

Dragon Quest® VII: Fragmentos de un mundo olvidado

1 Información importante

Información básica

2 Intercambio de información

3 Funciones en línea

4 Control parental

Primeros pasos

5 Presentación de los personajes

6 Controles

7 Comenzar la aventura

8 Guardar la aventura

Ciudades y castillos

9 Explorar ciudades y castillos

10 Lugares útiles 1

11 Lugares útiles 2

El mundo exterior

12 Explorar el terreno

13 Fragmentos de tablilla

El menú principal

14 Abrir el menú principal

15 Hablar

16 Objetos

17 Atributos

18 Equipar

19 Magia

20 Examinar

21 Info

22 Misc.

¡Que empiece la batalla!

23 El transcurso de la batalla

24 Órdenes de batalla

Vocaciones

25 Elegir una vocación

26 Vocaciones disponibles

Otras actividades

27 Contenido extra

StreetPass

28 Tablillas de viajero

29 Compartir

30 Usar StreetPass

Internet

31 Conectarse a internet

Solución de problemas

32 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.

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-AD7E-00

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).

3 Funciones en línea

En este juego, podrás compartir tablillas de viajero con otros jugadores a través de internet. Lee atentamente esta información cuando utilices esta función:

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- ◆ Para poder usar Miiverse con este programa, tendrás que iniciar Miiverse y configurarlo.

Este programa es compatible con Nintendo Network.



Nintendo Network es el nombre del servicio de red de Nintendo que te permite, entre otras cosas, disfrutar de juegos y otros contenidos a través de internet.

Protección de la privacidad

- Para proteger tu privacidad, no reveles información personal como tu apellido, número de teléfono, fecha de nacimiento, edad, escuela, dirección de correo electrónico o dirección física cuando te comuniques con otros.
- La clave de amigo es parte de un sistema que te permite jugar con personas que conoces. Si intercambias tu clave de amigo con desconocidos, corres el riesgo de compartir información con gente que no conoces o recibir mensajes que contengan lenguaje ofensivo. Por lo tanto, te aconsejamos que no des tu clave de amigo a personas que no conozcas.

4 Control parental

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

- ◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción **Clasificación por edades** del control parental.
- ◆ Para obtener más información acerca del uso del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- Comunicación en línea con otros usuarios
Restringe la descarga e intercambio de tablillas de viajero con otros jugadores.
- StreetPass
Restringe el intercambio de tablillas de viajero con otros jugadores.



El héroe (tú)

Este joven vive en Bahía Boquerón con sus padres. Un día se adentra en un santuario misterioso junto a su mejor amigo, el príncipe Kiefer. Lo que allí descubre cambiará su destino, ¡pero también el del resto del mundo!



Príncipe Kiefer

Es el príncipe heredero de la isla de Estarda. Es un muchacho muy alegre con una curiosidad insaciable que suele escaparse del castillo para ver a nuestro héroe y explorar la isla en busca de secretos.



Mariel

Es la hija del alcalde de Bahía Boquerón y la amiga de la infancia de nuestro héroe. Es una joven testaruda que no puede evitar husmear en los asuntos de los demás.



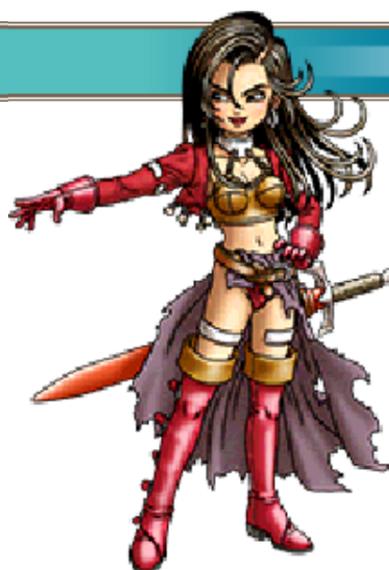
Gronzo



Este niño melenudo y de ojos vivos es muy joven, pero está lleno de energía.

Puede lanzar ataques ágiles que derriban a los enemigos con facilidad. Su pasado está rodeado de misterio...

Jayah



No dejes que su aspecto seductor te engañe: esta "femme fatale" es una maestra esgrimista. Creció en el seno de una tribu nómada muy musical y baila de maravilla.

Sir Enio



Mucho antes de la paz que reina actualmente, este héroe legendario se enfrentó al Rey Demonio junto al Todopoderoso en una guerra cuyo resultado se olvidó hace tiempo...

6 Controles

Estos son los controles básicos que utilizarás cuando juegues.

	<ul style="list-style-type: none">● Mover cursor● Mover al líder del grupo
	<ul style="list-style-type: none">● Confirmar● Acción (por ejemplo hablar, examinar...)
	<ul style="list-style-type: none">● Consultar al grupo● Cancelar
	<ul style="list-style-type: none">● Ver el menú principal● Confirmar
	<ul style="list-style-type: none">● Cerrar todas las ventanas● Mostrar información de tiendas● Alternar mapa
	<ul style="list-style-type: none">● Rotar cámara● Confirmar
	<ul style="list-style-type: none">● Restablecer posición de la cámara

Botón de acción

Pulsa  para realizar acciones específicas del contexto, como hablar con otros personajes o examinar objetos.

Recuerda que, cuando el juego transfiera información a y desde internet, no se activará el modo de espera de tu consola Nintendo 3DS aunque esté cerrada.

Cómo crear un registro de aventuras

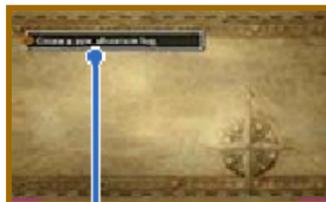
Selecciona "Crea un nuevo registro de aventuras"

[Create a new adventure log] en

el menú del registro de aventuras, elige una ranura para guardarlo e introduce el nombre de tu héroe (máximo 8 caracteres).

¡Selecciona "Fin" para crear el registro y comenzar tu aventura!

Nota: Puedes crear un máximo de tres registros.



El menú del registro de aventuras

Reanudar la aventura

Selecciona "Prosigue tu aventura" en el menú de registro de aventuras y elige un registro de la lista para reanudar la aventura desde el último punto en que hayas guardado (→ pág. 8).

Proseguir una aventura suspendida

Selecciona "Prosigue una aventura suspendida" en el menú del registro de aventuras para cargar un registro de aventuras rápido y reanudar la misión (→ pág. 8).

8 Guardar la aventura

Después de guardar tus progresos en un registro de aventuras, pulsa  y selecciona "Cerrar" para salir del programa. También puedes salir directamente después de guardar tus progresos.

- 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.

Guardar los progresos en un registro de aventuras (guardado)

Confiésate en una iglesia (→pág. 10) para guardar tus progresos en un registro de



aventuras. Si decides guardar tus progresos en una ranura que ya contiene un registro de aventuras, se sobrescribirán los datos.

Suspender la aventura (guardado rápido)

Selecciona "Guardado rápido" en el menú "Misc." (→pág. 22) para suspender tu



aventura por el momento y guardar los datos en un registro de aventuras rápido. Ten en cuenta que en algunos lugares, como las ciudades y los pueblos, no es posible crear un registro de aventuras rápido.

Importante: Solo puedes tener un registro de aventuras rápido, de manera que el anterior se sobrescribirá automáticamente cuando suspendas la partida.

Borrar un registro de aventuras

Selecciona "Borra un registro de aventuras" en el menú de registro de aventuras (→pág. 7) y, a continuación, elige el que quieras eliminar.

Importante: Si borras un registro de aventuras, no podrás recuperarlo. Ten mucho cuidado de no eliminar nada que sea importante.



La búsqueda del conocimiento



Viaja por todo el mundo y habla con los habitantes de las ciudades y castillos que encuentres en tu camino para recoger las pistas necesarias para progresar en tu aventura.



Otro punto de vista

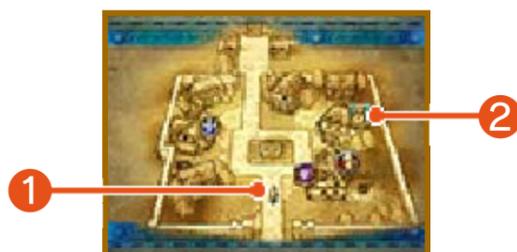
Usa el botón **L** y el botón **R** para rotar la cámara 360 grados alrededor del líder del grupo. ¿Quién sabe qué podrás encontrar si observas el mundo desde otro punto de vista?



Leer el mapa



Cuando el grupo esté en una ciudad o castillo, se mostrará un mapa de la zona en la pantalla inferior. Los iconos indicarán la ubicación de todas las instalaciones del lugar.



1 Localización actual del grupo y la dirección en la que están mirando

2 Leyenda del mapa



Iglesia



Tienda de armas



Posada



Tienda de armaduras



Banco



Tienda de objetos

 Taberna

 Tienda del pueblo

Información de tiendas

Pulsa el botón  para ver una lista de las armas y objetos que están a la venta en la zona junto con sus precios.



10 Lugares útiles 1

En las ciudades y castillos encontrarás gran cantidad de lugares que visitar muy útiles en tus viajes.

Iglesias

Habla con el sacerdote o sacerdotisa para guardar tus progresos en el registro de aventuras, resucitar a tus aliados y muchas acciones más.



Confesar
(guardar)
[Confession
(Save)]

Guarda la información de tu viaje hasta el momento en un registro de aventuras (→pág. 8).

Adivinación
[Divination]

Te indica cuánta experiencia necesita cada miembro del grupo para alcanzar el siguiente nivel.

Resurrección
[Resurrection]

Devuelve a la vida a un miembro del grupo.

Purificación
[Purification]

Cura el envenenamiento.

Bendición
[Blessing]

Acaba con las maldiciones.

Nota: Para usar resurrección, purificación y bendición debes donar algunas monedas de oro.

Posadas

Si pasas la noche
en una posada,
todos los miembros
del grupo



recuperarán sus PV
y PM. El precio por noche varía en
función del número de viajeros y de
la ubicación de la posada.

Nota: Los miembros del grupo
afectados por veneno (→pág. 23) o
maldiciones no se curarán de sus
males durmiendo en una posada.

11 Lugares útiles 2

Tiendas de armas, armaduras y objetos

En estas tiendas podrás comprar y vender diversos artículos que pueden ayudarte en la aventura.



Comprar

Pulsa  para seleccionar un artículo y pulsa  para indicar la cantidad que deseas. Después de comprar un artículo, podrás dárselo a un miembro del grupo o guardarlo en la bolsa.

Vender

Selecciona un miembro del grupo y accede a su inventario. A continuación, elige los artículos que quieras vender.

Bancos

En el banco puedes ingresar o retirar dinero por valor de mil monedas de oro. A diferencia del dinero que lleva tu grupo, que se reduce a la mitad cuando un monstruo aniquila al grupo (→ pág. 23), el dinero que guardes en el banco se mantendrá intacto. Por eso es recomendable que guardes el oro que te sobre en la caja fuerte del banco.

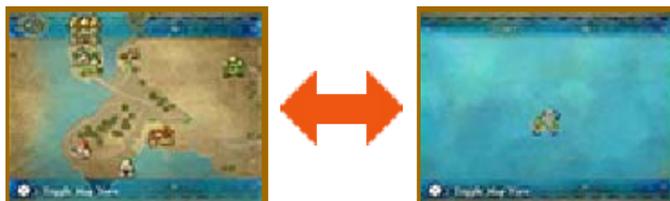


12 Explorar el terreno

En cuanto salgas de la ciudad, tendrás delante de ti un mundo entero para explorar. Sigue las pistas que encuentres en tus viajes para decidir adónde quieres ir a continuación.

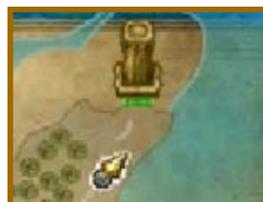
El mapa del mundo

Pulsa  para alternar el mapa de la zona y el mapamundi.



Atravesar fronteras

Cuando cruces una línea verde del mapamundi, accederás a una zona distinta.



Monstruos del mundo

Cuando entres en contacto con cualquiera de los monstruos que viven al aire libre, comenzará una batalla (→págs. 23-24). ¡Mira bien por dónde vas si quieres evitar peleas!



Cuevas y torres

Estos lugares están infestados de enemigos terribles que están deseando arruinar el viaje, así que prepárate bien para la lucha antes de entrar.



Medios de transporte

Puedes utilizar varios vehículos para llegar a lugares inaccesibles. Aquí tienes algunos medios de transporte que el grupo puede usar para viajar por el mundo:

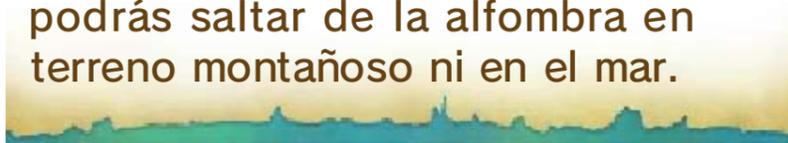
Barco

Usa el barco para surcar el océano, pero ten cuidado con los monstruos que acechan bajo las olas porque atacarán sin avisar. Camina hacia el barco para subirte y navega hacia la orilla para desembarcar.



Alfombra mágica

La alfombra mágica surca el cielo y cruza puentes y aguas poco profundas por donde el barco no puede pasar. Además, mantiene al grupo fuera del alcance de los monstruos en todo momento. Selecciona la alfombra mágica en el menú de objetos (→ pág. 16) y elige "Usar" para subirte. Si quieres bajarte, pulsa (A) o (B) cuando estés sobre el suelo. No podrás saltar de la alfombra en terreno montañoso ni en el mar.



13 Fragmentos de tablilla

Durante el viaje, te encontrarás fragmentos de tablilla ancestrales que podrían ser la clave para desvelar los misterios de tu mundo. Busca los fragmentos diseminados por todas partes, reconstruye las tablillas y descubre nuevos lugares donde vivir aventuras.

El Santuario Místico

Este templo olvidado se encuentra en algún lugar de la isla de Estda y parece estar relacionado con los misteriosos fragmentos de tablilla. Lleva los fragmentos que encuentres al Santuario Místico... ¡y a ver qué pasa!



La Sala de Ensamblaje

Cuando descubras cómo entrar al Santuario Místico, habla con el guardia para echar un vistazo a las columnas o pedirle que te guíe.



Seleccionar columnas

Selecciona un tipo de columna (amarilla, roja, azul o verde) y después elige el pedestal que quieras mirar.



1 Fragmentos que llevas

Consulta si el grupo tiene alguna tablilla de ese color.

2 Lleva a

Aquí se indican los nombres de las islas a las que puedes llegar con las tablillas de ese color. Puedes ver su ubicación en el mapa del mundo de la pantalla inferior.

Pedir guía

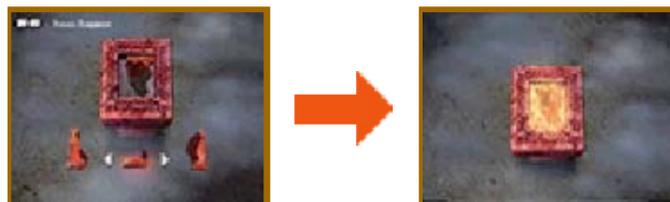
Recibirás pistas para saber dónde están los siguientes fragmentos de tablilla.

Reconstruir las tablillas

Después de hablar con el guardia, selecciona "Seleccionar columnas" y elige un color. A continuación, se mostrarán los pedestales de ese color en la pantalla. Junta los fragmentos que hayas encontrado para comprobar si puedes completar una tablilla.

Colocar los fragmentos en los pedestales

Observa la imagen del pedestal y ordena los fragmentos según el diseño. Puedes girarlos con **L** y **R**. Pulsa **A** para colocarlos. Cuando todos los fragmentos estén en su sitio, la tablilla quedará completa.



El detector de fragmentos

Cuando avances en la trama, conseguirás el detector de fragmentos. Se mostrará en la esquina superior izquierda de la pantalla inferior y brillará cuando estés cerca de una tablilla. ¡Así sabrás cuándo buscar!

Nota: El detector de fragmentos no aparece en tu inventario y no puede usarse como objeto.

Detector de fragmentos



14 Abrir el menú principal

Pulsa ⊗ mientras caminas para acceder al menú principal (→ págs. 15-22).



① Menú principal (→págs. 15-22)

② Estado

Muestra los PV, PM y nivel actuales de los miembros del grupo.

③ Oro transportado

15 Hablar

Hablar con los lugareños

Pulsa **A** cuando estés delante de un personaje para hablar con él.



Consultar al grupo

Pulsa **B** para saber qué se les pasa por la cabeza a los miembros del grupo.



16 Objetos

Selecciona "Objetos" en el menú principal para usarlos o transferirlos entre los miembros del grupo. Elige un objeto que tenga un miembro del grupo o que esté en la bolsa para abrir el menú de órdenes.



1 Objetos transportados

2 Descripción del objeto

Menú de órdenes

Usar	Utilizarás el objeto. En algunos casos, tendrás que seleccionar un objetivo para usarlo.
Transferir	Le darás el objeto a otro miembro del grupo o lo guardarás en la bolsa.
Equipar	Equiparás al miembro del grupo seleccionado con el arma, armadura o accesorio correspondiente (→ pág. 18).
Desechar	Te desharás del objeto.
Informar	Examinarás detenidamente el objeto para identificar sus propiedades (esta acción no consume PM). Nota: Esta opción solo está disponible si un miembro del grupo ha aprendido el conjuro "Ojea".

17 Atributos

Muestra los atributos de los miembros del grupo, el tiempo total de tu aventura, cuánto dinero llevas encima y otra información útil.

Ver las estadísticas vitales de los aventureros

Coloca el cursor sobre el nombre de un personaje para consultar sus estadísticas vitales y pulsa **A** para ver los conjuros y habilidades que puede utilizar.

Nota: Los conjuros y habilidades que puede usar cada personaje varían en función de su vocación (→ pág. 25). Para consultar la lista completa de conjuros y habilidades de un personaje, selecciona "Info" en el menú principal y después "Conjuros y habilidades aprendidos" (→pág. 21).



1 Perfil del personaje

Consulta el título, vocación, dominio, género y nivel del personaje seleccionado.

2 Objetos equipados actualmente

3 Niveles de dominio (→pág. 25)

La cantidad de símbolos ★ representa el dominio de cada vocación que tiene este miembro del grupo en una escala de 0 a 8. Cuando se domina una vocación por completo, los símbolos cambian a color amarillo. Pulsa **+** para consultar todas las vocaciones.

4 Atributos

Fuerza	Indica la fuerza física. Este atributo influye en la potencia de ataque.
Agilidad	Mide la velocidad y precisión. Los personajes más ágiles atacan antes y esquivan a los enemigos con más facilidad.
Resistencia	Indica la resistencia física. Este atributo influye en la capacidad defensiva del miembro del grupo.
Sabiduría	Mide la inteligencia natural.
Estilo	Señala lo elegante y sofisticado que es el aspecto de un miembro del grupo.
Ataque	Suma la fuerza de un personaje y la del arma con la que se ha equipado. Este atributo influye en el daño que se inflige a los enemigos.
Defensa	Suma la resistencia de un personaje y la de la armadura con la que se ha equipado. Influye en el daño recibido al sufrir ataques.
PV máximos	Indica la cantidad de puntos de vida de un miembro del grupo cuando está completamente curado.
PM máximo	Señala el poder mágico de un miembro del grupo cuando se ha recargado por completo. El poder mágico se consume al lanzar conjuros y al usar determinadas habilidades.

Exp.

Indica la cantidad total de puntos de experiencia que ha obtenido un personaje.

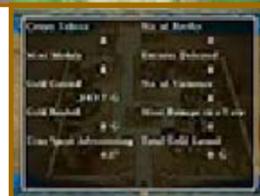


Examinar los atributos del grupo



Selecciona "Todos" [Everyone] para ver las estadísticas vitales de todo el grupo en la pantalla superior.

Pulsa **A** para consultar más información. En la pantalla inferior se indican otros datos de tu aventura actual, como la cantidad de batallas que has librado o los enemigos derrotados.



18 Equipar

Las armas y armaduras no te servirán para ganar una batalla si las dejas en tu inventario. ¡Primero debes equiparte con ellas!



La pantalla de equipamiento



Rota al miembro del grupo con o cambia de miembro con y .



1 Efecto al equipar

Los aumentos de los atributos se destacan en verde y las reducciones en rojo. Los objetos que están equipados actualmente se indican con la letra "E".

2 Objetos equipados actualmente



Cómo equiparse

Consulta las armas, armaduras, escudos, cascos y accesorios pulsando .



Podrás ver cómo afecta el equipo a los atributos del personaje para saber cuál quieres escoger. Cada personaje puede equiparse con objetos distintos.

19 Magia

Selecciona "Magia" [Magic] en el menú principal para usar conjuros y habilidades especiales. Elige a un miembro del grupo y después la habilidad que quieras usar. La mayoría de conjuros y habilidades consumen PM cuando se utilizan.



1 Coste de PM/PM actual

Muestra la cantidad de PM que consume el conjuro y la cantidad que le queda al miembro del grupo.

2 Detalles del conjuro

20 Examinar

Selecciona "Examinar" [Examine] en el menú principal para observar



detenidamente lo que tengas delante. Si no hay nada, examinarás la zona que rodea a tu personaje.



Lugares que conviene examinar...



Tina-
jas



Barri-
les



Arma-
rios



Estan-
terías



Algunas opciones de este menú estarán disponibles únicamente cuando avances en la historia. También aparecerán otras opciones que no se incluyen aquí.

Acontecimientos recientes

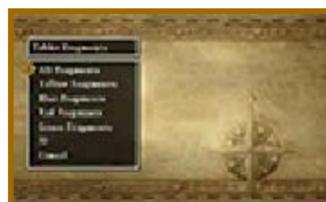
Recuerda los últimos sucesos de tu aventura.

Siguiente fragmento de tablilla

Revela pistas para saber dónde encontrar los siguientes fragmentos de tablilla.

Lista de fragmentos de tablillas

Consulta los fragmentos que ya has encontrado y los que te quedan por descubrir.



Hasta ahora...

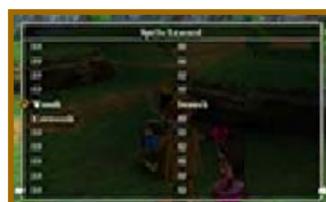
Repasa el resumen de tu aventura hasta el momento. Los



acontecimientos que estén en curso se señalan con ★ y las entradas que no hayas leído se marcan con un signo de exclamación (!).

Conjuros y habilidades aprendidos

Consulta la lista de conjuros y habilidades que cada miembro del grupo ha aprendido y las vocaciones con las que pueden usarse (→págs. 25-



26).



Este menú contiene diversas opciones, como cambiar la formación del grupo o establecer las tácticas de los miembros durante la batalla.

Curar a todos

Se activan automáticamente los conjuros y habilidades de los miembros del grupo para recuperar sus PV al máximo y curar los envenenamientos.

Notas:

- Es posible que los miembros del grupo no se curen por completo si se quedan sin PM antes de que termine el proceso.
- Además, no se resucitará a los personajes que hayan muerto en combate.

Táctica

Cambia la táctica (→pág. 24) que usa cada miembro del grupo durante la batalla. Las tácticas se pueden asignar de forma individual o a todo el grupo a la vez.

Formación

Modifica la formación del grupo. Los personajes que están en los primeros puestos tienen más probabilidades de recibir el ataque de los monstruos.

Organizar objetos

Coloca en la bolsa aquellos objetos con los que los miembros del grupo no puedan equiparse. Puedes hacerlo de personaje en personaje, o bien con todo el grupo a la vez.

Ordenar bolsa

Organiza los objetos de la bolsa y los ordena alfabéticamente o por tipo.

Ajustes

Vel. mens. batalla

Velocidad de mensajes de batalla. Regula la velocidad a la que se muestran los mensajes en la batalla.

Volumen de la música

Elige el volumen de la música de fondo.

Volumen de los efectos

Modifica el volumen de los efectos de sonido.

Fondos de batalla

Regula el efecto 3D haciéndolo más o menos pronunciado durante las batallas.

Cámara de campo

Elige cómo quieres que se mueva la cámara cuando el grupo esté en el campo.

Guardado rápido

Guarda tus progresos en un registro de aventuras rápido (→pág. 8) y deja la aventura por el momento.

23 El transcurso de la batalla

En cuanto te encuentres con un monstruo en el terreno o en las profundidades de una mazmorra, comenzará la batalla.

La pantalla de batalla

Selecciona las órdenes en el menú de batalla (→pág. 24) para manejar la espada, lanzar conjuros y demostrar a los monstruos quién manda aquí.



1 Menú de batalla (→pág. 24)

2 Estado del grupo

3 Táctica actual

Estados perniciosos

En ocasiones, un enemigo lanzará un ataque especial que causará estados perniciosos a los miembros del grupo. Usa conjuros y objetos curativos para sanarlos.

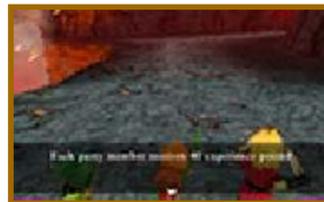


Resumen de estados

Sueño	El personaje no puede actuar hasta que despierte.
Veneno/ Ponzoña	El miembro del grupo envenenado pierde PV al caminar por el terreno. El personaje emponzoñado también pierde PV durante la batalla.
Parálisis	El personaje no puede moverse ni actuar.
Confusión	El personaje actúa de manera impredecible e incontrolable, e incluso puede atacar a miembros de su grupo.

Conclusión de la batalla

Después de derrotar a todos los enemigos, la batalla concluye y el grupo recibe experiencia, oro y, en ocasiones, objetos. Cuando un personaje consigue determinada experiencia, sube de nivel.



Grupo aniquilado

Si todos los miembros del grupo mueren o quedan paralizados en la batalla, regresarás al punto donde guardaste por última vez tu registro de aventuras. No perderás los objetos ni la experiencia obtenidos desde la última vez que guardaste, pero se reducirán a la mitad tus monedas de oro. Podrás resucitar a los miembros del grupo que hayan muerto en combate en una iglesia o con el conjuro de resurrección.



Da órdenes a los miembros del grupo para pelear contra el enemigo. Si un personaje no recibe otra indicación que "Cumplir órdenes", seleccionará automáticamente una acción acorde con la táctica.

Atacar

Da la orden de atacar con las manos o con el arma con la que el miembro del grupo esté equipado en ese momento. Dependiendo del arma empleada, el ataque infligirá daño a un enemigo, a un grupo o incluso a todos los rivales a la vez.

Conjuros

Usa PM para lanzar conjuros que dañen al enemigo o fortalezcan a tus aliados.

Habilidades

Usa una habilidad especial que el miembro del grupo haya aprendido. Algunas de ellas consumen PM.

Objetos

Usa un objeto o equipo que posea el miembro del grupo o bien cambia los objetos equipados. No podrás acceder a los objetos de la bolsa durante la batalla.

Defender

La posición defensiva reduce el daño que tu personaje recibirá con los ataques enemigos.

Huir

Intenta escapar de tu enemigo. Si no lo logras, no podrás atacar en ese turno... pero tu enemigo sí.

Táctica

Asigna las tácticas que usarán los miembros del grupo durante la batalla. Selecciona a un personaje para asignar la táctica de manera individual o bien selecciona "Todos" para ordenar la misma a todo el grupo a la vez.

Sin
piedad

Derrota al enemigo cuanto antes, sin importar el consumo de PM que suponga.

Lucha
pruden-
te

Presta la misma atención al ataque y a la defensa. A veces se usarán conjuros y habilidades en función de la situación.

Apoyo

Usa habilidades curativas y de apoyo para que el héroe esté en perfectas condiciones.

No usar
magia

Lucha sin utilizar conjuros o habilidades que consuman PM.

Tareas
curati-
vas

Vigila los PV de los miembros del grupo y cúralos enseguida para que puedan luchar.

Cumplir
órdenes

Escucha las instrucciones del héroe para seguir sus indicaciones en la batalla.

Huir

Intenta escapar de tu enemigo. Si no lo logras, no podrás atacar en ese turno... pero tu enemigo sí.

Ajustes

Modifica diversos ajustes como la velocidad de los mensajes, el volumen de la música o la intensidad del efecto 3D (→ pág. 22).

25 Elegir una vocación

En cierto momento de la historia, podrás acceder a la Abadía Vocationis, donde los aventureros pueden elegir y cambiar sus vocaciones. Si eliges una vocación nueva, aumentarán los atributos del personaje y podrá aprender nuevos conjuros y habilidades.

Cambiar de vocación

Habla con el sumo sacerdote de la Abadía Vocationis para elegir qué miembro del grupo tendrá una vocación nueva.



Elegir una vocación

Consulta cómo afecta cada vocación a los atributos de tu personaje y elige la que quieras que adopte. Si no te gusta ninguna, puedes seleccionar "Dejar vocación" para abandonar la vocación actual del personaje.

Nota: El nivel de los personajes no se ve afectado por cambiar de vocación.



1 Lista de vocaciones

2 Detalles de la vocación

Indica las ventajas, descripción y velocidad de dominio de la vocación seleccionada.

3 Cambio de atributos

4 Cambio de traje

Los personajes se vestirán de una u otra manera en función de su vocación.

Dominio

El nivel de dominio de cada vocación se indica en una escala de 0 a 8 estrellas. Si aumentas tu dominio, será más fácil enfrentarte a enemigos poderosos y podrás aprender conjuros y habilidades nuevas.



El fruto de tu trabajo

Podrás seguir usando los conjuros y habilidades que aprendas con una vocación básica como Guerrero o Sacerdote (→pág. 26) aunque cambies de vocación. Sin embargo, las habilidades obtenidas en vocaciones avanzadas como Gladiador (→pág. 26) solo se pueden usar cuando el personaje tenga esa vocación.

Cualquier miembro del grupo puede elegir las siguientes vocaciones básicas. Para acceder a las vocaciones más avanzadas y a las de monstruo, debes cumplir determinados requisitos.

Guerrero

Son espadachines expertos que provocan grandes daños con sus poderosos ataques. Esta vocación aumenta la fuerza y los PV máximos.

Luchador

Con sus veloces puños, suelen sacar ventaja a sus enemigos y encadenan varios golpes críticos.

Mago

Son especialistas en las artes arcanas que derriban a los monstruos con sus conjuros. Esta vocación aumenta la sabiduría y el PM máximo.

Sacerdote

Son maestros sanadores que pueden recuperar los PV de sus aliados y curar sus estados perniciosos. También pueden atacar en el combate.

Bailarín

Estos artistas pueden confundir a los enemigos con sus bailes desconcertantes. Esta vocación aumenta la agilidad y el estilo.

Ladrón

Estos pícaros ayudan al grupo a reunir más tesoros. ¡Sus dedos son tan rápidos que pueden limpiar hasta los bolsillos de los monstruos!



Trovador

Las melodías de estos artistas musicales pueden tener diversos efectos en la batalla. Esta vocación aumenta la sabiduría y el estilo.



Marinero

Los recios lobos de mar aprenden ataques de agua y otras habilidades útiles para el grupo cuando se mueve en barco. Esta vocación aumenta la defensa y los PV máximos.



Pastor

Las habilidades de estos guerreros les permiten ayudar y proteger a los aliados con el apoyo de su rebaño lanudo.



Bufón

Los monstruos se mueren de la risa y se caen de la silla con los bufones. Esta vocación aumenta el estilo.

Avanzar profesionalmente

Para acceder a las vocaciones avanzadas, debes dominar varias vocaciones básicas. Por ejemplo, si un personaje domina las vocaciones Guerrero y Luchador, se desbloqueará Gladiador, que combina la potencia de la una con la velocidad de la otra.

Vocaciones de monstruo

Si derrotas a determinados monstruos, obtendrás objetos especiales: los corazones de monstruo. Con ellos, un miembro del grupo podrá transformarse en monstruo y aprender sus habilidades especiales.

Notas:

- Un miembro del grupo debe tener un corazón de monstruo para adoptar este tipo de vocación. Los corazones de monstruo se gastan al usarlos.
- ¡Domina varias vocaciones de monstruo para desbloquear vocaciones avanzadas de monstruo!

27 Contenido extra

No hay aventura que se precie sin algún que otro desvío por el camino. ¿Por qué no dedicar un poco de tiempo a investigar qué hay por ahí? ¡Puede que descubras cosas increíbles!

Casino

Cambia tu oro por fichas y prueba suerte en las máquinas tragaperras o en las mesas de póquer. ¡Llévate el bote y canjea las fichas por premios especiales!



Mansión del Rey Máximo

En algún lugar del mundo vive un rey diminuto que colecciona minimedallas. Llévale todas las que encuentres en tus viajes, ¡seguro que te da una recompensa!



Monstruológico

Habla con Moncho, el cuidador de monstruos, para averiguar cómo entablar amistad con los monstruos. Cuando hayas conectado con uno y le hayas hablado del Monstruológico, busca a Moncho de nuevo para que pueda acomodarse en su nuevo hogar. Si ayudas a un montón de monstruos a mudarse al Monstruológico, seguramente te den algo a cambio.



El Bestiario

Si completas una misión en particular, recibirás esta enciclopedia. En ella se irá añadiendo información de los monstruos a los que vayas derrotando.



El Refugio

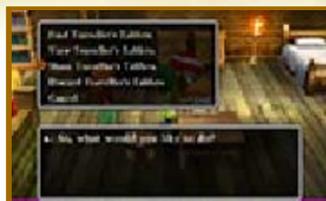
Durante tu aventura, puede que te cruces con alguien que quiere construir un pueblo muy especial: un lugar en el que los monstruos que quieren ser humanos puedan vivir en paz. Busca a los monstruos que se han disfrazado de humanos y llévalos al Refugio para ver cómo crece el asentamiento.



28 Tablillas de viajero

Las tablillas de viajero no son como las que tu grupo reconstruye en el Santuario Místico, sino un tipo especial de tablilla que recibirás de manos de otros jugadores a través de StreetPass™. Las tablillas de viajero se pueden utilizar para acceder a mazmorras especiales donde te esperan enemigos muy poderosos.

Habla con el anciano del sombrero rojo que encontrarás en el Monstruológico para buscar, consultar, compartir y desechar tablillas de viajero.



Encontrar tablillas de viajero

Reúne a tres monstruos del Monstruológico (un líder y dos acompañantes) y mándalos a buscar tablillas de viajero en tu nombre.

Ver tablillas de viajero

Echa un vistazo a las tablillas de viajero que tus amigos los monstruos han encontrado. Si StreetPass está activado, podrás recibir tablillas de viajero de otros jugadores.

Compartir tablillas de viajero

Haz que uno de tus amigos monstruos comparta tablillas de viajero con otros jugadores a través de StreetPass (→pág. 30). Cuando recibas una tablilla de viajero de otro jugador, el monstruo que la entregue se quedará a vivir en el Refugio.

Notas:

- Las tablillas de viajero y los monstruos que compartas no se perderán, simplemente se copiarán. Aunque los compartas con otro jugador, no desaparecerán de tu partida.
- Puedes compartir las tablillas de viajero que recibas de otros jugadores aunque no hayas completado las mazmorras a las que dirigen (con algunas excepciones). Sin embargo, cuando otro jugador

reciba esa tablilla, tu monstruo emisario no se quedará en su Refugio ni subirá de nivel.

Desechar tablillas de viajero

Selecciona la tablilla de viajero de la que quieras deshacerte.

Tablillas de categoría

Cada vez que realices una entrega correctamente, se subirá un nivel al líder de los monstruos que hayas enviado a compartir tablillas de viajero con otros jugadores. Los monstruos de más nivel encontrarán tablillas que te llevarán a mazmorras donde te esperan monstruos más poderosos.



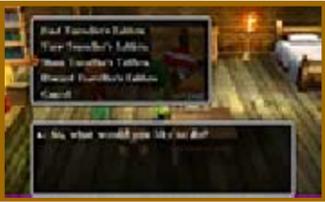
30 Usar StreetPass

Compartir tablillas de viajero (StreetPass)

Las tablillas de viajero se compartirán de manera automática cuando estés cerca de otro jugador que tenga activado StreetPass para este juego.

- ◆ Esta función se desbloqueará cuando alcances cierto punto del juego.

Activar StreetPass

1. Habla con el anciano del sombrero rojo y selecciona "Compartir tablillas de viajero". Cuando te pregunte si quieres activar StreetPass, responde "Sí".
2. Elige la tablilla que quieres compartir. Pueden ser tablillas que hayan encontrado tus amigos monstruos o que hayas recibido de otros jugadores.
3. Rellena tu perfil con una afición, título y tipo de personalidad.
4. Cuando hayas completado todos los datos, selecciona "Sí" para activar StreetPass.

Usar múltiples registros de aventuras

Podrás acceder a las tablillas de viajero que recibas de otros jugadores desde cualquier registro de aventuras, siempre y cuando forme parte de la misma aventura en la que se activó StreetPass.

Desactivar StreetPass

Para desactivar StreetPass, accede a la configuración de la consola, selecciona "Gestión de datos" y, a continuación, "Gestión de StreetPass". Toca el icono de este juego y selecciona "Desactivar StreetPass".

31 Conectarse a internet

Compartir tablillas de viajero (internet)

Habla con el dueño de la Taberna del Navegador que encontrarás en el Refugio para compartir tablillas de viajero con otros jugadores a través de internet.

Compartir tablillas en la Taberna del Navegador

Conéctate a internet para compartir y recibir tablillas de viajero. Por cada una que subas, podrás descargar hasta tres tablillas de otros jugadores.

Notas:

- Si quieres más información sobre los ajustes de conexión a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS.
- Solo puedes subir una tablilla al día. Después de subir una tablilla, tendrás que esperar 24 horas antes de subir otra.

32 Información de asistencia

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078