

1 Información importante

Información básica

2 Inicio

3 Guardar y borrar datos

4 Nintendo Network

Controles

5 Controles básicos

Antes de una batalla

6 En el mapa del mundo

7 Menú de preparativos

Sobre las batallas

8 Preparativos de batalla

9 La batalla

10 Pantalla de batalla

11 Mover las unidades

12 Combate

13 Apoyo y agrupar en parejas

14 Desarrollo de la unidad

15 Menú del mapa

Modos de comunicación

16 Comunicación inalámbrica

17 StreetPass

18 SpotPass

19 Duelo conjunto

20 Adquirir mapas adicionales

Contacto

21 Información de contacto

Gracias por adquirir Fire Emblem™: Awakening para Nintendo 3DS™.

Este programa solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS.

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del manual.

Lee también el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS: en él encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 3DS™ XL.

Información sobre salud y seguridad

IMPORTANTE

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Para acceder a esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME y luego toca ABRIR. Lee atentamente

el contenido de cada sección y, cuando hayas terminado, pulsa  HOME para volver al menú HOME.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

Consulta la sección de información sobre salud y seguridad del manual de instrucciones de la consola para leer las advertencias sobre la comunicación inalámbrica y el juego en línea.

Advertencia sobre el intercambio de datos

Si compartes contenidos con otros usuarios, no subas, intercambies ni envíes contenidos ilegales, ofensivos o lesivos de derechos ajenos. No incluyas datos personales y asegúrate de disponer de todos los derechos y permisos de terceros que fueran necesarios.

- ◆ Todo contenido que subas o envíes podría ser modificado o redistribuido por otros usuarios.

Selección de idioma

El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este programa está disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la

consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el programa. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del programa será el inglés. Para obtener información acerca de cómo cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemania):
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australia):
www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):
www.censorship.govt.nz

Advertencias

Nintendo® otorga una licencia sobre este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con él) para su uso personal y no comercial en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas de cualquier servicio en línea de este programa está sujeto al

Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluyen el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o uso de este programa sin autorización. Este programa dispone de medidas de protección técnica para evitar la copia o reproducción de contenidos.

Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para su uso con dispositivos o programas no autorizados, ya sean existentes o futuros, que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o para su uso con cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS.

Una vez actualizados la consola Nintendo 3DS o sus programas, cualquier modificación técnica, ya sea existente o futura de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o el uso de cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS, puede hacer que tu consola Nintendo 3DS deje de funcionar de forma permanente y derivar en la supresión de contenidos.

Este programa, así como el manual u otros textos que lo acompañen, está protegido por leyes de

propiedad intelectual nacionales e internacionales.

© 2012 - 2013 Nintendo Co., Ltd. / INTELLIGENT SYSTEMS

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

Powered by mobiclip

CTR-P-AFEP-EUR-00

Cuando inicies el juego, se mostrará el menú principal.



Nueva partida

Selecciona NUEVA PARTIDA para iniciar el juego desde el principio. En las pantallas siguientes se te pedirá que selecciones el nivel de dificultad y modo de juego. También deberás crear tu avatar.

Cuando inicies el juego con el modo de dificultad normal, se mostrará una guía. También puedes acceder a ella cuando juegues con otras dificultades desde el menú de preparativos (pág. 7), o desde el menú del mapa (pág. 15).

Continuar

Para continuar con una partida anterior, selecciona CONTINUAR y después elige un archivo para cargarlo. Si habías guardado en medio de una batalla, o suspendido la partida (pág. 3), perderás ese guardado y no podrás volver a ese punto.

◆ Para cambiar entre archivos de

guardado normales, y archivos de guardado de batalla (pág. 3), pulsa **L**, **R**, o toca la pantalla táctil.

Guardar datos

Hay tres tipos de datos de guardado:

Guardado normal

Guarda desde el menú de preparativos (pág. 7) o tras completar un capítulo. Hay tres archivos de guardado para este tipo de datos.



Guardado de batalla

Cuando juegues en modo novato, durante la batalla podrás seleccionar GUARDAR en el menú del mapa (pág. 15) para guardar tu progreso actual. Hay dos archivos para guardados de batalla.

Suspender la partida

Cuando juegues en modo clásico, podrás guardar tu progreso durante una batalla y suspender la partida si seleccionas SUSPENDER en el menú del mapa.



Cuando retomes la partida suspendida y continúes jugando, no podrás volver al punto en que la suspendiste.

Borrar datos

Hay dos maneras de borrar los datos:

Borrar datos de guardado

Selecciona BORRAR en el menú principal y después selecciona los datos de guardado que quieres borrar.

Borrar todos los datos

En el menú principal, selecciona EXTRAS y después ELIMINAR DATOS para borrar todos los datos. No se borrarán los mapas que hayas adquirido (pág. 20) a través del portal dimensional.

◆ **Ten en cuenta que los datos borrados no se pueden recuperar.**

Copiar datos

Para copiar tus datos guardados a otro archivo, selecciona COPIAR en el menú principal y elige el destino. Si ya hay datos guardados en el archivo elegido, se sobrescribirán.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues ni reinicies la consola ni saques la tarjeta de juego o 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.

Este programa es compatible con Nintendo Network™. Puedes obtener objetos mediante SpotPass™ y comprar mapas adicionales a través de Nintendo Network. Para obtener más información, comprueba la sección Modos de comunicación (págs. 16-20).

Acerca de Nintendo Network



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

Esta sección explica los controles básicos. Puedes obtener información sobre controles específicos de pantallas concretas en:

- Controles del mapa del mundo (pág. 6)
- Controles del mapa de batalla (pág. 9)
- Controles de la animación de combate (pág. 12)

✂ Controles de los botones ✂

Moverse	+ / ○
Confirmar	Ⓐ
Siguiente (diálogo)	Ⓐ
Acelerar el diálogo	+ + Ⓐ
Atrás	Ⓑ
Saltar evento o animación	START
Anterior (diálogo)	Ⓡ

- ◆ Para reiniciar el juego y volver a la pantalla del título, pulsa **L** + **R** + **START** al mismo tiempo. No podrás reiniciar el juego mientras estés utilizando el juego inalámbrico.

✂ Controles de la pantalla táctil ✂

Toca los iconos que aparecen en la pantalla táctil para mostrar diferentes tipos de información.

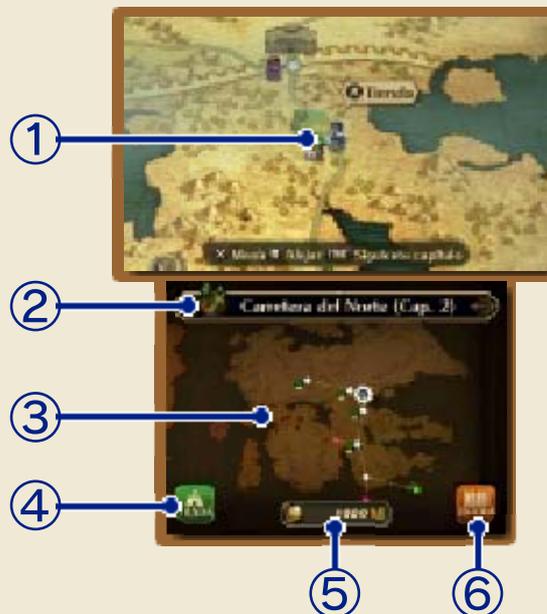


6 En el mapa del mundo

Muévete por el mapa del mundo para entrar en mapas donde te esperan batallas, o en los que visitar tiendas.

El número de mapas al que puedes acceder aumentará según avances en el juego.

Pantalla del mapa del mundo



① Mapa

- : Mapa completado
- : Siguiente capítulo
- : Mapa de desvío

◆ También hay otros tipos de mapas.

② Situación actual y capítulo

③ Mapa del mundo completo

④ Icono de tienda

Tócalo para ver una lista de los artículos que puedes comprar en esta tienda.

⑤ Tu dinero

⑥ Icono de historia

Toca para ver un resumen de la historia.

✂ Controles del mapa del mundo ✂

Moverse	+ / ○
Avanzar más rápido (al moverte)	(A) / (Y)
Entrar en un mapa	(A)
Mostrar el menú de preparativos	(X)
Siguiente capítulo	START
Mostrar/Ocultar la lista de artículos de la tienda	L
Alejar el mapa del mundo	R
Moverse por el mapa del mundo (mientras está alejado)	+ / ○

✂ Tienda ✂

Cuando entres en un mapa en el que no haya enemigos, podrás comprar y vender artículos en la tienda y mejorar tus armas. Los nombres de las armas mejoradas serán de color azul.



Eventos del mapa del mundo

Según prograses en el juego, te encontrarás con mapas de desvíos. Entra en uno para comenzar una batalla que no pertenece a la historia principal. También puedes encontrarte con enemigos, mercaderes, o con otros jugadores con quienes te hayas encontrado mediante StreetPass™ (pág. 17). Entra en un mapa donde aparezca uno de estos personajes para comenzar la batalla o para comprar artículos especiales.



Desvío



Enemigo



Mercader

- ◆ El tiempo en el juego está sincronizado con el de tu consola. No cambies la fecha ni la hora en tu consola ya que esto podría provocar que el mapa del mundo no se actualice, que los

eventos del cuartel (pág. 7) no tengan lugar, o que no puedas conseguir unidades mediante SpotPass (pág. 18).

Pulsa (X) en el mapa del mundo para mostrar el menú de preparativos.



Según avances en el juego, habrá más opciones disponibles.

Inventario

Organiza tus objetos. Selecciona unidades para intercambiar o equipar objetos.



Sobre las unidades

Los personajes que controlas durante las batallas se llaman unidades.

Equipar habilidades

Equipa o borra habilidades que la unidad ha aprendido.



Conversar

Haz que tus unidades hablen entre sí para que estrechen los lazos entre ellas (pág. 13).

- ◆ El icono de conversar cambiará de color cuando haya conversaciones disponibles.

Cuartel

Hay tres opciones disponibles en el cuartel. La apariencia del cuartel cambiará de acuerdo con tus acciones en el juego.

Eventos



Ver	Observa las animaciones de los eventos.
Biografías	Aprende un poco sobre tus unidades.
Examinar	Utiliza  para mover la cámara y así poder mirar toda la habitación.

Inalámbrico

Juega mediante la comunicación inalámbrica (pág. 16).

Guardar

Guarda tu progreso.

Tutorial

Pulsa **L** cuando estés en el menú de preparativos para acceder al tutorial y aprender a jugar.



Selecciona el punto que quieras leer. Toca los iconos de las flechas para ir de una página a otra. Para cerrar una página, pulsa **START**.

Opciones

Pulsa **R** cuando estés en el menú de preparativos para comprobar o ajustar las



opciones del juego. Muévete por él con **+** y cambia la configuración con **+**.

Cuando entres en un mapa en el que te espera una batalla, la pantalla cambiará. Selecciona LUCCHAR o pulsa **START** cuando estés listo.



① Menú de preparativos (pág. 7)

Elige las unidades que quieres utilizar en la batalla. Selecciona LUCCHAR para empezar la batalla o SALIR para volver al mapa del mundo.

② Mapa completo

Muestra la ubicación de la unidad y el terreno. El líder enemigo está marcado con un icono parpadeante.

- : Unidades aliadas
- : Unidades enemigas
- : Otras unidades

③ Condiciones de victoria y número de turnos

Cumple las condiciones para ganar la batalla.

④ Número de unidades

Las unidades aliadas aparecen marcadas de **azul**, las enemigas de **rojo**, y otras unidades de **verde**.

Unidades

 muestra las unidades elegidas para la batalla.



Elegir para la batalla	(A)
Inventario (pág. 7)	(X)
Lista de unidades (pág. 15)	(R)
Organizar equipo	(L)

Ver mapa

Cambia la posición de tus unidades o comprueba información sobre las unidades enemigas. Pulsa (B) para volver a la pantalla de preparativos.



Mueve a tus unidades sobre el mapa de batalla, ataca a los enemigos y derrótalos.



Controles del mapa de batalla

Mover el cursor	+ / ○
Mover el cursor rápidamente	+ + ○ / ○ + ○
Elegir unidad	Ⓐ
Mostrar el menú del mapa (sin ninguna unidad activa seleccionada)	Ⓐ
Mostrar/Ocultar el área de peligro	ⓧ
Cambiar entre arma o bastón (antes de atacar al enemigo)	ⓧ / ○
Colocar el cursor sobre la siguiente unidad	Ⓛ
Saltar animación de combate	Mantén pulsado Ⓛ cuando ataques a un enemigo.
Acercar/Alejar	Ⓡ

- ◆ Si las animaciones de combate están desactivadas en las opciones (pág. 7), puedes mantener pulsado **L** al atacar a un enemigo para mostrar la animación.

Turnos

La batalla se divide en turnos. El turno del jugador, en el que das órdenes a tus unidades, va seguido del turno del enemigo, en el que los enemigos atacarán.

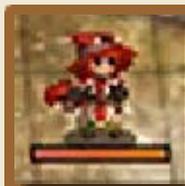
- ◆ Si hay otras unidades tomando parte en la batalla, intervendrán después del turno del enemigo.

Unidades

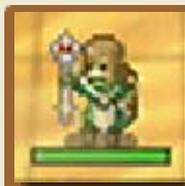
Puedes saber a qué bando pertenece una unidad por su color. La barra que se muestra debajo de cada unidad muestra los PV (puntos de vida) que les quedan.



Aliado



Enemigo



Otros



Derrotar unidades



Una unidad cae derrotada cuando sus PV llegan a cero. En el modo clásico, cuando una unidad sea derrotada en combate, **no podrás recuperarla**. En el modo novato, las unidades solo se retirarán de la batalla.



Fin de la partida



Si tu avatar o Chrom cae derrotado, será el fin de la partida. Si eso ocurre, podrás reiniciar el juego en el último punto en que guardaste.



① Cursor

② Información sobre el terreno

Muestra información sobre el terreno de la casilla seleccionada. Los tipos de terreno afectan a las unidades en cierta medida.

③ Cara de la unidad

Coloca el cursor sobre una unidad para ver su cara. Tócala para ver información sobre la unidad.

④ Información sobre la unidad

Comprueba las habilidades de la unidad, su estado, etc. Toca los iconos para ver su descripción. Para cerrarla, toca otra parte de la pantalla.

⑤ Cambiar vista

Toca FICHA para cambiar entre información simple o detallada sobre la unidad.

⑥ Unidad agrupada

Cuando la unidad seleccionada esté agrupada con otra (pág. 13), toca el icono para mostrar información sobre la otra unidad.

⑦ Ver mapa

Muestra el mapa completo (pág. 8).



Puedes mover cada unidad una vez por turno.



Mover



Selecciona una unidad y su destino.

El alcance de movimiento de la unidad se mostrará destacado de color azul, y el alcance de ataque de color rojo. Para las unidades equipadas con bastones, el alcance se destacará de color verde.



Acciones de la unidad



Una vez una unidad está colocada en posición, selecciona una de

las acciones. Las acciones disponibles cambiarán según la unidad y la situación. Las unidades que ya hayan actuado en ese turno se volverán de color gris y no podrán usarse de nuevo hasta el siguiente.



- ◆ Cuando el destino de la unidad está ocupado por otra, pueden pasar dos cosas diferentes: si es un aliado, se agruparán; si es un enemigo, tu unidad atacará a la

otra.



El combate comienza cuando atacas, o cuando te ataca un enemigo.

Elegir un arma

Selecciona un arma con **X** o con **Y** antes de atacar al enemigo.



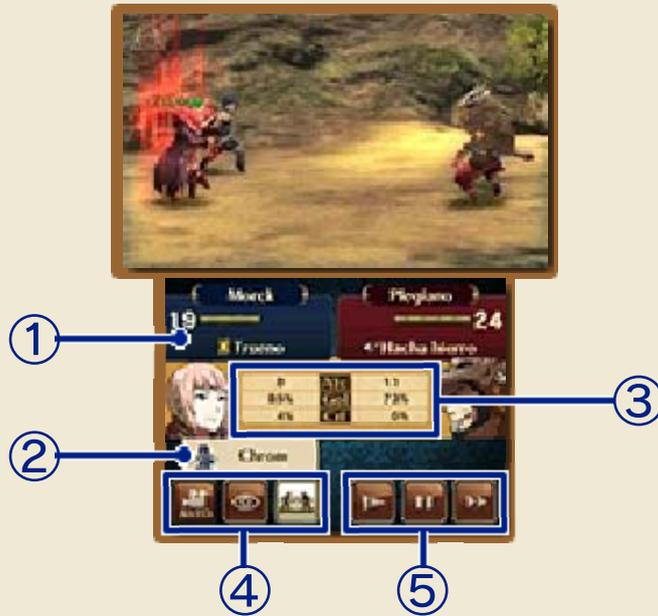
Atc	El daño que infligirás a tu oponente.
Gol	La probabilidad de acierto.
Crí	La probabilidad de conseguir un ataque crítico. ◆ Un ataque crítico inflige mucho más daño que uno normal.

Número de usos

Las armas que tienen un número limitado de usos se romperán tras el último uso.

Pantalla de combate

La unidad que ataca actuará primero, y la unidad atacada, a continuación. En algunos casos, es posible que una unidad ataque dos veces o que una unidad de apoyo (pág. 13) ataque también.



① PV y arma equipada

② Unidad de apoyo

③ Información de ataque

④ Controles de la cámara

⑤ Controles de animación

Controles de la animación de combate

Controles de la cámara

Cambiar a automático	+ / + / Toca
Cambiar a la visión de la unidad	+ / Toca
Cambiar a la vista de lado	+ / Toca
Cambiar el punto de vista	○
Alejar	L
Acercar	R

Controles de la animación

Acelerar	Mantén pulsado (A) / Toca 
Pausar	(B) / Toca 
Repetición lenta	(Y) / Toca 
Saltar animación	START

Las unidades aliadas pueden cooperar en la batalla cuando se encuentran en la misma casilla, o en casillas adyacentes.

Estrechar lazos

La cooperación en la batalla ayuda a estrechar los lazos entre las unidades. Una vez las unidades han estrechado sus lazos, pueden tener conversaciones (pág. 7), lo que aumentará su nivel de apoyo y mejorará el efecto de los ataques en que cooperen.

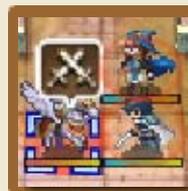
- ◆ Algunas unidades simplemente no se llevan bien y su nivel de apoyo no aumentará.
- ◆ El nivel de apoyo más alto es "S". Una unidad solo puede tener nivel de apoyo "S" con una sola unidad del sexo opuesto.



Unidad de apoyo



Cuando una unidad ataca al enemigo y tiene a una unidad aliada en una casilla adyacente, puede ocurrir lo siguiente:



Apoyo dual



Las probabilidades de que el ataque tenga éxito y de esquivar ataques enemigos se verán incrementadas. Cuanto mejor se lleven las dos unidades, mayor será la mejora.



- ◆ El mayor efecto en los atributos de una unidad se consigue cuando esta está rodeada de aliados en las cuatro casillas adyacentes.



Ataque dual



Hay cierta probabilidad de que una unidad que se encuentra en una casilla adyacente lance un ataque después de que lo haya hecho la unidad activa.

- ◆ Si hay más de una unidad aliada en las casillas adyacentes a la unidad activa, aquella que tenga el mayor nivel de apoyo será la que se una al ataque.



Defensa dual



Hay una cierta probabilidad de que una unidad que esté en una casilla adyacente proteja a la unidad activa del daño.

- ◆ Si hay más de una unidad aliada en las casillas adyacentes a la unidad activa, aquella que tenga el mayor nivel de apoyo protegerá a la unidad activa.

Agrupar

Cuando una unidad se coloca en una casilla ocupada por otra unidad aliada, se agrupan.



Además de los efectos que tienen lugar cuando dos unidades están en casillas adyacentes, las habilidades de la unidad principal (aquella que estaba en la casilla antes de que la otra se uniera), mejorarán mucho.

- ◆ Cuando las unidades se agrupan, la unidad principal es la única que puede moverse, atacar y defender. Cuando un enemigo ataca a dos unidades que están agrupadas, la unidad principal es el objetivo del ataque.

Comandos de parejas

Selecciona RELEVAR para cambiar la unidad principal. La unidad no podrá moverse más en ese turno tras ser relevada. También puedes intercambiar objetos entre las unidades, o intercambiar la unidad con la que está agrupada con otras parejas de casillas adyacentes. Para separar las unidades, selecciona SEPARAR y coloca a una de ellas en una casilla adyacente.

Las unidades se hacen más fuertes a medida que ganan experiencia en la batalla.

✂ Puntos de experiencia y subir de nivel ✂

Las unidades ganan EXP (puntos de experiencia) por participar en combates o utilizar bastones. Cuando una unidad gana cien puntos de experiencia, sube de nivel y se hace más fuerte.



✂ Cambio de clase ✂

Las unidades que tienen nivel diez o más pueden utilizar un sello maestro para cambiar a una clase más avanzada. Además, las unidades que tienen nivel diez o una clase avanzada pueden utilizar un segundo sello para cambiar a una clase completamente diferente. Si utilizas cualquiera de los dos sellos, el nivel de la unidad volverá a uno.

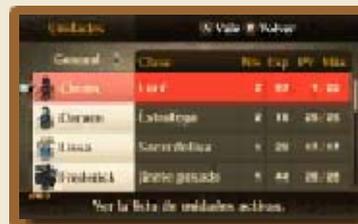
15 Menú del mapa

Para ver el menú del mapa, pulsa **(A)** cuando el cursor se encuentre sobre una casilla vacía, o sobre una unidad que ya haya terminado su turno.

- ◆ Para ver el tutorial y las opciones, comprueba el menú de preparativos (pág. 7).

Unidades

Comprueba la lista de unidades aliadas. Utiliza **+** para seleccionar una unidad y **+** para cambiar entre la información que se muestra.



Guardar

Crea un guardado de batalla (pág. 3) con tu progreso actual.

- ◆ Esta opción solo está disponible en el modo novato.

Suspender

Suspende el programa (pág. 3) para guardar tu progreso y salir del juego.

- ◆ Esta opción solo está disponible en el modo clásico.

Auto

Inicia una batalla automática basada en las tácticas seleccionadas.



Pulsa ⊗ para

establecer las tácticas. Selecciona PERS. para elegir una táctica para cada unidad.

- ◆ Esta opción no se mostrará si Elegir táctica está desactivado en las opciones.



Termina el turno del jugador y da comienzo el turno del enemigo.

Para jugar mediante la comunicación inalámbrica, selecciona



INALÁMBRICO en el menú de preparativos (pág. 7) en el mapa del mundo.

Ten en cuenta que parte de la información sobre tu avatar, además de su nombre y apariencia, podrá ser visible y estar compartida con otros jugadores en caso de que decidas jugar mediante la comunicación inalámbrica. Esto incluye el equipo StreetPass y el duelo conjunto. A continuación se explican estas funciones y otras formas de mostrar mensajes e información sobre tu avatar a otros jugadores.

Equipo StreetPass

Reúne a un equipo para enviarlo a través de StreetPass (pág. 17). También puedes activar StreetPass en este menú.

Buzón SpotPass

Aquí puedes ver los datos que hayas recibido a través de SpotPass (pág. 18). Selecciona ACTUALIZAR AHORA para descargar bonificaciones nuevas.

Bonificación por fama

Intercambia tu fama por objetos.

Sobre la fama

Puedes lograr fama derrotando enemigos e intercambiando equipos mediante la comunicación inalámbrica.

Duelo conjunto

Juega junto a las unidades de tus amigos en el modo de juego local (pág. 19).

Registro

Aquí se registran las unidades de StreetPass y SpotPass que hayas reclutado como amigos, o aquellas a las que hayas vencido. También se puede registrar tu avatar.



- ◆ En el registro se pueden almacenar hasta noventa y nueve avatares al mismo tiempo. Si el registro está lleno y registras una unidad nueva, esta sobrescribirá la unidad más barata de reclutar.
- ◆ Si borras una unidad del registro, pero sigues teniéndola en tu equipo, puedes registrarla de nuevo.
- ◆ Los datos de tu registro son

comunes a todos tus archivos de guardado.

Regis- trar	Registrar una nueva unidad.
Ver ficha	Se mostrarán las fichas de las unidades que hayas encontrado a través de StreetPass. Las unidades que encuentres mediante SpotPass o en mapas adicionales (pág. 20) no tienen fichas.
Reclutar	Puedes reclutar unidades para tu equipo con el dinero que hayas obtenido en el juego.
Actua- lizar	Actualiza los datos de una unidad que se haya hecho más fuerte.
Blo- quear	Bloquea la unidad para evitar que se suscriba.
Borrar	Borra una unidad del registro.

SpotPass

Activar o desactivar SpotPass.



Funciones de StreetPass

Cuando te cruces con otros jugadores que también tengan StreetPass activado, podrás conocer a sus equipos, con los que puedes aliarte o combatir.

Para usar esta función, todos los jugadores deben activar StreetPass en el programa en su consola Nintendo 3DS.

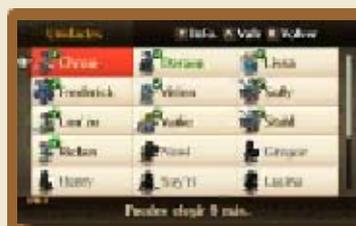
Activar StreetPass

Primero, configura tu equipo StreetPass en el menú Inalámbrico. Después, selecciona INCURSIÓN cuando estés listo para utilizar StreetPass.

- ◆ Guarda siempre en el menú de preparativos (pág. 7) después de editar las unidades, los mensajes o las fichas. Si sales del juego sin guardar, se perderán todos los cambios.

Elegir unidades

Selecciona hasta diez unidades de tu equipo.



- ◆ Tu avatar debe estar en el equipo y será el líder.



Editar mensajes o fichas



Selecciona EDITAR MENSAJES para cambiar los mensajes y EDITAR FICHA



para cambiar la ficha que se enviará a los jugadores que encuentres mediante StreetPass.



Recibir equipos



Los equipos que hayas recibido de otros jugadores aparecerán en el mapa del mundo



cuando se actualice. Por cada actualización, pueden aparecer hasta tres equipos. Ve al lugar en que se encuentre un equipo y pulsa **(A)** para hablar, reclutar, desafiar o para comprarles objetos. Pulsa **(B)** cuando hayas terminado para despedirte de ellos.

- ◆ Puede haber hasta nueve equipos StreetPass en el mapa al mismo tiempo.
- ◆ No podrás aliarte con algunos de los equipos.

Cuando te despides de un equipo StreetPass tras haber tratado con él, desaparecerá del mapa del mundo. El mismo equipo puede volver a aparecer si te encuentras de nuevo con el mismo jugador mediante StreetPass.

✂ 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 este programa, y por último, toca DESACTIVAR STREETPASS.

StreetPass se puede restringir mediante el control parental.

- ◆ Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Funciones de SpotPass

Puedes recibir nuevos mapas, equipos y objetos mediante SpotPass incluso cuando no estás jugando. SpotPass solo está activo cuando la consola se encuentra en modo de espera y dentro del alcance de un punto de acceso a Internet compatible.

- ◆ Los datos recibidos a través de SpotPass se guardarán en la tarjeta SD. Asegúrate de tener una tarjeta SD insertada en la ranura correspondiente en todo momento.
- ◆ Para cambiar el idioma de los mensajes que recibes mediante SpotPass, primero has de cambiar la configuración del idioma de tu consola Nintendo 3DS. Después, en el menú Inalámbrico, desactiva SpotPass y vuélvelo a activar. Para obtener más información, comprueba la sección Comunicación inalámbrica (pág. 16).

Antes de usar SpotPass, tienes que:

- Aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS.
- Establecer una conexión a internet.
- Insertar una tarjeta SD en la consola Nintendo 3DS.

Para obtener más información acerca de estos requisitos, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Activar SpotPass

Selecciona SPOTPASS en el menú Inalámbrico.

Recibir datos

Los datos se descargarán de manera automática.

Ve al buzón SpotPass para comprobar los datos que has recibido, convocar equipos al mapa del mundo, o comprobar si hay actualizaciones.



- ◆ Incluso después de haberte despedido de los equipos convocados al mapa del mundo, puedes volver a convocarlos desde el buzón SpotPass. Los objetos de bonificación, los mapas y los rivales solo pueden conseguirse o desbloquearse una vez por archivo de guardado.

Desactivar SpotPass

Para desactivar SpotPass, selecciona SPOTPASS de nuevo en el menú Inalámbrico y, cuando se te pregunte, confirma que quieres desactivarlo.

También puedes activar o desactivar SpotPass desde la sección Extras en el menú principal.

Cooperativo (Juego local)

Pueden participar hasta dos jugadores. Cada jugador debe tener una copia del programa.

Equipo necesario:

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

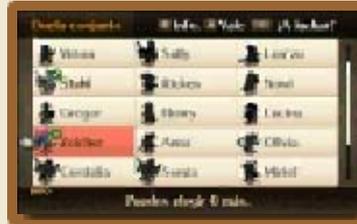
Instrucciones para la conexión

Un jugador debe seleccionar CREAR UNA SALA para que el otro jugador pueda unirse a ella. Cuando el otro jugador se haya conectado, ambos tendrán que confirmar antes de poder seleccionar sus unidades.



Seleccionar unidades
y un rival

Selecciona un rival y hasta tres de tus unidades. Elige ¡A LUCHAR! cuando estés listo y el duelo comenzará. Si los jugadores eligen rivales diferentes, se seleccionará uno de manera aleatoria.



Normas

Cada jugador aportará una unidad a cada turno del combate. Selecciona qué unidad quieres usar antes de cada turno. Los jugadores se alternarán cada turno para ser la unidad principal y la de apoyo. Derrota a todos los enemigos para ganar, conseguir fama y recibir un premio. Si te derrotan no recibirás nada. También puedes elegir RENDIRSE en la pantalla de selección de unidad. Si te rindes tras haber derrotado a algunos enemigos, recibirás fama dependiendo de a cuántos hayas vencido.



Internet

Al conectarte a internet, puedes comprar mapas adicionales.

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

La conexión a internet, el uso de tarjetas de crédito y la adquisición de objetos o servicios, se puede restringir mediante el control parental.

- ◆ Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Mapas adicionales (contenido adicional de pago)

Según avances en la historia principal, en cierto momento, el portal dimensional aparecerá en el mapa del mundo. Cuando entres en este mapa, verás las siguientes opciones:



Jugar un mapa	Juega a los mapas descargables que hayas adquirido. Puedes acceder a estos mapas desde todos los archivos de guardado.
Adquirir mapas	Compra mapas descargables. También puedes comprobar tus fondos de Nintendo eShop o añadir más.
Salir	Salir al mapa del mundo.

Adquirir contenido

Conéctate a internet y compra mapas descargables.

Pasos

- 1 Selecciona **ADQUIRIR MAPAS** en el portal dimensional.
- 2 Selecciona el mapa que quieras y elige **COMPRAR**. Lee las precauciones y selecciona **SIGUIENTE**.
- 3 Selecciona **COMPRAR** y asegúrate de leer los términos y condiciones.
- 4 La descarga comenzará al seleccionar **COMPRAR** de nuevo.

Precauciones sobre el contenido adicional

- Puedes consultar los contenidos adicionales descargados en la sección "Movimientos de cuenta" de Nintendo eShop.
- No es posible rembolsar contenidos adicionales adquiridos ni intercambiarlos por otros productos o servicios.
- Todo contenido adicional adquirido podrá descargarse de nuevo en el futuro sin coste adicional.
 - ◆ Este contenido adicional podría dejar de estar disponible para su descarga si el servicio correspondiente es interrumpido o suspendido, o bien si borras tu cuenta de Nintendo eShop. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de Nintendo eShop.
- Los contenidos adicionales se guardarán en la tarjeta SD.
- Los contenidos adicionales solo son compatibles con la consola Nintendo 3DS utilizada para adquirirlos y no se pueden utilizar en otras consolas.



Añadir saldo



Para adquirir licencias de contenido adicional, deberás disponer de saldo suficiente en tu cuenta de Nintendo eShop. Si no dispones del saldo necesario, se te ofrecerá la posibilidad de añadir más mediante la opción **AÑADIR SALDO**.

Puedes añadir fondos a tu cuenta mediante:

- una Nintendo eShop Card;
 - un código de activación de Nintendo eShop; o bien
 - una tarjeta de crédito
- ◆ Puedes guardar los datos de tu tarjeta de crédito en la consola, de modo que no necesites introducirlos cada vez que quieras añadir saldo.
- ◆ Puedes borrar los datos de tu tarjeta de crédito en cualquier momento mediante la opción **CONFIGURACIÓN/OTROS** de Nintendo eShop.



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

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:
support.nintendo.com