

Inazuma Eleven® GO Chrono Stones: Trueno

1 Información importante

Información básica

2 Intercambio de datos

3 Funciones en línea

4 Control parental

Iniciar la partida y salir

5 Inicio

6 Salir de la partida

Controles

7 Controles (botones)

8 Controles (táctiles)

Historia

9 Acerca de la historia

10 Servicios disponibles

11 Menú

12 Opciones del menú

Partidos

13 Acerca de los partidos

14 Acciones básicas

15 Duelos

16 Supertécnicas

17 Supertácticas

18 Espíritus guerreros

19 Miximax Trans

20 Tras un partido

Gestionar tu equipo

21 Capacidades y afinidades

22 Aprender supertécnicas

23 Táctica

24 Entrenamiento especial

25 Cadenas de partidos

26 Hacer fichajes

Modo inalámbrico

27 Encuentro

28 Desafío

29 Intercambio

30 Descarga

31 Notificaciones de SpotPass

32 Táctica

Conexión

33 Conexión entre juegos

Contacto

34 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 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.classificationoffice.govt.nz

Rusia:
minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

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.

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-ARAP-00

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.

Este programa te permite conectarte a Internet para descargar objetos, personajes para fichar y más. Para obtener más información, consulta la página Descarga (pág. 30).

- ◆ 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 llesves 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. Si se advirtiese o confirmase que estás llevando a cabo actividades inapropiadas, se te podrían imponer sanciones como la prohibición de acceder a los servicios en línea.

- Los servidores de Nintendo podrían dejar de estar disponibles temporalmente y sin previo aviso debido a labores de mantenimiento para solucionar problemas. Asimismo, los servicios en línea de determinados programas podrían ser interrumpidos permanentemente.

Se pueden restringir ciertas funciones del programa mediante las opciones correspondientes del control parental.

- ◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- **StreetPass™**
Impide el intercambio de desafíos a través de StreetPass.

5 Inicio

La pantalla del título aparecerá una vez iniciado el juego.



⚡ Nueva partida

Empieza el juego desde el principio. Primero, introduce un nombre para el archivo de guardado. Toca los caracteres en la pantalla táctil o usa \oplus para moverte y \textcircled{A} para seleccionar. Toca \leftarrow o pulsa \textcircled{B} para borrar. Selecciona "Confirmar" para empezar la partida.

⚡ Continuar

Sigue jugando desde donde guardaste por última vez.

⚡ Modo inalámbrico

Juega utilizando la comunicación inalámbrica de tu consola Nintendo 3DS (págs. 27-32).

⚡ Extras

Escucha la música del juego, visualiza vídeos de la historia y establece una conexión especial mediante la tarjeta SD, entre otras cosas. El contenido disponible aumentará a medida que prograses en el juego principal. En la opción "Contraseña" podrás introducir las contraseñas especiales proporcionadas por Nintendo, para recibir objetos y jugadores. Selecciona "Conexión especial SD" o "Secreto" para establecer una conexión con otros títulos compatibles (pág. 33).

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Antes de salir de la partida, asegúrate de seleccionar "Guardar" (pág. 12) en el menú y después selecciona "Sí" para guardar tu progreso.



Cuando hayas terminado de guardar, podrás apagar tu consola Nintendo 3DS.

◆ En este juego dispondrás de un único archivo de guardado.

- 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 de guardado. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.



Controles del menú



Navegar



Confirmar

Volver a la
pantalla anterior

Cambiar página

Controles durante la historia (págs. 9-12)



Moverse

Hablar,
interactuar, etc.

Abrir el menú





Abrir el mapa



Mover la cámara







Devolver la
cámara a su
posición
predetermina-
da



Avanzar el texto

 / 	Volver a la pantalla del título/Saltar escena
---	---

Controles durante los partidos (págs. 13-20)

 /  /  /  /  /  / 	Avanzar el texto
--	------------------

 /  /  /  /  / 	Mover la cámara por el campo
--	------------------------------







 / 	Cambiar la información que se muestra de los jugadores
---	--

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



⚡ Controles del menú

Toca un icono en la pantalla táctil para seleccionarlo.

	Confirmar
	Volver a la pantalla anterior
	Cambiar página
	Confirmar acción
	Cancelar acción
	Deslizar

⚡ Controles durante la historia (págs. 9-12)

Mantén la presión con el lápiz en la pantalla táctil y deslízalo en la dirección en la que quieras avanzar. Si dibujas una línea larga en la pantalla, el personaje correrá.



Hablar e interactuar

Los siguientes iconos aparecerán al acercarte a personajes y objetos con los que puedas hablar o interactuar.



Habla con estos personajes.



Interactúa con estos objetos o abre puertas.



Saca fotos en estos lugares.






Reta a estos personajes a una pachanga.

Avanzar el texto

Toca la pantalla táctil para hacer que el texto avance cuando aparezca algún mensaje.

Acceder al menú y al mapa

Toca  para abrir el menú (págs. 11-12),  para ver el mapa, y  para ver los mensajes del InaChat.

Controles durante los partidos (págs. 13-20)

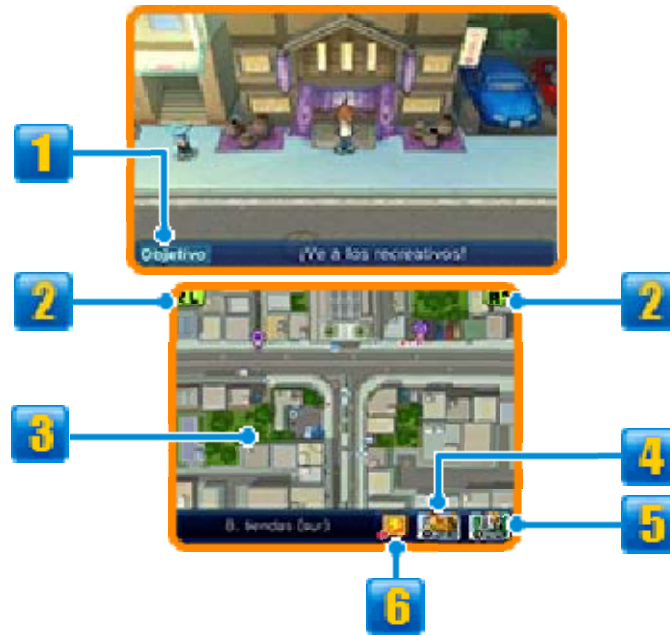
Toca a un jugador de tu equipo y desliza el lápiz dibujando una línea. El jugador se moverá siguiendo esa línea. Toca a otro jugador de tu equipo para pasarle el balón y toca la portería de tu rival para tirar a puerta. Para obtener información más detallada acerca de estos controles, consulta las páginas correspondientes (págs. 13-19).



INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Progresas en la historia explorando diferentes lugares, hablando con otros personajes y cumpliendo objetivos.



1 Objetivo









Este es tu objetivo actual.

2 Iconos

Tócalos para mover la cámara.

3 Minimapa

Consulta tu posición actual, así como información acerca de lo que te rodea.

-  Posición actual y orientación
-  Otros personajes
-  Dirección del objetivo
-  Destino
-   Tiendas (pág. 10)
-  Punto de recuperación (pág. 10)
-  Punto de entrenamiento especial (págs. 10 y 24)

-  Cadenas de partidos (pág. 25)
-  Agente de Fichatrón (pág. 26)

Icono del mapa

Tócalo para abrir el mapa. Toca el destino que quieras en el mapa para viajar allí.

- ◆ Podrás viajar a más lugares a medida que avances en el juego.

Icono del menú

Tócalo para abrir el menú (págs. 11-12).

InaChat

Tócalo para ver los mensajes del InaChat.

Caravana Inazuma MT

Entra en la Caravana Inazuma MT para viajar a diversos lugares y momentos.



Interactúa con el dispositivo situado al lado del asiento del conductor y elige tu destino.

Pachangas

Durante la historia, te retarán de cuando en cuando a una pachanga de cinco contra cinco. Los controles son los mismos que los de los partidos (págs. 13-20), pero tendrás que cumplir ciertas condiciones dentro de un límite de tiempo para ganar. Si logras vencer, recibirás puntos de experiencia y otros premios.



INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES








10 Servicios disponibles

Según avances en el juego, habrá más servicios disponibles en la historia.






⚡ Tiendas

Usa puntos de pasión (pág. 11) para comprar objetos en las tiendas. Habla con los dependientes, elige el objeto que quieras y toca  o , o usa  o  para cambiar la cantidad. Pulsa  o toca "Confirmar" para comprar el objeto.



● Tipos de tiendas

 Tienda	Vende multitud de objetos, también objetos de recuperación.
 Tienda deportes	Vende equipación.
 Tienda ST	Vende cuadernos de supertécnicas.

⚡ Puntos de recuperación

Usa puntos de pasión para restablecer los puntos de energía (PE) y los puntos de técnica (PT)



(pág. 11) de todo tu equipo.


Puntos de entrenamiento especial

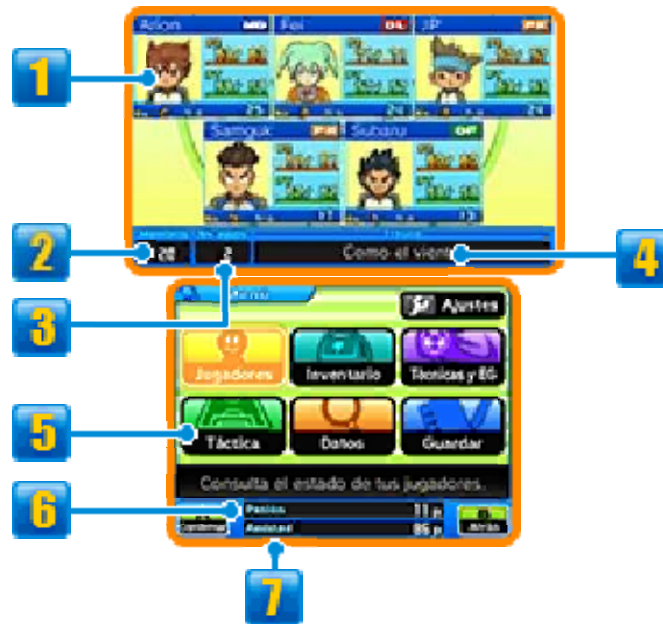
Usa puntos de pasión para reforzar las capacidades de los jugadores de tu equipo (pág. 21).



INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Toca  o pulsa ⊗ para abrir el menú. Aquí podrás comprobar la información del equipo o seleccionar diversas opciones del menú (pág. 12).




1 Información del equipo

Aquí se muestra el estado de los jugadores de tu equipo de pachangas. El icono en la parte superior derecha de la ventana de cada personaje indica cuál es su posición ideal en el campo (pág. 23).

PE (puntos de energía)	Estos puntos representan la resistencia del jugador. Los PE disminuirán en función de las acciones del jugador durante un partido o una pachanga. Si los PE llegan a 0, el jugador se habrá cansado y sus movimientos serán más lentos. También tendrá más posibilidades de perder duelos (pág. 15).
PT (puntos de técnica)	Estos puntos son necesarios para realizar supertécnicas (pág. 16).
Niv. (nivel)	El número representa la fortaleza del jugador. Consigue puntos de experiencia para subir de nivel.

Sig. (siguiente)

Este es el número de puntos de experiencia necesario para que el jugador suba de nivel.

- ◆ Los jugadores con el mensaje  no te acompañarán todo el tiempo, pero aparecerán para jugar partidos y pachangas. Los jugadores con un borde rojo no se unirán a ti para jugar pachangas.

Miembros

Niv. equipo (nivel del equipo)

Este número representa la fortaleza general de tu equipo.

Título

Este es el título de tu equipo. Cambiará a medida que tu equipo vaya subiendo de nivel y de acuerdo con las habilidades de tus jugadores principales.

Opciones del menú

Selecciona una opción para realizar diferentes acciones.

- ◆ Algunas opciones solo estarán disponibles a medida que prograses en el juego.

Puntos de pasión

Usa estos puntos para comprar en las tiendas, recuperar los PE y PT de tu equipo, realizar entrenamientos especiales, etc. (pág. 24). Conseguirás puntos de pasión al ganar partidos o pachangas.

7 Puntos de amistad

Estos puntos son necesarios para fichar a jugadores. Conseguirás puntos de amistad al ganar partidos o pachangas.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES




12 Opciones del menú

Estas son las opciones del menú disponibles.

Jugadores

Consulta aquí la información acerca de los jugadores (pág. 21) de tu equipo y su equipación. Selecciona a un jugador para realizar las siguientes acciones:

Cambiar	Intercambia la posición del jugador seleccionado con la de otro.
Equipación	Cambia la equipación del jugador seleccionado.

Super-técnicas y espíritus guerreros	Consulta las supertécnicas y los espíritus guerreros del jugador seleccionado. Selecciona un hueco vacío para utilizar un cuaderno de supertécnicas y aprender una supertécnica nueva o asigna un espíritu guerrero al jugador.
Celebración	Selecciona el tipo de celebración que realizará el jugador al marcar un gol en un partido o una pachanga.
Dorsal	Cambia el dorsal del jugador.
Echar	Echa al jugador de tu equipo. No podrás echar a los jugadores con  al lado de su nombre.

Consulta tus objetos, ficha a nuevos jugadores mediante las cartas Fichatrón (pág. 26), modifica la equipación, el uniforme y el escudo de tus jugadores y visualiza sus celebraciones de goles.

Técnicas y EG

Revisa las supertécnicas y los espíritus guerreros de tus jugadores. Enséñale supertécnicas a un jugador usando cuadernos de supertécnicas y asígnale un espíritu guerrero usando un cuaderno de espíritu guerrero.

Táctica

Cambia la formación y la alineación de tu equipo para adecuarla a los distintos tipos de partidos y pachangas.

Datos

Consulta información acerca de los equipos, los jugadores, etc.

Guardar

Guarda tu progreso. Ten en cuenta que si sales de la partida sin guardarla, tu progreso se perderá.

Ajustes

Configura diversas opciones del juego.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



13 Acerca de los partidos

Los partidos tienen lugar cuando te enfrentas a equipos rivales en un campo. Mueve a tus jugadores deslizando o tocando con el lápiz la pantalla táctil y haz todo lo que puedas para superar a tu rival. Selecciona "Menú" al principio del partido o en el descanso para usar objetos, cambiar la equipación y modificar la formación.

- ◆ Podrás usar hasta tres objetos en un mismo partido.

Pantalla del partido

Desplaza la cámara por el campo con \odot / \oplus / A / B / X / Y .

- ◆ Pulsa **START** o **SELECT** para cambiar la información que se muestra de los jugadores: los círculos rojos y azules en sus pies, sus afinidades (pág. 21), sus PE y PT, o sus nombres.



1 Tiempo de juego

Los partidos se dividen en una primera y una segunda parte.

2 Goleador y minuto del gol

3 Mapa del campo

- Jugadores de tu equipo
- Jugadores del equipo rival




4 Goles

5 Trayectoria del jugador

6 Iconos de los partidos

Tócalos para realizar diferentes acciones.

- ◆ Una vez hayas realizado la acción, no podrás volver a usarla durante un tiempo.

 Icono de pausa técnica	Toca "Objetos" para usar objetos de recuperación y "Táctica" para consultar la formación y los jugadores.
 Icono de super-táctica	Usa una supertáctica (pág. 17).
 Icono de espíritu guerrero	Invoca a un espíritu guerrero.



Icono del
Miximax
Trans

Usa el Miximax
Trans (pág. 19).



Icono de
tiro

Efectúa un tiro
directo. Tócalo
cuando el
jugador esté
lejos de la
portería y el
icono sea de otro
color para lanzar
un tiro largo
(pág. 14).

Barra de progreso

Durante un partido, puede que aparezca la barra de progreso. Llena la barra realizando acciones como avanzar con el balón o pasarlo y ganando duelos. Cuando la barra se llene, ¡tendrá lugar un evento!



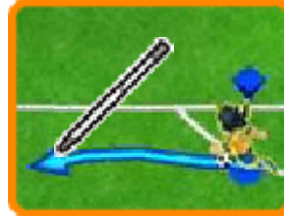
Barra de
progreso



14 Acciones básicas

Moverse

Toca a un jugador y desliza el lápiz por la pantalla táctil para trazar una línea. El jugador seguirá la trayectoria de esa línea.



- ◆ Aunque no dibujes una trayectoria para los jugadores, estos se moverán de manera automática dependiendo de las circunstancias a su alrededor.

Pasar

Cuando un jugador de tu equipo tenga el balón, toca un punto de la pantalla o a otro jugador para hacer un pase.



Si la trayectoria del pase se acerca a algún jugador, este correrá para hacerse con el balón.

- ◆ El tipo de pase dependerá de la situación del partido.

Fuera de juego

Cuando hagas un pase, si hay menos de dos jugadores del equipo rival (por ejemplo, el portero y un defensa) entre el jugador que va a recibir el pase y la portería rival, estarás en fuera de juego.

⚡ Defender

Cuando un jugador del equipo rival tenga el balón, tócalo y cualquier jugador de tu equipo que se encuentre cerca saldrá al encuentro del rival para recuperar el control del balón.

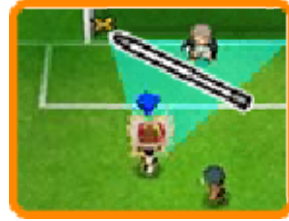


Bloqueo de disparos

Los jugadores que tengan supertécnicas con la marca "B" pueden bloquear tiros si se encuentran dentro de la trayectoria del disparo de un rival.

⚡ Tirar a puerta

Cuando un jugador de tu equipo se acerque a la portería contraria con el balón, toca dentro de la portería para disparar. Elige el tipo de tiro y la potencia y después confírmalo. Toca el icono del rayo para usar una supertécnica (pág. 16).



Tiro directo

Si un jugador de tu equipo está frente a la portería rival, pásale el balón y toca la portería justo antes de que reciba el pase para efectuar un tiro directo. Estos disparos tienen una gran probabilidad de convertirse en goles.

Cadenas de tiros

Cuando tiras a puerta, si un compañero tiene una supertécnica con la marca "C" y se encuentra en la trayectoria del balón, podréis encadenar vuestros disparos.

Tiro largo

Aunque estés lejos de la portería de tu rival, podrás tocar **T** o mover la cámara y tocar su portería para lanzar un disparo desde la distancia. Para este tipo de disparos puedes usar supertécnicas con la marca "L". Ten en cuenta que no puedes usar **T** en las pachangas.

Puntos por jugar bien

Si encadenas pases o ganas, por ejemplo, varios duelos seguidos, ganarás puntos de experiencia extra. Presta atención cuando aparezca el mensaje "¡Bien!".



INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



15 Duelos

Si dos jugadores de distintos equipos se encuentran y uno de ellos está en posesión del balón, tendrá lugar un duelo. Toca una de las acciones que aparecerán en pantalla para realizarla. El jugador que gane el duelo tendrá el control del balón.

Pantalla de los duelos

La siguiente pantalla aparecerá cuando se realice un duelo:




1 Poder de base

Este número se calcula según las capacidades del jugador. Cuanto más alto sea, mayor posibilidad habrá de que el jugador gane el duelo.

2 Jugadores de tu equipo cercanos

3 Información de los jugadores

Aquí se muestran los PE y PT de los jugadores, así como su elemento afín (pág. 21). El jugador en posesión del balón tendrá  al lado de su información.

Mapa de afinidades

Acciones

Elige una dirección, "Izquierda" o "Derecha". Si eliges el lado contrario a tu oponente, lo rebasarás automáticamente. Si eliges la misma dirección que él, el ganador se decidirá mediante el poder de base de los jugadores. Toca el icono del rayo para usar una supertécnica (pág. 16).

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



16 Supertécnicas

Cuando elijas el tipo de disparo o parada, o antes de empezar un duelo, toca el icono del rayo para usar PT y ejecutar una supertécnica.



- ◆ En algunas ocasiones, las supertécnicas fallarán. Si sucede esto, el jugador solo perderá algunos PT.
- ◆ Cuando un jugador de tu equipo y otro del equipo rival intenten usar una supertécnica al mismo tiempo, se tendrán en cuenta las capacidades de cada jugador y la fuerza de cada supertécnica. Vencerá la acción más potente.

Tipos de supertécnicas

Las diversas supertécnicas se pueden usar en situaciones diferentes, dependiendo de su tipo. Tiro, regate, defensa y parada son técnicas que se pueden ejecutar durante los partidos o las pachangas, mientras que los efectos de los talentos se aplicarán de manera automática una vez aprendidos.

Fortalecer las supertécnicas

Si usas una supertécnica una cantidad de veces determinada durante un partido o una pachanga, se añadirá N2, G5, etc. al nombre de la supertécnica y esta se hará más fuerte.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



17 Supertácticas

Toca **ST** y usa PTE (puntos de táctica del equipo) para realizar una supertáctica.



- ◆ Cuando los dos equipos intenten usar una supertáctica al mismo tiempo, se tendrán en cuenta las capacidades del equipo en conjunto y la fuerza de cada supertáctica. Vencerá la acción más potente.

Tipos de supertácticas

Hay tres tipos de supertácticas: ataque, defensa y otro que combina las dos anteriores. Cada una de ellas puede usarse en diferentes situaciones.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



18 Espíritus guerreros

⚡ Usar un espíritu guerrero

Toca 🌟 para invocar a uno de los espíritus guerreros de tus jugadores o para usar la armadura de espíritu guerrero.



- ◆ Puedes tener un máximo de tres espíritus guerreros invocados a la vez.

Invocar a un espíritu guerrero

Elige a un espíritu guerrero de la lista y luego selecciona "Invocar" para invocarlo.



Cuando un jugador invoca a su espíritu guerrero, sus disparos son más certeros y tiene más posibilidades de ganar duelos. También puede utilizar poderosas supertécnicas que solo están disponibles al haber invocado a su espíritu guerrero.

- ◆ Mientras su espíritu guerrero esté en el campo, las acciones que pueda realizar el jugador serán diferentes y solo podrá usar las supertécnicas del espíritu invocado.

Armadura

Elige a un espíritu guerrero de la lista y selecciona "Armadura" para envolver al



jugador con el aura del espíritu guerrero.

Con la armadura equipada, sus disparos son más certeros y las posibilidades de ganar duelos aumentan aún más que con la invocación del espíritu guerrero. Tus supertécnicas también serán más poderosas.

- ◆ No podrás usar las supertécnicas de tu espíritu mientras uses la armadura.

El espíritu guerrero en el Miximax Trans

Al activar el Miximax Trans (pág. 19), el jugador puede usar el espíritu guerrero del otro jugador con el que se ha combinado.

 PEG (puntos de espíritu guerrero)

Al invocar a un espíritu guerrero, se irán consumiendo PEG. Cuando los PEG se agoten, el espíritu se desvanecerá y los PE del jugador se reducirán drásticamente.

La cantidad de PEG reducidos varía según se haya invocado a un espíritu guerrero o usado la armadura.

Invocación de espíritu guerrero

Las acciones, las supertécnicas y los duelos de espíritus guerreros consumirán PEG.

Armadura de espíritu guerrero

Las supertécnicas y las acciones de los duelos de espíritus guerreros consumirán PEG. Los PEG disminuirán gradualmente además con el paso del tiempo aunque el jugador no realice ninguna acción.

Enlace de espíritu guerrero

Cuando un espíritu guerrero se haya desvanecido, podrá ser invocado de nuevo o se podrá usar su armadura si todos los jugadores del equipo ceden una parte de sus PT.



Duelos de espíritus guerreros

Si dos jugadores de distintos equipos que hayan invocado a un espíritu guerrero o estén usando una armadura se encuentran, tendrá lugar un duelo de espíritus guerreros.

En los duelos de espíritus guerreros, como en los duelos normales, se produce un choque entre dos jugadores y tendrás que elegir una acción. Cuando estés en posesión del balón, selecciona "Atacar" o "Rebasar". Si, en cambio, quieres recuperar la posesión del balón, selecciona "Bloquear". También podrás usar supertécnicas en los duelos.

- ◆ Selecciona "Armadura" mientras un espíritu guerrero esté invocado para usar la armadura de espíritu guerrero.



PEG

 **Fortalecer a los espíritus guerreros**

Los espíritus guerreros se harán más fuertes cuantas más veces los invoques o uses la armadura. Cuando suban de nivel, aparecerá un número (II, III, etc.) junto a su nombre.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Toca **M** para realizar el Miximax Trans. Selecciona a un jugador que haya hecho el Miximax y toca "¡Miximax Trans!".



⚡ Efectos del Miximax Trans

Cuando un jugador realice el Miximax Trans, sus paradas y disparos serán más certeros y podrá usar los espíritus guerreros del jugador con el que se ha combinado.



- ◆ Los espíritus guerreros pueden invocarse aunque el Miximax esté activado.

20 Tras un partido

Si ganas un partido, tus jugadores recibirán puntos de experiencia, objetos, puntos de pasión y puntos de amistad.



1 Información de los jugadores

La barra representa los puntos de experiencia de cada jugador. Cuando esta se llena, el jugador sube de nivel y se hace más fuerte.

2 Puntos obtenidos

Si ganas un partido, conseguirás puntos de experiencia, que son la suma de los puntos por ganar y los puntos por jugar bien (pág. 14).

3 Puntos de pasión y puntos de amistad obtenidos

4 Objetos obtenidos

Penaltis

Si un equipo comete una falta dentro de su área, el equipo rival será compensado con un lanzamiento de penalti. Además, si un partido termina en empate, se recurrirá a unas rondas de penaltis para decidir el resultado final.

Toca la pantalla táctil para escoger la trayectoria del disparo o la del portero. En una ronda de penaltis, podrás cambiar la potencia del disparo o de la parada si tocas el botón de selección de fuerza y seleccionas "Sí". Podrás hacerlo un máximo de tres veces en cada ronda.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES





Capacidades

Cada jugador tiene ocho capacidades diferentes.

A medida que consigas puntos de experiencia y subas de nivel, sus capacidades aumentarán y se harán más fuertes.

Tipos de capacidades

Tiro	Aumenta las probabilidades de marcar tantos.
Regate	Aumenta las probabilidades de no perder el balón cuando intentas sortear a tu oponente.
Defensa	Aumenta las probabilidades de bloquear el tiro de un jugador rival o de arrebatarse el balón a un oponente.
Control	Mejora el control para recibir pases y la habilidad del portero para hacer paradas.

Técnica	Mejora las probabilidades de ejecutar una supertécnica con éxito.
Rapidez	Cuanto mayor sea esta capacidad, más rápido correrá el jugador.
Aguante	Cuanto mayor sea esta capacidad, menor será el consumo de PE del jugador.
Suerte	Cuanto mayor sea esta capacidad, más posibilidades tendrá el jugador de que la potencia de una supertécnica aumente temporalmente.

Afinidades

Los jugadores y las técnicas son afines a uno de los cuatro elementos existentes.



Duelos y afinidades

La afinidad desempeña un papel crucial en el resultado de los duelos.

Además, si otro jugador de tu equipo afín al mismo elemento se encuentra cerca, el poder del jugador y las probabilidades de victoria aumentarán. Si hay dos jugadores afines cerca, el efecto y las probabilidades de victoria serán aún mayores.

Supertécnicas y afinidades

Una supertécnica afín a un elemento será más eficaz si la utiliza un jugador afín al mismo elemento.

Supertécnicas no afines

Algunas supertécnicas son de tipo neutral y no son afines a ningún elemento. Los elementos no afectan a las de tipo neutral.



Los jugadores pueden aprender supertécnicas de las formas que se explican a continuación.

Subir de nivel

Cuando lleguen a un cierto nivel, los jugadores aprenderán nuevas supertécnicas.

Cuadernos de supertécnicas

Consigue cuadernos de supertécnicas en distintos lugares, por ejemplo, en las tiendas. Toca "Jugadores" en el menú, selecciona a un jugador y luego toca "Técnicas y EG" para poder enseñar nuevas supertécnicas a tus jugadores.

- ◆ Los cuadernos de supertécnicas son de un solo uso.

Acerca de la sustitución de supertécnicas

Una vez hayas acabado el juego, podrás sustituir algunas de las supertécnicas que los jugadores hayan aprendido durante el transcurso del juego.

Las supertécnicas y el Miximax

El jugador que haya realizado el Miximax Trans podrá usar hasta dos supertécnicas del jugador con el que se haya combinado. Para ver las supertécnicas configuradas de antemano elige a un jugador en "Jugadores" en el menú y luego selecciona "Técnicas y EG".

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



23 Táctica

Selecciona "Táctica" en el menú, escoge tu equipo y luego selecciona "Formación", o selecciona "Táctica" antes de un partido, durante una pausa técnica, etc. para ver la pantalla que aparece abajo.

Toca y arrastra a los jugadores para cambiar su posición. También puedes pulsar **A** para seleccionar a un jugador y después moverlo con **C** o **+**.

- ◆ No podrás mover a los jugadores durante una pausa técnica.



1 Formaciones

Cambia la formación de tu equipo.

2 Jugadores y posiciones

Selecciona a un jugador y su información aparecerá en la pantalla superior. El color del borde de la foto indica la posición que ocupa cada jugador.

- Delantero (DL)
- Centrocampista (MD)
- Defensa (DF)

■ Portero (PR)

3 Tipo de equipo

Desplázate por tus equipos de la historia, las pachangas o los encuentros del modo inalámbrico.

4 Entrenador

En esta sección puedes cambiar el entrenador seleccionado. La fuerza de las supertácticas y los PTE consumidos en total variarán en función del entrenador.

◆ Podrás cambiar al entrenador del equipo de la historia cuando hayas completado el juego principal.

5 Suplentes

6 Táctica

Toca este icono o pulsa para consultar las supertácticas de tu equipo.

7 Niv. equipo y PTE

Necesitarás PTE para ejecutar las supertácticas.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Echa un vistazo a los diferentes puntos de entrenamiento especial y usa puntos de pasión para mejorar las capacidades de tus jugadores. En cada uno de ellos podrás mejorar una capacidad distinta.

- ◆ Si el anillo bajo el rayo del punto de entrenamiento especial no brilla, no podrás entrenar.




Realizar entrenamiento especial

Cuando hayas activado un punto de entrenamiento especial, elige al jugador que quieras entrenar y toca "Adelante" o pulsa **A**. El Ejercimático empezará a girar y tu capacidad mejorará en función del mensaje que recibas.




- ◆ Cuando hayas entrenado tus capacidades hasta cierto punto, cada vez que mejores una de ellas, otra se reducirá. La capacidad que se verá reducida dependerá de cada jugador.
- ◆ Si entrenas a un jugador muchas veces, la cantidad de puntos de pasión necesarios para su entrenamiento aumentará.
- ◆ Los jugadores que hayan alcanzado el máximo, tanto en

nivel como en alguna de sus
capacidades, mostrarán .

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Habla con Steve o con cualquier otro personaje marcado con el icono  para enfrentarte a otros equipos a los que ya has vencido.



Elegir oponentes

Selecciona a tu rival en la pantalla táctil. Los equipos contra los que aún no hayas jugado y que todavía no estén disponibles estarán marcados con un signo de interrogación. Para poder enfrentarte a los equipos marcados con un signo de exclamación tendrás que cumplir ciertos requisitos o progresar más en el juego.



Los equipos a los que ya hayas vencido mostrarán una calificación (rango S, A o B) en función del resultado del partido. Gana partidos y avanza en el tablero para abrir los cofres.

Duelo compartido (Juego local)

Cuando hayas elegido el equipo al que quieras enfrentarte, selecciona tu equipo y, a continuación,

selecciona "Duelo compartido" para jugar el partido con un máximo de tres jugadores más a través del juego local.

Las reglas son básicamente las mismas que para los encuentros del modo inalámbrico (pág. 27).

Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Una copia de
Inazuma Eleven® GO
Chrono Stones: Trueno o
Inazuma Eleven® GO
Chrono Stones: Llamada por jugador

Instrucciones para la conexión:

Las instrucciones para la conexión son las mismas que para los encuentros del modo inalámbrico.

El jugador que active el modo duelo compartido será el organizador. Los otros jugadores podrán participar en el encuentro seleccionando "Encuentro" dentro del modo inalámbrico, en la pantalla del título.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Utiliza las cartas Fichatrón para fichar a nuevos jugadores siguiendo los pasos descritos a continuación.



1. Adquiere cartas Fichatrón

Habla con un agente de Fichatrón para ver qué jugadores te ofrece. Podrás cambiar puntos de amistad por cartas Fichatrón.

2. Comprueba los requisitos

Comprueba los requisitos necesarios para fichar al jugador que quieras en la pantalla superior. Es posible que tengas que conseguir un objeto, hacer una foto, encontrar un tema de conversación, etc. para poder reclutarlo.



3. Cumple los requisitos

Cuando cumplas los requisitos de la carta Fichatrón, selecciona "Inventario" en el menú y, a continuación, "Fichatrón". Escoge una carta y selecciona "Invitar" para fichar al jugador seleccionado.

Fichajes por pachanga

Tras jugar una pachanga, es posible que algún rival quiera unirse a tu equipo.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Encuentro (Juego local)

Selecciona "Modo inalámbrico" en la pantalla del título, carga tus datos de guardado y después selecciona "Encuentro" para conectarte y jugar partidos con un máximo de tres jugadores más mediante el juego local.

Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Una copia de Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Trueno o Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Llamada por jugador

Instrucciones para la conexión:

Primero, selecciona "Organizar" o "Participar" y, a continuación, elige el equipo que quieras usar. Podrás modificar tus equipos en Táctica (pág. 32).



Organizar

El organizador reúne a los demás jugadores. Cuando todos se hayan unido a la partida, toca "Confirmar", configura las opciones del encuentro y comienza el partido.

- ◆ Las opciones variarán dependiendo de los equipos enfrentados.

Participar

Participa en un encuentro organizado por otro jugador.



Reglas del encuentro

Durante un encuentro solo podrás controlar a tus propios jugadores.



Los jugadores de cada participante estarán marcados con una sombra de un color diferente (● J1 ● J2 ● J3 ● J4) y la sombra de los jugadores que tú puedas controlar tendrá un borde blanco.

Los controles y los elementos que aparecen en pantalla en los encuentros son básicamente iguales a los de los partidos normales (págs. 13-20).

Reglas específicas de los encuentros

- Solo el líder de cada equipo puede solicitar una pausa técnica, invocar a un espíritu guerrero, etc.
- Cuando haya varios jugadores en el campo situados de forma correcta para participar en una cadena de tiros o realizar un bloqueo, será el jugador más cercano al balón quien ejecute la técnica.

Después del encuentro

Cuando termine el encuentro, se mostrarán los resultados. A continuación, podrás guardar la partida para incluir los resultados en tus estadísticas de juego.



⚡ Desafío (StreetPass) 🧑🏻🧑🏻🧑🏻

Selecciona "Modo inalámbrico" en la pantalla del título, carga tus datos de guardado y después selecciona "Desafío" para recibir datos de los equipos de otros jugadores a través de StreetPass y enfrentarte a ellos.



- ◆ Para usar esta función, todos los jugadores deben activar StreetPass para este programa en su consola Nintendo 3DS.

Activar StreetPass

● Instrucciones para la conexión: En el menú Desafío, escoge un equipo para enviar a otros jugadores seleccionando "Desafío propio" y, a continuación, "Equipo de desafío".

Desactivar StreetPass

Si deseas desactivar StreetPass para este programa, accede a la configuración de la consola, selecciona "Gestión de datos" y, posteriormente, "Gestión de StreetPass". A continuación, selecciona el icono del título Inazuma Eleven GO Chrono Stones y toca "Desactivar StreetPass".

Menú Desafío

Selecciona "Modo inalámbrico" y después "Desafío" para consultar las siguientes opciones.

Desafío propio

Toca "Mensaje de desafío" para enviar un mensaje a otros jugadores, "Equipo de desafío" para seleccionar qué equipo enviarás y "Ajustes de Streetpass" para activar o desactivar StreetPass para este programa. Puedes modificar los equipos en el menú del modo inalámbrico, en el apartado Táctica (pág. 32).

Desafíos recibidos

Enfréntate a equipos que hayas recibido a través de Desafío StreetPass.

Gana los partidos para conseguir diferentes objetos. Algunos de ellos serán específicos de Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Trueno o Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Llamada. De esta forma también podrás conseguir objetos difíciles de conseguir.

Los desafíos que hayas completado mostrarán una medalla.

Guardar desafíos

Comprueba qué desafíos has recibido a través de StreetPass. Puedes acumular un máximo de diez desafíos. Los desafíos más antiguos se irán borrando para dejar espacio a los nuevos. Para evitar que un desafío se borre, selecciónalo y después toca "Guardar" o pulsa Ⓨ para guardarlo. El desafío se guardará en la pestaña Favoritos.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Intercambio (Juego local)

Selecciona "Modo inalámbrico" en la pantalla del título, carga tus datos de guardado y después selecciona "Intercambio" para conectarte con otros jugadores mediante el juego local e intercambiar personajes.

- ◆ Ambos necesitaréis puntos de amistad para intercambiar personajes.
- ◆ Algunos personajes no se pueden intercambiar.

Equipo necesario:

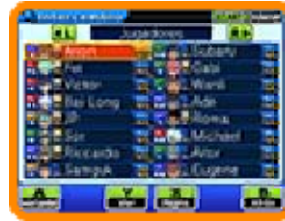
- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Una copia de Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Trueno o Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Llamada por jugador

Instrucciones para la conexión:

1. Un jugador deberá seleccionar "Organizar intercambio" y, a continuación, el otro jugador tendrá que seleccionar "Participar en intercambio".



2. Cuando te hayas conectado con el otro jugador, elige al personaje de tu equipo que quieras intercambiar.



3. Cuando hayáis seleccionado a vuestros personajes, se podrá completar el intercambio.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



Selecciona "Modo inalámbrico" en la pantalla del título, carga tus datos de guardado y, a continuación, selecciona "Descarga" para conectarte a internet y recibir objetos, nuevos personajes que fichar y mucho más.



Consigue objetos y personajes nuevos a través de internet durante un periodo de tiempo limitado tras el lanzamiento del juego.

Cuando la descarga se haya completado y los datos se hayan guardado, podrás consultar los detalles en el InaChat (pág. 9), en el menú del juego principal.

Podrás encontrar los objetos descargados si visitas a Mr Veteran y podrás comprar los personajes descargados a los agentes Fichatrón en el Instituto Raimon.

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



 **Notificaciones
(SpotPass™)** 

Una vez activado SpotPass, la consola buscará automáticamente un punto de acceso a internet compatible y recibirá notificaciones cuando entre en modo de espera aunque el programa no esté en funcionamiento.

- ◆ Los datos recibidos a través de SpotPass se guardan en la tarjeta SD. Asegúrate de tener siempre una insertada en tu consola.

 **Activar SpotPass**

Para usar SpotPass, tienes que aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS y establecer una conexión a internet.

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

Instrucciones para la conexión:

Selecciona "Modo inalámbrico" en la pantalla del título, carga tus datos de guardado y, a continuación, selecciona "Notificaciones".



Lee detenidamente el mensaje de advertencia y después selecciona "Sí" para activar SpotPass. Se crearán nuevos datos adicionales en la tarjeta SD.

Desactivar SpotPass

Puedes desactivar SpotPass en cualquier momento.

Instrucciones:

Selecciona "Modo inalámbrico" en la pantalla del título, carga tus datos de guardado y, a continuación, selecciona "Notificaciones".



Toca "Sí" para desactivar SpotPass.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



32 Táctica

Selecciona "Modo inalámbrico" en la pantalla del título, carga tus datos de guardado y, a continuación, selecciona "Táctica" para modificar varios aspectos de tu equipo. Selecciona un tipo de equipo de la lista y, a continuación, la opción que desees modificar.



INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



 **Conexión especial SD**

Selecciona "Extras" en la pantalla del título, carga tus datos de guardado y, a continuación, selecciona "Conexión especial SD" para crear datos adicionales de este título en la tarjeta SD. Carga estos datos en Inazuma Eleven® GO: Luz o Inazuma Eleven® GO: Sombra, y ocurrirá algo inesperado...

 **Secreto**
(Juego local) 

Conecta Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Trueno e Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Llamarada para recibir extras especiales.

Equipo necesario:

- Dos consolas Nintendo 3DS
- Una copia de Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Trueno
- Una copia de Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Llamarada

Instrucciones para la conexión:

Selecciona "Extras" en la pantalla del título, carga tus datos de guardado y, a continuación, selecciona "Secreto" para establecer la conexión.

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES



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