

1

Información importante

Información básica

2

Introducción

3

Controles

4

Iniciar la partida

5

Guardar archivos

Desarrollo de la partida

6

Pantalla del mapa

7

Pantalla del nivel

8

Completar niveles

9

Acertijos en los niveles

10

Recolectar estampas

11

Combate

Solución de problemas

12

Información de ayuda

Gracias por elegir Paper Mario™: Sticker Star 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 Nintendo 3DS para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

Información sobre salud y seguridad

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  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 los títulos de la consola Nintendo 3DS™.

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 Nintendo.

Program © 2012 Nintendo/

INTELLIGENT SYSTEMS.

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

CTR-P-AG5E-USZ



En Paper Mario: Sticker Star, controlarás a Mario™, el héroe de la historia, y usarás estampas para combatir enemigos, resolver acertijos y abrirte paso a través de esta emocionante aventura.



Controles en el mapa

Moverse	Ⓐ
Abrir/Cerrar álbum de estampas	ⓧ
Ver información de la estampa	Ⓨ (desde el álbum)
Pasar página	Ⓘ / Ⓡ (desde el álbum)
Volver a la pantalla del título	START

Controles de juego

Moverse	Ⓐ
Saltar	Ⓐ
Despegar estampa	Mantén oprimido Ⓐ (cerca de una estampa).
Estampación	Ⓨ
Pegar una estampa	Ⓐ Elegir una estampa → Ⓐ Colocarse en posición → Ⓐ Pegar → Ⓐ Alisar (durante la estampación)
Usar martillo	Ⓑ
Hablar con Tina	Ⓘ
Leer letrero	Ⓐ (frente a un letrero)
Abrir/Cerrar álbum de estampas	ⓧ
Salir de un nivel superado	START

Controles de combate

Acciones	Ⓐ (al atacar o defender)
Usar la Tómbola de combate	ⓧ
Pasar página	Ⓘ / Ⓡ
Ver información de una estampa	Ⓨ

Otros controles

Confirmar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ
Elegir	+ / Ⓐ

Nota: algunas acciones, como seleccionar una opción en el menú o acomodar las estampas (→10), requieren del uso de la pantalla táctil.

Nota: algunas acciones se harán disponibles conforme avances en el juego.

4 Iniciar la partida

Para iniciar una partida nueva, elige un archivo marcado como Nuevo. Para continuar una partida guardada, elige el archivo con la partida que desees continuar.



Copiar archivos de guardado

Elige la opción Copiar para copiar el archivo.

Borrar archivos de guardado

Elige la opción Borrar para borrar un archivo de guardado a la vez.

Ten en cuenta que los archivos borrados no podrán recuperarse.

Archivos de guardado

El juego guardará tu progreso de manera automática cada vez que salgas al mapa.



Guardar durante la partida

Encontrarás bloques de guardado dentro de los niveles y en la aldea.



Cuando continúes una partida guardada, vuelve a entrar al nivel para continuar jugando desde donde encontraste el bloque de guardado.

- 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.

6 Pantalla del mapa

Mueve a Mario y elige el nivel que quieres jugar.



1 PV de Mario

PV actuales/PV máximos

2 Último punto de guardado

Cuando guardes tu progreso al salir al mapa, el nivel se marcará con una bandera roja. Cuando guardes tu progreso durante la partida, el nivel se marcará con una bandera amarilla.

3 Nombre del nivel seleccionado

4 Nivel

Los colores varían dependiendo del tipo de nivel y sus características.



El nivel no ha sido completado (→8).



Falta recuperar al menos un trozo de cometa.



El nivel ha sido completado o es un área neutral.

5 Monedas acumuladas



1 Letrero

Lee los letreros para obtener pistas e información de importancia.

2 Estampa

Recoge las estampas que encuentres para usarlas en combates, durante la estampación y en otras ocasiones.

3 Toad

Habla con los Toads y podrás recibir pistas y datos importantes.

4 Monedas

Recoge las monedas que encuentres y úsalas para comprar estampas o para tomar un turno en la Tómbola de combate (→11). El valor de cada moneda depende de su tamaño.



Vale una moneda.



Vale cinco monedas.



Vale diez monedas.

5 Enemigos

Para iniciar un combate, toca a un enemigo (→11).

Hablar con Tina

Durante la partida, oprime  para hablar con Tina y recibir pistas.



Superestrella

Si recoges una superestrella te volverás invencible por un breve periodo de tiempo y podrás derribar enemigos sin necesidad de entrar en combate.



Superar un nivel

Deberás cumplir con ciertos requerimientos para completar niveles y mundos.



Meta

Recoge un trozo de cometa para completar el nivel.



Nota: si decides volver a jugar un nivel en el que ya has encontrado todos los trozos de cometa, podrás oprimir **START** para regresar al mapa.



Derrotar jefes

Para completar un mundo, derrota al jefe que se encuentra en el último nivel y recupera la Estampa Real (→10).

Restaurar PV

Recoge un  para restaurar los PV de Mario.



Corazón PV

Encuentra este objeto para elevar tus PV máximos en 5 puntos. Al obtener este objeto, también se restablecerán tus PV actuales completamente. También podrás obtener corazones PV después de completar un evento.



Bloque PV

Golpea un bloque PV por abajo, ya sea en la aldea o dentro de un nivel, para restaurar por completo los PV de Mario.



Fin de la partida

Diferentes circunstancias causarán que los PV de Mario disminuyan, como si es alcanzado por un objeto lanzado por un enemigo, si recibe daño durante un combate, si es envenenado, entre otras. Si sus PV bajan a cero, será el fin de la partida y regresarás a la pantalla del título.

Nota: si Mario se hunde en la corriente de arena (→9) o cae al vacío, será el fin de la partida.



Estampación

Oprime  para convertir el nivel en una hoja de papel y así poder pegar estampas y recortes en el paisaje (→ 10). Usa esta técnica para resolver acertijos.



Ejemplo de estampación

Usa el recorte del puente para hacer que aparezca un puente, lo que te permitirá cruzar el río.



Trampas

Los mundos están repletos de trampas. A continuación, se muestran algunos ejemplos:



Picos

Si Mario toca un pico, recibirá daño y caerá al piso.



Corriente de arena

El cuerpo de Mario se hundirá lentamente al tiempo que es arrastrado por la corriente. Si saltas de manera continua, podrás cruzar.



Agua envenenada

Mario recibirá daño si entra en contacto con agua envenenada. Sus PV también disminuirán durante un combate dentro de agua envenenada.



Las estampas pueden usarse durante el combate y para la estampación.

Tipos de estampas

Estampas de combate	Estampas usadas en lo más álgido del combate.
Estampas de cosas	Alrededor de los niveles, encontrarás algunas "cosas", como tijeras. Una vez convertidas en estampas, podrás usarlas en combate y durante la estampación.
Estampas Reales	Derrota a los jefes para recuperar estas estampas.

Recortes

Los recortes son necesarios para completar niveles. Podrás usarlos durante la estampación.

Álbum de estampas

Abre el álbum para consultar tu progreso y las estampas que has recogido, entre otras cosas. Elige una de las pestañas en la parte inferior del álbum para cambiar de sección.



Acomodar estampas

Cuando el álbum esté abierto, usa el lápiz táctil para deslizar la estampa que quieres mover hasta la ubicación deseada. Para acomodar las estampas de manera automática, oprime **START**.

Obtener estampas

Mario no solo puede despegar estampas, también puede comprarlas y hacerlas.



Comprar estampas

Usa tus monedas para comprar estampas en la tienda de la aldea y en las tiendas de los diferentes niveles.



Hacer estampas

En la aldea y en algunos niveles, encontrarás quioscos para lanzar cosas. Este proceso te permitirá crear nuevas estampas.



Pantalla de combate



1 PV de Mario

2 Área de estampa

3 Huir

Si lo prefieres, podrás tratar de huir de un combate.

Oprime **A**

repetidamente para salir corriendo.

Nota: en ciertas ocasiones, no podrás huir.

4 Tómbola de combate

5 Datos del enemigo

Los nombres y PV totales de los enemigos.

6 Estampa seleccionada

7 Estampas de Mario



Desarrollo del combate

Mario y sus oponentes se turnarán para realizar acciones. Cuando sea el turno de Mario, elige una estampa para realizar una acción.

Nota: las estampas que uses desaparecerán. Si Mario se queda sin estampas, tu única opción será salir huyendo.



Acciones

Cuando ataques o te defiendas, oprime **A** en el momento preciso para aumentar el poder de tu ataque o minimizar la cantidad de daño que recibas.

Nota: el mejor momento para realizar una acción varía dependiendo del tipo de estampa que estés usando.



Tómbola de combate

Después de un punto determinado en el juego, Mario podrá pagar monedas para usar

la Tómbola de combate. Iguala imágenes para aumentar la cantidad de estampas que podrás usar por turno. Algunas imágenes te otorgarán diferentes tipos de bonificaciones. Si pagas una cantidad adicional de monedas, será más fácil igualar imágenes.

Si puedes usar dos o más estampas en un turno, elige al menos una estampa y oprime **X** para iniciar el combate sin llenar todas las áreas de estampa disponibles.



Efectos contraproducentes

En ocasiones, los ataques de ciertos enemigos y algunas trampas causarán efectos contraproducentes en Mario, como envenenarlo o hacerlo dormir. Si Mario es afectado, es posible que sus PV disminuyan poco a poco, o puede quedar inmóvil por un determinado número de turnos.

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE.UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078