

Stretchmo

1 Información importante

2 Intercambio de información

3 Funciones en línea

4 Aviso para padres o tutores

Información básica

5 Introducción

6 Comenzar la partida

7 Manejo de datos

Cómo jugar

8 Controles

9 Parque Stretchmo

10 Estudio de creación

Funciones en línea

11 Adquirir suscripciones

12 StreetPass

13 SpotPass

14 Códigos QR Code

Solución de problemas

15 Información de asistencia

Lee cuidadosamente este manual antes de usar este programa. Si un menor va a usar este programa, las instrucciones se las debe explicar un adulto.

Además, lee todo el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad dentro del menú HOME antes de usar este título.

Para entrar en esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME, luego toca **Abrir** y lee cuidadosamente el contenido de cada sección. Cuando hayas terminado, oprime  HOME para volver al menú HOME.

También deberías leer detenidamente el manual de instrucciones de la consola, incluida la sección de información sobre salud y seguridad, antes de usar este programa.

Ten en cuenta que a menos que se indique lo contrario, el término "Nintendo 3DS" incluye a todas las consolas de la familia Nintendo 3DS: New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, y Nintendo 2DS.

La consola Nintendo 3DS y este programa no fueron diseñados para usarse con dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. Su uso podría ser ilegal, anula la garantía e incumple las obligaciones aceptadas en el contrato de uso. Además, dicho uso podría causar lesiones a ti o a terceros y podría causar problemas de funcionamiento y/o daño a la consola Nintendo 3DS y los servicios relacionados. Nintendo (así como sus concesionarios o distribuidores autorizados) no es responsable de ningún daño o pérdida causada por el uso de dichos dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. A menos que se autorice, el copiar programas de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual tanto nacionales como internacionales. Las copias de seguridad o de archivo no están autorizadas.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de otros, y solicitamos a los proveedores de contenido de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act (Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital) en los Estados Unidos, la Directiva sobre el Comercio Electrónico en la Unión Europea y otras leyes aplicables, hemos decidido adoptar la política de eliminar, bajo las circunstancias apropiadas y a nuestro criterio exclusivo, cualquier programa para la consola Nintendo 3DS que se considere infractor de la propiedad intelectual de otros. Si crees que tus

derechos de propiedad intelectual están siendo infringidos, visita www.nintendo.com/ippolicy para ver la política completa y conocer tus derechos.

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-N-KAAE-00

El contenido generado por usuarios, o CGU, se refiere a cualquier contenido creado por los usuarios como mensajes, personajes Mii, imágenes, fotos, video, audio, etc.

Advertencia sobre el intercambio de información

El grado de intercambio de CGU varía según el programa.

- Nintendo no se hace responsable de cualquier problema que resulte del uso de internet (por ejemplo: el envío de información por internet o el intercambio de contenido con otras personas).

Este programa te permite conectarte a internet para adquirir suscripciones a atracciones (ver pág. 11) y recibir notificaciones sobre el programa (ver pág. 13).

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

Este programa es compatible con Nintendo Network.



Nintendo Network es el nombre del servicio de red de Nintendo que te permite, entre otras cosas, disfrutar de juegos y otros contenidos a través de internet.

Protección de la privacidad

- Para proteger tu privacidad, no reveles información personal como tu apellido, número de teléfono, fecha de nacimiento, edad, escuela, dirección de correo electrónico o dirección física cuando te comuniques con otros.
- La clave de amigo es parte de un sistema que te permite jugar con personas que conoces. Si intercambias tu clave de amigo con desconocidos, corres el riesgo de

compartir información con gente que no conoces o recibir mensajes que contengan lenguaje ofensivo. Por lo tanto, te aconsejamos que no des tu clave de amigo a personas que no conozcas.

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

- Servicios de compra de Nintendo 3DS

Restringe la adquisición de contenido.

- Intercambio de audio, imágenes, video y texto

Restringe la creación y lectura de códigos QR Code.

- StreetPass

Restringe el intercambio de información a través de StreetPass.

- ◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción Clasificación por edades del control parental.
- ◆ Para obtener más información acerca del uso del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.



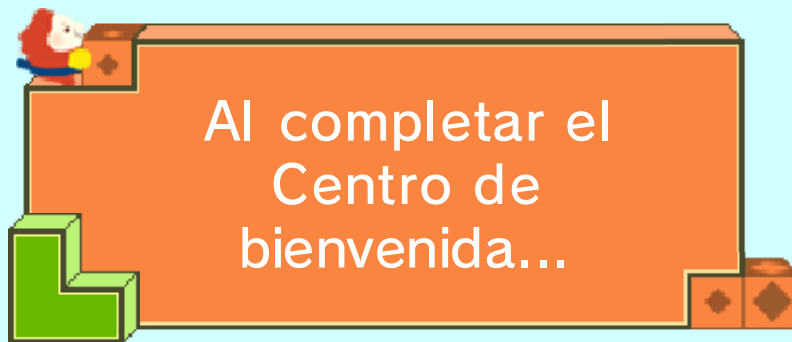
Este es un juego de rompecabezas y acción en el que deberás sacar y empujar bloques de colores para abrirte camino hasta la cima de las estructuras llamadas stretchmo. Toma control de Mallo y sus amigos para resolver una gran variedad de rompecabezas en el divertido Parque Stretchmo.

El Parque Stretchmo cuenta con diferentes atracciones. Al adquirir una suscripción para una atracción, tendrás acceso permanente a todos los stretchmo que albergue.

◆ Consulta la página 11 para obtener más información sobre cómo adquirir suscripciones.



La primera vez que juegues, te recibirán en el Centro de bienvenida, donde podrás ver una explicación de los controles del juego (ver pág. 8) y las técnicas básicas para completar stretchmo (ver pág. 9).



Si ya has completado las tareas del Centro de bienvenida, al iniciar el juego irás directamente a la pantalla de inicio. Selecciona **Al Parque Stretchmo** para entrar al parque y visitar las diferentes atracciones.



Si te interesa conocer más sobre los títulos anteriores de la serie o si quieres adquirirlos en Nintendo eShop, selecciona **Acerca de Pushmo** o **Acerca de Crashmo**.

- ◆ Si ya cuentas con estos títulos, y se muestran en el menú HOME, podrás seleccionar la opción correspondiente para abrirlos.

Controles en los menús

Elegir	○ / +
Confirmar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ

- ◆ También podrás desplazarte por los menús tocando las opciones correspondientes en la pantalla táctil.

Menú principal

Selecciona la zona del Parque Stretchmo a la que quieres entrar. Al inicio solo podrás entrar al Centro de bienvenida y al Centro de ayuda.



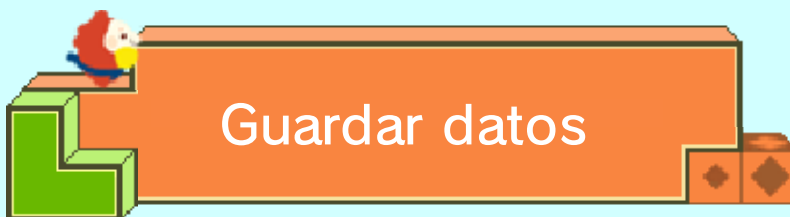
- ◆ También podrás desplazarte por el menú principal tocando ◀ / ▶ o las opciones correspondientes en la pantalla táctil.

Centro de bienvenida	Visita esta zona cuando quieras practicar y poner a prueba tu habilidad con los primeros stretchmo del juego.
Centro de ayuda	Aquí podrás ver tutoriales, cambiar diferentes ajustes y consultar más información.

Pasar a otras zonas

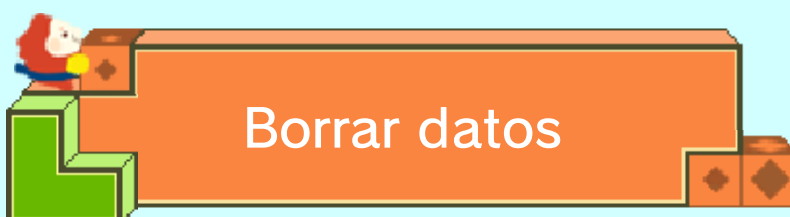
- Cuando adquieras la suscripción a una atracción, como la Plaza Recreo de Mallo, obtendrás acceso permanente a los rompecabezas de esa atracción (ver pág. 11).
- Obtendrás acceso al Estudio de creación cuando adquieras tu primera suscripción a una atracción.





Tu progreso se guardará de manera automática al completar las tareas del Centro de bienvenida o al completar un stretchmo en cualquiera de las atracciones.

- ◆ Para guardar el stretchmo en el que estás trabajando en el Estudio de creación (ver pág. 10) selecciona **Salir** y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Los rompecabezas que hayas obtenido mediante códigos QR Code se guardarán en cuanto se lean los datos correctamente.



Para borrar los datos de guardado, visita el Centro de ayuda, selecciona **Borrar datos de guardado** en el menú de opciones y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Ten en cuenta que los datos borrados no podrán recuperarse.

Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques una tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. La pérdida de datos también puede ser ocasionada por problemas de conexión, debido a la presencia de polvo o suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.

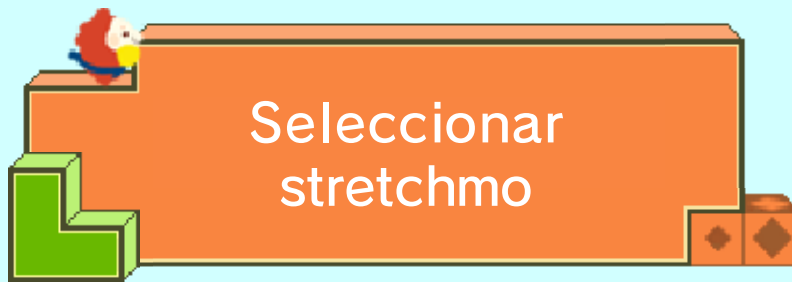


Moverse	○ / +
Saltar	(A)
Agarrar bloque	(B)
Mover bloque	○ / + (mientras sujetas un bloque)
Rebobinar	(Y)
Mirar alrededor	(X) + ○ / + (+ (A) para acercar la imagen)
Girar vista	[L] / [R] (no todos los stretchmo son compatibles con esta opción)
Abrir/Cerrar el menú de pausa	START

Visita el Centro de ayuda en el juego para obtener más información sobre los controles.

- ◆ Podrás seleccionar diferentes configuraciones de botones. Para cambiar la configuración actual, accede al menú de opciones en el Centro de ayuda.





Elige el stretchmo que quieres jugar. Cuantos más resueles, más desbloquearás.



- ◆ En el Centro de bienvenida no podrás elegir stretchmo de manera individual.
- ◆ Solo podrás seleccionar stretchmo de atracciones a las que hayas adquirido suscripción.



Tira y empuja de los bloques de un stretchmo para crear escalones que te ayuden a llegar hasta la meta.



① Mallo

El personaje que controlas en este stretchmo.

- ◆ El personaje que controles dependerá de la atracción en la que te encuentres.

② Meta

La meta se marcará con uno de estos iconos:  o .

③ Botón de reinicio

Salta sobre un botón de reinicio para volver a empezar el stretchmo actual.

④ Posición actual de Mallo

⑤ Acercar

Mueve el deslizador () con el lápiz para ajustar el acercamiento de la imagen en la pantalla superior.

Según avances en el juego,
aparecerán más artefactos en
los stretchmo.

Menú de pausa

Oprime **START** mientras juegues
un stretchmo para abrir el menú de
pausa. Desde ese menú podrás
seleccionar abandonar el
stretchmo en el que te encuentras
o pasar al siguiente.

- ◆ La opción **Pasar al siguiente** solo
está disponible en la Plaza Recreo
de Mallo. Y se mostrará a partir del
Desafío 1-6.

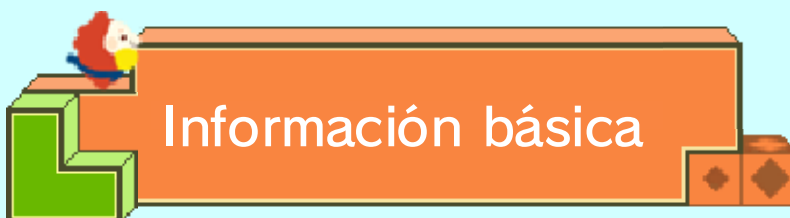


Obtendrás acceso al Estudio de creación cuando adquieras tu primera



suscripción a una atracción. En el estudio podrás diseñar y compartir tus propios stretchmo, así como jugar las creaciones de otros jugadores leyendo sus códigos QR Code.

- ◆ La mayoría de las acciones en el estudio se controlan con el lápiz táctil.
- ◆ Los stretchmo del estudio que hayas completado se marcan con el icono 🏆. Los stretchmo que puedan convertirse en códigos QR Code se marcan con el icono 📄.



Para comenzar, toca un espacio vacío en la pantalla de selección de stretchmo del estudio, toca **Crear** en la esquina inferior derecha de la pantalla y, a continuación, elige un modo de creación.

Modo 3D

En este modo puedes diseñar stretchmo tridimensionales de varias capas.

- ◆ Este modo estará disponible luego de que juegues un stretchmo en 3D en cualquiera de las atracciones.

Modo 2D

En este modo puedes diseñar stretchmo de una sola capa.

- ◆ Podrás crear stretchmo más grandes en este modo cuando hayas guardado 10 o más stretchmo en el estudio.



Usa el lápiz táctil y las herramientas del estudio para colocar bloques, artefactos y otros objetos en el lienzo. Cuando tu creación esté completa, toca **Salir**.

- ◆ Toca Probar para probar el stretchmo en el que estás trabajando.

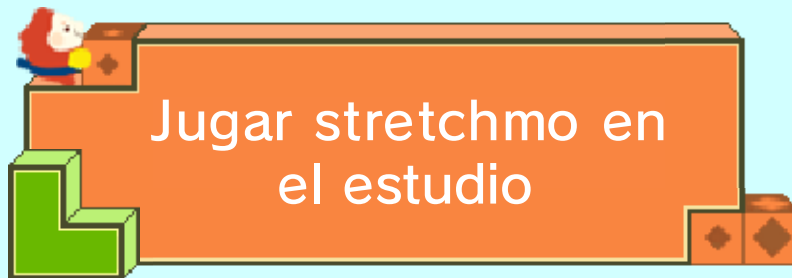


Herramientas

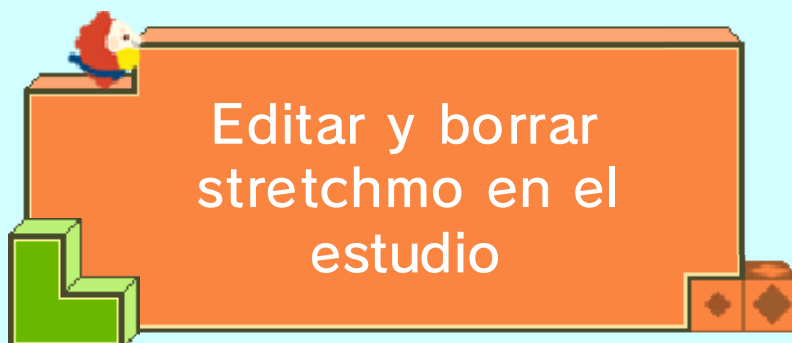
② Ayuda

Si necesitas un recordatorio sobre la función de algún elemento, toca  y, a continuación, toca la opción que te interesa.

③ Lienzo



Para jugar un rompecabezas guardado en el estudio, tócalo en la pantalla de selección de stretchmo en el Estudio de creación y, a continuación, toca Jugar.

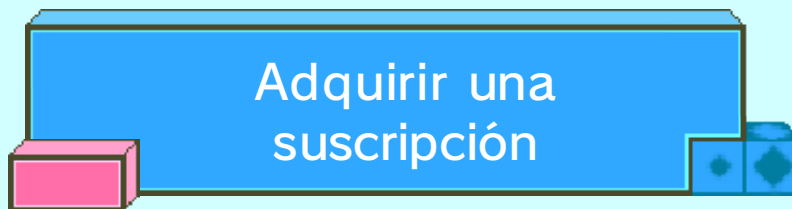


Para editar o borrar un stretchmo guardado en el estudio, tócalo en la pantalla de selección de stretchmo en el Estudio de creación y, a continuación, toca la opción correspondiente.

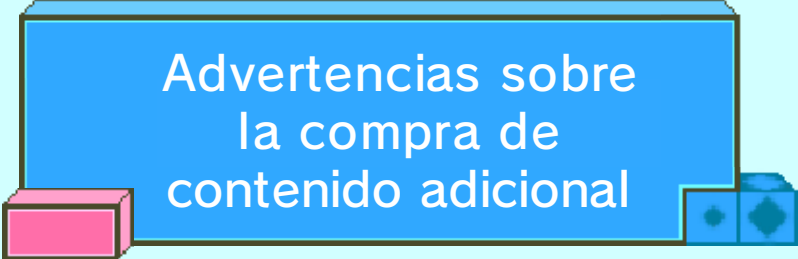
Ten en cuenta que los datos borrados no podrán recuperarse.



Al adquirir una suscripción para una atracción, tendrás acceso permanente a todos los stretchmo que albergue. Podrás adquirir la suscripción a la entrada de una atracción. Para realizar este proceso es necesario contar con una conexión a internet.



1. En el menú principal del Parque Stretchmo, selecciona la atracción a la que quieres adquirir la suscripción.
 2. Cuando Bappo te pregunte si quieres adquirir la suscripción a la atracción, sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para completar el proceso.
- ◆ Lee con cuidado toda la información que aparece durante el proceso de adquisición antes de continuar.
 - ◆ Podrás abandonar la conversación con Bappo en cualquier momento antes de comprar una suscripción; para hacerlo, oprime START. Al abandonar la conversación, regresarás al menú principal.



Advertencias sobre la compra de contenido adicional

- Podrás ver los detalles de tus compras de contenido adicional en la opción **Movimientos de la cuenta** en Nintendo eShop.
- Los contenidos descargables no se pueden cambiar, devolver ni reembolsar.
- Una vez que hayas adquirido contenido descargable, lo podrás volver a descargar sin costo adicional aunque lo borres.
 - ◆ Si seleccionas **Borrar cuenta** o si borras tu identificador de Nintendo Network, no podrás volver a descargar los contenidos que hayas adquirido.
 - ◆ No podrás volver a descargar los contenidos que no estén disponibles temporal o permanentemente.
- Los contenidos que descargues se guardarán en la tarjeta SD.

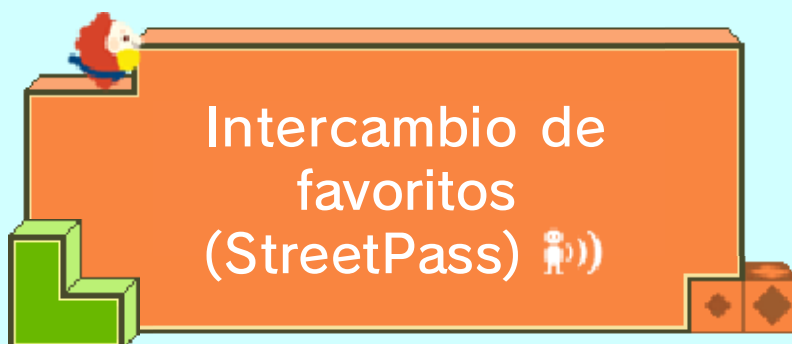
Cómo añadir fondos a tu cuenta

Debes disponer de suficientes fondos en tu cuenta de Nintendo eShop para poder realizar la compra de la suscripción. Si no dispones de suficientes fondos en tu cuenta, selecciona **Añadir fondos** para añadir fondos a tu saldo.

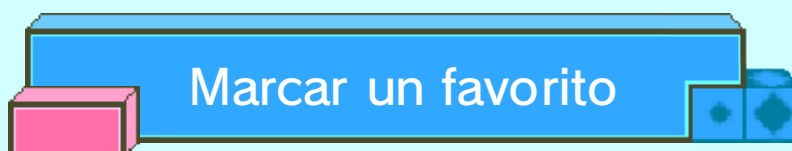
Para añadir fondos a tu cuenta debes usar una tarjeta Nintendo eShop o una tarjeta de crédito.

- ◆ Puedes guardar la información de tu tarjeta de crédito para que cuando quieras realizar una compra o añadir fondos a tu cuenta, solo tengas que introducir la contraseña que elegiste al guardar la información de la tarjeta de crédito.
- ◆ Puedes borrar la información de la tarjeta de crédito en cualquier momento desde la opción **Configuración/Otros** de Nintendo eShop.





Si te encuentras con otro jugador que también tenga activada la función StreetPass para Stretchmo, intercambiarán información sobre sus stretchmo favoritos de manera automática.



Cuando completes un stretchmo en una atracción, se mostrará la pantalla de felicitaciones. En esa pantalla podrás seleccionar la opción que te permite marcar al stretchmo como tu favorito. Si quieres marcar como favorito un stretchmo que ya has completado, vuelve a jugarlo y selecciona la opción **Marcar como favorito** cuando aparezca.

Ver los favoritos de otros usuarios

Para ver los stretchmo favoritos de usuarios que has encontrado a través de StreetPass, ve al Centro de ayuda y selecciona StreetPass en el menú de extras.

Más información sobre los favoritos

Al seleccionar el stretchmo favorito de otro jugador en el menú de favoritos de otros usuarios, sus detalles se mostrarán en la pantalla superior.



- ◆ Si el stretchmo que seleccionaste pertenece a una atracción de la que no has adquirido una suscripción, tendrás la oportunidad de adquirir la suscripción correspondiente en el menú de los favoritos de otros usuarios.



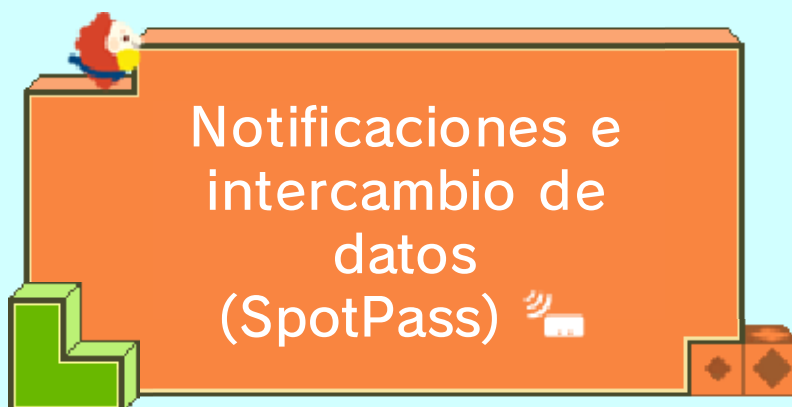
Puedes activar la función StreetPass de dos maneras:

- Completa un stretchmo en una atracción, selecciona **Marcar como favorito** en la pantalla de felicidades y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.
- Selecciona **StreetPass** en el menú de extras del Centro de ayuda y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.



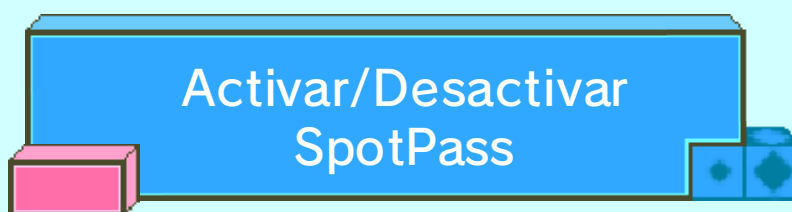
Para desactivar el uso de StreetPass con este programa, elimina su registro dentro de **Gestión de StreetPass** en la configuración de la consola.





Cuando la función SpotPass esté activada, la consola se conectará a internet (cuando esté disponible) ocasionalmente para enviar y recibir datos, aun cuando la consola esté en modo de espera o el juego esté apagado. Esto te permitirá recibir notificaciones sobre el juego y compartir tus datos de uso con Nintendo.

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



Para recibir notificaciones...

Visita el Centro de ayuda, selecciona **SpotPass** en el menú de opciones y, a continuación, selecciona **Sí**.

- ◆ Si quieres dejar de recibir notificaciones de SpotPass, selecciona **No**.

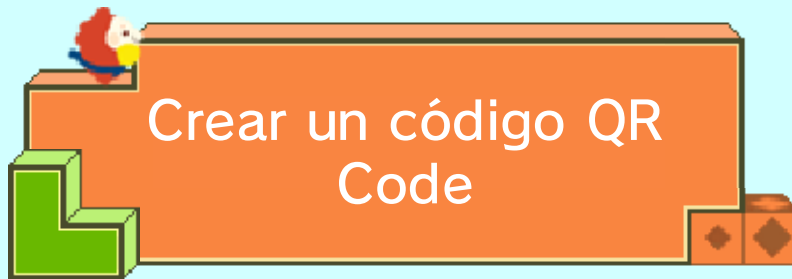
Para compartir datos de uso...

Visita el Centro de ayuda,
selecciona Envío de datos en el
menú de opciones y, a
continuación, selecciona Sí.

◆ Si quieres dejar de compartir tus
datos de uso, selecciona No.



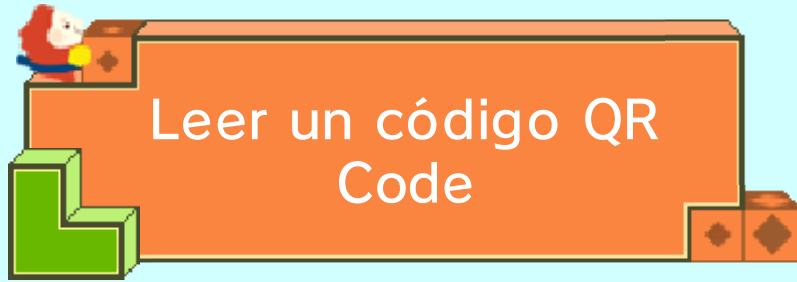
Crea códigos QR Code para compartir tus rompecabezas con otros jugadores. También puedes importar las creaciones de otros leyendo sus códigos QR Code.



Selecciona el stretchmo que quieres convertir en código QR Code en la pantalla de selección de stretchmo en el Estudio de creación y, a continuación, toca QR Code.

Información sobre los códigos

- Para poder convertir una de tus creaciones en un código QR Code, primero deberás jugarla y completarla. Los stretchmo que pueden convertirse en códigos se marcarán con el icono .
- Los stretchmo marcados con el icono  no podrán ser copiados, editados ni convertidos en códigos QR Code.
- Los stretchmo importados que hayan sido creados en el modo 3D, no podrán ser editados ni convertidos en nuevos códigos QR Code.
- Las tarjetas de Stretchmo se guardarán en imágenes en formato JPEG en la carpeta DCIM de la tarjeta SD (por ejemplo: DCIM\100NIN04).



Sigue estos pasos para leer un código QR Code:

1. Toca un espacio vacío en la pantalla de selección de stretchmo del Estudio de creación y a continuación toca **Leer QR Code** en la esquina inferior derecha de la pantalla táctil.
2. Elige un método cuando se muestren las opciones. Dependiendo del método elegido, sigue los pasos correspondientes que se muestran a continuación.

Leer usando la cámara

Usando las cámaras exteriores de la consola, alinea el código que quieres leer de manera que quede dentro del recuadro que se muestra en la pantalla superior al elegir la opción **Leer con la cámara**.



- ◆ En ocasiones, es posible que debas leer los datos de un código más de una vez para registrar los datos de un stretchmo. En estos casos, la tarjeta de Stretchmo incluirá varios códigos QR Code. Si el juego detecta que estás leyendo un stretchmo de este tipo, se mostrarán instrucciones adicionales según sea necesario. Al leer múltiples códigos con las cámaras exteriores, asegúrate de leerlos en el orden correcto.

Leer una tarjeta de Stretchmo

En el estudio podrás leer códigos que se hayan guardado en la carpeta DCIM de la tarjeta SD como tarjetas de Stretchmo. Para realizar el proceso, selecciona la opción **Leer tarjeta de Stretchmo** y toca la tarjeta de Stretchmo que quieras leer. A continuación, verás el código QR Code de la tarjeta de Stretchmo en la pantalla superior. Sigue las instrucciones que se muestran en pantalla para completar el proceso.



Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078