

Fire Emblem™ Echoes: Shadows of Valentia

1 Información importante

Información básica

2 Acerca de los amiibo

3 Intercambio de datos

4 Funciones en línea

5 Control parental

Inicio

6 Controles

7 Comenzar a jugar

8 Guardar y borrar los datos

Exploración

9 Localizaciones

10 Mapa de combate

11 Mapa del mundo

12 Mazmorras

Comunicación inalámbrica

13 StreetPass

14 SpotPass

15 Internet

16 C. adicional (de pago)

Funciones de amiibo

17 Usar amiibo

Contacto

18 Información de contacto

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.

- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a todas las consolas de la familia Nintendo 3DS™.
- ◆ Cuando se utilice una consola Nintendo 2DS™, las funciones que requieran cerrar la consola Nintendo 3DS se llevan a cabo usando el interruptor del modo de espera de la consola.

 **IMPORTANTE**

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

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.

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, italiano y neerlandés. 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.

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés de la imagen correspondiente y la traducción utilizada en el programa.

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, toda modificación técnica existente o futura de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o el uso de dispositivos no autorizados que se conecten a ella, podría inutilizarla 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.

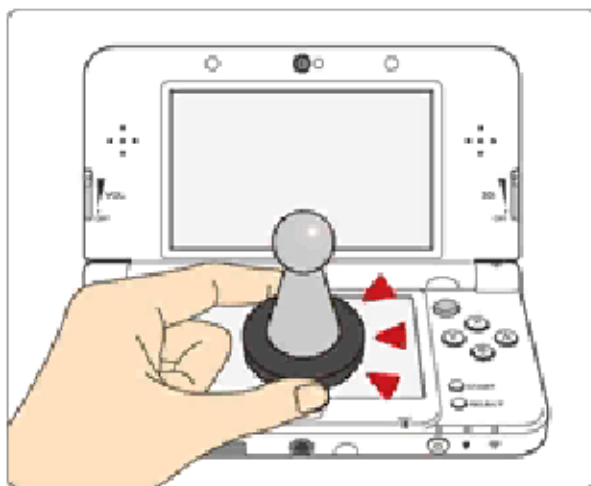
©2017 Nintendo / INTELLIGENT
SYSTEMS

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

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-AJJP-00

2 Acerca de los amiibo



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

Los amiibo son más de lo que parecen: puedes usarlos con programas compatibles si los conectas mediante el sistema de comunicación de corto alcance (NFC). Para obtener más información, visita <http://amiibo.nintendo.eu/>.

- ◆ Para crear datos de un programa en un amiibo que ya contiene datos de guardado de otro programa, antes debes borrar los datos existentes. Para borrar los datos de un amiibo, accede a los ajustes del menú HOME (🏠) desde el menú HOME y selecciona "Ajustes de amiibo".
- ◆ Varios programas compatibles pueden leer los datos de un amiibo.
- ◆ Si los datos de un amiibo resultan dañados y no se pueden restaurar, accede a los ajustes del menú HOME (🏠) desde el menú HOME y formatealos en los ajustes de amiibo.

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

IMPORTANTE

Basta con acercar el amiibo a la pantalla táctil para que la consola lo detecte. No hagas fuerza con el amiibo sobre la pantalla y no lo deslices por ella.

3 Intercambio de datos

Los contenidos generados por los usuarios son mensajes, personajes Mii™, imágenes, fotos, vídeos, sonidos, QR Code™, etcétera.

Intercambiar contenidos

Existen unas indicaciones generales para intercambiar contenidos con otros usuarios. El tipo de contenidos que se pueda intercambiar dependerá de cada programa.

- Ten en cuenta que otros usuarios podrán ver el contenido que hayas publicado. También podrá ser copiado, modificado y redistribuido por terceros. Una vez publicado, no podrás borrarlo ni limitar su uso.
- Todos los contenidos publicados podrán ser retirados sin previo aviso. Nintendo también podría retirar u ocultar los contenidos que se consideren inapropiados.
- Precauciones a la hora de crear y publicar contenidos:
 - No incluyas ningún tipo de información que sirva para identificarte a ti o a otras personas, como el nombre, la dirección postal o de correo electrónico, o el número de teléfono.
 - No incluyas ningún contenido que pueda resultar hiriente, incómodo u ofensivo.
 - No vulneres los derechos de otras personas. No utilices, sin su consentimiento explícito, contenidos que sean propiedad de terceras partes o que las representen (fotos, imágenes o vídeos).
 - No incluyas contenido ilegal o que pueda derivar en actividades ilegales.
 - No incluyas contenido que atente contra la moral pública.

4 Funciones en línea

Este programa te permite conectarte a internet para compartir datos de juego (pág. 14), consultar las clasificaciones (pág. 15) y descargar contenido adicional (pág. 16).

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

Este programa es compatible con Nintendo Network™.



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

Advertencias sobre la comunicación en línea

- A la hora de subir información a la red, enviarla o hacerla pública mediante la comunicación inalámbrica, no incluyas datos que te identifiquen, como tu nombre, número de teléfono, dirección de correo electrónico o dirección postal, ya que otras personas podrían ver dicha información. Sobre todo, elige con cuidado el apodo de tus personajes Mii™ y tu nombre de usuario, evitando utilizar tu nombre. Otros jugadores podrán ver tu nombre de usuario y los nombres de tus Mii cuando utilices la comunicación inalámbrica.
- Las claves de amigo forman parte de un sistema que te permite usar la consola para jugar e interactuar con gente que conoces. Si intercambias claves de amigo con

desconocidos, corres el riesgo de recibir mensajes ofensivos o contenido inapropiado. Además, gente que no conoces podría tener acceso a información sobre ti que no querrías compartir con desconocidos. Por lo tanto, te recomendamos que no compartas tu clave de amigo con desconocidos.

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

5 Control parental

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

- ◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- Servicios de compra de Nintendo 3DS
Impide la adquisición de contenido descargable (pág. 16).
- Comunicación en línea con otros usuarios
Restringe el acceso a las clasificaciones.
- StreetPass
Impide el intercambio de perfiles a través de StreetPass.

Funciones de los botones

Seleccionar una opción	+ o ○
Confirmar	(A)
Avanzar texto	(A)
Avanzar texto de forma automática	(X)
Avanzar texto rápidamente	+ + (A)
Mostrar el historial de diálogos	(R)
Navegar por las guías	+ , (L) o (R)
Saltar evento o escena cinemática	START
Atrás	(B)

- ◆ Para regresar a la pantalla del título, mantén pulsados (L) y (R) a la vez y pulsa START.

Controles en los mapas de combate (pág. 10)

Mover el cursor	+ o ○
Abrir el menú (cuando el cursor no está situado sobre una unidad que aún puede actuar)	(A)
Mover el cursor a la siguiente unidad	(L)
Saltar animaciones de combate*	Mantener pulsado (L) al iniciar el combate
Mostrar la zona de peligro	(X)
Mover el cursor rápidamente	(Mantener pulsado (Y)) ○ o +

Zoom	R
------	---

* Si las animaciones de combate están desactivadas en el menú del mapa, al mantener pulsado L al inicio de un combate podrás ver la animación de ese enfrentamiento.

✦ Controles en el mapa del mundo (pág. 11)

Mover el cursor	+ o ○
Elegir a una unidad	A
Moverse	+ o ○ (con una unidad seleccionada)
Abrir el menú (cuando el cursor no está situado sobre una de tus unidades)	A
Zoom	R
Mover el cursor rápidamente	(Mantener pulsado Y) ○ o +
Alternar entre Alm y Celica	L

✦ Controles en las mazmorras (pág. 12)

Moverse	○
Correr	○ + B o ○ + Y
Abrir el menú	X
Mover la cámara	+
Zoom	Mantener pulsado R
Enfocar la cámara al frente	L
Atacar	A

✦ Controles táctiles

Puedes tocar iconos en la pantalla táctil para elegir y confirmar opciones, así como cambiar de

pantalla, entre otras cosas.

Inicia el programa y pulsa cualquier botón en la pantalla del título para abrir el menú principal.



Nueva partida

Elige un nivel de dificultad y un modo de juego, y comienza a jugar la historia desde el principio.

Continuar

Selecciona qué datos quieres cargar y retoma la partida desde donde la dejaste, o elige "Reanudar" para continuar jugando una partida suspendida (pág. 8).

Extras

Gestiona el contenido adicional o cambia los ajustes de SpotPass, entre otras cosas. Aquí también podrás borrar todos los datos de guardado.

✿ Guardar datos

Abre el menú y selecciona "Guardar" cuando estés en una localización, una mazmorra o el mapa del mundo para guardar tu progreso en un archivo de guardado.

- ◆ También puedes guardar la partida al terminar una batalla o un capítulo.

✿ Partida suspendida

Abre el menú y selecciona "Suspend" cuando estés en plena batalla para guardar tu progreso en un archivo de guardado temporal e interrumpir la partida.

- ◆ Al retomar una partida suspendida, se borrarán los datos de suspensión.

✿ Copiar datos

Selecciona "Copiar" en el menú principal. A continuación, elige qué archivo de guardado quieres copiar y dónde quieres hacerlo.

✿ Borrar datos

Selecciona "Borrar" en el menú principal. A continuación, elige qué archivo de guardado quieres borrar. También puedes escoger "Extras" seguido de "Borrar datos" para borrar todos los datos de guardado, incluidos todos los contenidos que hayas desbloqueado.

- ◆ **Una vez borrados, los datos no se podrán recuperar. Asegúrate de que quieres borrarlos antes de hacerlo.**

- 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.

9 Localizaciones

Podrás explorar libremente lugares como ciudades y aldeas, así como hablar con la gente que te encuentres.



Hablar

Conversa con las personas que te encuentres. Algunas te podrían encargar que acabes con monstruos o les consigas algún objeto.

Examinar



Selecciona "Examinar" o pulsa **R** para que aparezca un cursor en la pantalla superior. Gracias a él, podrás investigar el entorno con detalle y recoger objetos, entre otras cosas. También puedes mantener pulsado **R** para hacer zoom mientras examinas una zona.

◆ Mantén pulsado **Y** mientras examinas el entorno con **+** o **○** para desplazar el cursor más rápido.

Moverse



Selecciona "Moverse" o pulsa **B** para desplegar el mapa en la pantalla superior y elegir una

localización. También puedes tocar en la pantalla táctil el lugar del mapa al que quieras dirigirte.



Aquí podrás guardar tu progreso, equipar a las unidades con armas, armaduras y objetos, etcétera.

◆ También puedes pulsar ⊗ para abrir el menú.

10 Mapa de combate

Si, cuando estés en el mapa del mundo, te mueves a un área ocupada por una unidad enemiga, o si bien tocas a un enemigo dentro de una mazmorra, dará comienzo una batalla.

Pantalla de combate

Las batallas con el enemigo se desarrollan por turnos. Para abrir el menú, pulsa **A** en una casilla en la que no haya ninguna unidad o en una en la que la unidad ya haya realizado una acción.



1 Terreno

Indica los efectos del terreno en que esté situado el cursor.

2 Unidad

Las unidades azules pertenecen a tu ejército, las rojas son unidades enemigas y las verdes forman parte de otra facción. La barra inferior representa los PV (puntos de vida) de la unidad.

3 Detalles de la unidad

Aquí se muestra información de la unidad seleccionada. Toca un elemento para leer una pequeña descripción.

4 Menú táctil

Toca uno de estos iconos para

realizar la acción correspondiente.



Muestra las animaciones de combate de la unidad.



Te permite dar una de estas órdenes a las unidades que aún no hayan actuado: "Sin cuartel", "A discreción", "Replegarse" y "Escudar".



Muestra el número de unidades que aún pueden actuar y la valoración de cada ejército, así como el número de turno actual.



Muestra las conversaciones.

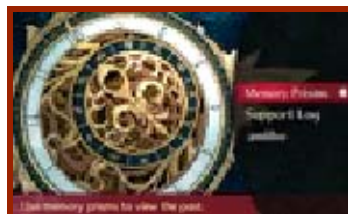
11 Mapa del mundo

Pulsa **A** en el mapa del mundo para alternar entre los ejércitos de Alm y Celica, y desplázate con **○** o **+** para visitar localizaciones, acceder a mazmorras y luchar contra enemigos.



La Rueda de Mila

Cuando prograses en el juego, desbloquearás la Rueda de Mila en el menú.



Ver el pasado

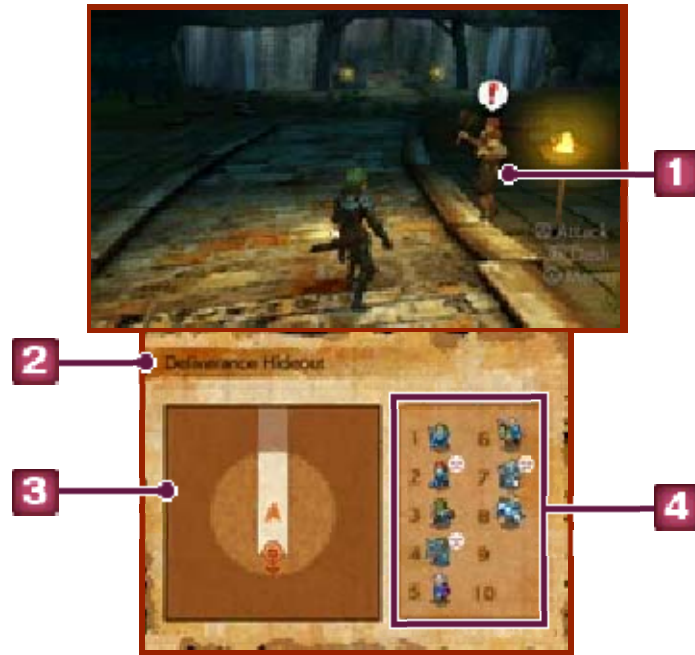
Si utilizas la Rueda de Mila en el mapa del mundo, podrás ver el pasado de un personaje y recordar hechos anteriores que se produjeran al usar la opción "Hablar" en combate. También podrás usar amiibo (pág. 17).

Retroceder en el tiempo.


Es posible usar la Rueda de Mila en plena batalla para volver a un punto anterior. El número de usos es limitado, pero este se reinicia al completar una batalla, al salir de una mazmorra o al hacer una ofrenda a una estatua de Mila.

12 Mazmorras

Mueve a Alm o a Celica con  dentro de una mazmorra.





1 Enemigo

Si te toca un enemigo, dará comienzo una batalla. (Atacar al enemigo con  antes de que entre en contacto contigo te dará una pequeña ventaja al inicio del combate.)

Si el enemigo te sorprende por detrás, la batalla empezará directamente con su turno.

2 Nombre de la mazmorra

3 Mapa del área

El icono  señala a un enemigo, mientras que el icono  indica la posición de un aliado.

4 Unidades de tu ejército

Muestra las unidades que participarán en las batallas que se desarrollen dentro de la mazmorra. Puedes incluir hasta diez unidades. El icono de la derecha de un personaje representa su nivel de fatiga.

Acerca de la fatiga en mazmorras

Las batallas en el interior de una mazmorra hacen que las unidades acumulen fatiga. Una vez que el nivel de fatiga llegue hasta cierto punto, las habilidades de la unidad se verán mermadas. Para curar la fatiga, abandona la mazmorra, hazle una ofrenda a una estatua de Mila o utiliza determinados objetos.

Huir de la batalla

La opción "Huir" estará disponible en el menú a partir del tercer turno de una batalla. Si la seleccionas, te retirarás del combate y regresarás a la mazmorra (si no estás en una mazmorra, regresarás al mapa del mundo), pero no recibirás la recompensa de victoria al no completar la batalla.

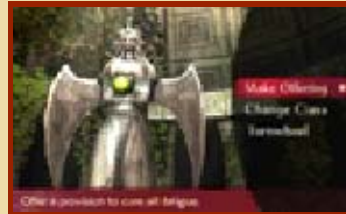
Salir de una mazmorra

Si eliges "Salir" en el menú, podrás hacer que la unidad seleccionada abandone la mazmorra. Si dicha unidad es la de Alm o Celica, todos los miembros del equipo saldrán de la mazmorra.

Estatuas de Mila y fuentes benditas

Si le haces una ofrenda a una estatua de Mila (normalmente encontrarás estas estatuas dentro de una mazmorra), podrás curar la fatiga de las unidades, cambiarlas de clase o activar la Rueda de Mila. También puedes hacer que un personaje beba de una fuente para aumentar uno de sus atributos.

- ◆ Solo se puede beber un determinado número de veces de una fuente antes de que esta se seque.



13 StreetPass

Al cruzarte con otro usuario que haya activado StreetPass para este programa en su consola de la familia Nintendo 3DS, podréis intercambiar vuestro perfil.

Activar StreetPass

Para activar StreetPass para este programa, tendrás que crear un perfil.

- ◆ Podrás crear un perfil la primera vez que selecciones "C. inalámbrica" en el menú del mapa del mundo o al elegir "Historial StreetPass".

Desactivar StreetPass

Abre el menú HOME, accede a la configuración de la consola, selecciona "Gestión de datos" seguido de "Gestión de StreetPass" y desactiva StreetPass para este programa.

Ver perfiles

Abre el menú en el mapa del mundo y selecciona "C. inalámbrica" ⇒ "Historial StreetPass" para ver el perfil de los usuarios con los que te has cruzado mediante StreetPass. Es posible que también recibas regalos o te enteres de algún cotilleo.

- ◆ Los datos que se envían a través de StreetPass se actualizarán automáticamente al elegir la opción "Historial StreetPass".
- ◆ Se pueden guardar hasta 50 perfiles recibidos mediante StreetPass. Una vez alcanzado ese número, los nuevos perfiles que se reciban irán remplazando los más antiguos. Para evitar que un perfil se borre de esta manera, puedes marcarlo con una ★.

14 SpotPass

Cuando esté en modo de espera, la consola se conectará periódicamente a internet (si hay una red disponible) a través de la función SpotPass, incluso si el programa está cerrado, para enviar tus datos de juego.

- ◆ Los datos recibidos mediante SpotPass se guardan en una tarjeta SD. Asegúrate de que siempre haya una tarjeta SD insertada en la consola.

Activar SpotPass

Puedes activar y desactivar SpotPass mediante la opción "Extras" del menú principal, o bien si abres el menú del mapa del mundo y accedes a "C. inalámbrica" ⇒ "Otros".

Compartir datos de juego

Puedes subir tus datos de juego mediante SpotPass. Para activar o desactivar la opción de compartir datos, abre el menú del mapa del mundo y accede a "C. inalámbrica" ⇒ "Otros".

15 Internet

Si conectas la consola a internet, podrás acceder a las clasificaciones para comprobar las estadísticas de juego de otros usuarios.

Clasificaciones (Internet)

Abre el menú en el mapa del mundo y selecciona "C. inalámbrica" ⇒ "Clasificaciones" para ver los puestos actuales.

Desde el menú del mapa del mundo puedes elegir "C. inalámbrica" ⇒ "Contenido adicional" ⇒ "Adquirir c. adicional" para comprar contenido adicional de pago a través de internet.

Para jugar al contenido adicional adquirido, abre el menú en el mapa del mundo y selecciona "C. inalámbrica" ⇒ "Contenido adicional" ⇒ "Jugar al c. adicional".

Cómo comprar contenido adicional

1. Abre el menú del mapa del mundo y selecciona "C. inalámbrica" ⇒ "Contenido adicional".
2. Selecciona "Adquirir c. adicional", toca "Aceptar" en la pantalla táctil y elige "Comprar contenido adicional". A continuación escoge contenido adicional que quieras comprar y elige "Proceder".
 - ◆ Toca "Acepto" para aceptar las condiciones.
3. Selecciona "Comprar" para que se inicie el proceso de descarga.

Precauciones

- Puedes consultar los contenidos descargados en la sección "Movimientos de la cuenta" de Nintendo eShop.
- Todo contenido adquirido podrá descargarse de nuevo en el futuro sin coste adicional.
 - ◆ Los contenidos podrían dejar de estar disponibles para su descarga si borras tu Nintendo Network ID.
- Los contenidos se guardarán en la tarjeta SD.
- Los contenidos solo son compatibles con la consola de la familia Nintendo 3DS utilizada

para comprarlos y no se pueden utilizar en otras consolas aunque insertes en ellas la tarjeta SD.

Cómo añadir fondos

Para adquirir contenidos, 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 fondos". Puedes añadir fondos a tu cuenta mediante una Nintendo eShop Card, un código de activación de Nintendo eShop o una tarjeta de crédito.

- ◆ Es posible guardar los datos de la tarjeta de crédito, de modo que no sea necesario introducirlos cada vez que quieras añadir fondos.
- ◆ Los datos de la tarjeta de crédito guardados se pueden borrar en cualquier momento mediante la opción "Configuración/Otros" de Nintendo eShop.

Usar amiibo en la Rueda de Mila

Si tienes un amiibo compatible, podrás usarlo en el menú de la Rueda de Mila desde el mapa del mundo para aprender una nueva habilidad: invocar unidades gracias a amiibo. Los amiibo de Alm y Celica permiten desbloquear nuevas mazmorras.

Escribir datos en un amiibo

Al escanear un amiibo de Alm o de Celica y seleccionar "Escribir", se podrán guardar los datos actuales del personaje en el amiibo. La próxima vez que se utilice la habilidad "amiibo" en combate, los datos guardados en el amiibo se reflejarán en el guerrero ilusorio invocado.

Invocar guerreros ilusorios en combate mediante amiibo

En plena batalla, es posible seleccionar "amiibo" de entre las habilidades de Alm o de Celica y escanear un amiibo para invocar guerreros ilusorios, que lucharán a tu lado. Las unidades invocadas dependerán del amiibo escaneado.

18 Información de contacto

Este programa ha sido publicado por Nintendo.

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

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