tu indicador de vínculo. La cantidad exacta depende de la habilidad que se use en cada caso.

📌 Ejemplos de habilidades activas del Rider: 📌

Tajo poderoso	Habilidad de las grandes espadas Causa un gran daño no elemental a un solo oponente. Siempre es la última acción usada en el turno.
Descanso	Habilidad de todas las armas Recupera una pequeña cantidad de PV.

Ejemplos de habilidades activas de Monsties:

Intimidación

Habilidad de Velocidrome
Reduce el ataque del oponente durante tres turnos.

Golpe ligero

Habilidad de Velocidrome
Ataca a un solo oponente. Puede atacar antes que los oponentes.

Habilidades pasivas

Son habilidades que se activan automáticamente cuando se inicia un combate y que tienen efecto permanente en el transcurso de la batalla.

Estas habilidades tienen, entre otros efectos, la capacidad de proteger de estados anormales o potenciar ataques. Hay habilidades que solo pueden ser utilizadas por el personaje principal o bien por los Monsties.

 Ejemplos de habilidades pasivas: 

Anula
veneno

Protección contra
Veneno y Veneno
Letal

Anula
parálisis

Protección contra
parálisis

23 Terminar una batalla

Victoria

Obtendrás la victoria al derrotar a todos los oponentes.

Experiencia y objetos



Recibirás puntos de experiencia y objetos con cada victoria. Además, todos los Monsties del equipo recibirán puntos de experiencia.

Resultado de la batalla





Ganar una batalla de forma decisiva te hará obtener puntos adicionales, lo que mejorará los resultados de la batalla. Si terminas una batalla con buenos resultados, puedes recibir más cantidad de objetos u objetos más raros.

Oportunidad de más recompensas



En ocasiones, al principio de la batalla verás un mensaje que indica que puedes obtener más recompensas.

Si se da ese caso, podrías recibir más puntos adicionales al final de la batalla.

Derrota

Corazones

Si pierdes tres corazones durante una batalla, serás derrotado. Perderás un corazón cuando los PV de tu personaje o de tu Monstie lleguen a cero.

(p. 18)

Vuelve a tu casa para recuperar tus corazones. (p. 24)

Tras la derrota

Regresarás al lugar por el cual entraste a la zona actual o al

último punto de guardado.

Retirada



Retirada a la guarida



Cuando derrotas a un monstruo, puedes conseguir que se retire a su guarida.

Cuando un monstruo se retira, su guarida aparecerá en alguna parte de la zona donde te encuentras. Si encuentras el nido, podrás coger un huevo del mismo tipo de monstruo que has derrotado.

Trucos y consejos para la retirada

Dependiendo de cómo derrotes a un monstruo, puedes aumentar las posibilidades de que se retire a su guarida. ¡Prueba diferentes métodos para ver qué funciona mejor con cada monstruo!

También puedes usar la bola de pintura para señalar a un monstruo antes de derrotarlo, lo cual aumenta las posibilidades de que se retire.

Ciudades

Hay varias cosas que podrás hacer en las ciudades que hay repartidas alrededor del mundo.

Tiendas e instalaciones

Tu casa

- Cura a tu personaje y a tus Monsties
- Guarda la partida
- Cambia la apariencia de tu personaje y de Navirou
- Consulta la Galería

Establos

- Gestiona los huevos
- Realiza el rito canalizador
- Gestiona tus Monsties
- Gestiona tu grupo de expedición de Monsties

Mercader

- Compra objetos
- Vende objetos y equipamiento

Herrero

- Compra equipamiento
- Mejora el equipamiento
- Acepta misiones de forja
- Vende objetos y equipamiento

Tablón de misiones

- Acepta submisiones

Mensajero Felyne

- Gestiona la configuración de StreetPass
- Consulta las fichas Rider de otros jugadores
- Consulta los datos de los equipos de batalla de otros jugadores
- Enfrentate a guaridas de StreetPass

Conectigato

Habla con Conectigato para recibir contenido extra y otros contenidos adicionales mediante alguna de las siguientes maneras:

- A través de internet
- Mediante códigos de descarga
- Con un amiibo
- Mediante QR Code

Gatavana

- Viaja a otras Gatavanas que hayas visitado previamente
- Guarda la partida

Poogies

- Consulta la Poogiepedia
- Cambia tu Poogie favorito
- Recibe un objeto por cada 10 Poogies que encuentres

Vasija de la oración

Utilizando objetos especiales (amuletos) en la vasija de la oración puedes recibir algunos efectos beneficiosos que te ayuden en tu viaje.

- Concede temporalmente ciertas ventajas a tu personaje y a tus Monsties
- Cambia las condiciones del terreno

Asador

- Asa carne cruda
- El tipo de carne que obtengas dependerá de cómo se haya asado
- ◆ Es posible que algunas instalaciones no aparezcan en todas las ciudades.

Armas

Hay cuatro tipos de arma que puede llevar tu personaje: gran espada, espada y escudo, martillo y cornamusa.



Atributos de las armas



Ataque	Potencia de ataque básico del arma.
Probabilidad de crítico	Probabilidades de que tu ataque sea crítico. Los ataques críticos provocan mucho más daño que un ataque normal.
Elemento	Fuerza del atributo elemental del arma.
Bonus	Detalles sobre los bonus especiales del arma.
Habilidad	Habilidad activa disponible al equipar el arma.
Fuerza	Indica el nivel del arma. Acude al herrero para subir las armas de nivel.

Armadura

⚔ Atributos de las armaduras ⚔

Defensa	Potencia de defensa básica de la armadura.
Res. elem.	Fuerza de defensa elemental de la armadura. Cuanto mayor sea este valor, menor será el daño recibido de los ataques elementales.
Habilidad	Habilidades pasivas desencadenadas al equipar la armadura.
Fuerza	Indica el nivel de la armadura. Acude al herrero para subir las armaduras de nivel.

Sinergia entre el Monstie y la armadura

En caso de que el Monstie principal y los materiales de monstruo usados al fabricar la armadura o el arma equipadas sean del mismo tipo, al activar las habilidades (p. 22) que se vayan a usar en batalla se consumirá menos cantidad en el indicador de vínculo.

- ◆ Este efecto no se acumula cuando usas un arma y una armadura del mismo tipo.

Ejemplos:

Monstie: Velociprey	x	Armadura: Armadura de Velociprey
Monstie: Lagombi	x	Armadura: Armadura de Lagombi

Adquisición de equipamiento

Visita al herrero cuando quieras adquirir armas y armaduras.

Mejorar el equipamiento

Visita al herrero cuando quieras mejorar las armas y las armaduras.



Para mejorar el equipamiento necesitarás ciertos materiales y dinero.

Cada material tiene un determinado valor en puntos. Tendrás que usar los materiales necesarios hasta alcanzar la cantidad de puntos que necesitas para mejorar el equipamiento.

Misiones de forja



Las misiones de forja se encuentran en la armería. Supéralas para obtener armas y armaduras especiales.

Submisiones



Las submisiones son misiones opcionales que no afectan al desarrollo de la historia principal. Si las superas puedes recibir recompensas y puntos de experiencia. Puedes aceptar hasta 30 submisiones (5 de contenido adicional) a la vez.

Aceptar submisiones



Misiones de los personajes



Algunas submisiones te las encargarán los personajes que se encuentran en las ciudades. Cuando hayas cumplido las condiciones y quieras recibir tu recompensa, regresa al personaje que te hizo el

encargo.

Misiones del tablón de misiones



También puedes acudir al tablón de misiones que encontrarás en las ciudades para aceptar encargos.

Cuando hayas cumplido las condiciones y quieras recibir tu recompensa, regresa al tablón de misiones.

- ◆ Algunas submisiones no te proporcionarán puntos de experiencia.

Misiones de forja

Acude a las armerías de las ciudades si quieres realizar misiones de forja (un tipo de submisiones). (p. 25)

Una vez que cumplas con los requisitos de las misiones, vuelve a ver al herrero y te hará entrega del equipamiento que te corresponde como recompensa.

Indicador de submisiones en el mapa

Al adentrarte en la zona en la que debes realizar algunas submisiones aparecerá un indicador azul en el mapa de la pantalla táctil señalando el destino de la submisión.



Mostrar el indicador de objetivo

Puedes activar o desactivar el indicador de objetivo para cada submisión de forma específica. Para ello, en la opción "Submisiones" del menú de campo, selecciona la submisión correspondiente y pulsa  para activar o desactivar el indicador.



Puedes gestionar tus Monsties en los establos de las ciudades. Las siguientes opciones están disponibles en el menú de los establos.

Incubadora [Egg Carton]

Consulta tu incubadora para gestionar los huevos y los fragmentos de huevo.

Eclosionar



Eclosiona los huevos que hayas traído del terreno y podrás presenciar el nacimiento de un nuevo Monstie. Aquí puedes eclosionar los huevos que tengas en tu poder.



Eclosiona un huevo tocando repetidamente la pantalla táctil o pulsando (A).

En función de la zona de la superficie del huevo que toques, nacerá un Monstie con unos atributos u otros.

Fragmentos de huevo



Aquí puedes gestionar los fragmentos de huevo que consigas a través del modo multijugador, entre otros lugares.

Combina 9 fragmentos para crear un nuevo huevo que podrás eclosionar posteriormente .

Dibujos de los fragmentos de huevo [Manage Monsties]

Los fragmentos de huevo pueden tener varios tipos de dibujos. Estos dibujos indican el tipo de Monstie que puede salir del huevo.

❖ Ejemplo de dibujo de fragmento: ❖

Fragmento de bestia de colmillos
Cuanto más fragmentos uses de este tipo, más posibilidades hay de que nazca una bestia de colmillos.

Bonus bingo



Si colocas en vertical, horizontal o diagonal fragmentos del mismo color, nacerá un Monstie con atributos extras.

Rito canalizador [Rite of Channeling]



Utiliza el rito canalizador para

transferir genes vínculo de un Monstie a otro. (p. 28)

Gestionar Monsties



Gestiona tus Monsties y la composición de tu equipo.

Editar equipo [Change Party]

Elige qué Monsties quieres llevar contigo en tus viajes y cuáles quieres dejar descansando en el establo.

Sets de Monsties [Monstie Sets]

Crea equipos predeterminados. Una vez que un equipo queda registrado, puedes volver en cualquier momento al establo para cambiarlo cuando quieras.

Favoritos [Favorites]

Selecciona tus Monsties favoritos.

Una vez que registres a un Monstie como favorito, no podrás utilizarlo en el rito canalizador o soltarlo.

Soltar Monsties [Release Monsties]

Puedes dejar en libertad a los Monsties para que vuelvan a la naturaleza. Ten cuidado, ya que no podrás recuperar a los Monsties liberados.

Grupo de expedición [Expedition Party]



Envía un grupo de expedición compuesto por Monsties a buscar objetos y materiales sobre el terreno. (p. 31)

Al avanzar en la historia, serás capaz de realizar el rito canalizador en los establos de las ciudades. Este rito permite transferir genes vínculo de un Monstie a otro, lo que les permite ser más fuertes.

Realizar el rito canalizador



- 1 Selecciona el Monstie que heredará el gen vínculo.



- 2 Selecciona el Monstie que canalizará el gen vínculo.



◆ Ten cuidado, ya que el Monstie

elegido para canalizar el gen vínculo abandonará tu equipo una vez el rito se complete.

- ③ Selecciona el gen vínculo que quieres canalizar.
El gen vínculo canalizado se colocará en la misma ranura de gen en la que estaba en el Monstie del cual proviene.
- ◆ En caso de que un gen vínculo ya esté en la ranura de gen, el gen del receptor se sobrescribirá.



- ④ Y ya está. Rito terminado.
El Monstie receptor ahora tendrá acceso a nuevas habilidades o atributos mejorados.



Genes vínculo

Los genes vínculo son vitales para el desarrollo de tus Monsties.

Pueden contribuir con diferentes habilidades o elementos, así como mejorar los atributos de tus Monsties.



Un Monstie puede tener un máximo de 9 ranuras de gen disponibles para genes vínculo. Si realizas el rito canalizador varias veces, tus Monsties se harán más fuertes.

Tipos de genes vínculo

En general, hay dos tipos de genes vínculo.

- Genes exclusivos de ciertos tipos de Monstie
- Genes disponibles para todos los Monsties

Los dos tipos pueden transferirse mediante el rito canalizador.

🎁 Ejemplos de genes vínculo: 🎁

Gen Aptonoth

Habilidad: Observación

Tipo: Sin tipo

Elemento: Ninguno

Aumenta el efecto de las habilidades de recuperación.

Gen antídoto

Habilidad: Anula veneno

Tipo: Técnico

Elemento: Ninguno

Aumenta la defensa

Efectos de bingo



Al completar una línea de ranuras de gen, recibirás un bonus de bingo que aumenta los PV máximos del Monstie.

También puedes recibir los siguientes efectos de bingo alineando genes de la misma forma o color en una línea:

- Bonus recibidos al entrar en batalla

- Bonus sobre los atributos de los Monsties



Cuando hayas progresado lo suficiente en la historia, llegarás a la aldea de Albarax.



La primera vez que la visites, estará completamente devastada.



Sin embargo, a medida que vayas completando las misiones que te encargue el jefe de la aldea, el lugar se irá reconstruyendo poco a poco y volverán a abrir diferentes instalaciones.

¡Devuélvele a Albarax toda su gloria!



Cuando se reconstruya la aldea de Albarax (p. 29), podrás acceder a la Arena Rider.

Hay varios modos diferentes en la Arena:

- ◆ El modo torneo y el modo duelo están disponibles al visitar a la auxiliar StreetPass.
- ◆ Visita a la auxiliar local para jugar con otros jugadores cercanos en modo de juego local. Además, también puedes jugar con otros jugadores en línea si visitas a la auxiliar internet.

Modo torneo



Es un modo sin conexión que te permite luchar contra otros Riders en formato torneo. Puedes participar en torneos normales o en torneos descargables.

Hay varios tipos de torneos normales disponibles, cada uno con su propio nivel de dificultad. Es posible que recibas recompensas en función de los

resultados que obtengas en los torneos.

Modo duelo (StreetPass)



En el modo duelo puedes luchar contra equipos de otros jugadores cuyos datos recibas a través de StreetPass. (p. 32)

Batallas contra jugadores cercanos (juego local)



Te permite luchar contra otros jugadores cercanos mediante la comunicación local.

También puedes utilizar esta función a través de "Multijugador" del menú de juego. (p. 9)

Batallas contra jugadores en línea (Internet)

Te permite luchar contra otros jugadores en línea a través del juego en línea.

También puedes utilizar esta función a través de la opción "Multijugador" del menú de juego.

(p. 9)

31 Grupos de expedición

Gracias a los grupos de expedición de Monsties, puedes mandar a tus Monsties a buscar objetos y materiales.

Podrás usar esta función cuando hayas completado la reconstrucción de Albarax. (p. 29)

Enviar una expedición

- 1 Selecciona "Grupo expedición" en el menú del establo. Puedes seleccionar a qué zona enviar la expedición, sus objetivos principales y qué Monsties participan en ella.



- ② Las expediciones de Monsties llevan tiempo. La duración exacta se mostrará en pantalla una vez que la expedición haya partido.

Navirou te avisará cuando un grupo de expedición haya vuelto.

Vuelve al establo para ver el resultado.



- ③ Vuelve al establo y selecciona "Grupo expedición". Recibirás recompensas en función del éxito de la expedición.



Puedes iniciar una batalla contra otro jugador a través de la opción "Multijugador" en el menú de juego o hablando con la auxiliar adecuada en la Arena Rider.

(p. 30)

Puedes luchar contra otros jugadores cercanos a través de la comunicación local o con jugadores en línea mediante la comunicación en línea.

Además, puedes recibir fragmentos de huevo (p. 27) a través del modo multijugador.

Reglas de las batallas del modo multijugador



En el modo multijugador podrás elegir uno de los siguientes conjuntos de reglas para luchar. Estas reglas limitan en distinto grado los niveles de los Monsties y sus criterios de selección, entre otros aspectos.

- ◆ Mediante el menú de contenido adicional es posible adquirir otros conjuntos de reglas.

(p. 37)

Equilibrado

Reglas para batallas igualadas.

Clásico

Conjunto de reglas con pocos límites.

Un corazón

¡En estos combates solo tienes un corazón!

Equipos de batalla del modo multijugador



El equipo de batalla es el equipo que llevas a los combates del modo multijugador.

Cambiar tu equipo de batalla para el modo multijugador

- 1 Selecciona "Preparar batalla" [Battle Preparation] en el menú de la Arena Rider o en el menú multijugador del menú de juego..



- 2 Selecciona "Equipo de batalla" [Battle Party].



- 3 Aquí tienes varias opciones para gestionar tu equipo de batalla. Selecciona "Cambiar equipo" [Change Battle Party] para modificarlo. También puedes guardar equipos en "Ajustes de combate" [Battle Sets] para que sea más fácil cambiar de equipo en otro momento.



Recibir datos de equipos de batalla de otros jugadores

Puedes recibir los datos de los equipos de batalla de otros jugadores a través de StreetPass o leyendo su QR Code.

QR Code

Puedes recibir los datos de equipos de batalla utilizando la aplicación Cámara de Nintendo 3DS para leer un QR Code.

También puedes crear un QR Code para tu equipo de batalla en el menú de contenido adicional que está en el menú del juego.

Añadir amigos

Añade a otros jugadores como amigos para que te sea más fácil localizarlos cuando quieras enfrentarte a ellos en el modo multijugador.

◆ **Batallas del modo multijugador**
(pp. 33-34)

Enviar una solicitud de amistad

- 1 Pulsa (Y) en la pantalla de resultados del modo multijugador para abrir el menú de resultados. En este menú, selecciona "Añadir amigo" [Add Friend].



- 2 A continuación, aparecerá una pantalla de confirmación. Selecciona "Sí" [Yes] para continuar y enviar la solicitud al otro jugador.



Recibir una solicitud de amistad

Selecciona "Sí" para añadir al otro jugador a tu lista de amigos o "No" para rechazar la solicitud.

- ◆ No podrás añadir amigos si no tienes creado un Mii Personal o si no tienes espacio en tu lista de amigos.

Rango de batalla



Tu rango de batalla muestra tu rango como jugador en el modo

multijugador. Cambiará en función de los resultados de tus batallas del modo multijugador, así como del número de batallas en las que hayas participado. Puedes consultar dicho rango en tu ficha Rider.



Comunicación local (Juego local)



Lucha contra jugadores cercanos mediante la comunicación inalámbrica local.

- ◆ Batallas del modo multijugador: 2 jugadores
- ◆ Puedes acceder a las batallas del modo multijugador una vez que Dan te haya dado permiso. Estos combates también están disponibles en la Arena Rider.
(p. 30)

Requisitos

- Una consola Nintendo 3DS por jugador.
- Una copia del programa por jugador.

Acciones a través de la comunicación local

- Luchar en modo multijugador
- Añadir amigos (p. 32)
- Intercambiar fichas Rider
- Configurar los usuarios bloqueados (p. 36)
- Usar sellos (p. 35)

Luchar en modo multijugador

- 1 Selecciona "Batalla (juego local)" [Battle (Local Play)] en el modo multijugador en el menú del juego o en la Arena Rider.



- ② Configura el combate. Elige las reglas de batalla [Battle Rules] (p. 32), tu rival [Opponent] y el estado [Status] antes de buscar un oponente.



- ◆ Mientras uses la comunicación local, no podrás establecer condiciones para tu oponente.
 - ◆ Pulsa ⊗ en caso de que quieras crear tu propia sala con la comunicación inalámbrica local.
-

- ③ ¡Selecciona a tu oponente de la lista de salas que se han encontrado!



En caso de que una búsqueda no arroje resultados y no encuentres a ningún oponente, pulsa **X** para crear tu propia sala y esperar a que se unan otros oponentes. También puedes pulsar **Y** para buscar otra vez.



- 4 Una vez que has elegido un oponente, se mostrará la pantalla de los preparativos de la batalla en la que podrás seleccionar tu "Monstie principal" [Lead Monstie] y "Zurrón de batalla" [Battle Pouch].

Una vez hayas terminado con los preparativos, selecciona "¡A luchar!" [Battle!] para iniciar el combate.



Comunicación en línea



Lucha con otros jugadores a través de la comunicación en línea.

- ◆ Batallas del modo multijugador:
2 jugadores
- ◆ Puedes acceder a las batallas del modo multijugador una vez que Dan te haya dado permiso. Estos combates también están disponibles en la Arena Rider.
(p. 30)

Requisitos

- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Una copia del programa por jugador
- Una conexión a internet
- ◆ Para conectarte a internet es necesario tener configurada una conexión inalámbrica en la configuración de la consola. (Para obtener más información acerca de cómo conectar tu consola a internet, consulta el manual de instrucciones de la

consola.)

Acciones disponibles a través de internet

- Luchar en modo multijugador
- Añadir amigos (p. 32)
- Intercambiar fichas Rider
- Gestionar los usuarios bloqueados (p. 36)
- Usar sellos (p. 35)
- Adquisición de contenido descargable (p. 37)

Luchar en modo multijugador

- 1 En el menú de juego o en la Arena Rider, selecciona "Multijugador" y, a continuación, "Batalla en línea" [Battle (Online Play)].



- 2 Selecciona una opción de las que se muestran a continuación:



- Partida rápida [Quick Match] - Selecciona un oponente al azar en función de tus criterios de búsqueda.
- Partida personalizada [Custom Match] - Selecciona un oponente de entre aquellos que se hayan encontrado y que cumplan con tus criterios de búsqueda.

-
- 3 Configura el combate. Elige las reglas de batalla [Battle Rules], tu rival [Opponent] y el estado [Status] antes de buscar un oponente.



4 La partida se desarrollará conforme al tipo de partida elegido.

● Partida rápida
Accederás inmediatamente a la batalla si se encuentra un oponente. En caso de que no se encuentre ninguno, pulsa (Y) para buscar otra vez.

● Partida personalizada



Selecciona a tu oponente de entre la lista de salas encontradas.

En caso de que la búsqueda no arroje resultados y no se encuentre a ningún oponente, pulsa (X) para crear tu propia sala y esperar a que se unan otros oponentes. También puedes pulsar (Y) para volver a buscar de nuevo.

- 5 Una vez que has elegido a un oponente, se mostrará la pantalla de los preparativos de la batalla en la que podrás seleccionar tu "Monstie principal" [Lead Monstie] y un "Zurrón de batalla" [Battle Pouch].

Una vez que hayas terminado con los preparativos, selecciona "¡A luchar!" [Battle!] para iniciar el combate.



IDs de combate

En las partidas personalizadas puedes introducir un ID de combate para luchar contra un oponente específico.

Crear un ID de combate



Cuando estés definiendo los parámetros de la batalla, elige "Rival" [Opponent] y, a continuación, "Utilizar ID de combate" [Invite by Match ID] para crear un ID de combate.

Introducir un ID de combate

Cuando estés definiendo los parámetros de la batalla, pulsa ⊗ para entrar en la pantalla "Utilizar ID de combate".

Introduce el ID de combate creada por tu oponente y selecciona "Sí" en la pantalla de confirmación para empezar la lucha.

Mientras estés en una batalla del modo multijugador, podrás enviar sellos a tu oponente.

Enviar sellos



- 1 Pulsa **X** para mostrar tu lista de sellos en la pantalla táctil.
- ◆ Un set de sellos es un conjunto de sellos determinado.
- ◆ Además de los sets de sellos básicos, puedes adquirir sets de sellos en el menú de contenido adicional. (p. 37)



- 2 Selecciona el sello que quieres utilizar y pulsa **A** para enviárselo a tu oponente.
El sello se mostrará en la pantalla superior.



Cambiar de set de sellos



Selecciona un set de sellos y pulsa **X** para consultar todos los sets que tienes disponibles. A continuación, selecciona el set que quieras utilizar y pulsa **A** para confirmar.

También puedes pulsar **L** o **R** para cambiar de set de sellos.

Lista de usuarios bloqueados

- No recibirás fichas Rider, guardias de StreetPass ni datos de equipos de batalla de los jugadores que hayas añadido a tu lista de usuarios bloqueados mediante la comunicación inalámbrica local o la comunicación en línea.
- Los sellos no se mostrarán en batallas en modo multijugador a los jugadores que hayas añadido a tu lista de usuarios bloqueados mediante la comunicación inalámbrica local o la comunicación en línea.
- Puedes quitar a los jugadores de tu lista de usuarios bloqueados a través de la configuración de la consola.

Lista de ignorados

- No podrás enfrentarte a jugadores que hayas incluido en tu lista de ignorados mediante la comunicación inalámbrica

- local o la comunicación en línea.
- No se notificará a los jugadores que añadas a tu lista de ignorados.
 - Puedes quitar a los jugadores de tu lista de ignorados mientras juegas.

Añadir/Quitar usuarios bloqueados

Añadir jugadores a la lista de bloqueados

- 1 En la pantalla de resultados de las batallas del modo multijugador, pulsa \odot y selecciona "Bloqueados" [Blocked-user List].



- 2 Selecciona "Sí" [Yes] en la pantalla de confirmación para añadir al jugador a tu lista de usuarios bloqueados.



Quitar jugadores de la lista de bloqueados

Puedes quitar jugadores de tu lista de bloqueados a través de la configuración de la consola. Solo es posible hacerlo eliminando a la vez a todos los jugadores incluidos en la lista de usuarios bloqueados. No es posible eliminarlos de forma individual.

Añadir/Quitar usuarios ignorados

Añadir jugadores a la lista de ignorados

- 1 En la pantalla de resultados de las batallas del modo multijugador, pulsa \odot y selecciona "Ignorar".

- 2 Selecciona "Sí" en la pantalla de confirmación para añadir al jugador a tu lista de usuarios

ignorados.

Quitar jugadores de la lista de ignorados

- 1 Selecciona "Ignorados" [Ignore List] en el menú de batalla en línea.



- 2 Toca el nombre del jugador que quieres quitar de la lista de ignorados y pulsa **START** para dejar de ignorarlo.



Selecciona "Conten. adicional" en el menú de juego (p. 9) o habla con Conectigato en las ciudades para abrir el menú de contenido descargable. Aquí puedes conseguir recompensas y contenido adicional.

- ◆ No extraigas ni insertes una tarjeta SD mientras estés jugando.

Menú de contenido adicional



Descargas [Download]

Recibe submisiones adicionales y reglas de batallas a través de internet.

Código de descarga [Download Code]

Introduce un código de descarga

para recibir contenido descargable.



Adquirir contenido descargable



A continuación se detalla el procedimiento para adquirir contenido descargable.

- 1 Selecciona "Código de descarga" en el menú de contenido adicional e introduce tu código de descarga.
- 2 Elige el contenido descargable que quieres descargar y selecciona "Siguiente".
- 3 Tras confirmar los contenidos, selecciona "Descargar".
 - ◆ A continuación, comenzará la descarga.
 - ◆ Confirma las reglas y regulaciones pertinentes.
- 4 Una vez que la descarga se haya completado, toca "Vale" para volver a la pantalla de juego.
- 5 Recibirás el contenido descargable una vez que hayas vuelto a la pantalla de juego.

Precauciones relativas al contenido descargable

- Puedes ver tu historial de descargas en "Movimientos de la cuenta" en Nintendo eShop.
- Una vez adquirido, el contenido descargable puede volver a descargarse en caso de que sea borrado.
 - ◆ No podrás volver a descargar los contenidos si borras los movimientos de tu cuenta de Nintendo eShop o tu Nintendo Network ID.
 - ◆ Ten en cuenta que los contenidos podrían dejar de estar disponibles para su descarga si el servicio correspondiente es interrumpido o suspendido.
- El contenido descargable se guardará en la tarjeta SD.
- El contenido descargable solo puede utilizarse en la consola en que ha sido descargado. Incluso aunque la tarjeta SD se insertase en una consola diferente, el contenido no estará disponible en dicha consola.

QR Code

Recibe contenido adicional leyendo un QR Code con la aplicación Cámara de Nintendo 3DS. Podrás crear un QR Code que contenga los datos de tu equipo de batalla o recibir los datos del equipo de batalla de otro jugador leyendo su QR Code. (p. 39)

- ◆ Esta función puede utilizarse cuando no estás conectado a internet.

amiibo

Recibe contenidos extras con amiibo.

- ◆ Esta función puede utilizarse cuando no estás conectado a internet.

Puedes recibir las siguientes recompensas y contenido extra seleccionando "Descargar" a través del menú de contenido adicional (p. 37):

Submisiones

Consigue submisiones adicionales (p. 26). A través de ellas puedes obtener objetos especiales y conjuntos para Navirou.

- ◆ **Acepta submisiones descargables** a través de la opción "Descargables" disponible en el tablón de misiones en las ciudades.

Torneos

Consigue torneos adicionales. Hazte con la victoria para conseguir huevos y equipamiento especiales.

- ◆ **Puedes participar en los torneos descargables** a través de la opción "Torneos descargables" que encontrarás si visitas a la auxiliar de la Arena Rider.

(p. 30)

Reglas de batalla

Consigue reglas de batalla adicionales para el modo multijugador (p. 32). Selecciona estas reglas para participar en eventos del modo multijugador. Usándolas podrás conseguir materiales, objetos, equipamiento y fragmentos de huevo especiales.

- ◆ Puedes participar en eventos del modo multijugador a través de la conexión inalámbrica local o la comunicación en línea.

Sets de sellos

Consigue nuevos sellos para usarlos en modo multijugador. (p. 35)

Fondos de la ficha Rider

Consigue nuevos fondos para utilizarlos en tu ficha Rider. (p. 16)

Títulos

Consigue nuevos títulos para mostrarlos en tu ficha Rider.

(p. 16)

Huevos

Consigue huevos para usarlos en el juego. Puede que nazcan Monsties especiales cuando los eclosionen.

El mensajero Felyne (StreetPass)



Visita a los mensajeros Felyne que están en las ciudades para configurar los ajustes de StreetPass y poder intercambiar automáticamente fichas Rider, datos de equipos de batalla y guaridas de StreetPass con otros jugadores que usen este programa.

Objetos intercambiables con el mensajero Felyne

- Fichas Rider (p. 16)
- Datos de equipos de batalla (p. 32)
- Guaridas de StreetPass (p. 40)

Activar StreetPass

Habla con los mensajeros Felyne de las ciudades para consultar tus ajustes de StreetPass.



Configuración



- 1 Habla con el mensajero

Felyne para abrir el menú.



- 2 Pulsa (X) y selecciona "Sí" [Yes] en la pantalla de confirmación para activar StreetPass.
Pulsa (X) de nuevo en el menú para desactivar StreetPass.



Ficha Rider

Consulta las fichas Rider recibidas a través de StreetPass. Puedes almacenar hasta 100 fichas Rider.

Guardias de StreetPass

Consulta las guardias de StreetPass recibidas a través de StreetPass y modifica los ajustes de tu propia guarida de

StreetPass.

Puedes almacenar hasta 100 guaridas de StreetPass.

Equipo de StreetPass

Consulta los datos de equipos de batalla recibidos a través de StreetPass y modifica los ajustes de los datos de tu propio equipo de batalla.

Puedes almacenar hasta 100 equipos de batalla.

Desactivar StreetPass

Para desactivar StreetPass, accede a la configuración de la consola, selecciona "Gestión de datos" y luego elige "Gestión de StreetPass".

A continuación, toca el icono de "Monster Hunter Stories" y, por último, toca "Desactivar StreetPass".

- ◆ Consulta el manual de instrucciones para obtener información detallada sobre el control parental.

Puedes recibir guaridas de StreetPass a través de StreetPass.
(p. 39)

Entrar en guaridas de StreetPass

- 1 Selecciona "Guarida de StreetPass" [StreetPass Den] en el menú del mensajero Felyne.



- 2 Pulsa **A** para seleccionar las guaridas de la lista a las que te gustaría acceder y, a continuación, sal del menú.



- 3 Las guaridas que hayas

seleccionado aparecerán en el terreno de juego. Para enfrentarte a sus desafíos, entra en ellas al igual que harías en una guarida de monstruo normal.



- ◆ Pueden aparecer hasta dos guaridas de StreetPass en la misma zona.

Enviar guaridas de StreetPass



- 1 Selecciona "Guarida de StreetPass" [StreetPass Den] en el menú del mensajero Felyne.



- 2 A continuación, selecciona la guarida que quieres utilizar y luego pulsa **START** para usarla como tu guarida de StreetPass.



Este programa ha sido publicado por Nintendo.

Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:
www.nintendo.com/countryselector

Para obtener asistencia técnica, visita:
support.nintendo.com