

# DRAGON QUEST VIII: El periplo del Rey Maldito

1 Información importante

## Información básica

2 Intercambio de datos

3 Funciones en línea

4 Control parental

## Primeros pasos

5 Prólogo

6 Los personajes

7 Controles

8 Comenzar tu aventura

9 Tomarse un descanso

## En las ciudades

10 Explorar ciudades

11 Lugares de la ciudad — 1

12 Lugares de la ciudad — 2

## El mundo

13 Explorar el territorio salvaje

## El menú principal

14 Opciones del menú principal

15 Hablar

16 Objetos

17 Atributos

18 Equipar

19 Magia

20 Consultar

21 Misc.

22 Regis. de batalla

## Batallas

23 Cómo luchar

24 Órdenes de batalla — 1

25 Órdenes de batalla — 2

## Destrezas

26 El sistema de destrezas

## Alquimia

27 ¡Diviértete con la alquimia!

## Funciones inalámbricas

28 StreetPass

29 Internet

## Extras

30 Diversión y juegos

31 La Arena de Monstruos

## Contacto

32 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.

- ◆ Las imágenes de este manual

corresponden a la versión en inglés del programa.

- ◆ Cuando se necesite especificar, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés de la imagen correspondiente y la traducción utilizada en el programa.

### 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](http://www.pegi.info)

USK (Alemania):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch  
(Australia):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nueva Zelanda):  
[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Rusia:  
[minsvyaz.ru/ru/documents/](http://minsvyaz.ru/ru/documents/)

## 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-BQ8P-00

## 2 Intercambio de datos

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

### Intercambiar contenidos

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

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



### 3 Funciones en línea

Este programa te permite intercambiar postales digitales y descargar objetos de bonificación a través de internet. Si deseas más información, consulta el apartado sobre internet en la página 29.

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

Este programa es compatible con Nintendo Network™.



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

#### Advertencias sobre la comunicación en línea

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

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

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

## 4 Control parental

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

- ◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- Comunicación en línea con otros usuarios  
Restringe el intercambio de postales digitales con otros jugadores a través de internet (pág. 29).
- StreetPass  
Restringe el intercambio de postales digitales a través de StreetPass.

Restringir la comunicación en línea con otros usuarios también restringirá la descarga de objetos de bonificación.

## 5 Prólogo

"Un cetro del que hablan los mitos... confinado desde tiempos antiguos, ve desatado su poder mortal, presagiando el fin de Trodain".

Hace mucho, mucho tiempo se forjó un cetro de extraordinarios poderes mágicos. Durante muchos años permaneció dormido, a salvo en un castillo. Pero un día apareció un retorcido bufón conocido como Dhoulmagus que rompió el sello que protegía el cetro y despertó sus aterradores poderes, además de liberar una funesta maldición que se extendió por todo el reino. El castillo y su gente quedaron rodeados por unas zarzas encantadas y el tiempo pareció detenerse. Esta terrible magia también afectó al rey y a la princesa, que adoptaron un aspecto nuevo y extraño. Solo una persona logró escapar ilesa de la maldición, y eres tú. Aquí empieza tu misión: debes devolver la normalidad al reino y rescatar a sus desdichados habitantes.

### El héroe

(tú)

Eres un guardia real que tuvo que huir cuando se extendió la maldición en su reino. Ahora viajas con Trode y Yangus. Munchie es tu fiel amigo roedor y a menudo se asoma en tu bolsillo.



### Yangus

Con la voz de Ricky Grover

Es un exbandido con una forma de hablar muy campechana.

Vuestros caminos se han cruzado de manera inesperada y ahora te considera su jefe de confianza.

### Jessica

Con la voz de Jaimi Barbakoff

Es la hija única de una familia aristocrática de un pueblo muy pequeño. Es un poco mandona y discute constantemente con su madre, pero sus vecinos la respetan.





## Angelo

Con la voz de Blake Ritson

Este caballero templario ha jurado proteger su abadía. Sin embargo, parece más interesado en el juego y en las mujeres guapas que en la iglesia, actitud que reprueban los demás templarios.

## Rubí

Con la voz de Morwenna Banks

Esta magnífica bandida es bastante reservada y le gusta estar en su "guarida" solitaria. Parece tener una relación bastante peculiar con Yangus, tu compañero de viaje.



## Morrie

Con la voz de Brian Bowles

Al dueño de la famosa Arena de Monstruos no se lo ha visto jamás sin bufanda, independientemente del tiempo que haga. Su pasión y gusto son simplemente... mareantes.

## Trode

Con la voz de Jon Glover

No te dejes engañar por la extraña apariencia de tu compañero de viaje. A pesar de su aspecto, habla con un tono regio propio de un rey.





## 7 Controles



### Controles básicos

○	Moverse
+	Seleccionar/Mover la vista
Ⓐ	Confirmar/Acción (hablar, examinar, etc.)
Ⓑ	Cancelar
ⓧ	Ver el menú principal
Ⓨ	Consultar al grupo
Ⓛ / Ⓡ	Rotar vista
○	Rotar vista (solo en consolas New Nintendo 3DS)
Ⓛ + Ⓡ	Restaurar vista/Vista en primera persona (mantener)
START	Mirar por el visor de la cámara

### Controles de la cámara

○	Cambiar ángulo
+	Mover la cámara
Ⓐ	Hacer una foto
Ⓑ	Mostrar/Ocultar miembros del grupo
ⓧ	Foto de grupo
Ⓨ	Cambiar de pose
Ⓛ	Alejar la vista
Ⓡ	Acercar la vista
START	Terminar sesión

### Botón de acción

Cada vez que veas un signo  o , pulsa Ⓐ para realizar la acción más adecuada según las circunstancias del momento: iniciar una conversación, examinar un objeto, etc.



## 8 Comenzar tu aventura

Cuando comiences una partida, verás en pantalla el menú de registro de aventuras.



### Cómo crear un registro de aventuras

Selecciona "Crear nuevo registro de aventuras" [Create a new adventure log] en la lista de opciones y ponle un nombre. Cuando hayas terminado, se creará tu registro de aventuras y podrás comenzar a jugar.

◆ Puedes crear un máximo de dos registros de aventuras.

### Reanudar la aventura

Elige "Continuar la aventura" [Continue your adventure] en el menú y selecciona el registro de aventuras con el que quieras empezar a jugar. Todo estará exactamente igual a como lo dejaste cuando te confesaste (pág. 9).

### Proseguir desde un registro de aventuras rápido

Selecciona "Continuar una aventura suspendida" [Continue a suspended adventure] para empezar desde el punto en el que hiciste el último registro de aventuras rápido (pág. 9).

Antes de dejar de jugar, no olvides guardar tu progreso actual en un registro de aventuras o en un registro de aventuras rápido.

### Registrar tus progresos (guardar)

Para registrar tus progresos en la aventura, confiesa todos tus actos en una iglesia (pág. 11).



### Registro de aventuras rápido (guardado rápido)

Selecciona "Guardado rápido" en el menú "Misc." (pág. 21) para que tus progresos queden guardados en un registro de aventuras rápido.

- ◆ Solo hay un registro de aventuras rápido, así que se sobrescribirá la información anterior cuando selecciones "Guardado rápido" de nuevo.

### Borrar un registro de aventuras

Selecciona "Borrar un registro de aventuras" en el menú de registro de aventuras (pág. 8) y elige cuál de ellos quieres eliminar.

- ◆ Cuando borres un registro de aventuras, quedará eliminado para siempre... ¡así que no borres nada importante!
- ◆ No se puede eliminar expresamente el registro de aventuras rápido.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no reinicies la consola de manera reiterativa ni utilices los controles incorrectamente de forma intencionada. Tampoco saques la tarjeta de juego o la tarjeta SD mientras se guardan los datos, y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.

## 10 Explorar ciudades

### Conseguir información

La clave de la aventura está en explorar las ciudades y hablar con la gente. Si hablas con suficientes personas, seguro que descubres alguna pista sobre lo que tienes que hacer.


### Usar el mapa

En la pantalla táctil se muestra la ciudad en la que estás, tu ubicación exacta y los lugares más importantes.




#### 1 Nombre del lugar









#### 2 Ubicación actual y orientación

Cuando entres en un edificio, el símbolo cambiará a .

#### 3 Menú del mapa

Toca el icono  para acceder a un menú de atajos con distintas opciones para moverte por el mundo, acceder al pote de alquimia o pedir consejo a tus compañeros de grupo.

#### 4 Otros símbolos del mapa

 Iglesia	 Tienda de armas
 Posada	 Tienda de armaduras
 Banco	 Tienda/Puesto de objetos
 Taberna	
 Pozo	

## Hacer fotografías

Pulsa **START**  
en la ciudad o  
en el campo  
para mirar por el  
visor de la



cámara. Si pulsas **A**, podrás  
capturar una instantánea de lo  
que estés mirando y se guardará  
en la tarjeta SD. Puedes ver y  
adornar las imágenes en el álbum  
de fotos, al que puedes acceder  
en el menú "Misc." (pág. 21).

En tus viajes encontrarás numerosos lugares que puedes visitar y que te serán de gran ayuda.

## Iglesias

Los sacerdotes y monjas de las iglesias te ayudarán de formas muy distintas. Pueden escuchar tus confesiones para guardar tu progreso en un registro de aventuras o devolver la vida a los miembros del grupo. En la pantalla táctil verás la experiencia que cada miembro del grupo necesita para alcanzar el siguiente nivel.



Confesión (guardar)	Guarda los detalles de tu progreso en un registro de aventuras (pág. 9).
Resurrección	Se devuelve la vida a un miembro del grupo.
Purificación	Se cura de un envenenamiento.
Bendición	Se elimina un objeto maldito del que no puedes deshacerte de otra manera.

- ◆ Es necesario hacer un pequeño donativo para beneficiarse de los servicios de resurrección, purificación y bendición.

## Posadas

El grupo recupera todos sus PV y su PM cuando se aloja en una posada. El precio varía de una ciudad a otra y en función del número de personajes que se alojen. Podrás elegir entre quedarte hasta el día siguiente en la posada o bien descansar hasta la noche.



◆ Descansar en la posada no revierte los efectos adversos de los envenenamientos o maldiciones (pág. 23).



## Tiendas y puestos de armas, armaduras y objetos

Puedes comprar todo tipo de artículos para tu aventura en las diversas tiendas de la ciudad.



### Comprar

Selecciona el artículo que quieras comprar con  $\oplus$  y luego elige la cantidad que quieras con  $\oplus$  /  $\otimes$  /  $\odot$ . Por último, debes indicar qué miembro del grupo llevará los artículos que acabas de adquirir.

### Vender

Selecciona el miembro del grupo que lleva el artículo que quieras vender y después elige el artículo en cuestión.

## Bancos



En los bancos podrás guardar tu dinero de mil en mil monedas de oro. Puedes sacar dinero de tu cuenta siempre que quieras en cualquier banco. Si tu grupo resulta aniquilado (pág. 23), perderás la mitad de las monedas que lleves encima, pero el dinero del banco se mantendrá intacto.



## 13 Explorar el territorio salvaje

Más allá de los confines de las ciudades te espera el amplio y extenso territorio salvaje para explorar. Visita todos los lugares que puedas y recoge pistas para tu misión.

### Usar el mapa

Toca los iconos  o  de la pantalla táctil para alternar entre el mapamundi y el mapa de la zona en la que te encuentras. Cuando se muestre el mapa de la zona, desliza el lápiz táctil en la pantalla para navegar por el mapa.

- ◆ Es posible que algunas mazmorras y otras partes del mundo no aparezcan representadas en el mapa.



### Enemigos del territorio salvaje

Cuando abandones la seguridad de las ciudades, tendrás que enfrentarte a monstruos si te acercas demasiado a ellos (págs. 23-25). ¡Ten mucho cuidado de dónde te metes!



### Hallazgos afortunados

Si ves algo brillante en el suelo o encuentras un cofre del tesoro, échale un vistazo. ¡Es posible que sea algo útil!



## Día y noche

El tiempo pasa mientras juegas tu aventura y, cuando caiga la noche, las tiendas cerrarán, la gente hablará de otras cosas y... ¡los monstruos más fuertes saldrán a jugar!

## Medios de transporte

A lo largo del viaje irás encontrando nuevos medios de transporte para visitar lugares a los que antes no podías llegar. A continuación tienes la descripción de dos de ellos, pero quién sabe lo que podrás encontrar en el camino...

### Barcos

Con un barco podrás navegar libremente por los mares del mundo.



Sin embargo, debes tener cuidado. Los monstruos no viven únicamente en tierra (¡y en el mar aparecen sin avisar!). Para embarcarte en un barco, solo tienes que acercarte a él. Cuando llegues a una zona donde desembarcar, podrás bajarte.

### Dientes de sable

Estas criaturas magníficas no te llevarán a ningún sitio que no puedas alcanzar a



pie, pero te llevarán mucho más rápido. Deberás obtener cierto objeto antes de poder montar en ellos. Cuando quieras bajarte de un dientes de sable, solo tienes que pulsar **B**.

## 14 Opciones del menú principal

Cuando estés caminando por ahí, pulsa ⊗ en cualquier momento para abrir el menú principal (págs. 15-22).



**1** Menú principal

**2** Estado del grupo (pág. 17)

Aquí podrás ver los PV y PM actuales de cada miembro del grupo y sus respectivos niveles.

**3** Oro transportado

## 15 Hablar

Selecciona esta opción para hablar con quien tengas delante de ti. Si la persona en cuestión tiene mucho que decir, podrás leer más texto pulsando cualquier botón.



## 16 Objetos

Selecciona esta opción para usar cualquier objeto, pasarlo de un miembro del grupo a otro y para sacarlo/meterlo en la bolsa común de tu grupo. Selecciona primero el miembro del grupo (o la bolsa), elige un objeto de la lista y a continuación lo que quieras hacer con el objeto.



1 Objetos transportados

2 Descripción del objeto

### Opciones del menú de objetos

Usar	Utilizar el objeto destacado. En algunos casos tendrás que seleccionar también el objetivo en el que se usará el objeto.
Transferir	Das el objeto a alguien o lo guardas en la bolsa.
Equipar (quitar)	Equipas o retiras armaduras, escudos, cascos y accesorios.
Desechar	Te deshaces de un objeto.

### Organización de los objetos

#### Organizar objetos

Te permite meter en la bolsa aquellos objetos que lleve el grupo y que no estén equipados. Puedes seleccionar un miembro del grupo en concreto o seleccionar "Todos" para organizar todos los objetos a

la vez.

### Ordenar la bolsa

Permite organizar la disposición del contenido de la bolsa por tipo de objeto o por orden alfabético.

## 17 Atributos

Consulta detalles acerca del grupo, por ejemplo las estadísticas actuales de cada miembro, el tiempo que llevas empleado en esta aventura o cuánto oro tienes ahora mismo.

### Atributos de cada miembro

Si colocas el cursor junto a un miembro del grupo, podrás consultar su estado y otros datos. Pulsa **A** para ver la lista de conjuros, cualidades y habilidades del miembro del grupo en cuestión.



**1** Nombre del personaje

**2** Atributos del personaje

**3** Equipo actual del personaje

**4** Destrezas del personaje  
(pág. 26)

Consulta aquí las destrezas que poseen los miembros del grupo, así como los puntos asignados a cada una de ellas.

Guía de atributos



Nv.	Este número indica tu fuerza general. Cuando tus puntos de experiencia (Exp.) alcancen determinado nivel, tus atributos también aumentarán y podrás aprender nuevos conjuros y habilidades, además de ganar puntos de destreza.
Fuerza	Indica tu poder físico. A medida que aumente, también lo hará tu poder de ataque.
Agilidad	Indica tu destreza física. A medida que aumente, serás más hábil que tu enemigo y también podrás golpear antes en cada ronda de la batalla.
Resistencia	Indica la forma física de tu cuerpo. Si aumenta, también lo hará tu poder de defensa.
Sabiduría	Indica tu nivel de intelecto. A medida que aumente, también lo hará el poder de los conjuros que lances.
Ataque	Influye en la cantidad de daño que provocan tus ataques. Está condicionado por tu fuerza y el arma que lleves equipada en ese momento.



Defensa	Influye en la cantidad de daño que recibes de los ataques enemigos. Está condicionado por tu resistencia y la armadura que lleves equipada en ese momento.
PV máx.	Indica el número máximo de golpes que puedes recibir en este momento.
PM máx.	Indica la cantidad de PM que puedes lograr en este momento. Necesitas PM (poder mágico) para lanzar conjuros o usar determinadas habilidades.
Exp.	Indica la cantidad de experiencia que has conseguido en tu viaje.
Siguiente nivel	Indica la cantidad de experiencia que necesitas para alcanzar el siguiente nivel.

### Atributos de todos

Selecciona "De todos" para consultar los atributos principales de todo el grupo a la vez.

Nombre	HP	MP	Def	Atq	Mag
Ben	123	10	11	10	10
Alex	124	10	11	10	10
Chloe	125	10	11	10	10
Yasuo	126	10	11	10	10
Alex	127	10	11	10	10
Chloe	128	10	11	10	10
Yasuo	129	10	11	10	10
Alex	130	10	11	10	10
Chloe	131	10	11	10	10
Yasuo	132	10	11	10	10

### Tiempo y dinero

Si colocas el cursor junto a "De todos", podrás ver la cantidad de oro que tiene el grupo en el banco, entre otros detalles como el número de fichas de casino que tienes en ese momento.

## 18 Equipar

Aquí puedes cambiar las armas, armaduras, escudos, cascos y accesorios que llevan equipados los miembros del grupo. En algunos casos, el cambio de prendas puede afectar a todo su aspecto.

- ◆ La pantalla de equipo es compatible con las imágenes 3D.

### La pantalla de equipo







#### 1 Valores del atributo si está equipado

Los atributos que aumentan su valor se indican en verde, mientras que los que reducen su valor se muestran en gris. La marca "E" indica que un objeto está equipado en este momento.

#### 2 Equipo actual

### Cambiar el equipo de los miembros del grupo

Selecciona con  una pieza del equipo que el personaje actual lleve encima y luego pulsa  para equiparla. Puedes alternar entre los distintos tipos de equipo con . Pulsa  para ver una descripción de la pieza seleccionada. Examina cómo afecta cada artículo a los atributos del personaje y haz tu selección cuidadosamente. Recuerda que cada miembro del grupo puede



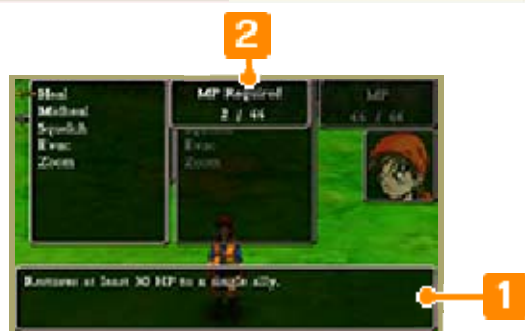
equiparse con objetos distintos.



## 19 Magia

Lanza conjuros o utiliza las habilidades que hayas aprendido. Selecciona la habilidad o el conjuro que quieras y después con quién los usarás.

### La pantalla de magia





**1** Explicación del conjuro o habilidad


**2** PM necesario/actual

"PM necesario" es la cantidad de poder mágico que necesitas para lanzar el conjuro o usar la habilidad que hayas seleccionado.

## 20 Consultar

Esta opción te permite hablar con los miembros del grupo. Aparecerán en pantalla todos los personajes con los que te encuentres. Elige a quién quieres consultar con  y pulsa  para escuchar su opinión.



◆ Puedes hablar con tus compañeros de grupo si pulsas  mientras viajas o seleccionas "Consultar" en el menú del mapa.

En el menú "Misc." puedes asignar puntos de destreza, modificar la formación del grupo o ajustar las tácticas de combate, entre otras opciones. También puedes acceder al pote de alquimia, así como a los ajustes de sonido o las opciones de red.

- ◆ Es posible que algunas opciones no estén disponibles hasta que hayas alcanzado cierto punto en tu aventura.

### Curación total

Pide a los personajes que dominan los conjuros curativos que usen su magia para recuperar por completo los PV de todo el grupo y eliminar cualquier efecto del veneno.

- ◆ Si tus sanadores se quedan sin PM en este proceso, no se completará la curación de todos los miembros del grupo.
- ◆ No podrás resucitar a los difuntos de tu grupo con este método.

### Táctica

Cambia la estrategia de los miembros del grupo en la batalla (pág. 25). Puedes seleccionar una estrategia específica para cada miembro del grupo o bien ordenar a todos ellos que sigan la misma si seleccionas "De todos".

### Puntos de destreza

Asigna los puntos de destreza que hayan ganado los miembros del grupo al subir de nivel (pág. 26).

### Formación

Modifica la formación del grupo. Selecciónalos por orden, empezando por aquel que quieras colocar en primera línea. Cuanto más adelantado esté un personaje,

más posibilidades habrá de que lo alcancen.

- ◆ No puedes quedar fuera de la formación. ¡Recuerda que eres el héroe!

### El líder del grupo

El miembro del grupo que encabece la formación aparecerá en pantalla cuando viajes por el mundo.

### Ajustes

Puedes ajustar por separado el volumen de diversos elementos del juego, entre otras funciones.

Música	Cambia el volumen de la música de fondo.
Efectos	Modifica el volumen de los efectos de sonido.
Voces	Ajusta el volumen de las voces en los diálogos.
Botones L y R	Invierte o restaura los valores por defecto del control de la cámara con <b>L</b> y <b>R</b> .
Arriba/abajo en la cruz de control	Invierte o restaura los valores por defecto del control de la cámara con <b>+</b> .
Izquierda/derecha en la cruz de control	Invierte o restaura los valores por defecto del control de la cámara con <b>+</b> .

### Álbum de fotos







Repasa las fotos que has sacado en el mundo y adórnalas si quieres. Recuerda que, si excedes el límite de fotografías del álbum (100 en total), se borrarán automáticamente empezando por la más antigua. Si no quieres borrar una fotografía, puedes protegerla si seleccionas "Proteger" en el menú de fotos.



### Adornar fotos

Selecciona una fotografía y a continuación la opción "Adornar" en el menú, podrás ver la siguiente lista de opciones. Cuando termines, no te olvides de seleccionar "Guardar y salir".

#### ● Añadir pegatinas

Tras seleccionar una pegatina, podrás pegar en la fotografía todas las copias que quieras. Solo tienes que tocar la pantalla táctil. Puedes mover la pegatina con  después de pegarla. También puedes rotarla con , cambiar su tamaño con  o eliminarla con .



#### ● Aplicar filtro

Dales otro aspecto a tus fotografías con diversos filtros como sepia o monocromo.



#### ● Añadir marco

Remata tu fotografía con el marco que más te guste.



### Fotos locas de StreetPass

Modifica tus ajustes de StreetPass o consulta qué has conseguido a través de StreetPass (pág. 28).



## Álbum de "afotos"

Consulta tus progresos con el Álbum de "afotos" de Camarón (pág. 30).

## Descargar objetos de bonif.

¡Conéctate a internet y recoge objetos de bonificación especiales (pág. 29)!

## Pote de alquimia

Combina distintos objetos para crear otros nuevos (pág. 27).

- ◆ El pote de alquimia se guarda en el carromato, así que solo puedes usarlo en lugares a los que pueda acceder este.

## Equipo de monstruos

Modifica la composición de tu equipo de monstruos (pág. 31) o consulta las estadísticas de tu equipo actual.

## Guardado rápido

Guarda tus progresos en el registro de aventuras rápido (pág. 9).

## 22 Regis. de batalla

Consulta los progresos que has obtenido en tu misión.

- ◆ Es posible que algunas opciones no estén disponibles hasta que hayas alcanzado determinados puntos del juego.

### Registro de batalla

Consulta los detalles de tu rendimiento en combate y en la aventura.

### Monstruos derrotados

Esta es la lista de los distintos tipos de monstruos que has derrotado hasta el momento.



Elige un monstruo de la lista para consultar más detalles sobre él.

- ◆ La lista de monstruos es compatible con las imágenes 3D.

### Objetos obtenidos

En esta lista podrás ver los distintos tipos de objetos que has recogido en tu aventura hasta el momento.

### Recetas de alquimia

Consulta las recetas que hayas aprendido en tus viajes o las que hayas descubierto experimentando por tu cuenta.



Pulsa **(A)** mientras ves un objeto de la lista para acceder a la pantalla del pote de alquimia (pág. 27).

### Crónicas del casino

Consulta la información de tu rendimiento en los casinos.

## 23 Cómo luchar

Si te acercas demasiado a los monstruos que viven en territorio salvaje, mazmorras, cuevas y torres, tendrás que enfrentarte a ellos. Se hace así...

### La pantalla de batalla

Ataca o lanza conjuros usando las diversas órdenes del menú de batalla.



**1** Órdenes de batalla  
(págs. 24-25)

**2** Estado de los miembros del grupo

**3** Táctica actual

### Ataques especiales

Algunos de los ataques que recibirás en una batalla pueden causarte uno o más estados perniciosos. Trata de recuperarte cuanto antes usando magia o el objeto adecuado.

### Cambios de estado básicos

**Dormido**

Los personajes afectados no podrán hacer nada hasta que despierten.

Envenenado o intoxicado	<p>Los personajes afectados perderán PV mientras caminan tanto en la ciudad como en territorio salvaje. Los personajes envenenados también pierden PV durante las batallas.</p> <p>◆ Cuando termine la batalla, el tóxico se comportará como un veneno normal y los personajes seguirán sufriendo sus efectos.</p>
Paralizado	Los personajes afectados no se pueden mover.
Confuso	Los personajes afectados pueden atacar a sus aliados o actuar de manera precipitada sin hacer caso de las órdenes o tácticas.
Engañado	Los personajes afectados se ven rodeados de espejismos y acertarán menos ataques.
Incapacitado	Los personajes afectados no son capaces de lanzar conjuros mágicos.
Maldito	Los personajes afectados no podrán moverse durante la batalla y sufrirán otros efectos secundarios.
Muerto	Si los PV de un personaje llegan a cero, caerá en combate y no podrá hacer nada más hasta que reviva.

Al finalizar una batalla

Las batallas terminan cuando todos los enemigos han sido derrotados. Tu equipo recibirá en ese momento experiencia y oro. Cuando consigas determinada cantidad de experiencia, subirás de nivel.



### ¡Aniquilación!

Tu grupo resultará aniquilado cuando los PV de todos caigan hasta cero. Cuando esto suceda, todos los miembros resucitarán automáticamente y podrán continuar jugando desde el punto de su última confesión (guardado). Aunque el grupo conservará los artículos que tenía y la experiencia obtenida, se perderá la mitad del oro que llevéis en ese momento.

### Luchar

Esta orden inicia un ataque contra el enemigo. Si la táctica asignada a un miembro del grupo es "Cumplir órdenes", podrás elegir su método de ataque. De lo contrario, los miembros del grupo harán lo que crean conveniente de acuerdo con las tácticas que hayas indicado a cada cual.

### Atacar

Ataca al enemigo con las manos o con el arma que esté equipada en ese momento. Algunas armas permiten atacar a grupos o a todos los enemigos que haya en pantalla.

### Conjuros

Selecciona un conjuro que hayas aprendido y lánzalo para atacar a un enemigo o para curar a un compañero de grupo. Por supuesto, se consumirá PM.

### Defender

Adoptas una posición defensiva y se reduce la cantidad de daño que recibes en cada ataque.

### Habilidad

Selecciona una habilidad de combate que hayas aprendido para ponerla en práctica. Algunas habilidades consumen PM.

### Objetos

Selecciona uno de los objetos que llevas encima para utilizarlo. También puedes quitar o equipar armas y armaduras con esta orden. Sin embargo, no podrás acceder a los artículos de la bolsa del grupo durante la batalla.

### Mentalizar



Tu nivel de tensión aumentará. De este modo, el efecto de tus ataques también se reforzará. Algunas acciones y estados perniciosos pueden restablecer tu nivel de tensión.



### Intimidar

Con esta orden puedes intentar ahuyentar a los monstruos. Si logras tu objetivo, es posible que los monstruos dejen algún cofre del tesoro en su huida. En caso de no lograr intimidarlos, te golpearán inmediatamente sin que los ataques o la defensa de tu grupo los afecte.



### Velocidad

Esta orden te permite variar la velocidad a la que se desarrolla la batalla.

### Huir

Esta orden te permite salir por piernas y retirarte de una batalla. ¡Ten mucho cuidado de todos modos! Si no logras huir, tu enemigo podrá atacarte sin restricciones durante un turno.

### Táctica

Con esta orden podrás asignar tácticas a los miembros de tu grupo. Selecciona el personaje cuyas tácticas quieras cambiar o elige "De todos" para cambiar las de todo el grupo a la vez.

Sin piedad	Derrota al enemigo cuanto antes usando magia poderosa si es posible y sin importar el consumo de PM que suponga.
Lucha prudente	Se presta la misma atención a la acción ofensiva y defensiva. Es la táctica de combate más equilibrada.
Tareas curativas	Se vigilan los PV de los compañeros de grupo y se prioriza la sanación de quien esté débil.
No usar magia	Se lucha sin lanzar conjuros ni habilidades que requieran PM.
Mentalizarse	Se procura aumentar la tensión antes de lanzar ataques poderosos.
Cumplir órdenes	Darás órdenes precisas a este miembro del grupo en cada turno.



## Formación

Cambia los miembros del grupo que participan en las batallas.

- ◆ No podrás usar esta opción si no tienes personajes de reserva o si te alejas del carromato.
- ◆ Si tu grupo de combate es aniquilado, los reservas del carromato participarán en la batalla automáticamente.

### Menú de batalla de la Arena de Monstruos

Cuando combatas en la Arena de Monstruos (pág. 31), las órdenes disponibles serán "Luchar", "Echar" y "Velocidad" (aunque "Echar" no se puede seleccionar).

- ◆ Sin embargo, fuera de la Arena de Monstruos la orden "Echar" se puede utilizar en cualquier momento durante las batallas.

### Acerca de las destrezas

Las destrezas son atributos individuales, como la habilidad con las armas o las características distintivas que poseéis tus compañeros de grupo y tú. Cada uno tiene cinco destrezas. Si consigues puntos de destreza, aumentarás su nivel y aprenderás nuevos conjuros, habilidades y cualidades que te ayudarán en combate.

### Asignar puntos de destreza

Se ganan puntos de destreza cada vez que se sube de nivel. En la pantalla de asignación de puntos de destreza, selecciona la que quieras con  $\oplus$  e indica los puntos que quieras otorgarle con  $\oplus$ . Cuando termines, pulsa  $\textcircled{A}$ . Ten cuidado porque, cuando confirmes la asignación, no podrás cambiar de opinión y distribuir los puntos de nuevo.

- ◆ Añade puntos con  $\textcircled{R}$  para conseguir la cantidad suficiente para alcanzar el siguiente nivel de destreza o bien  $\textcircled{L}$  para restarlos hasta que alcances el mínimo necesario para el nivel de destreza actual o anterior.
- ◆ El número máximo de puntos que puedes asignar a una destreza aumenta a medida que sube el nivel del personaje.

### La pantalla de asignación de puntos de destreza

La pantalla de asignación de puntos de destreza se abrirá cada vez que consigas más puntos o cuando selecciones "Puntos de destreza" en el menú "Misc."



**1** Lista de destrezas

**2** Puntos de destreza restantes

**3** Detalles de la destreza seleccionada

En esta lista encontrarás las cualidades, conjuros y habilidades que puedes aprender asignando puntos a la destreza actual. Las entradas de color blanco son las que ya has aprendido. Las amarillas son las que podrás aprender con los puntos que has asignado de forma provisional. Las grises son aquellas que no puedes aprender todavía.

### Destrezas aprendidas

Puedes utilizar las cualidades y habilidades aprendidas propias de un arma cuando equipes un arma compatible con esa destreza. Sin embargo, las cualidades, conjuros y habilidades obtenidas con la última destreza podrán utilizarse independientemente del arma que lleves equipada.

## 27 ¡Diviértete con la alquimia!

Si combinas diversos objetos en el pote de alquimia, podrás conseguir un increíble objeto nuevo.

Selecciona "Pote de alquimia" en el menú "Misc." o bien toca "Pote de alquimia" en el atajo del menú del mapa para utilizarlo.

### La pantalla de alquimia



1 Objetos que posees

2 Objetos para el pote

### Experimentar con ingredientes

Selecciona los objetos que quieras poner en el pote. Los objetos que puedes utilizar como ingredientes aparecen en blanco. Los que ya están en el pote aparecen en amarillo. Pulsa  $\odot$  para ver los detalles del elemento seleccionado actualmente. Cuando hayas introducido los ingredientes, pulsa **START** para comenzar el proceso de alquimia.

### Seguir una receta

Pulsa  $\otimes$  para abrir el libro de recetas de alquimia. A continuación, selecciona la receta que quieras para comenzar el proceso de alquimia. Si una receta aparece en color rojo, no tienes los ingredientes necesarios en este momento. Aquellos que te falten se indicarán en gris en la lista de ingredientes.

## Aprender recetas

Todas las recetas que encuentres en los libros o que aprendas en tus viajes se añadirán a tu libro de recetas de alquimia. Si das con una receta mientras experimentas con ingredientes en el pote, también se añadirá al libro.

### Intercambiar postales (StreetPass)

Si pasas cerca de otros jugadores que hayan activado StreetPass en su consola para este juego, intercambiaréis postales de forma automática. Las postales contienen un pequeño perfil en línea y una fotografía de tu elección. El perfil consiste en tu nombre, el número de horas que has jugado al juego y la cantidad de encuentros a través de StreetPass que has tenido.

- ◆ El otro jugador y tú tenéis que haber activado StreetPass.
- ◆ Es posible que StreetPass no esté disponible en algunos puntos del juego.

### Activar StreetPass

1. Selecciona "Fotos locas de StreetPass" en el menú "Misc."
  2. Cuando se te pida activar StreetPass, selecciona "Sí" y personaliza tu postal. Cuando hayas terminado, selecciona "Confirmar" y se completará la activación.
- ◆ Necesitarás al menos una fotografía en tu álbum para poder activar StreetPass.

### Detener la actividad de StreetPass

Si quieres detener el intercambio de postales a través de StreetPass, accede a "Gestión de StreetPass" en la opción "Gestión de datos" de la configuración de la consola. Selecciona "DRAGON QUEST VIII" y, a continuación, "Desactivar StreetPass".

### Fotos locas de StreetPass



### Aceptar datos de StreetPass

Si aceptas el intercambio de datos mediante StreetPass, tu sistema podrá intercambiar de forma inalámbrica postales con otros jugadores (pág. 29).

### Ver las postales recibidas

Echa un vistazo a las postales que hayas recibido a través de StreetPass. Puedes guardar un máximo de cincuenta postales. Si superas ese límite, las postales existentes se borrarán automáticamente empezando por la más antigua. Si no quieres borrar una postal, puedes protegerla.

- ◆ Si seleccionas "Bloquear remitente", no recibirás postales del jugador en cuestión.
- ◆ Puedes readmitir a un jugador bloqueado a través de la configuración de la consola.

### Reconocimientos

Puedes indicar que te ha gustado una postal dándole un "reconocimiento" con una de las tres reacciones disponibles. Si le das un reconocimiento a la postal de otro jugador y os encontráis de nuevo a través de StreetPass, le enviarás ese reconocimiento. Cuantos más reconocimientos recibas así, mejor para ti porque podrás conseguir recompensas especiales.

- ◆ Ten cuidado porque, si eliminas una foto de tu álbum que haya recibido un reconocimiento de otro jugador, no recibirás su reconocimiento aunque os encontréis de nuevo mediante StreetPass.

### Editar postal a enviar

Cambia la fotografía de la postal que vayas a enviar a otros jugadores a través de StreetPass. La postal además contendrá tu nombre, el número de horas que has jugado al juego y la cantidad de encuentros a través de StreetPass que has tenido.



Puedes intercambiar postales y descargar objetos de bonificación en línea.

### Intercambiar postales (Internet)

Selecciona "Fotos locas de StreetPass" en el menú "Misc." y después "Aceptar datos de StreetPass" e "Intercambiar postales en línea" para conectarte en línea e intercambiar postales con jugadores elegidos al azar.

- ◆ Solo puedes intercambiar un máximo de tres postales al día y debes esperar al menos tres horas entre cada intercambio.

### Descargar objetos de bonificación (Internet)

Puedes conseguir objetos de bonificación a través de internet. Selecciona "Descargar objetos de bonif." en el menú "Misc."

- ◆ No puedes descargar el mismo objeto varias veces. Cuando descargues un objeto de bonificación, se añadirá automáticamente a la bolsa del grupo y a cada registro de aventuras que hayas creado.

### Descargar objetos de bonif.

Si hay un objeto de bonificación disponible, se descargará automáticamente y se añadirá a la bolsa del grupo.

- ◆ Solo puedes descargar una vez al día aquellos objetos de bonificación que estén disponibles.

El mundo de DRAGON QUEST VIII está lleno de sitios que visitar y de cosas divertidas que hacer. ¡Tómate un descanso en tu viaje cuando quieras! Podrás conseguir recompensas que te servirán en tu aventura.

### Casinos

En los casinos puedes intercambiar oro por fichas para utilizarlas en diversos juegos de azar. Si ganas fichas, podrás cambiarlas por premios alucinantes del juego. ¡Algunos solo se pueden conseguir en los casinos!



### Minnie, princesa de las medallas

En algún lugar del mundo existe una princesa que colecciona las minimedallas que encontrarás en tus viajes. Llévale todas las que puedas y seguro que te recompensará adecuadamente.



### Álbum de "afotos" de Camarón

A un tipo llamado Camarón Oscuro le encanta lanzar retos fotográficos. Si sacas fotos de las cosas que te pida, rellenarás las cartillas de sellos y ganarás premios.



## 31 La Arena de Monstruos

En este lugar se reúnen los dueños de equipos de monstruos para enfrentarse entre sí y demostrar quién es el mejor.

### Primeros pasos


Cuando hables por primera vez con Morrie en el edificio de la Arena de Monstruos, te dará una lista con los tres monstruos que quiere que reclutes. Cuando los consigas, se te abrirán las puertas de la Arena de Monstruos.

### Reclutar monstruos

Presta atención en tus viajes por si te topas con monstruos que puedas reclutar.



Solo tienes que derrotarlos una vez en combate y estarán a tu servicio.

- ◆ Este símbolo  indica qué monstruos puedes reclutar.
- ◆ A medida que aumente tu rango en la competición de la Arena de Monstruos, también aumentará la cantidad de monstruos que Morrie podrá cuidar por ti.

### Formar un equipo

Selecciona "Equipo de monstruos" en el menú "Misc." y luego "Cambiar miembros" para formar el equipo que tú quieras.



**1** Menú del equipo de monstruos

Compro- bar atributos	Consulta las estadísticas de los monstruos de tu equipo y de los reservas.
Cambiar miembros	Podrás cambiar los miembros de un equipo de monstruos.
Liberar	Pones en libertad a un monstruo.

## 2 Reservas

Consulta los datos de los monstruos reclutados que no forman parte de tu equipo actual.

## 3 Información del equipo

Verás el nombre de tu equipo y los miembros actuales.

## Ajustes especiales

Algunas configuraciones de equipo (como que esté formado por monstruos iguales o que haya uno en concreto) pueden proporcionar habilidades y ataques mortales de bonificación.

## ¡En marcha!

Cuando quieras participar en una batalla de la Arena de Monstruos, habla con la gente de recepción. Hay siete rangos en la arena y, por supuesto, empezarás desde abajo. ¡Si ganas tres batallas de tu rango, te harás con la victoria! Recibirás un premio y, lo que es más importante..., ¡subirás al siguiente rango!

## 32 Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web de Nintendo:

[www.nintendo.com/countryselctor](http://www.nintendo.com/countryselctor)

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

[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)