



**MANUAL DE INSTRUCCIONES ALFA**



MUESTRA

## Advertencias

Esta es una versión preliminar de la traducción del manual. Por favor, no tengas en cuenta la maquetación y juzga únicamente por las explicaciones de los textos. Si encuentras algún error o crees que alguna sección debería explicarse con mayor claridad, házmelo saber en los comentarios o por correo electrónico.

MUESTRA



## Índice

*Empezar a jugar*  
*Pantalla de título*  
*Controles básicos*  
*Clases*  
*Formación del grupo*  
*El laberinto*  
*Menú principal*  
*Estado*  
*Combates*  
*Tras los combates*  
*Guía de la ciudad*  
*Navegación en barco*  
*Multijugador*  
*Créditos*

## Empezar a jugar

Asegúrate de que tu Nintendo DS está apagada e inserta el cartucho de *Etrian Odyssey III: La ciudad sumergida* en el hueco correspondiente.

Presiona el botón de encendido y toca la pantalla táctil cuando aparezca la pantalla de inicio de Nintendo DS.

En la pantalla de menú del sistema, toca el panel de *Etrian Odyssey III*. El juego cargará tras unos instantes. Si la consola estaba configurada en el modo automático, el juego se iniciará automáticamente. Consulta el manual de la consola Nintendo DS para más detalles.

Toca la pantalla táctil o presiona cualquier botón para acceder al menú de título inicial.

---

A lo largo del manual, las imágenes que correspondan a la pantalla superior tendrán un borde azul ▲, mientras que las correspondientes a la pantalla inferior (o pantalla táctil) tendrán un borde rojo ▼.

# Pantalla del título

Aquí dispondrás de las siguientes opciones:

## » Nueva partida

Comienza el juego desde el principio. Tras finalizar la historia, aparecerá una opción adicional de color verde que te permitirá iniciar el juego con un gremio más poderoso.

## » Continuar

Si tienes una partida suspendida (pág. 18), puedes continuarla desde donde la dejaste. Una vez cargues la partida suspendida, esta será eliminada inmediatamente.

## » Cargar partida

Continúa la partida desde la última vez que guardaste (pág. 28).

## » Opciones

Cambia los ajustes del juego:

### **MÚSICA:**

Ajusta el volumen de la música desde SILENCIO hasta MÁXIMO.

### **EFFECTOS:**

Ajusta el volumen de los sonidos desde SILENCIO hasta MÁXIMO.

### **MENSAJES:**

Cambia la velocidad de los mensajes.

### **BATALLA:**

Cambia la velocidad de los mensajes en combate.

### **BSO:**

Escucha todas las canciones del juego.

### **AUTOMAPA:**

Si está activado, los espacios por los que camines se pintarán automáticamente en el mapa.

### **SALIR:**

Cierra el menú de opciones.

### **BORRAR DATOS:**

Elimina todos los datos guardados. Ten en cuenta que, una vez eliminados, los datos no podrán recuperarse.

# Controles básicos

Los controles serán distintos dependiendo de la situación en la que te encuentres. Recuerda a qué corresponde cada botón en cada parte.

- Pantalla superior
- Botón L
- Botón R
- + Panel de Control
- Botón X
- Botón A
- Botón Y
- Botón B
- Pantalla táctil
- START
- SELECT

## ► Acerca del modo suspensión

Cuando cierres la consola Nintendo DS estando encendida, entrará en el modo suspensión, que consume mucha menos batería. Para salir del modo suspensión, solo debes volver a abrir la consola.



### Laberinto y navegación

<b>+ Panel de control</b>	↑ ↓ Paso adelante o atrás ↔ Girar a la izquierda o a la derecha
<b>Botón A</b>	Confirmar, investigar o pescar (en barco)
<b>Botón B</b>	Cancelar o regresar al puerto (en barco)
<b>Botón X</b>	Cambiar zoom del mapa
<b>Botón Y</b>	Acceder al menú principal o disparar cañón (en barco)
<b>Botón L</b>	Paso a la izquierda
<b>Botón R</b>	Paso a la derecha

### Batalla

<b>+ Panel de control</b>	Mover el cursor
<b>Botón A</b>	Confirmar
<b>Botón B</b>	Cancelar
<b>Botón Y</b>	Acceder al menú principal o disparar cañón (en barco)
<b>Botón L</b>	Activar o desactivar la batalla automática

### Ciudad o menú principal

<b>+ Panel de control</b>	Mover el cursor
<b>Botón A</b>	Confirmar
<b>Botón B</b>	Cancelar
<b>Botón X</b>	Cambiar a los miembros en reserva (Almacenes de Napier)
<b>Botón Y</b>	Cambiar entre listas (Almacenes de Napier) o seleccionar varios objetos (Posada de Amán, Almacenes de Napier)
<b>Botón L</b>	Activar o desactivar la batalla automática

# Clases

Cada una de las clases de este juego dispone de habilidades únicas. Conoce las fortalezas y las debilidades de cada clase antes de formar tu grupo. Hay diez clases disponibles la primera vez que empieces el juego, pero más adelante se desbloquearán otras clases especiales. Los retratos que elijas cuando registres un explorador no afectan a las estadísticas o habilidades.

## ► Habilidades

---

Cada clase tiene numerosas habilidades. Algunas son específicas de esa clase, mientras que otras son comunes y pueden aprenderlas cualquiera. Hay habilidades que se pueden aprender inmediatamente, mientras que otras precisan de ciertos requisitos antes de que se puedan activar.

## ► Subclases

---

Tras cierta parte de la historia, podrás asignar subclases a tus personajes. El hecho de asignar una subclase permite que tus personajes puedan acceder a muchas de las habilidades de otra clase, entre otros beneficios.

## Príncipe y princesa

---

Aquellos de sangre real procedentes de reinos grandes y pequeños extendidos por todo el territorio. Sus llamados de clarín elevan la moral del grupo y tornan la batalla a tu favor.

## Gladiador

---

Clase valerosa y fuerte centrada exclusivamente en arrollar al enemigo. Prefieren no llevar armadura para exponer sus entrenados cuerpos. Son además expertos en el uso de espadas gigantes y martillos.

## Hoplita

---

Una clase de la que se dice que se educó en el campo de batalla. Portan armaduras doradas que cubren sus cuerpos por completo, por lo que disponen de una defensa sin par. Para atacar, perforan al enemigo con largas lanzas, lo que los convierten en poderosos combatientes.

## Bucanero

---

Son los descendientes de los piratas que se adiestraron en alta mar. De esta forma aprendieron un estilo de lucha adecuado al noble arte de combatir en la cubierta de un barco. Se especializan en continuar los ataques de sus compañeros.

## Ninja

---

Esta misteriosa clase se ha entrenado en gran medida en tierras extranjeras. Hacen uso de una magia especial llamada *ninpo* con la que exploran el Laberinto. Según se dice, un ninja diestro es capaz de hacer el trabajo de varios exploradores.

## Anacoreta

---

Estos místicos usuarios del ki trabajan sobre el cuerpo humano; no solo pueden curar heridas, sino que además son luchadores excepcionales con los puños al descubierto. Los puños de un anacoreta experto son, según se afirma, más fuertes que el acero.

## Zodiaco

---

Magos científicos que hacen uso de los elementos latentes en las estrellas. Sus ataques no tienen parangón y son inestimables en el fragor de la batalla.

## Salvaje

---

Hombres y mujeres que viven en armonía con las bestias; su compenetración es tal, que los animales están dispuestos a cumplir sus órdenes.

## Ballestero

---

Estos expertos en armas de proyectiles emplean arcos gigantes y cañones tan grandes como ellos mismos, y traen consecuentemente su superior potencia de fuego a la batalla.

## Granjero

---

Estas gentes sencillas, seducidos por las recompensas del Laberinto, decidieron jugársela como exploradores. Se sienten como peces en el agua en lo que respecta al follaje del Laberinto, pero no tienen nada que aportar en combate.

Algunas clases podrían desbloquearse tras cumplirse ciertas condiciones:

# Formación del grupo

En el Gremio de exploradores (pág. XX) de la ciudad puedes registrar a nuevos miembros del gremio y organizar el tuyo. Al empezar una nueva partida podrás crear a tu grupo aquí.

## Registrar

Desde aquí puedes crear nuevos personajes. Ponle nombre y después elige su clase y retrato. Los personajes recién creados se pueden asignar al grupo desde el menú Formación. Puedes registrar hasta 30 exploradores. Consulta la pág. XX para leer las descripciones de las clases.

## Organizar

- Jubilat** Al jubilar a un personaje recibes a cambio uno nuevo con bonificaciones en sus estadísticas.
- Descansar** Cuando un personaje descansa, pierde cinco niveles de experiencia, pero puede reasignar los puntos de habilidad. Descansar también reinicia la subclase del personaje.
- Despedir** Si despedes a un personaje del gremio, lo perderás para siempre junto al equipamiento que porten.
- Renombrar** Puedes cambiar el nombre de un personaje tras pagar una tasa de 1000 en.

## Formación

Un grupo está compuesto de hasta cinco miembros. Antes de entrar al Laberinto necesitas formar un grupo. Escoge un personaje de tu lista de miembros registrados en el gremio y colócalo en la vanguardia o en la retaguardia. Cuando hayas terminado, elige Confirmar para crear el grupo.

# El laberinto

El Laberinto de Yggdrasil es una encrucijada compleja y atestada de trampas y secretos. Dibuja un mapa con detenimiento y sácale provecho.

## Explorar

### ► Navega en la pantalla superior

---

Cuando estés dentro del Laberinto, tienes que utilizar el + Panel de Control para moverte. Si te cruzas con algún enemigo o algún MALO (pág. XX), comenzará una batalla.

### ► Dibuja el mapa en la pantalla táctil

---

En la pantalla inferior tienes que dibujar un mapa que se asemeje a lo que veas en la pantalla superior. Puedes hacer zoom en el mapa o cambiar entre los diferentes pisos. La exploración será mucho más próspera con un mapa bien detallado.

### **Cartografía mientras luchas**

El mapa seguirá mostrándose en la pantalla táctil aunque hayas entrado en un combate, por lo que te permite seguir dibujando el mapa mientras luchas.



## Características de la pantalla de campo

1. Icono que muestra el momento del día.
2. Reloj del juego. El tiempo solo pasa cuando te mueves.
3. Iconos de las habilidades especiales de viaje.
4. Barra de proximidad. El color de la barra cambia según lo cerca que estén los enemigos. ■ Baja probabilidad ■ Alta probabilidad
5. Barra de proximidad de MALO.
6. Iconos de cartografía.
7. Pantalla del mapa. Toca en una zona para hacer zoom.
8. Pestañas de coordenadas. Toca en las pestañas para mover el mapa en esa dirección.
9. Cuando se muestra la marca, el mapa seguirá al jugador. Si no se muestra, el mapa se quedará estacionado aunque el jugador se mueva. Toca en el cuadro para activarlo o desactivarlo.
10. Toca el número del piso para mostrar el resto de pisos explorados. Toca en cualquiera de ellos para ver el mapa de ese piso.
11. Toca el cuadro ARRIBA para ver el mapa del piso superior, o toca el cuadro ABAJO para ver el mapa del piso inferior.

## Guía de cartografía

La función del lápiz táctil cambia según el icono que escojas en el menú del apartado derecho de la pantalla táctil.

	<b>Dibujar paredes</b> Dibuja líneas con el lápiz para mostrar las paredes de la mazmorra.		<b>Colocar iconos</b> Los iconos de la derecha se pueden arrastrar y soltar sobre el mapa.
	<b>Pintar el suelo</b> Utilízalo para mostrar las zonas por las que se puede caminar en el Laberinto. Puedes colocar cuadrados individuales o deslizar el lápiz por la pantalla táctil.		<b>Eliminar iconos</b> Solo tienes que arrastrar y soltar un icono sobre la papelera.
	<b>Borrar</b> Borra las paredes o suelos dibujados con el lápiz táctil. Toca uno de los iconos para borrar y después toca o desliza por la zona que deseas eliminar.		<b>Anotación</b> Arrastra el icono de nota sobre un cuadro del mapa y después escribe un mensaje con la pantalla táctil. Puedes anotar un icono, pero no puedes eliminar una anotación sin eliminar también el icono correspondiente.

### ► Función de auto-caminar

Si marcas un camino en el mapa con flechas y después activas auto-caminar, puedes hacer que el personaje se mueva por la misma ruta.

Flecha de ruta: Marca un camino para auto-caminar.

Botón reproducir: Tócalo para activar o desactivar el auto-caminar.

### ► Otros iconos

Hay otros iconos además de las herramientas que se muestran arriba. Haz buen uso de ellos cuando dibujes tus mapas, y así podrás recordar cada uno de los detalles. Los iconos del Laberinto y del mar son diferentes.

# Menú principal

Pulsa el botón Y fuera de un combate para acceder al Menú principal.

## Objetos

---

Utiliza o tira objetos de tu inventario. Selecciona un objeto con el botón A para utilizarlo o tirarlo. En caso de que lo quieras usar, elige un objetivo en el que utilizarlo. Pulsa el botón Y para cambiar entre pestañas para acceder a los Objetos clave.

## Habilidades

---

Utiliza habilidades que ha aprendido el grupo. Selecciona una habilidad y después pulsa el botón A para utilizarla. Pulsa el botón Y para cambiar entre pestañas o los gatillos L y R para cambiar entre personajes. Utilizar habilidades consume PT.

» **Pestaña de habilidades Activas:** Muestra todas las habilidades que se pueden utilizar fuera de batalla.

» **Pestaña de habilidades Clase:** Muestra las habilidades de tu clase principal y subclase (pág. X), en caso de que tengas. Cualquier clase puede utilizar las habilidades comunes.

## Estado (pág. XX)

---

Comprueba el estado de los miembros del grupo. Pulsa el botón A en la pantalla de estado para ver las habilidades del personaje. Si el personaje tiene habilidades, puedes cambiar de pestaña con el botón Y.

## Equipo

---

Equipa objetos de tu inventario. Elige un bloque donde equipar el objeto y después selecciona el objeto de la lista.

## Personalizar

---

Sube las habilidades de los personajes de nivel o aprende nuevas con los puntos de habilidad (pág. XX). También puedes ver o ajustar las Habilidades Límite.

### **Menú de opciones y partida suspendida**

Puedes acceder a estas dos secciones mientras estés en el menú principal. Pulsa SELECT para acceder al menú de opciones (pág. X) o pulsa START para crear una partida guardada suspendida. Tras suspender la partida y apagar la consola, puedes continuar la partida desde la pantalla de título para resumirla desde donde la dejaste.

## Habilidades

---

Distribuye los puntos de habilidad adquiridos a cualquier habilidad que desees. Escoge una habilidad donde invertir puntos y pulsa el botón A. Pulsa el botón Y para cambiar entre pestañas de habilidad.

## Límite

---

Puedes asignar las habilidades Límite que haya conseguido tu grupo. Las habilidades Límite requieren un cierto número de usuarios, así que tenlo en cuenta antes de asignarlas.

» **Seleccionar habilidades Límite:**

Escoge una habilidad de la lista, y después selecciona a qué miembros del grupo quieres asignarla. Si la has asignado al número de miembros requeridos, aparecerá una marca que confirmará que dicha habilidad se puede utilizar.

## Grupo

---

Cambia la formación del grupo. Selecciona un personaje de la lista de la izquierda y colócalo delante o detrás. Pulsa el botón A para confirmar.

## Libro

---

Repasa los encargos activos o completados, además de ver las tarjetas de gremio.

» **Encargos:** Ver los encargos activos y completados.

» **Misión:** Ver las misiones activas y completadas.

» **Gremios:** Muestra o descarta tarjetas de gremio que has acumulado.

**Glosarios:** Porcentaje de los glosarios registrados.

**Océano:** Porcentaje del mapa cartografiado del océano.

**Correrías:** Número de veces que has entrado al Laberinto.

**Viajes:** Número de veces que has zarpado en barco.

**Cazas:** Número de enemigos que has derrotado.

**Pasos:** Número de pasos que has dado en el Laberinto.

**En. totales:** Cantidad de dinero que has reunido.

# Estado

Desde aquí puedes ver los detalles de un personaje.

1. Nivel actual.
2. Clase del personaje.
3. PV actuales y PV máximos.
4. PT actuales y PT máximos.
5. Estadísticas del personaje. Cada uno afecta a diferentes aspectos.

FUE: Afecta a la potencia de ataque.

TÉC: Afecta a la fuerza de habilidades.

VIT: Afecta a la defensa.

AGI: Afecta al orden de turnos, puntería y evasión.

ATQ: Depende de la fuerza del arma y de tu FUE.

DEF: Depende de la resistencia de la armadura y de tu VIT.

6. Experiencia necesaria para el próximo nivel.
7. Equipamiento actual.
8. Puntos de Límite actuales. Cuando llegue a 100, puedes ejecutar una habilidad Límite en combate (pág. XX)

► Estados alterados

[...]	Muerte: Cuando los PV bajan a 0 o te atacan con una habilidad de muerte instantánea.	[...]	Piedra: Te convierte en una piedra inmóvil y recibes menos daño.
	Dormir: No puedes actuar y recibes más daño. Si atacan al personaje, se despierta.		Parálisis: No permite que te muevas.
	Confusión: No permite controlar al personaje y su ataque podría afectar a sus compañeros.		Plaga: Recibe daño al final de cada turno y hay cierta probabilidad de que afecte a otros aliados.
	Veneno: Recibes daño al final de cada turno.		Ceguera: La precisión y evasión se reduce considerablemente.
	Maldición: Una parte del daño que inflijas se refleja hacia ti.		Cabeza atada: No te permite realizar habilidades que requieran pensamiento o la voz.
	Brazos atados: No te permite realizar habilidades que requieran los brazos.		Piernas atadas: No te permite realizar habilidades que requieran las piernas.

# Combate

Consulta aquí los principios básicos del fragor de la batalla y las explicaciones de los comandos.

## Reglas de lucha

Las batallas están basadas en turnos. Cada turno consiste en todas las acciones de los combatientes. Existen seis diferentes comandos a la hora de luchar.

### ► Encuentro con el enemigo

---

Cuando tengas contacto con un enemigo en el Laberinto, entrarás a la pantalla de combate. Los enemigos normales no se ven a simple vista, aunque hay ciertos monstruos llamados MALO que se pueden ver en el mapa. Los MALO dan un paso por cada paso que tú des; si te capturan, entrarás en combate.

### ► Línea delantera y trasera

---

Las batallas comienzan con la formación que el jugador ha escogido. La línea delantera (vanguardia) recibe ataques de los enemigos con más frecuencia que la línea trasera (retaguardia).



## Guía de la pantalla de combate

Pulsa el botón Y durante una batalla para ver la ventana de información, o el botón L para entrar en el modo de lucha automática.

1. Icono que muestra el momento del día.
2. Reloj del juego.
3. Ventana de mensajes.
4. Indicador de turnos realizados.
5. Comandos de batalla. Sus funciones están explicadas en la pág. XX.
6. Indicador de límite. Cuando llega al MÁX, puedes utilizar una habilidad Límite (pág. XX). El indicador aumenta por cada acción que realizas o cuando un aliado muere.
7. PV y PT de cada uno de los personajes representados de forma numérica.
8. Pestañas de coordenadas. Toca en las pestañas para mover el mapa en esa dirección.
9. Cuando se muestra la marca, el mapa seguirá al jugador. Si no se muestra, el mapa se quedará estacionado aunque el jugador se mueva. Toca en el cuadro para activarlo o desactivarlo.
10. Toca el número del piso para mostrar el resto de pisos explorados. Toca en cualquiera de ellos para ver el mapa de ese piso.
11. Toca el cuadro ARRIBA para ver el mapa del piso superior, o toca el cuadro ABAJO para ver el mapa del piso inferior.

## Comandos de batalla

Los siguientes seis comandos son las opciones de las que dispones en cada turno. Utilízalas sabiamente según la situación.

- Atacar

---

Para atacar con el arma que porta el personaje, selecciona Atacar, marca un objetivo y pulsa el botón A. Los personajes pueden atacar desde la línea delantera o trasera.

- Defensa

---

El daño que recibas disminuirá en ese turno.

- Habilidades

---

Emplea una habilidad que has aprendido. Selecciona una habilidad de la lista y pulsa el botón A. Las habilidades se clasifican por colores: las habilidades principales son de color verde, las de subclase son de color azul y las habilidades Límite son de color rojo.

## • Objetos

---

Utiliza un objeto del inventario. Selecciona un objeto de la lista y pulsa el botón A para confirmar, después elige un objetivo donde utilizarlo.

## • Cambio

---

Cambia la posición del personaje por la de un aliado de tu elección que se encuentre en la línea frontal o trasera.

## • Escapar

---

Huye del combate. Si uno de los personajes logra huir, todo el grupo saldrá corriendo.

## ► Habilidades Límite

---

En una batalla, si el indicador de límite llega al máximo, aparecerá la habilidad Límite al fondo de tu lista de habilidades (pág. XX). Tras utilizar la habilidad Límite, el indicador volverá a cero. Las habilidades Límite no se pueden ejecutar si los personajes a los que se asignó están muertos, petrificados o incapaces de actuar.

## Tras los combates

Cuando derrotes a todos los enemigos, verás la pantalla de resultados, donde se te muestran los puntos de experiencia u objetos que has adquirido. En lugar de conseguir dinero de un combate, puedes vender los objetos que dejan caer los enemigos en los Almacenes de Napier. Si todo tu grupo es derrotado, la partida se acaba.

### ► Subir de nivel

---

Cuando consigas suficiente experiencia de las batallas, tus personajes subirán de nivel, por lo que sus estadísticas aumentarán. Además, por cada nivel conseguido, sumas un punto de habilidad.

Invierte puntos de habilidad en la sección Personalizar del menú principal para aprender nuevas habilidades o subir de nivel a las que ya tengas. Cuanto más desarrolles tus habilidades, desbloquearás nuevas habilidades que aprender.

# Guía de la ciudad

Armuroad dispone de numerosos lugares que puedes visitar. Cada uno ofrece servicios únicos, además de gente con la que puedes hablar.

## **Posada de Amán**

Los exploradores pueden descansar para restaurar sus PV y PT, además de guardar la partida. También puedes almacenar o retirar tus pertenencias a cambio de una tasa.

## **• Comandos**

**Alojarse:** Puedes descansar hasta las 7 AM de la mañana siguiente o hasta las 7 PM de la misma tarde, para así recobrar los PV y PT.

**Tratamiento:** Cura aliados caídos en combate y estados alterados.

**Almacén:** Deposita o retira tus objetos. Elige el objeto que quieras almacenar o reclamar y pulsa el botón A para confirmar. Para seleccionar múltiples objetos, pulsa el botón Y sobre cada objeto. Por cada objeto que quieras depositar tendrás que pagar 100 en.

**Guardar:** Guarda la partida. Solo hay un archivo de guardado, y una vez guardes, los datos anteriores se sobrescribirán.

## Almacenes de Napier

Aquí podrás comprar objetos y otro equipamiento. En el Laberinto hay numerosos objetos con los que se pueden crear nuevas armas y armaduras, por lo que, cuantos más vendas, más bienes se harán disponibles para comprarlos.

### • Comandos

**Comprar:** Te permite comprar armas, armaduras, accesorios y objetos.

**Vender:** Puedes vender objetos que ya tengas. Con el botón A vendes solo una unidad del objeto seleccionado. Con el botón Y puedes vender todas las unidades disponibles del mismo objeto.

**Forjar:** Es posible forjar armas para otorgarles efectos especiales. Para ello necesitarás un arma con bloques disponibles, materiales para el proceso y dinero para pagar el trabajo de herrería.

Lista de armas

Materiales necesarios

Efectos

Bloques

Cuando elijas el arma que quieras forjar, elige algún efecto que quieras conferir y un bloque donde colocarlo. Puedes añadir diferentes efectos si encuentras los martillos de herrería que corresponden a cada uno.

**Cambiar equipo:** Cambia el equipo que llevas desde la pantalla táctil. Puedes cambiar de personaje con los botones L y R, y además con el botón X puedes acceder a los personajes en reserva.

## El bistró mariposa

La tabernera dispone de una amplia variedad de encargos. A cambio de cumplir estos encargos, recibes recompensas.

### • Comandos

**Aceptar encargos:** Lleva a cabo algún encargo que haya en el tablón. Solo puedes tener hasta cinco encargos activos simultáneamente.

**Informar:** Da parte de encargos llevados a cabo con éxito para recibir tu recompensa. Si lo deseas, puedes cancelar un encargo. También puedes retomar los encargos que has cancelado.

**Charlar:** Habla con los clientes del bistró para descubrir todo tipo de pistas.

## Gremio de exploradores (pág. XX)

Un punto de reunión para exploradores. Desde aquí puedes registrar y organizar a los miembros de tu gremio.

### • Comandos

**Registrar:** Recluta a nuevos exploradores en tu gremio.

**Organizar:** Despide, manda descansar, jubila o renombra a un personaje.

**Formación:** Forma un grupo o cambia el orden de un grupo existente.

## Puerto Inver (pág. XX)

Desde aquí puedes zarpar rumbo al océano para embarcarte en aventuras inalámbricas con tus amigos, o también activar el modo de transferencia pasiva de tu consola.

### • Comandos

**Zarpar:** Sal al océano para explorarlo.

**Encargos:** Coopera con otros gremios para completar encargos.

**Truque:** Intercambia objetos y tarjetas de gremio de forma inalámbrica.

**Informar descubrimientos:** Toma nota de todo lo que has encontrado en el mar. También puedes ver todos los objetos, monstruos o tesoros que hayas encontrado.

## Senado

Lleva a cabo las misiones relevantes a la historia del juego o haz un registro de los monstruos y objetos que descubras

### • Comandos

**Aceptar misiones:** Recibe misiones que ofrezca el Senado.

**Resultados:** Informa acerca de las misiones llevadas a cabo con éxito.

**Descubrimientos:** Registra todo lo que has encontrado en el Laberinto. También puedes ver todos los objetos o monstruos que hayas encontrado.

## Entrada al Laberinto

Desde aquí puedes entrar al Laberinto.

### • Comandos

**Entrar:** Comienza tu exploración desde un estrato de tu elección.



# Navegación en barco

Desde el puerto Inver puedes navegar por los mares, embarcarte en aventuras multijugador inalámbricas y activar el intercambio pasivo de tarjetas de gremio; cosas nunca vistas en el Laberinto.

## Zarpar

Para salir de viaje, necesitarás equipo específico. Dentro del barco tendrás que dibujar una carta náutica, similar al mapa del Laberinto, pero con ciertas diferencias importantes.

### ► [Preparándote para zarpar](#)

Para poder zarpar, necesitas provisiones, que son las que determinan lo que costará el viaje. Puedes equipar objetos que hayas encontrado en tus viajes en los bloques de equipo del barco. Elige un bloque y después elige qué provisiones y equipo quieres llevar en el barco. En último lugar, selecciona «Zarpar» para pagar los costes indicados para salir de viaje.

## ► Provisiones y turnos

---

La comida es absolutamente necesaria en el mar. Hay diferentes tipos de comida, y cada una te permitirá salir de viaje a una determinada distancia. Cada vez que te muevas en el mar, empleas un turno. Muévete, pesca y explora lo máximo que puedas en los turnos asignados.

## ► Regresar al puerto

---

Cuando hagas uso de todos tus turnos, volverás automáticamente al puerto. Si los torbellinos o ataques piratas dañan el barco, volverás a casa y tendrás que pagar una factura por las reparaciones producidas. Para terminar prematuramente un viaje, pulsa el botón B para regresar.

## ► Después del viaje

---

De vuelta en el puerto, te pagarán por los peces que hayas pescado o los objetos que hayas adquirido en el viaje. También puedes recibir alguna recompensa si descubres lugares nuevos.

Lo que ves en el océano es ligeramente diferente a lo que ves en el Laberinto.

1. Icono que muestra la hora del día.
2. Número de turnos restantes. Cuando llegue a 0, regresas al puerto.
3. Icono de disparar cañón, en caso de que lo tengas equipado. Úsalo con el botón Y.
4. Cuando se muestra la marca, el mapa seguirá al barco.
5. Iconos que puedes usar para dibujar en tu mapa. Funcionan de la misma forma que los de la pantalla del Laberinto.
6. Carta náutica.
7. Pestañas de coordenadas.
8. Cuando viajes al océano del norte por primera vez, aparecerá un botón para cambiar entre los mapas.

## ► Puntos de interés en el mar

El océano es vasto y contiene muchas cosas: bancos de peces, naves mercantes, barcos piratas y mucho más...

[...]	Banco de peces		Barco pirata
Cuando estés sobre un cuadrado que tenga un banco de peces, puedes pescar con el botón A. Icono azul = Banco normal Icono amarillo = Banco poco común Icono grande = Leviatanino			En estas aguas hay barcos piratas, y al igual que los MALO, siguen ciertos caminos. Si te cruzas con un barco pirata, se romperá el tuyo y volverás al puerto. Si llevas un cañón, puedes derrotar barcos piratas.
	Barco mercante		Sucesos importantes
De vez en cuando, un barco mercante aparecerá surcando los mares. Dirígete frente a un barco mercante y pulsa el botón A para intercambiar objetos.			Cuando dibujes cerca de ciertos lugares, harás un descubrimiento y aparecerá este icono. Tu misión es llegar a estos sitios.

### Explora con detenimiento

Al igual que en el Laberinto, cuando estés en el mar, encontrarás nuevos objetos o sufrirás ciertos contratiempos dependiendo de lo que decidas hacer.

# Multijugador

Cuando selecciones «Encargos» o «Trueque» desde el puerto Inver, podrás participar de forma inalámbrica con otros jugadores.

## Conectar con otros jugadores

### Qué necesitas

2-5 consolas Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.  
2-5 cartuchos de Etrian Odyssey III, uno por cada consola.

### Funcionamiento

1. Comprueba que la consola está apagada e inserta el cartucho en la misma.
2. Enciende la consola.
3. Toca el icono de «Etrian Odyssey III» de la pantalla.
4. Consulta la pág. XX para más detalles.

## Encargos

Los encargos marinos implican cooperar con los exploradores de otros gremios para acabar con los monstruos que encuentres en las tierras que hayas descubierto en tus viajes. Puedes llevarlas a cabo tantas veces como quieras, e incluso puedes recibir recompensas si las terminas con éxito.

### ► Misiones en solitario

---

Puedes participar en encargos sin otros jugadores si llevas algunos de los miembros de tu gremio junto a los de un gremio controlado por la consola. Escoge una de las tres misiones ofrecidas en cada encargo y crea un grupo de hasta cinco personajes para derrotar al jefe de la misión.

#### » Prepararte para el encargo

Cuando selecciones un encargo, verás la pantalla de organización de grupo. Los personajes controlados por la consola aparecerán fijos, así que tendrás que colocar tus personajes en los bloques restantes. Cuando termines, asigna las habilidades Límite (pág. XX). Los personajes controlados por la consola no pueden llevar esta clase de habilidades y actuarán de manera automática durante el combate.

## ► Misiones cooperativas

---

Puedes utilizar la conectividad inalámbrica de la consola para participar en encargos con los gremios de otros jugadores (aunque también pueden participar personajes controlados por la consola). Elige los miembros de cada gremio para crear un grupo de hasta cinco personajes.

### Reclutar miembros

Comienza una sesión inalámbrica como el líder y recluta miembros. Cuando dispongas de los suficientes, elige Confirmar. El líder configurará la formación del grupo y asignará las habilidades Límite.

### Buscar líderes

Selecciona un líder que haga de anfitrión de la partida. Pulsa el botón A para confirmar.

### » Lucha cooperativa

Durante el combate, ningún bando podrá actuar hasta que todos los participantes hayan terminado de introducir sus comandos en cada turno. Durante este proceso, los comandos de los demás jugadores aparecerán en el panel de exploradores. Tras el combate, puedes mantener a los mismos jugadores y formación para llevar a cabo otro encargo.

## Trueque

Puedes intercambiar tarjetas de gremio a través de la comunicación inalámbrica pasiva o intercambiar objetos activamente con otro jugador de forma inalámbrica.

### ► Tarjetas de gremio

---

Cuando tengas activa la comunicación pasiva, intercambiarás automáticamente las tarjetas de los gremios de otros jugadores que haya cerca. Puedes cerrar la consola mientras esté activado este modo. Para detener la comunicación pasiva, pulsa el botón A.

### ► Objetos

---

Intercambia objetos a través de la comunicación inalámbrica. Puedes reclutar o buscar compañeros con los que intercambiar.

#### » Intercambiar objetos

Cuando se muestre la lista de objetos, selecciona un objeto y pulsa el botón A para ofrecérselo al otro jugador. Cualquier objeto, excepto los objetos clave y cierto equipo raro, se puede intercambiar. Cuando ambas partes hayan seleccionado los objetos que quieren intercambiar, la partida se guardará automáticamente y se completará el trueque.



## Créditos

ATLUS Japón	ATLUS U.S.A., Inc.
-------------	--------------------

MUESTRA

MUESTRA