

1 Información importante

Inicio

2 Controles

3 Inicio

4 Guardar datos

Cómo jugar

5 Iniciar la partida

6 La pantalla de juego

7 Exploración de los niveles

8 Preparativos

9 Ataque

10 Opciones del saloon

Solución de problemas

11 Información de ayuda

Información importante

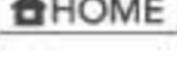
Gracias por elegir Dillon's Rolling Western™ para la consola Nintendo 3DS™.

Por favor, lee con atención este manual antes de usar el programa. Lee el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

Información sobre salud y seguridad

⚠ IMPORTANTE

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 Información sobre salud y seguridad, antes de usar los títulos de la consola Nintendo 3DS™.

⚠ ATENCIÓN – Uso del lápiz táctil

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

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 of America Inc. 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.

Clasificación ESRB



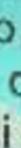
Para obtener más información, visita www.esrb.org.

© 2012 Nintendo.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

CTR-N-JAME-USZ

2 Controles

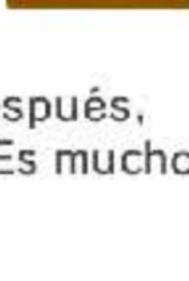
Para controlar a Dillon, el héroe de este juego, desliza  en la dirección en la que quieras moverte. Deslízalo aún más si quieres que Dillon corra.

Controles en los niveles

Los controles que se describen a continuación se usan durante la exploración de los niveles.

Dash Roll (Rular)

Toca la pantalla táctil para que Dillon se haga una bola. Mantén el lápiz en contacto con la pantalla y deslízalo hacia ti para que Dillon empiece a rodar. Después, levanta el lápiz para rular. ¡Es mucho más rápido que correr!



Tu velocidad dependerá de cuánto hayas deslizado el lápiz. Para rular más rápido, desliza y levanta otra vez el lápiz mientras Dillon rueda. También puedes deslizar el lápiz hacia delante repetidamente para que no pierda velocidad. Si quieres frenar, mantén el lápiz sobre el mismo punto en la pantalla táctil.

Usa  para cambiar de dirección mientras rulas.

Claw Brake (Frenar con garras)

Oprime  mientras rulas para frenar en seco con las garras.



Enter Tower/Mine (Entrar en una torre/mina)

Oprime  cuando estés junto a una torre o una mina (ver pág. 7) para entrar.

Camera (Cámara)

Mientras estés explorando un nivel, oprime  para colocar la cámara justo detrás de Dillon.

Controles en batalla

Los controles que se describen a continuación se usan durante las batallas (ver pág. 9).

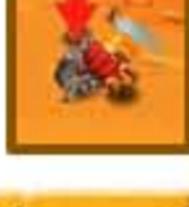
Roll Attack (Atropellar)

Toca la pantalla táctil para que Dillon se haga una bola. Desliza el lápiz y después levántalo para que Dillon salga disparado en dirección contraria. Puedes cambiar la dirección del ataque moviendo el lápiz por la pantalla táctil antes de levantarlo.



Claw Attack (Desgarrar)

Para atacar con las garras, toca la pantalla táctil justo cuando Dillon atropelle al enemigo.



Grind Attack (Rallar)

En el momento en el que Dillon atropelle al enemigo, vuelve a tocar la pantalla táctil y mantén el contacto para usar este ataque.



Arma-Mode (Demoler)

Para cargar el indicador de energía, tendrás que recoger objetos especiales (ver pág. 6). Oprime  cuando el medidor esté lleno para hacerte invencible temporalmente y aumentar la potencia de Rallar.



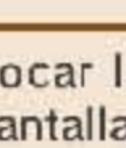
Tunnel Attack (Excavar)

Para meterte bajo tierra, oprime  mientras tocas la pantalla táctil (o viceversa). Mientras estés bajo tierra, mantén oprimido  y desliza el lápiz para elegir una dirección. A continuación, levanta el lápiz para que Dillon cave un túnel. Cuando Dillon recorra una distancia determinada o cuando sueltes , ¡Dillon saldrá propulsado hacia arriba para efectuar un ataque sorpresa!

Nota: los ataques Rallar, Demoler y Excavar se desbloquearán a medida que avances en el juego.

Controles generales

Los controles que se describen a continuación se pueden usar tanto durante la exploración de los niveles como durante las batallas.

Ver el menú de objetos	
Ver el menú de pausa	
Seleccionar opciones	 / 
Confirmar	Tocar la pantalla táctil

Nota: si cierras la consola Nintendo 3DS durante la partida, se activará el modo de espera para ahorrar batería. Vuelve a abrir la consola para reanudar la partida.



Pantalla de selección de archivo



Cuando juegues por primera vez, selecciona un archivo vacío para empezar una partida nueva.



Continue Game (Continuar partida)

Al seleccionar esta opción accederás al mapa del mundo (ver pág. 5).

Continue Stage (Continuar nivel)

Al seleccionar esta opción, continuarás la partida desde el último día en el que se guardaron los datos (ver pág. 4).

Delete Data (Borrar datos)

Esta opción te permite borrar un archivo.

Nota: los datos borrados no se pueden recuperar, así que ten cuidado.

4 Guardar datos

En este juego, tu progreso se guarda automáticamente tras completar un nivel (ver pág. 5).

Daily Save (Guardar al finalizar el día)

Cada vez que Dillon finalice un día, podrás guardar la partida.

Nota: si guardas la partida tras finalizar un día, se sobrescribirán los datos anteriores. Elige **No** si no quieres guardar tu progreso. Ten en cuenta que si eliges la opción **Abandon Stage** (Abandonar el nivel) en el menú de pausa, se perderán los datos guardados al finalizar el día de ese nivel.

- Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. Durante este proceso, procura además no realizar ninguna operación equivocada (por ejemplo, reiniciar la consola) y no dejes que entre suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes, así que ten cuidado.

5 Iniciar la partida

Una horda de misteriosos monstruos pétreos ha estado sembrando el pánico entre los habitantes y devorando sus rebaños de scrogs. Tú controlas a Dillon, el justiciero, que es el único que puede hacer frente a los monstruos y proteger los pueblos de la zona. Tendrás que usar todos los medios a tu alcance para restablecer la paz, lo cual incluye administrar el dinero que ganes, conseguir recompensas por completar misiones y construir torres de artillería para contener el ataque de los enemigos (ver pág. 8).



Scrogs

Los habitantes dependen de estos animales para subsistir. Cuantas más hierbas scruffles coman los scrogs, mayor será su número.



Pantalla del mapa



Elige cuál pueblo quieres visitar.



1 Estrellas necesarias

Cada vez que completes un nivel, recibirás un número de estrellas y aparecerá un nuevo nivel en el mapa del mundo. Se mostrará también el número de estrellas requerido para poder acceder a dicho nivel. Para elegir un nivel nuevo, deberás tener suficientes estrellas.

Volver a un nivel completado

Si seleccionas un nivel que ya hayas completado en la pantalla del mapa, aparecerá tu récord en la pantalla táctil. Puedes usar tus ahorros para volver a enfrentarte a un nivel empezando con una cantidad de dinero superior a la normal.



La ley del Oeste



Dillon solo pasa tres días en cada nivel antes de seguir su camino. Cada día consta de tres fases: preparativos (ver pág. 8), ataque (peleas contra los monstruos) (ver pág. 9) y tiempo libre en el saloon (ver pág. 10). Si consigues evitar que los monstruos se coman a todos los scrogs a lo largo de los tres días, superarás el nivel. ¡Si no, se acabará la partida!

Pantalla de resultados

La pantalla de resultados se mostrará siempre que consigas superar un nivel. El número de estrellas que ganes dependerá del tiempo que tardes en completar el nivel y del número de misiones completadas (ver pág. 10).





1 Indicador de vida

Dillon pierde un corazón cada vez que recibe daño. Si pierde todos los corazones, perderá el conocimiento por un breve periodo de tiempo.

2 Indicador de energía

Para llenar el indicador de energía, recoge energía (🔋), que aparece al derrotar enemigos y al destruir objetos. Cuando el indicador esté lleno, podrás usar Arma-Mode (Demoler).

3 Puertas defensivas

Las puertas defensivas (ver pág. 8) pueden estar nuevas 🔒 o tener daños leves 🔒, moderados 🔒 o grandes 🔒. Si no has blindado una puerta, se mostrará 🔒.

4 Número de scrogs

Muestra el número de scrogs que hay en esta ubicación.

5 Menú

Aquí puedes usar objetos, ver el estado del equipo y las misiones o ampliar y explorar el mapa.

6 Dinero

Muestra el dinero que tienes disponible.

7 Bolsa

Abre o cierra el menú.

Menú de pausa

Oprime **START** para ver el menú de pausa, donde podrás elegir las siguientes opciones: Continue (Continuar), Start From Last Save (Continuar desde el último punto de guardado), Abandon Stage (Abandonar el nivel), Return To Title Screen (Terminar la partida) y Game Guide (Guía). Elige Guía si quieres ver los controles del juego o consejos útiles para la partida.

Pueblos

Tu misión principal es proteger los pueblos (ver pág. 8) de los monstruos que deambulan por los niveles y que intentan comerse a todos los scrogs.

Torres

Existen dos tipos: torres de artillería y torres de vigilancia. Las torres de artillería se pueden



Torre de artillería



Torre de vigilancia

equipar con armas para atacar a los enemigos, pero las torres de vigilancia, no. Todos los monstruos que entren en el área vigilada por cualquier torre se mostrarán en el mapa de la pantalla táctil.

Hierbas scruffles

A los scrogs les encantan estas hierbas, que crecen en las praderas. Existen dos tipos: blancas y rojas.



Minas

En las minas puedes recoger minerales raros y usarlos para construir puertas defensivas. Las posiciones de las minas cambian de un día a otro.



Guaridas

Los monstruos salen de estos agujeros que se abren en la corteza terrestre.



Ruinas vetustas

Es posible que contengan tesoros de una riqueza inconmensurable...



Pilares de roca

Derríbalos con dinamita para hacer barricadas.



Rocas grandes

Te impiden el paso, pero las puedes volar con dinamita.



Muros de bloque

Se activan con energía rotatoria. Aguantan un máximo de cinco ataques de monstruos. Los monstruos que se topen con estos muros saldrán despedidos en otra dirección.



Aprovecha el día para aumentar el número de scrogs, preparar las defensas del pueblo y explorar. ¡Cuando el cielo empiece a teñirse de rojo, el ataque de los monstruos será inminente!

Exploración de los niveles

● Cómo recolectar hierbas scruffles

Dillon recoge estas hierbas automáticamente cuando entra en contacto con ellas.

En las minas

● Cómo conseguir joyas y minerales

Usa ataques en las rocas de mina para extraer minerales.

Torres

● Repair (Reparar)

Reparar torres dañadas cuesta dinero.

● Build (Construir)

Las torres te permiten vigilar una zona determinada. Su resistencia cambia en función del material del que están construidas.

● Equip weapon (Armas)

Shotgun (Escopeta)	Las escopetas tienen el alcance más corto de todas las armas, pero son estupendas para defender la torre de los ataques de los monstruos.
Gatling gun (Ametralladora Gatling)	Las ametralladoras Gatling rocían una zona con balas, pero la potencia de los disparos es baja.
Cannon (Cañón)	Los cañones causan grandes daños a enemigos que están lejos, pero tardan mucho en recargar.
Long cannon (Cañón grande)	Los cañones grandes pueden disparar incluso más lejos que los normales y son todavía más potentes.

Las armas tienen tres niveles de potencia. Cuanto más alto sea el nivel, más potente resultará el arma. Los tipos de armas que puedes usar y los niveles de potencia de las mismas dependen de tu progreso en el juego.

Pueblos

Los pueblos cierran las puertas al anochecer para que no entren los monstruos. Lamentablemente, esto significa que Dillon tampoco puede entrar al pueblo, así que presta mucha atención al color del cielo.

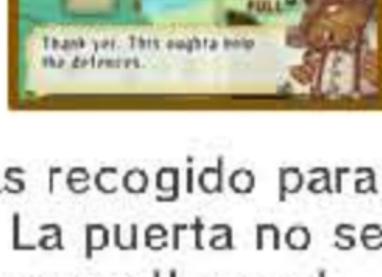
● Donate Scruffles (Donar hierbas scruffles)

Dona las hierbas que hayas recogido para incrementar el número de scrogs del pueblo.



● Building Defense Gates (Blindar puertas)

Las puertas defensivas impiden que los monstruos entren al pueblo. Utiliza los



minerales que hayas recogido para llenar el indicador. La puerta no se blindará hasta que no se llene el indicador. Los monstruos dañan las puertas defensivas, pero puedes repararlas usando minerales.

● Trading (Compraventa de objetos)

En los pueblos puedes comprar y vender objetos. Podrás comprar más tipos de objetos a medida que avances en el juego.

Nota: en esta pantalla no puedes comprar equipo para Dillon (ver pág. 10).

● Siesta

Esta opción te permite saltarte los preparativos y pasar directamente a la fase de ataque.

Nota: esta opción solo estará disponible en los niveles que ya hayas completado.

Los monstruos siempre atacan al anochecer, cuando el cielo se tiñe completamente de rojo. Coordínate con las torres para defender al pueblo de los invasores. En cuanto te acerques a un monstruo, la pelea comenzará de manera automática.



Cantidad
restante/total
de monstruos

Huir

Si intentas salir de la zona de pelea atravesando la línea amarilla, aparecerá el indicador de huida. Dillon podrá escapar de la pelea cuando se llene el indicador.



Monstruos pequeños

Los monstruos se encogen cuando las torres de artillería los dañan lo suficiente. Puedes derrotar a cualquier monstruo pequeño automáticamente rulando sobre él a toda velocidad.

10 Opciones del saloon

Buy gear (Comprar equipo)

Usa tu dinero para comprar equipo. A medida que prograses en el juego, podrás comprar objetos más variados.

Practice (Practicar)

Para acostumbrarte a los controles, puedes seleccionar esta opción y practicar los ataques contra unos barriles hasta que te canses.

Eat (Comer)

Usa el dinero que te has ganado a pulso para comprar algo de comer y recupera corazones.

Quests (Misiones)

Puedes aceptar diferentes misiones. Si las completas, serás recompensado, pero si no, te saldrá caro...

Rest (Descansar)

Esta opción te permite finalizar el día.

¿NECESITAS AYUDA DE
INSTALACIÓN,
MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM



El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.