

Gracias por elegir Animal Crossing™: New Leaf para la consola Nintendo 3DS.

Para los efectos de este manual, el término "Nintendo 3DS" se refiere tanto a la consola Nintendo 3DS como a la consola Nintendo 3DS XL.

Por favor, lee con atención este manual antes de usar el programa. Lee el manual de instrucciones de la consola para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

▲ IMPORTANTE

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  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.

▲ ATENCIÓN – Uso del lápiz táctil

Para evitar fatiga y molestias al usar el lápiz táctil, no lo sujetes con demasiada fuerza ni lo presiones excesivamente contra la pantalla. Mantén los dedos, mano, muñeca y brazo relajados. Hacer trazos largos, firmes y ligeros es igual de efectivo que hacer muchos trazos cortos con fuerza.

IMPORTANTE

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.

© 2012-2013 Nintendo.

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

 This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

"QR Code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

CTR-P-EGDE-USZ



Hazte cargo de la alcaldía o sé residente de un pintoresco pueblo de Animal Crossing: New Leaf, establece buenas relaciones con tus vecinos y utiliza los recursos del pueblo para convertirlo en el lugar ideal para vivir. ¡La vida en el pueblo nunca ha sido tan divertida!

Nota: solo el primer jugador que se registre en el juego podrá hacerse cargo de la alcaldía. Los demás tendrán que ser residentes.

Este juego utiliza el reloj y el calendario interno de tu consola. Si modificas los ajustes de hora y fecha de la consola de manera que no concuerden con los del juego, existe la posibilidad de que esto cause efectos no deseados en el juego. Por ejemplo, el número de hierbajos de tu pueblo podría aumentar, o tus nabos (pág. 9) podrían deteriorarse y perder su valor.



Controles básicos

Caminar	○
Correr	□/▣/ⓑ y ○
Hablar	Ⓐ (frente a otro personaje)
Equipar/alternar herramientas	Ⓛ
Utilizar herramientas	Ⓐ (con una herramienta en la mano)
Guardar herramienta	Ⓛ
Leer	Ⓐ (delante del tablón de anuncios u otros letreros)
Sacudir un árbol	Ⓐ (frente a un árbol con las manos libres)
Recoger objeto	Ⓨ (frente a un objeto)
Recoger flores	Ⓨ (frente a flores)
Rellenar un agujero	Ⓨ (frente a un agujero)
Abrir/Cerrar inventario	ⓧ
Entrar a edificios	Ⓐ
Cambiar la perspectiva dentro de una habitación	Ⓛ
Usar mueble	Ⓐ
Recoger un mueble	Mantener pulsado Ⓐ
Guardar mueble	Ⓨ (frente a un mueble)
Girar mueble	○ (manteniendo pulsado Ⓐ)
Empujar/tirar de un mueble	○ (manteniendo pulsado Ⓐ)

Controles de menú y cámara

Confirmar selección	Ⓐ
Cancelar selección	Ⓑ
Seleccionar en el menú	Ⓛ/○
Sacar una foto	Pulsa □ y ▣ a la vez

Puedes ver las fotos que hayas tomado en la aplicación Cámara de Nintendo 3DS.

Controles de nado y buceo

Para poder nadar o bucear en el mar, deberás progresar en el juego hasta que obtengas un traje de buceo en la isla.

Entrar en el mar	Ⓐ (en la orilla del agua o en el borde del muelle)
Nadar	Ⓐ (dentro del mar)
Bucear	Ⓨ (en el océano)
Nadar más rápido	Ⓐ (bajo el agua)
Cambiar de dirección	○

Nota: algunas acciones como introducir tu nombre, utilizar los diseños personalizados (pág. 7) y seleccionar objetos en el inventario se pueden llevar a cabo tocando la pantalla táctil.

Modo de espera

El modo de espera no se activará si cierras la consola mientras esté activa la comunicación inalámbrica local o por internet para hacer una visita a otro pueblo o recibir la visita de alguien más, mientras juegas en la isla con otras personas a través de internet, o durante el envío o la descarga de sueños en la Casa del Sueño.

Intercambio de información

Este programa te permite visitar los pueblos de otros jugadores y compartir información por medio de la comunicación inalámbrica local o por medio de una conexión a internet. Para proteger tu privacidad, no des información personal que te identifique, como tu apellido, número de teléfono, fecha de nacimiento, edad, escuela o dirección de residencia al comunicarte con otros.

● **Nota para padres y tutores:**

Puedes ajustar la configuración del control parental de tu consola Nintendo 3DS para restringir las maneras en las que tu menor puede comunicarse en línea, interactuar a través de la función StreetPass, registrar amigos y compartir datos de imágenes, audio, video y texto. Para obtener más información acerca de la configuración del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS. Además, conforme a las leyes de protección de privacidad en línea para menores que tienen ciertos países, si tu niño o niña es menor de cierta edad, deberás otorgar tu consentimiento como padre o tutor antes de que puedan usar las funciones que les permiten compartir su información personal en línea.



Elige una de las siguientes opciones del menú principal. Las opciones disponibles varían según las circunstancias.



Nueva partida

Pon el nombre del jugador y del pueblo que quieres usar para comenzar a jugar.

- El alcalde se encarga de dar el nombre al pueblo.
- Hasta cuatro jugadores pueden habitar un pueblo.
- Solamente el jugador que cree el pueblo podrá asumir el título de alcalde. El resto de los jugadores serán residentes.

Continuar

Para continuar desde el punto de guardado más reciente, selecciona el nombre del jugador deseado en la lista de habitantes del pueblo.

Actualizar datos

Usa esta opción para conectarte a internet y verificar si hay datos de actualización disponibles para su descarga.

Opciones de inicio

Al iniciar un juego, Canela hablará contigo. Si quieres ajustar la fecha y la hora, demoler tu hogar (pág. 5) o reconstruir el pueblo, elige **Una cosita...** durante tu conversación con Canela.

Cambiar fecha y hora	Te permite ajustar el reloj del juego.
Demoler mi casa	Borra los datos del jugador. Solo puedes usar esta opción si no eres el alcalde del pueblo.
Reconstruir el pueblo	Borra todos los datos guardados.
Mudarse a otro pueblo	Usando la comunicación inalámbrica local (pág. 15) puedes mover los datos de la casa y el jugador a otro juego de Animal Crossing: New Leaf.

Nota: solo los residentes pueden mudarse. El alcalde no puede hacerlo.

Nota: debes contar con una casa antes de poder mudarte.

Mudarse

Esta opción solo aparecerá si no existen datos de guardado en el juego. También puedes usar esta opción para aceptar datos de otro jugador que desea mudarse a tu pueblo (pág. 15).

SpotPass (pág. 13)

Aquí puedes hacer tus ajustes de SpotPass. Si usas SpotPass podrás recibir cartas, objetos y casas de exposición de la AAD por parte de Nintendo.

Control parental

Si configuras la función de control parental puedes restringir StreetPass, la comunicación en línea y el intercambio de audio, imágenes, video y texto con otros jugadores.

- ◆ Puedes restringir la comunicación en línea con otros usuarios a través del control parental. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Aun cuando hayas establecido ciertas restricciones en el control parental de la consola

Nintendo 3DS, podrás seguir haciendo ajustes para compartir imágenes y datos de texto en el juego.



Guardar datos

Mientras juegas, puedes pulsar **START** y elegir la opción para guardar tu progreso.

Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la 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.

En la versión descargable

Si tienes tus datos de guardado almacenados en una tarjeta SD e intentas sobrescribirlos con datos de guardado que almacenaste en tu computadora anteriormente, la consola Nintendo 3DS no podrá leer los datos de guardado. No es posible respaldar tus datos de guardado de esta manera, así que tómalo en cuenta.

Demoler mi casa (Borrar datos guardados)

Solo puedes demoler tu casa si estás jugando como residente. Cuando la casa de un residente haya sido demolida, sus datos de guardado se borrarán. Si quieres demoler la casa del alcalde, elige **Reconstruir el pueblo** y sigue las indicaciones para borrar todos los datos de guardado.



Nota: Demoler mi casa borrará los datos del jugador.

Nota: Reconstruir el pueblo borrará todos los datos del pueblo, por lo que tendrás que volver a empezar desde el principio.

Borrar todos los datos de guardado

Después de iniciar el juego, mantén pulsados **A**, **B**, **X** y **Y** a la vez después de que desaparezca el logotipo de Nintendo 3DS y antes de que aparezca la pantalla del título. Sigue las instrucciones para borrar todos los datos de guardado.

Cerciórate de que realmente vas a borrar los datos deseados. Una vez borrados, los datos no podrán recuperarse.

Información de las tarjetas SD

Al jugar podrás tomar fotos (pág. 3), crear el QR Code® de un diseño y aceptar datos de SpotPass (pág. 13). Todos estos datos serán almacenados en tu tarjeta SD.





1 Fecha y hora

Esta información aparecerá si no haces nada durante un rato.

2 Menús (pág. 7)

3 Mapa del pueblo

4 Casas y otros edificios

Toca   para voltear la página.

5 Conversar

Puedes escribir un mensaje para comunicarte con otros jugadores que estén en el pueblo.



Dispones de los siguientes menús:

Inventario

Te permite ver los objetos que cargas, guardar equipo y cambiar de ropa.



1 Jugador

Toca esta imagen para ver las opciones disponibles para equipar o quitar ropa y herramientas. Solo puedes equiparte con herramientas mientras estés al aire libre.

2 Cartas

Toca esta imagen para acceder a las cartas que cargas. Puedes cargar con un máximo de 10 cartas a la vez. Las cartas de color rosa son las que has recibido y las cartas azules son las que has escrito.

Nota: si uno de los residentes del pueblo te pide que le guardes una cápsula de tiempo, aquí es donde aparecerá mientras se encuentre en tu posesión.

3 Bayas (dinero)

4 Objetos

Puedes llevar contigo un máximo de 16 objetos más la ropa que lleves puesta y las herramientas que tengas equipadas.

Submenú

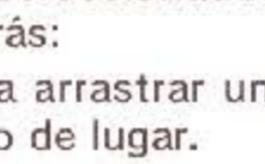
Al tocar un objeto aparecerá un submenú y podrás realizar ciertas acciones según el objeto seleccionado. Por ejemplo, podrás:

Usar el lápiz para arrastrar un objeto y cambiarlo de lugar.

Tirar un objeto.

Cambiar de vestimenta.

Poner papel tapiz en los muros de tu casa.



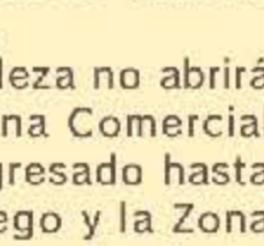
Diseños personalizados

Puedes usar los diseños que hayas creado como patrones para vestimentas y muebles. La pantalla de diseño personalizado también puede ser usada para aplicar o quitar el maquillaje especial que se obtiene en el salón de belleza.

Nota: el salón de belleza no abrirá sus puertas en la Zona Comercial hasta que hayas progresado hasta cierto punto en el juego y la Zona Comercial haya alcanzado cierto nivel de desarrollo.

Nota: puedes crear un personaje Mii con la aplicación Editor de Mii. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS.

Nota: si creaste un QR Code para un diseño personalizado, este se guardará en tu tarjeta SD.



Diseños personalizados

Toca un diseño y luego toca la opción **Editar** para personalizarlo. Mantén pulsado **L** o **R** para que el modelo que aparece en la pantalla superior deje de girar.



1 Cambiar el tipo de objeto

Toca esta opción para ver cómo se mira tu diseño actual aplicado a distintos objetos.

2 Mostrar/ocultar cuadrícula

3 Deshacer/rehacer

Puedes deshacer y rehacer un paso al tocar este icono.

4 Lienzo

5 Acercar/alejar

6 Herramientas

Puedes cambiar el tipo de pincel, usar sellos, etc.

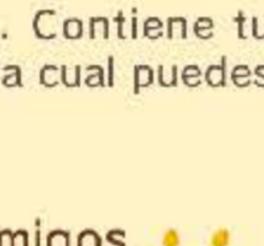
7 Paleta actual

8 Cambiar de color/paleta

Toca  para cambiar la paleta o  para cambiar únicamente de color.

Enciclopedia

Mira los peces, bichos y animales marinos que has conseguido.



DRP

El **DRP** es tu Documento de Residente de Pueblo. Contiene tu información de perfil, la cual puedes editar.

Mejores amigos

Si juegas en línea con alguien que hayas registrado previamente en tu lista de amigos de la consola, también podrás registrar a esa persona como uno de tus mejores amigos. Si uno de tus mejores amigos también te registra a ti como mejor amigo, podrán enviarse mensajes uno al otro sin necesidad de estar en el mismo pueblo, siempre y cuando ambos estén conectados a internet.



Puedes hacer muchas cosas en el pueblo, como explorarlo, conocer a los demás residentes y decorar tu casa. Y si eres el alcalde, ¡podrás desarrollar el pueblo y convertirlo en un lugar mejor para vivir!



Decorar tu casa



Puedes decorar y amueblar el interior de tu hogar a tu antojo. También puedes mostrar a otros jugadores el aspecto de tu casa por medio de distintas formas de comunicación (págs. 14 a 16).



Desarrollar tu pueblo



Al progresar en el juego, el alcalde podrá iniciar proyectos de obras públicas y promulgar ordenanzas. Las ordenanzas son reglas especiales que afectarán la forma de vida de tu pueblo.

Nota: solo el alcalde tiene acceso a estas funciones.



Proyectos municipales

Construye o demuele proyectos municipales, como relojes, puentes y bancas, entre otros.



Ordenanzas

Promulga ordenanzas para ayudar a forjar tu pueblo ideal.



Eventos del pueblo



Hay muchos eventos durante el año, incluyendo los días festivos, la caza de bichos y el torneo de pesca. Si participas en ellos podrías recibir objetos.



Al ir progresando en el juego, podrás tomar mayor ventaja de lo que el pueblo te puede ofrecer.

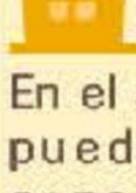


Tu casa

9.99

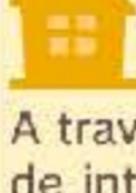
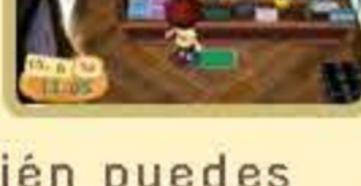
Puedes colocar en tu hogar objetos y muebles a tu antojo para personalizar tu área habitable.

También contarás con un buzón frente a tu casa para recibir el correo (pág. 10). Si tu buzón se llena de cartas, no podrás recibir cartas nuevas ni objetos ordenados a través de las compras por catálogo.



Ayuntamiento

En el ayuntamiento puedes recibir consejos útiles para aprovechar al máximo tu vida en el pueblo. También puedes promulgar ordenanzas y administrar los proyectos de obras públicas (pág. 8).



Estación de ferrocarril

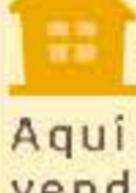
9.99

A través del juego local (pág. 15) o de internet (pág. 16) puedes visitar los pueblos de otros jugadores o recibir visitantes de otros pueblos en el tuyo.

Nota: si alguien ya está visitando tu pueblo y ya no quieres recibir a más personas, puedes cerrar el portón de la estación para evitar que lleguen más visitantes.

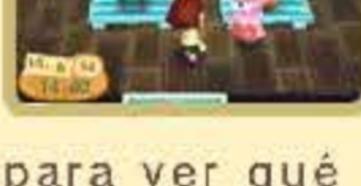
El tablón de anuncios

Puedes recibir información acerca de los próximos eventos y otras noticias al leer el tablón de anuncios ubicado al frente de la estación. Ahí también puedes dejar tus propios mensajes.



Reciclaje Bártulos (Tienda de reciclaje)

Aquí puedes vender algunos objetos o también puedes ponerlos en el mercadillo.



Habla con Paca para ver qué opciones tienes disponibles.

Nota: en ciertos días podrás vender algunos artículos a un precio muy alto, así que no dejes de volver.

¡Quiero vender!

Elige esta opción para vender objetos.

Mercadillo

Aprende a usar el mercadillo.

¿Compras nabos?

Elige esta opción para ver cuánto puedes recibir por tus nabos. Si vendes tus nabos a un precio más alto que el que pagaste por ellos, podrás recibir una buena ganancia.



El muelle

9.99

En algún momento a lo largo de la partida, llegará un barco al muelle.



Habla con el

Capitán y a cambio de algunas bayas te llevará a una isla tropical. Según las circunstancias, podrás tener algunas de las siguientes opciones disponibles al hablar con él.

Voy solo/
Voy sola

Si seleccionas esta opción, irás a la isla sin acompañantes.

Con un amigo

Si otras personas están de visita en tu pueblo, estas te podrán acompañar a la isla. Cualquier jugador puede solicitar una visita a la isla, pero los demás jugadores deben aceptar la solicitud para que el viaje pueda realizarse.

Con colegas del club

Conéctate a internet y ve a la isla con otro jugador para demostrar tus habilidades en el Club Tórtimer (pág. 12).



Si cruzas las vías del ferrocarril, encontrarás la Zona Comercial. La cantidad de comercios y servicios aumentará conforme vayas progresando en el juego.

Inmobiliaria Nook

En la Inmobiliaria Nook podrás solicitar reformas para tu hogar. Por ejemplo, puedes ampliar tu casa o cambiar su aspecto exterior.



Tienda T & N

Aquí podrás comprar varios objetos, incluyendo herramientas y muebles. Los objetos disponibles dependen del día.



Galletas de fortuna

En esta tienda podrás usar monedas de juego para adquirir galletas de fortuna. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS para obtener más información acerca de las monedas de juego.

Oficina de correos

Aquí podrás enviar cartas e ingresar y retirar bayas en el bayero automático.



Enviar cartas

Envía una carta.
Nota: no podrás enviar cartas a amigos que viven en otros pueblos desde el tuyo, pero si visitas sus pueblos podrás escribirles cartas y enviárselas desde sus oficinas de correos.

Guardar cartas

Te permite almacenar cartas en la oficina de correos.

Regalo descargable

Aquí podrás recoger cualquier regalo que hayas ganado al formar parte de un acontecimiento o festival.

Bayero automático

Úsalo para ingresar o retirar bayas. Si has solicitado un préstamo para construir tu casa, también podrás utilizar el bayero automático para devolverlo.

Escribir cartas

Para escribir una carta, primero debes adquirir papel en la tienda. También es posible adjuntar regalos. Toca el papel en tu inventario, toca **Escribir carta** y elige un destinatario para comenzar a escribir tu carta.



Hermanas Manitas (Sastrería)

En este establecimiento podrás comprar ropa, accesorios y otros fantásticos complementos.



Museo

El conservador del museo puede examinar los fósiles que hayas encontrado en el pueblo. También puedes donar los fósiles examinados, peces y otras cosas al museo. Si ayudas a completar la colección del museo, podrás crear eventualmente zonas de exposición y una tienda de regalos como proyectos municipales.



Nota: los objetos donados formarán parte de la colección del museo, la cual puedes ver.

Tienda del museo

En la tienda de regalos del museo puedes comprar objetos para mostrarlos en tu casa o en una zona de exposición.

Sala de exposiciones

Exhibe tus muebles y objetos como tú quieras.

Fotomatón

Aquí podrás sacarte una foto para tu Documento de Residente del Pueblo (pág. 7).

La Academia de Artes Decorativas

En la Academia de Artes Decorativas (AAD) puedes ver en exposición las casas de otros jugadores después de recibirlas a través de SpotPass (pág. 13) o StreetPass (pág. 14). También puedes ordenar algunos de los muebles y otros objetos que hayas visto en esas casas. Aquí también puedes ajustar tu configuración de StreetPass.



Nota: puedes guardar hasta un máximo de 48 casas modelo a la vez.

La Casa del Sueño

Mediante una conexión a internet (pág. 16), podrás enviar una versión de tu pueblo en la forma de un sueño para que otros lo vean. También podrás soñar con los pueblos que otras personas hayan compartido para que otros puedan verlos.



Nota: cada sueño cuenta con un número de sueño de doce cifras para identificarlo. Puedes encontrar el sueño que deseas ver por medio de su número.

Nota: la opción para construir la Casa del Sueño solo estará disponible para los jugadores que se hayan conectado a internet por lo menos una vez por medio de la consola Nintendo 3DS.

Nota: si transcurre mucho tiempo sin que un sueño sea actualizado, este podrá ser borrado automáticamente.



Después de que el Capitán aparece en el muelle puedes pagar un viaje en bote para visitar la isla tropical.

Alrededor de la isla

En la isla podrás cosechar frutas tropicales, pescar y capturar bichos de la isla. Puedes usar el traje de buzo para nadar en el océano y hacer muchas cosas más. También puedes alquilar equipo del giroide para su uso exclusivo en la isla.



Nota: No podrás llevar el equipo de alquiler a tu pueblo. Debes dejarlo en la isla. Será retirado de tu inventario de manera automática cuando abandones la isla.

Participar en los tours

Hay una gran variedad de tours (minijuegos) que disfrutar en la isla, tales como los tours para capturar bichos y los de buceo. Si participas en un tour podrás ganar medallas. Cambia las medallas por objetos que solo pueden obtenerse en la tienda de regalos de la isla.



Membresía del Club Tórtimer

Cuando hayas ganado cierta cantidad de medallas de los tours, podrás canjearlas por una solicitud de membresía del Club Tórtimer en la tienda de regalos de la isla. Los miembros del Club Tórtimer pueden conectarse a través de internet para jugar en la isla con gente de todas partes del mundo.

Información de la membresía
Para convertirte en miembro del Club Tórtimer deberás cumplir y aceptar los siguientes requisitos:

1. Debes contar con una conexión a internet.
2. Los datos compartidos de audio, imágenes, video y texto no pueden restringirse con el control parental de la configuración de la consola (pág. 4).
3. Las interacciones en línea no pueden restringirse con el control parental de la configuración de la consola (pág. 4).

Jugar con amigos

Si recibes visitantes en tu pueblo, podrás invitarlos a visitar la isla de Tórtimer contigo y participar en los minijuegos.



Recibir obsequios y datos de exposición de la AAD (SpotPass)



Este programa es capaz de descargar de forma automática cartas, objetos, casas modelo para la exposición de la AAD (pág. 11) y otros datos más mediante una conexión a internet. Si activas SpotPass dentro del juego, tu consola buscará de forma automática puntos de acceso inalámbrico cercanos a los cuales te podrás conectar, aun cuando no estés jugando (por ejemplo, cuando tu consola se encuentra en el modo de espera).

- ◆ Los datos recibidos a través de SpotPass se guardan en una tarjeta SD. Por lo tanto, se recomienda que tengas una tarjeta SD en tu consola todo el tiempo.
- ◆ Antes de poder usar SpotPass, deberás aceptar el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS y configurar una conexión a internet.



Activar SpotPass

Cuando inicies el juego después de haber guardado los datos de tu pueblo por primera vez y selecciones la opción **Continuar** en el menú principal, se te preguntará si deseas recibir datos a través de SpotPass. Sigue las indicaciones y elige la opción **Cambiarla** si deseas activar SpotPass.



- ◆ Si no activaste SpotPass y deseas modificar esta configuración después, selecciona **SpotPass** en la pantalla del título, sigue las indicaciones que aparecen a continuación y elige la opción **Cambiarla**.



Desactivar SpotPass

Selecciona **SpotPass** en la pantalla del título, sigue las instrucciones y selecciona **Cambiarla** para desactivar esta función.



Interacción con personas cercanas (StreetPass)



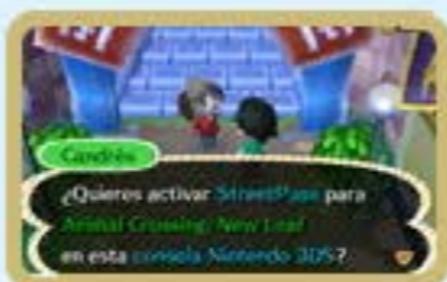
Este programa emplea el servicio StreetPass (comunicación inalámbrica local), lo que permite el uso de una función que busca de forma automática a otras consolas Nintendo 3DS para comunicarse con ellas y compartir datos de casas.

◆ Para usar esta función, todos los jugadores deben activar el uso de StreetPass en el programa.



Activar StreetPass

Debes registrarte para la exposición de la AAD (pág. 11) que se ubica en la Zona Comercial para poder usar StreetPass.



Desactivar StreetPass

Para desactivar StreetPass, accede a la configuración de la consola, selecciona Gestión de datos y luego elige Gestión de StreetPass. A continuación, toca el icono de este programa y, por último, toca Desactivar StreetPass.



Puedes restringir el uso de StreetPass a través del control parental.

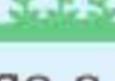
◆ Puedes restringir la comunicación en línea con otros usuarios a través del control parental. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.



Jugar con amigos

en el mismo lugar

(juego local) 



Este programa permite el juego o la interacción con otros usuarios a través de la comunicación inalámbrica. Cada jugador debe tener una copia del programa. Puedes visitar los pueblos de otras personas y recibir visitas en el tuyo, o transferir los datos de tu jugador a otra copia del juego Animal Crossing: New Leaf que no contenga datos de guardado para mudarte a un nuevo pueblo. Cuando juegues con un amigo que figure en tu lista de amigos a través del juego local, podrás registrarlo en el juego como tu amigo o mejor amigo.



Yendo y viniendo



Si cada persona cuenta con un juego de Animal Crossing: New Leaf y una consola Nintendo 3DS, hasta cuatro jugadores podrán visitar los pueblos ubicados en las otras consolas.



Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador (con un máximo de cuatro consolas)
- Una copia del programa por jugador



Instrucciones para la conexión:

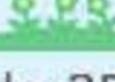
1. Para que otro jugador pueda visitar tu pueblo debes hablar primero con Estasio en la estación (pág. 9) y seleccionar **Espero a alguien**. Luego selecciona **De un pueblo cercano**. Tu puerta se abrirá para que otros jugadores tengan acceso a tu pueblo.



2. Para visitar otros pueblos, habla con Estasio en la estación y selecciona **Me voy de viaje**. Luego selecciona **De aquí cerca**. Si la persona que te va a recibir ha abierto la puerta de su pueblo, podrás tomar el tren para visitarlo.



Mudarse



Si tienes otra consola Nintendo 3DS con otra copia de Animal Crossing: New Leaf, podrás transferir allí los datos del jugador y la casa que hayas creado.

- ◆ Un alcalde no puede mudarse.
- ◆ Solo puedes mudarte a un juego de Animal Crossing: New Leaf que no cuente con datos de guardado. Borra los datos de guardado (pág. 5) en el juego al que quieres mudarte antes de iniciar el proceso de mudanza.
- ◆ Debes contar con una casa en el pueblo de origen.
- ◆ Serás el alcalde de tu nuevo pueblo.
- ◆ No podrás llevar contigo los datos de tus mejores amigos.



Equipo necesario:

- Dos consolas Nintendo 3DS
- Una copia del programa por jugador



Instrucciones para la conexión:

1. El jugador (que no sea alcalde) que desea mudarse debe elegir **Continuar** en la pantalla del título y luego seleccionar un nombre de personaje. Una vez que Canela te de la bienvenida, selecciona **Una cosita...** y después selecciona **Mudarse a otro pueblo**.



2. Para aceptar a alguien que se esté mudando a tu juego, selecciona **Mudarse** en la pantalla del título.



Jugar con amigos de todo el mundo (internet)

Este programa te permite jugar en línea a través de una conexión a internet. Cuando estés conectado a internet podrás jugar con otras personas de distintas partes del mundo, visitar sus pueblos y recibirlos en el tuyo. También pueden visitar la isla juntos y ver sus respectivos sueños mediante la Casa del sueño.

- ◆ Es posible registrar a otro jugador como tu mejor amigo durante una visita a través de internet.
- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

De visita

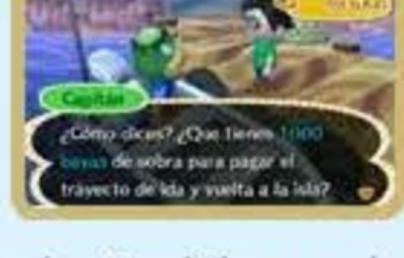
Habla con Estasio en la estación (pág. 9) y selecciona **Me voy de viaje** o **Espero a alguien**. Luego selecciona **De un pueblo lejano**.



- ◆ Para visitar el pueblo de otra persona a través de internet, tú y la otra persona deberán registrarse primero como amigos en sus respectivas listas de amigos de sus consolas Nintendo 3DS. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS.

Visitando la isla juntos

Habla con el Capitán en el muelle (pág. 9), y elige **Voy a hacer amigos**.



Puedes elegir a un compañero de viaje de América o de cualquier parte del mundo.

Soñando pueblos

En la Casa del Sueño (pág. 11) ve al sillón para compartir tu pueblo en los sueños de otros jugadores o ve a la cama para soñar acerca del pueblo de otra persona.



Este programa es compatible con Nintendo Network.

Algunas de las funciones que hacen uso de Nintendo Network se mencionan en esta página y en la página 13.

Acerca de Nintendo Network



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. Con Nintendo Network podrás acceder a una amplia gama de servicios de red, que incluyen la posibilidad de divertirte junto a jugadores de todo el mundo, adquirir y descargar programas y contenidos e intercambiar imágenes y mensajes.

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.



La siguiente lista de obras de arte incluidas en el juego contiene el título de la obra y el nombre del artista que la creó.

- **Cuadro ola**
Treinta y seis vistas del monte Fuji
La gran ola de Kanagawa
Katsushika Hokusai
- **Cuadro español**
Las meninas
Diego Velázquez
- **Retrato holandés**
La lechera
Johannes Vermeer
- **Retrato heroico**
El niño azul
Thomas Gainsborough
- **Retrato italiano**
La Mona Lisa
Leonardo da Vinci
- **Bodegón**
Manzanas y naranjas
Paul Cézanne
- **Cuadro holandés**
La ronda de noche
Rembrandt van Rijn
- **Retrato músico**
El pífano
Édouard Manet
- **Cuadro alegórico**
El nacimiento de Venus
Sandro Botticelli
- **Cuadro segadoras**
Las espigadoras
Jean-François Millet
- **Cuadro flores**
Girasoles
Vincent van Gogh
- **Cuadro clásico**
La maja vestida
Francisco de Goya
- **Cuadro orgánico**
Verano
Giuseppe Arcimboldo
- **Cuadro exótico**
Arearea
Paul Gauguin
- **Cuadro japonés**
Otani Oniji III como Yakko Edobei
Toshusai Sharaku
- **Cuadro dama**
Un bar del Folies-Bergère
Édouard Manet
- **Cuadro neutro**
Cesto con frutas
Caravaggio
- **Cuadro romántico**
La Libertad guiando al pueblo
Eugène Delacroix
- **Paisaje francés**
Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte
Georges Seurat
- **Retrato joven**
El sembrador
Jean-François Millet
- **Retrato perla**
La joven de la perla
Johannes Vermeer
- **Retrato regio**
La dama del armiño
Leonardo da Vinci
- **Cuadro invernal**
Los cazadores en la nieve
Pieter Bruegel el Viejo
- **Cuadro naturaleza**
Biombo de Fujin y Raijin
Dioses del viento y del trueno
Tawaraya Sotatsu
- **Retrato oriental**
Mujer mirando hacia atrás
Hishikawa Moronobu
- **Estatua femenina**
Venus de Milo
Anónimo
- **Estatua alada**
Victoria de Samotracia
Anónimo
- **Estatua majestuosa**
David
Miguel Ángel
- **Estatua atlética**
Discóbolo
Anónimo
- **Estatua triunfante**
Rey Kamehameha I
Thomas Ridgeway Gould
- **Busto antiguo**
Busto de Nefertiti
Tutmose
- **Estatua primitiva**
Estatuilla dogu del periodo Jomon
Shakoki-dogu
Anónimo
- **Figura materna**
La loba capitolina
Anónimo



Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078

1 Información importante

Inicio

2 Introducción

3 Controles

4 Inicio

5 Guardar y borrar datos

La vida en el pueblo

6 Al aire libre

7 Menús

8 Qué hacer en el pueblo

9 El pueblo

10 La Zona Comercial I

11 La Zona Comercial II

La isla

12 Qué hacer en la isla

Comunicarse con otros

13 SpotPass

14 StreetPass

15 Juego local

16 Internet

Información adicional

17 Pintores y escultores

Solución de problemas

18 Información de ayuda