

1 Información importante

Información básica

2 Intercambio de datos

3 Funciones en línea

4 Control parental

Introducción

5 Los personajes

6 Controles

7 Inicio

8 Menú del título

9 Guardar

10 Mapa del mundo

11 Ciudades

12 Servicios de la ciudad

13 Menú del mapa

14 Norende

Menú

15 Pantalla del menú

16 Menús (1/2)

17 Menús (2/2)

18 Menús de tácticas (1/3)

19 Menús de tácticas (2/3)

20 Menús de tácticas (3/3)

Batalla

21 Pantalla de batalla

22 Reglas de batalla

23 Acciones de combate

24 Órdenes especiales

25 Bravelly Second

26 Enviar/Recibir perfiles

27 Némesis

28 StreetPass

29 Datos de StreetPass

30 Comunicación local

31 Funciones en línea

32 Bebidas PE

Contacto

33 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.



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.

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 japonés. 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. Es posible cambiar el idioma dentro del propio programa; para ello, selecciona TÁCTICAS en el menú principal, a continuación CONFIGURACIÓN y por último OPCIONES DE MENSAJES.

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 SQUARE ENIX CO., LTD.



*Silicon
Studio*



Motion
Portrait

Powered by mobiclip

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

CTR-P-BTRP-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 publicar y crear 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 es compatible con Nintendo Network™.

Este programa te permite añadir amigos, actualizar sus perfiles, así como el tuyo propio, e invitar a amigos de red.

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

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!

Advertencia sobre internet

- Las claves de amigo te permiten jugar con conocidos y evitar el contacto con extraños. El intercambio de claves de amigo con extraños en foros de internet o medios similares puede exponerte a lenguaje ofensivo y a la recepción de datos

modificados. No facilites tu clave de amigo a extraños.

- No participes en comportamientos que perjudiquen a otros usuarios, como, por ejemplo, modificar datos del juego. Los usuarios que incurran en tales prácticas podrán ser sancionados incluso con la exclusión de este servicio.
- El servidor del juego podría ser desconectado temporalmente sin previo aviso para realizar labores de mantenimiento. Asimismo, los servicios relacionados con cualquier programa podrían ser interrumpidos en el futuro.

Se pueden restringir ciertas funciones del programa mediante las opciones correspondientes del control parental que se enumeran más abajo.

- ◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- Servicios de compra de Nintendo 3DS
Restringir la compra de bebidas PE (puntos de espera) (pág. 32).
- StreetPass
Restringir la distribución de perfiles (pág. 26) y némesis (pág. 27) con StreetPass.
- Comunicación en línea con otros usuarios
Restringir la posibilidad de añadir amigos y la actualización de datos a través de internet (pág. 31). Esta acción impide el acceso al servidor independiente del juego. El registro de amigos queda restringido a lo largo de toda la aventura.
- Registro de amigos
Restringir la posibilidad de añadir amigos (pág. 30) mediante comunicación local. El registro de amigos queda restringido a lo largo de toda la aventura.



Tiz es un chico de diecinueve años con alma bondadosa y gran sentido de la justicia. Su aldea fue engullida por el gran abismo, pero milagrosamente él sobrevivió y fue llevado a Caldisla. Como único superviviente de su aldea, tiene una profética reunión con Agnès, quien ha jurado detener la creciente oscuridad que ya ha destruido su hogar. Ambos deciden unir fuerzas, pero Tiz sigue afectado por no haber salvado a su hermano menor, la única familia que tenía. Ha jurado reconstruir Norende algún día.



Agnès es una chica de veinte años que realiza su misión con pasión. Como vestal de la ortodoxia del cristal, una religión de larga y rica historia, vigila el cristal del viento, uno de los cuatro cristales venerados por los fieles. Cuando el poder oscuro que cubre el mundo engulle su templo, sus novicias realizan un valiente esfuerzo por salvarle la vida, sacrificando las suyas. Sola por primera vez, abandona el templo y, con la ayuda de un hada de cristal, parte en una aventura para despertar los cristales.



Edea es una chica de dieciocho años con una clara idea del bien y del mal. Es la única hija del gran mariscal del ducado de Eternia, un reino que ha adoptado el anticristalismo, desafiando a la ortodoxia del cristal. Se ha entrenado con su estricto padre, pero aún no ha puesto a prueba sus habilidades. En su primera misión, fue enviada a subyugar a las vestales. No obstante, conmovida al ver la conducta de las fuerzas del ducado, decide unir fuerzas con Tiz y compañía y rebelarse contra su padre y sus compañeros.



Aunque nadie sabe su edad a ciencia cierta, aparenta y actúa como si tuviera veintiún años y, en consecuencia, desempeña el rol de hermano mayor dentro del grupo. Bromea acerca de cómo viaja por el mundo rompiendo corazones, pero tras su fachada despreocupada hay un joven con mucho mundo embarcado en un viaje en busca de sus raíces basándose solo en recuerdos vagos y distantes. Cuando se despertó tras perder la memoria, tenía en sus manos un diario titulado Diario de D, que inexplicablemente relata su futuro. Se une a los otros miembros del grupo cuyos nombres halla escritos en el enigmático diario.

Controles en el mapa del mundo y en ciudades

Desplazarse	⊙
Cambiar de zona	Ⓐ/Ⓛ
Inspeccionar/ Hablar	Ⓐ/Ⓛ
Chat grupo	Ⓨ
Omitir chat grupo	Ⓑ
Acelerar texto	+ / Ⓐ / Ⓛ
Reproducir sucesos automáticamente	Ⓨ
Omitir sucesos	ⓧ
Mostrar menú	ⓧ / START
Mostrar menú del mapa	+

Otros controles

Seleccionar	+
Confirmar	+ / Ⓐ
Cancelar/Atrás	+ / Ⓑ
Cambiar categorías	+ / Ⓛ / Ⓡ

Cambiar personajes (en la pantalla del menú)	L/R
Pasar página (en el Diario de D)	L/R
Cambiar velocidad de combate (en combate)	+
Cambiar menú	Desliza ● a izquierda y derecha para alternar entre los siguientes menús: trabajo, habilidad, equipo y especial.
Mostrar información detallada	Desliza ● a izquierda y derecha durante los combates

Controles táctiles

También puedes mostrar el menú del mapa, omitir sucesos, ver la explicación de una habilidad y más tocando el icono correspondiente en la pantalla táctil.





Vídeo RA

Cargar tarjetas RA con la Cámara de Nintendo 3DS te permite ver vídeos RA con personajes de la historia del juego. Visita la web oficial (<http://www.bravelydefault.nintendo.es>) para saber más acerca de los vídeos RA y cómo descargar tarjetas RA.

Al utilizar este programa, tendrás que usar el sensor de giro. Asegúrate de disponer de suficiente espacio y sujeta firmemente la consola con ambas manos. Si no tienes cuidado al usar la consola, puedes causar lesiones o daños materiales.



Copiar

Para copiar datos, selecciona un archivo de origen y luego uno de destino.

Borrar

Borrar un archivo. Si seleccionas TODO, se borrarán todos los datos que tengas guardados. Los PE y las bebidas PE se perderán también.

◆ **Comprueba el archivo antes de borrarlo. No es posible recuperar archivos borrados.**



Guardar datos

Puedes guardar tu progreso en el menú Aventura (pág. 12) y en el menú Guardar (pág. 13).



Autoguardar

Cuando activas autoguardar, el juego guarda automáticamente tu progreso en diferentes momentos, como al entrar o salir de ciertos edificios y tras los sucesos. La opción autoguardar está en la pantalla de configuración (pág. 20) y al seleccionar NUEVA PARTIDA (pág. 7).

- ◆ Hay datos que se guardarán de manera automática al reconstruir Norende, por ejemplo (pág. 14).

- 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.



10 Mapa del mundo

Muévete por el mapa del mundo y visita varias ciudades y mazmorras.

Pantalla mapa del mundo

La pantalla 3D muestra a tu personaje y la zona circundante. La pantalla táctil muestra el mapa de la zona así como el menú del mapa (pág. 13).



① Personaje

Se mostrará al personaje que coloques al frente del grupo con el comando ORDENAR (pág. 20).



② Ciudades y mazmorras

Acércate a la ubicación y pulsa **A** o **L** para entrar.

③ Menú del mapa

Guarda tus progresos y revisa la información de tu aventura.

④ Destino

Los destinos de misiones importantes se marcan con , y los demás destinos se indican con .

⑤ Tu ubicación actual

Sobre el paso del tiempo

En el mapa del mundo, el tiempo va de mañana a tarde y luego a la noche. Los enemigos que encuentres e incluso tus alrededores cambiarán según el momento del día.



Mañana



Noche

Abrir cofres/Inspeccionar

Pulsa **A** o **L** para abrir cofres del tesoro o inspeccionar algo cuando creas que es más de lo que parece.



Barco volador

Recibirás un barco volador durante la historia. Con él podrás moverte más rápido y viajar a lugares previamente inaccesibles.

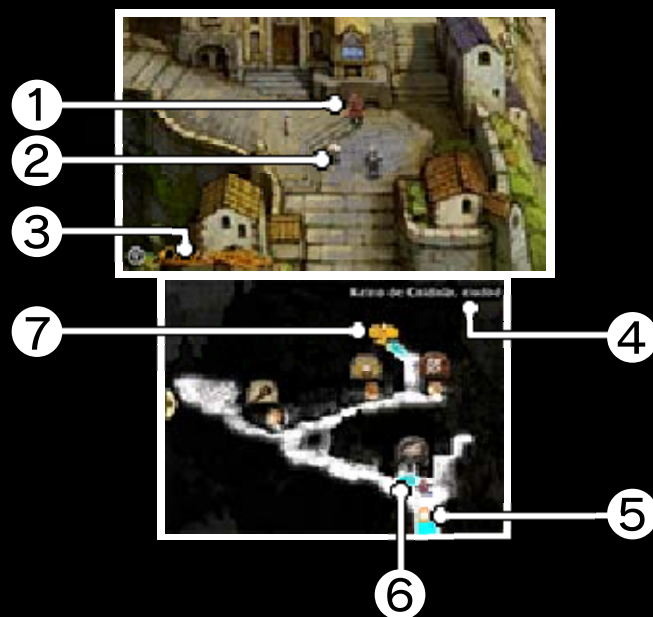




11 Ciudades

Visita ciudades para recopilar información y comprar el equipo que necesites.

Pantalla de ciudad



① Aventurero (pág. 12)

② Personaje

③ Chat de grupo

Aparece si el grupo tiene algo importante de lo que hablar.


④ Nombre del lugar donde te encuentras

⑤ Tu ubicación actual

⑥ Entrada/salida (en azul)

Acércate y pulsa **A** o **L** para entrar en edificios o ir al mapa del mundo.

7 Destino

Los destinos de misiones importantes se marcan con , y los demás destinos se indican con



Hablar con personajes

Acércate a la persona con la que quieras hablar y pulsa **A** o **L**.



Ver chat de grupo

El mensaje "Chat de grupo" aparecerá en ciertas ocasiones en la pantalla 3D. Si pulsas **Y** en ese momento, podrás ver sucesos del chat de grupo.



Vistas de la cámara

Si no usas los controles mientras estás en una ciudad o dentro de un edificio, la cámara se alejará para obtener una vista general del lugar. La vista original volverá en cuanto te muevas.





Usa un servicio de la ciudad acercándote y pulsando **A** o **L**. Esta sección presenta los servicios de la ciudad de Caldisla.

Posada

Si te quedas en la posada, recuperarás PS y PM (pág. 15). También te recuperarás de cualquier estado alterado (pág. 22).



Comerciante

Compra objetos.



Armero

Compra y vende armas, armaduras y accesorios; también puedes cambiar tu equipo (pág. 17).



Tipos de arma

Aventura

El menú Aventura aparece al hablar con el aventurero y seleccionar **GUARDAR**.



Menú Aventura





Menú Aventura

Guardar	Guarda el progreso del juego (pág. 9).
Act. datos	Usa internet (pág. 31) para actualizar los datos.
Añad. amigos	Añade amigos mediante comunicación local (pág. 30) o internet.
Al título	Regresa a la pantalla del título.



13 Menú del mapa

El menú del mapa aparece al pulsar  o al tocar  en la pantalla táctil.

◆ Hay menús solo disponibles una vez que tu aventura ha llegado a cierto punto.

Guardar

Puedes seleccionar este menú en el mapa del mundo. Guarda tu progreso en el juego, actualiza datos y añade amigos, igual que en el menú Aventura (pág. 12).

Misiones

Ve tu progreso en diversas misiones.

Misiones de tutorial

Misiones que te ayudan a aprender lo que necesitas para tus aventuras.

Buzón

Obtén perfiles de los jugadores con quienes te cruces con StreetPass (págs. 28 y 29).

Pueblo de Norende (pág. 14)

Reconstruye Norende, donde Tiz nació y se crió.

Diario de D

Consulta guías e información

obtenida en tus aventuras.

Profecías enigmáticas	Lee sobre sucesos futuros.
Notas	Lee la información que has obtenido durante tus aventuras.
Enciclopedia	Lee sobre objetos, enemigos, bonificaciones de combate, habilidades genoma y combinaciones.
Ayuda	Con esta opción podrás consultar la guía.
Descrip. de trabajos	Consulta información sobre los trabajos obtenidos.
Visor suces.	Ve sucesos ocurridos hasta el momento.

- ◆ El visor de sucesos te permite seleccionar el idioma del suceso.

Menú de barco


Viaja por el mundo con un barco volador. Selecciona este menú cuando estés en una zona en la que puedes subir al barco volador.

Entrar en el barco volador	Sube al barco volador. Dentro, puedes seleccionar PILOTAR para dirigir el barco manualmente.
Piloto automático	Deja que el barco volador vuele solo seleccionando un continente y un destino, como una ciudad o mazmorra.



14 Norende

Selecciona en el menú del mapa Norende, el pueblo natal de Tiz engullido por el gran abismo, para reconstruirlo.

◆ En Norende, todas las funciones excepto Atrás () se realizan exclusivamente con el control táctil.



1 Obstáculos





Eliminar obstáculos para poder construir. Aumentarán los tipos de edificios que se pueden construir.

2 Recuento trabajadores/ población

Número total de personas que te has encontrado por StreetPass e invitaciones de amigos de red. Cuanta más gente haya, más rápido se reconstruirá Norende.

3 Edificio



4 Menú de Norende

	Mostrar/Ocultar iconos.
	Acercar/Alejar zoom.
	Recibe perfiles logrados por StreetPass.
	Regresa al mapa del mundo o ciudad.

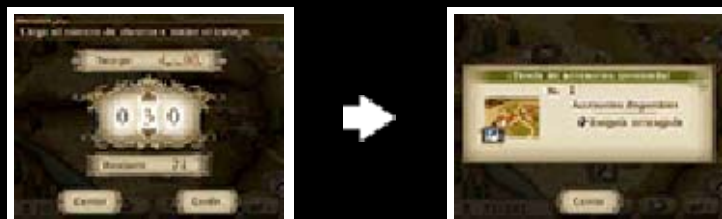
⑤ Icono némesis

Toca para ver menú de némesis (pág. 27).

Cómo reconstruir

Reconstruye Norende eliminando obstáculos y erigiendo edificios. Toca  y  y fija el número de trabajadores que quieras emplear. El tiempo necesario para la reconstrucción depende del número de trabajadores disponibles.

◆ Puedes cambiar el número de trabajadores cuando quieras.



Efectos de reconstruir

Cuando construyas un edificio, te otorgará objetos con cierta frecuencia.

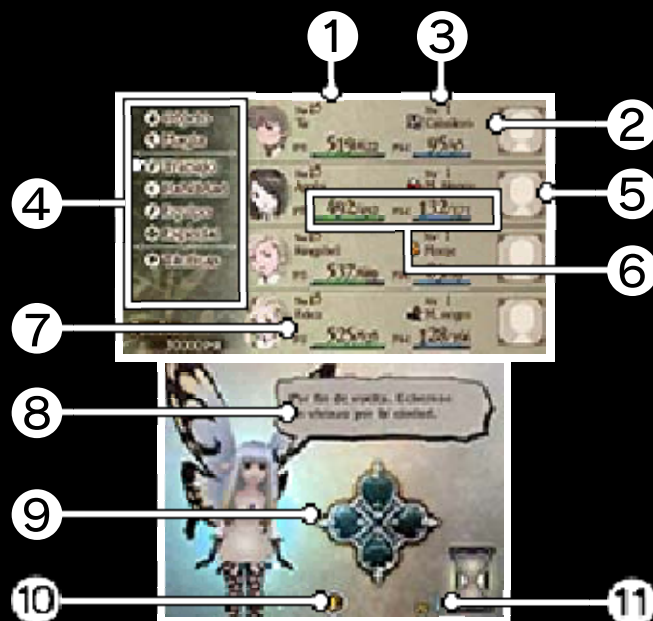


Algunos edificios aumentan el número de objetos y equipo que puedes comprar a los aventureros. Si seleccionas un edificio ya construido, podrás mejorarlo y cambiar los objetos que recibirás.



15 Pantalla del menú

Para ver la pantalla del menú, pulsa **⊗** o **START** en el mapa del mundo o en ciudades, entre otros sitios.



1 Nivel

Los personajes suben de nivel si superan un número determinado de puntos de experiencia.

2 Trabajo actual

Los personajes tienen un trabajo. Los estados y sus habilidades disponibles (magia y técnicas) varían según el trabajo.

3 Nivel de trabajo

El nivel de trabajo indica el grado de destreza de un personaje en sus trabajo actual. Subirá de nivel tras ganar un determinado número de PT (Puntos de trabajo), y el personaje aprenderá una nueva habilidad.

④ Menú (págs. 16 a 20)

⑤ Mii de amigos (pág. 26)

Muestra los Mii de los amigos con los que te has conectado con Abilink (pág. 18).

⑥ PS y PM (actuales/máx.)

Los PS bajan cuando un personaje recibe daños. Si llegan a cero, el personaje quedará fuera de combate (KO) (pág. 22). Los PM permiten el uso de habilidades y magia.

⑦ Fondos actuales

⑧ Mensajes de Airy

Los mensajes de Airy aparecen aquí.

⑨ Despertar del cristal

El broche se ilumina si despiertas un cristal.

⑩ Botón del menú PE

Toca el botón para ver el menú PE.

⑪ Valor PE actual

Los PE sirven para usar Bravelly Second (pág. 25).



⑫ Barra PE

La barra aumenta mientras tu consola Nintendo 3DS está en modo de espera, y se llena en ocho horas. Si la barra se llena, se sumará un PE. También es posible recuperar PE usando una bebida PE.

Menú PE

Puedes recuperar PE comprando bebidas en el menú PE.



Comprar
bebida PE
(pág. 32)

Compra bebidas
PE con tu dinero.

Usar bebida PE

Usa bebidas PE.
Recuperas tres PE
por cada bebida
usada.



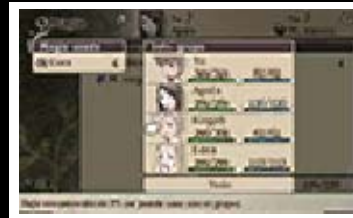
Objeto

Puedes usar los objetos del inventario. Para ello, selecciona el objeto que quieras usar y un objetivo.



Magia

Selecciona la magia que quieras usar y luego un objetivo. Ordena con Ⓨ.



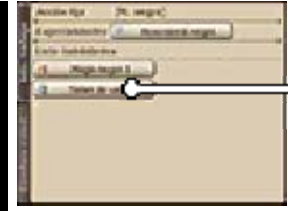
Sobre la magia

La magia es una habilidad de ciertos trabajos. Hay diferentes tipos, como la magia negra (ofensiva) y la magia blanca (defensiva/recuperadora) y, para usarlas, necesitas la habilidad en cuestión y el pergamino correspondiente.

Trabajo

Los personajes pueden cambiar de trabajo, lo que modificará sus estadísticas, la aptitud del equipo y su aspecto. Lee la información sobre trabajos que aparece en la pantalla táctil antes de elegir un trabajo.

- ◆ El número de trabajos aumenta a lo largo de la aventura.



Lista de habilidades

Lista de las habilidades que has aprendido con cada trabajo.

Aptitud de equipo

No todos los trabajos permiten usar las armas y el equipo con la misma eficacia. Para expresar el nivel de destreza con



Equipos	
Módulo de	
Placa	40
Forja	20
Vig.	10

un arma o pieza de equipo, se usa un rango entre S (muy eficaz) y E (poco eficaz). Cuanto más se acerque al rango S el equipo, mayor será el efecto que tenga en las estadísticas del personaje.



Habilidad

Fija las habilidades que quieres usar y revisa las habilidades y las características del trabajo actual.



Acción trabajo	Fija una acción de trabajo seleccionada.
Habilidades apoyo	Selecciona un trabajo y a continuación una habilidad para fijar apoyos.
Acción fija	Coloca el cursor sobre esta opción para ver las acciones fijas en la pantalla táctil.
Especialidades	Coloca el cursor sobre esta opción para ver una descripción de las especialidades del trabajo en la pantalla táctil.

Categorías de habilidades

Las habilidades disponibles se dividen en estas categorías.

Habilidades disponibles sin fijarse

Acciones fijas

Habilidades aprendidas para el trabajo actual.

Especialidades

Habilidades para el trabajo actual que tienen efecto automáticamente.

Habilidades que se fijan

Acciones de trabajo

Habilidades que un personaje aprende para cada trabajo. Solo tienen efecto cuando las usas.

Habilidades de apoyo

Habilidades que tienen efecto automáticamente. Siempre que estén en tu límite de coste, las puedes fijar cuando quieras.

Equipo

Puedes cambiar el equipo de un personaje. La pantalla 3D muestra el equipo y los objetos que tiene; y la pantalla táctil, el aspecto del personaje con su equipo y su estado (pág. 19).



Cambiar equipo

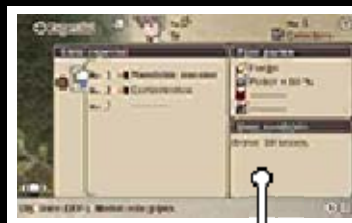
Selecciona la ranura que quieras cambiar y, a continuación, elige la nueva arma o parte de armadura con la que quieras equiparte. Para vaciar la ranura, selecciona QUITAR. Si quieres que el juego elija automáticamente el equipo del personaje, selecciona RECOMENDADO u ÓPTIMO.

Armas de dos manos

Se mostrará el mensaje "2 manos" cuando equipes un arma de dos manos. Como no llevas escudo, es más fácil que recibas daños graves, pero, por otro lado, tu número de ataques aumentará.

Especial

Los movimientos especiales son accesibles si se cumplen ciertas condiciones. Los requisitos difieren según el tipo de arma, pero, una vez que se cumplan, se podrá usar el movimiento especial del arma equipada.

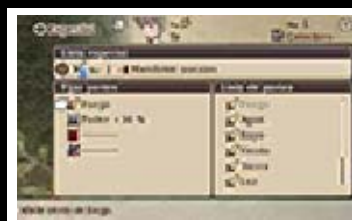


Requisitos



Fijar partes

Elegir un movimiento especial lleva a la pantalla de fijar partes, donde puedes elegir las partes en la lista. Así mejorarás el movimiento especial al fijarlo.



- ◆ Los tipos de partes fijables dependen del movimiento especial y solo puedes fijar una de cada tipo.



Nombres/Mensajes de los movimientos especiales

Toca ESPECIAL en la pantalla de movimiento especial o en la de Fijar partes y edita los nombres de los movimientos especiales. Toca MENSAJES DE ATAQUE o MENSAJES DE APOYO para cambiar el mensaje de un personaje cuando usa un movimiento especial.



Tácticas (págs. 18 a 20)

Muestra el menú de tácticas.



18 Menús de tácticas (1/3)

Desde la pantalla del menú, selecciona TÁCTICAS para ver el siguiente menú.

Amigos

Las listas de amigos e invitados (pág. 26)



aparecen en la pantalla 3D. Tu propio perfil aparecerá en la pantalla táctil. Toca EDITAR para modificar tu mensaje corto.



Menú amigos

Selecciona un amigo o un invitado y pulsa **(A)** para acceder al siguiente menú.

Ordenar	Ordena la lista.
Detener/ Continuar actualiza- ción	Los perfiles con actualizaciones detenidas no se actualizarán al actualizar datos (pág. 31).
Proteger/ Desproteger (viendo lista de invitados)	Puedes proteger los perfiles de hasta cinco invitados para que no se borren.
Borrar	Elimina el perfil seleccionado

Abilink

Abilink es una función especial que permite a tus personajes usar las habilidades de los personajes de un amigo (pág. 26). Puedes asociar un amigo por personaje.



- ◆ No puedes usar Abilink para asociar invitados a personajes (pág. 26).



19 Menús de tácticas (2/3)

Estado

En la pantalla 3D se muestra la EXP. y la información del trabajo del personaje seleccionado. La pantalla táctil muestra el aspecto del personaje con su equipo e información sobre su estado. Toca los elementos de la pantalla táctil para ver más detalles.



1 Experiencia

Nivel actual	Nivel actual del personaje.
A nivel sig.	EXP. necesaria para el siguiente nivel.
EXP. total	La EXP. total ganada.

2 Trabajo

Trabajo actual	Trabajo actual del personaje.
A nivel sig.	Puntos de trabajo (PT) necesarios para el siguiente nivel.
Total pts. trabajo	PT ganados hasta el momento.

③ Aspecto del personaje con su equipo

Toca al personaje para que gire en una dirección determinada. Si quieres, puedes verlo también en la pantalla 3D.

④ Estado

Echa un vistazo a las pestañas de los valores base, estadísticas, inmunidades y resistencias para ver el estado. Toca cada elemento para ver los detalles.

Estadísticas

Mano dcha.	Poder de ataque de la derecha, afecta al daño infligido.
Mano izqda.	Poder de ataque de la izquierda, afecta al daño.
Def	Afecta a la cantidad de daño físico que sufres.
Atq m	El ataque mágico afecta a la cantidad de daño por magia.

Def m	La defensa mágica afecta al daño recibido por magia.
Pun.	Afecta a la probabilidad de acertar.
Ev.	Afecta a la posibilidad de evadir ataques.

Valores base

PS	PS máximos (pág. 21).
PM	PM máximos (pág. 21).
Fza	La fuerza afecta al poder de ataque.
Vig	El vigor afecta a la defensa ante ataques físicos.
Int	La inteligencia afecta a la magia negra.
Mte	La mente afecta a la magia blanca.
Des	La destreza afecta a la precisión y a la posibilidad de ataque Brave (pág. 21).
Agi	La agilidad afecta al orden de acciones, el número de ataques y la evasión.

Elementos y resistencias

Hay siete elementos en total (fuego, agua, viento, tierra, rayo, luz y sombra). Ciertos equipos y habilidades permiten usarlos como ataque. Dependiendo del objetivo, pueden reaccionar de las siguientes formas.

Débil	Recibe más daño del normal.
Resiste	Recibe menos daño del normal.
Absorber	Aumento de PS equivalente al daño recibido.
Anula	No recibe daño.



Ordenar

Puedes cambiar el orden de tus personajes. El personaje al frente (el primero de la lista) aparece en el mapa del mundo, en las ciudades, etc.



Personaje al frente

Configuración

Cambia diversas opciones de juego.



Opciones de combate

Confir. inicio turno	Elige si quieres confirmar el inicio de tu turno.
Config. atajos	Establece atajos para Brave y Default (pág. 24).
Act. datos al enviar	Decide si se actualizan los perfiles al enviar datos (pág. 26).
Config. predet.	Restablece los valores predeterminados.



Opciones de sonido

Volumen de efectos	Establece el volumen de los efectos.
Volumen de música	Ajusta el volumen de la música.
Volumen de voz	Ajusta el volumen de las voces de los personajes.
Config. predet.	Restablece los valores predeterminados.



Opciones de mensajes

Opciones de voz	Establece el idioma de los personajes.
Opciones de texto	Establece el idioma en que se muestra el texto.
Velocidad de texto	Establece la velocidad de los mensajes.
Reprod. automática	Activa o desactiva la reproducción automática.
Config. predet.	Restablece los valores predeterminados.



Opciones de sistema

⊕ Confirmar/ Cancelar	Decide si quieres pulsar ⊕ y ⊕ para confirmar/cancelar.
Posición del cursor	Elige si quieres que el cursor se quede fijo cuando se abra una ventana.
Autoguardar	Configura autoguardar.
Config. predet.	Restablece los valores predeterminados.



Dificultad

Marcador de destino	Configura los marcadores de destino.
Obtener EXP.	Activa o desactiva la obtención de EXP. tras un combate.
Obtener pg	Activa o desactiva la obtención de pg tras un combate.
Obtener pts. trabajo	Activa o desactiva la obtención de PT tras un combate.
Frecuenc. encuentros	Cambia la frecuencia de los encuentros.

Dificultad	Determina la fuerza del enemigo en un combate.
Config. predet.	Restablece los valores predeterminados.



La pantalla de combate aparece cuando comienza un combate de suceso o cuando hallas enemigos en mazmorras, etc.



1 Enemigo

2 Aliados

El orden de tus aliados depende de cómo se han ordenado los personajes (pág. 20). El personaje al frente estará a la izquierda.

3 Información de acción seleccionada

4 Acciones de combate

Selecciona una acción para el combate.

5 PB

Los puntos Brave son necesarios para aumentar las acciones y usar ciertas habilidades.

⑥ PS y PM

Los PS disminuyen al recibir un ataque y, cuando llegan a cero, el personaje queda fuera de combate (KO) (pág. 22). Los PM sirven para habilidades y magia.

Primer golpe y ataque Brave

Las batallas pueden empezar con un enemigo o aliado en los estados "primer golpe" o "ataque Brave". Primer golpe significa que solo los aliados (o los enemigos) pueden realizar acciones en el primer turno.

Ataque Brave significa que el combate empieza con +1 PB.



Desarrollo de batalla

Selecciona acciones de combate (pág. 23) para luchar.



Cuando todos los aliados y los enemigos hayan actuado, cambiará el turno y podrás seleccionar acciones de combate otra vez.

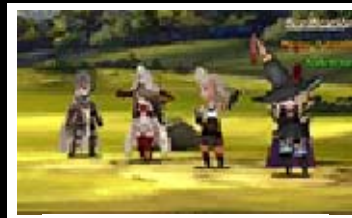


Cambiar velocidad de acción

Pulsa \oplus y \ominus para cambiar la velocidad de las acciones (pausa, 1x, 2x, 4x).

Fin de batalla

Si derrotas a los enemigos, ganarás y se mostrará la pantalla de evaluación de batalla. En la pantalla 3D podrás ver las bonificaciones de combate, mientras que en la pantalla táctil verás la EXP., los PT, el dinero (pg) y los objetos logrados.



Bonificaciones de combate

Ganarás bonificaciones de combate si cumples ciertas condiciones al ganar un combate. Recibirás más EXP., PT y pg si ganas bonificaciones.



Fin de la partida

Todo el grupo será eliminado si los PS de todos sus miembros



llegan a cero. Pulsa **A** o **L** para ir a la pantalla del título.

Estados alterados

Los estados alterados de un personaje son consecuencia de ciertos ataques o tipos de magia. Sánalos con objetos o magia. Algunos de los estados alterados son los siguientes:

KO	Los personajes fuera de combate (KO) tienen cero PS y no podrán actuar.
Veneno	Los personajes envenenados sufren daños al final del turno.

Ceguera	Los personajes tendrán más dificultades para asestar ataques certeros.
Mutis	Ciertas habilidades que usan PS, PM o PB no estarán disponibles.
Sueño	Los personajes dormidos no actúan, pero se despiertan cuando son atacados.
Parálisis	Los personajes paralizados no actúan.
Confusión	Los personajes confundidos podrían atacar a sus aliados o incluso huir.



Atacar

Ataca al objetivo seleccionado con el arma equipada.

Habilidades

Usa acciones de trabajo o fijas. Selecciona un objetivo que atacar o curar. Para ciertas habilidades, como la magia, se pueden seleccionar varios objetivos.



Brave (pág. 24)

Usa PB para incrementar el número de acciones.

Default (pág. 24)

Acumula PB mientras defiendes.

Movimiento especial

Los movimientos especiales (pág. 17) estarán disponibles si se cumplen ciertas condiciones. Selecciona uno y luego el objetivo al que atacar o curar.



Invocar amigo (pág. 24)

Usa movimientos de amigos o invitados y añade o cambia los que envías.

Objetos

Usa los objetos que tengas o cambia el equipo. Selecciona un objeto y el objetivo contra el que usarlo.

- ◆ Puedes realizar otra acción tras cambiar el equipo.

Huir

Huye del combate. Todo el grupo podrá huir si uno de sus miembros lo consigue.



Brave y Default

Los personajes suelen tener una acción por turno, pero puedes aumentar el número usando las acciones de combate Brave y Default. Los enemigos también pueden usar Brave y Default.



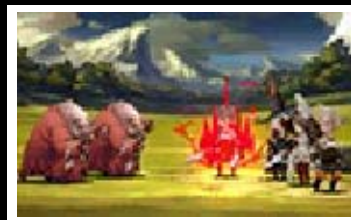
Acumular PB con Default

Selecciona DEFAULT para acumular PB al defender. Puedes acumular hasta tres PB.



Aumentar acciones con Brave

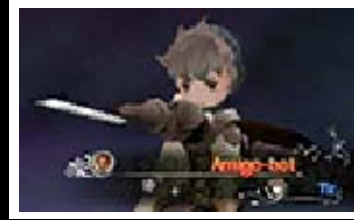
Selecciona BRAVE para usar PB y aumentar el número de acciones en ese turno (hasta cuatro). Puedes seleccionar Brave incluso si tienes cero PB, pero si tienes PB negativos, no podrás realizar acciones hasta que vuelva a cero.



- ◆ No podrás seleccionar DEFAULT durante un turno en el que hayas seleccionado BRAVE.
- ◆ Los PB negativos se recuperan en uno al final del turno.

Invocar amigos

Los amigos o invitados invocados (pág. 26) usan sus acciones.



Selecciona al amigo o invitado al que invocar, el movimiento que quieras usar, y el objetivo.



Afinidad

Cuanto más uses los movimientos de un amigo, más aumentará tu afinidad. Cuanto mayor sea la afinidad, mejor será el resultado del movimiento de ese amigo.



Afinidad

◆ La afinidad no afecta a los invitados.

Enviar (invocar amigo)

Añade o cambia el movimiento enviado, que se incluye en el perfil.



Selecciona ENVIAR y una acción de batalla (acción que añadir).



Bravely Second es una habilidad que permite actuar con el enemigo congelado. Mientras dura el efecto de Bravely Second, puedes usar PE (pág. 15) para ejecutar acciones.

Detener el tiempo

Pulsa **START** durante la selección de acciones o durante una acción para activar Bravely Second.



Usar PE para realizar acciones

Selecciona un personaje tras una acción para ver el coste de PE. Selecciona ¡VAMOS! en este punto para ejecutar la acción.



Coste en PE

Puedes activar Bravely Second con los PE a cero, pero no se puede reactivar hasta que los PE vuelvan a cero.

- ◆ El coste en PE varía por acción.
- ◆ Puedes usar Brave y movimientos especiales. Si usas Brave, se consumirán PE.



El juego te permite enviar tu propio perfil y recibir los perfiles de otros jugadores mediante StreetPass, comunicación local e internet. Cada perfil contiene un movimiento enviado (movimiento usado al invocar amigos) e información de perfil.

- ◆ Para intercambiar perfiles, debes aceptar compartir perfiles.

Añadir o cambiar perfil

Puedes añadir o cambiar tu movimiento enviado como se indica.



Para cambiar el mensaje corto de tu perfil, selecciona TÁCTICAS » AMIGOS y luego toca EDITAR en la pantalla táctil.



Movimiento enviado

Añade o cambia tu movimiento enviado seleccionando ENVIAR en INVOCAR AMIGO. Selecciona SÍ tras un combate para enviar perfil.

Recibir perfiles

Cada perfil que recibas se añadirá como amigo o invitado.

Amigos

Si los usuarios de ambas consolas son amigos, los perfiles se añadirán como amigos. Tras añadir a veinte personas, tendrás que borrar un perfil antes de poder añadir uno nuevo.

Invitados

Los perfiles de personas que no sean amigos recibidos mediante AÑADIR AMIGOS (pág. 31) o StreetPass (págs. 28 y 29) se añaden como invitados. Después de añadir a veinte personas, se sobrescribirán los perfiles con los nuevos que añadas, empezando por el más antiguo.

- ◆ Los perfiles de invitado funcionan con Abilink (pág. 18).

Añadir amigos/actualizar datos

El comando AÑADIR AMIGOS permite a los usuarios registrarse como amigos por varios métodos. El comando ACT. DATOS te permite actualizar los perfiles de quienes ya has añadido como amigos.

Las némesis son poderosos monstruos que no te encontrarás a menudo. Puedes ganar objetos especiales al derrotarlos.

Recibir némesis

Puedes recibir némesis de la forma descrita a continuación. Ten en cuenta que las némesis que recibas no se añadirán a la Enciclopedia.

Recibir por internet (Act. datos)

Puedes recibir una némesis al actualizar datos (pág. 31). Las némesis que recibas aparecerán en el pueblo de Norende (pág. 14).



Némesis

- ◆ Una vez que derrotes a una némesis, no podrás volver a recibirla con el comando ACT. DATOS.

Recibir por StreetPass

Recibirás némesis automáticamente de otros jugadores mediante StreetPass.

- ◆ Puedes recibir la misma némesis ilimitadamente mediante StreetPass.

- ◆ Puedes recibir hasta siete némesis. Una vez que tengas siete, las anteriores se sobrescribirán con las nuevas, desde la más antigua.
- ◆ No pierdes una némesis al enviarla por StreetPass.

Luchar contra némesis

Tras recibir una némesis, toca el icono de némesis en Norende para ver el menú de némesis.



Menú de némesis

Luchar	Combate contra una némesis. Las némesis que derrotes desaparecerán.
Proteger	Selecciona PROTEGER para evitar que se borre una némesis cuando consigas más de siete.
Enviar	Selecciona una némesis para enviarla por StreetPass.

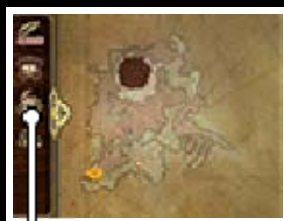
Intercambiar perfiles y némesis (StreetPass)

Las consolas Nintendo 3DS que tengan StreetPass activado para este juego intercambiarán perfiles y némesis automáticamente.

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

● Activar StreetPass

Para usar StreetPass por primera vez, selecciona **BUZÓN** en el menú de mapa (pág. 13). Añade un perfil para enviarlo desde tu consola.



Buzón

● 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**.




Enviar/recibir datos (StreetPass)

Si te encuentras con otros jugadores que tengan activado StreetPass, se intercambiarán perfiles y némesis automáticamente entre consolas.

- ◆ Para más información sobre cómo recibir némesis, consulta la página 27.




Buzón (menú de mapa)

Siempre que te encuentres con una persona nueva con StreetPass, aparecerá ACTUALIZAR en el buzón  del menú de mapa. Toca el icono para obtener su perfil.



Buzón (menú de Norende)

Siempre que te encuentres con una persona nueva con StreetPass, aparecerá ACTUALIZAR en el buzón  del menú de Norende. Toca el icono para obtener su perfil.

Acerca de la comunicación local (Juego local)

Si otro jugador y tú tenéis cada uno una consola Nintendo 3DS y un ejemplar de Bravelly Default, uno puede ser el anfitrión y el otro el invitado, para poder añadir al otro jugador como amigo o actualizar su perfil.



Equipo necesario:

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

Instrucciones para la conexión

Desde el menú Aventura (pág. 12) o Guardar (pág. 13), selecciona **AÑADIR AMIGOS » CON COMUNICACIÓN LOCAL** para comenzar el proceso de añadir a un amigo con comunicación inalámbrica local.

1. Buscar al otro jugador

Si eres el anfitrión, espera al invitado. Si eres el invitado, deberás buscar al anfitrión. Una vez que encuentres al anfitrión, selecciónalo en la lista para enviar una solicitud de amigo. El anfitrión elegirá si acepta la solicitud del invitado.



2. Completar registro de amigo

El registro de amigo se completará cuando el anfitrión acepte la solicitud.



- ◆ Puedes actualizar perfiles para los amigos que has añadido usando el comando ACT. DATOS (pág. 31).



Acerca de las funciones en línea (internet)

Conéctate a internet para realizar diversas acciones, como añadir amigos, actualizar perfiles y otros datos, y recibir némesis.

Añadir amigos

Desde el menú Aventura (pág. 12) o Guardar (pág. 13), selecciona **AÑADIR AMIGOS » CON INTERNET** para conectarte a internet y registrar amigos.

- ◆ Para añadir amigos por internet, ambas consolas deben estar registradas como amigas.

Actualizar datos

Desde el menú Aventura (pág. 12) o Guardar (pág. 13), selecciona **ACT. DATOS** para conectarte a internet y actualizar diversos datos.



Actualizar datos abarca:

- Actualizar tu propio perfil
- Actualizar perfiles de amigos
- Actualizar tu progreso a modo de copia de seguridad
- Recibir objetos o invitados en algunos casos
- Recibir perfiles de invitados (pág. 26) en algunos casos

- ◆ Si hay némesis disponibles, las

recibirás en este momento.



Comprar bebidas PE (objeto premium) (contenido adicional de pago)

A partir de cierto punto del juego, podrás comprar bebidas PE desde el menú PE con dinero del mundo real (pág. 15).



Cómo comprar

En el menú PE, selecciona COMPRAR BEBIDA PE. En la pantalla que aparezca, selecciona la cantidad a comprar y, si estás de acuerdo con el pedido, selecciona CONFIRMAR.



Notas sobre la compra de bebidas PE

- Puedes consultar los contenidos adicionales descargados en la sección "Movimientos de la cuenta" de Nintendo eShop.
- No es posible reembolsar 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 aunque insertes en ellas la tarjeta SD.

Cómo añadir saldo

Para adquirir bebidas PE, deberás disponer de saldo suficiente en tu cuenta de Nintendo eShop.

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

■fast opencv / New BSD License
Copyright © 2006, 2008, 2009,
2010 Edward Rosten All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*Neither the name of the University of Cambridge nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

■ Pawn Abstract Machine / Apache License 2.0
Copyright © ITB CompuPhase, 1997-2009

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.