

1 Salud y seguridad

Información básica

2 Controles

3 Inicio

4 Pushmo Park

5 Estudio de creación

6 Imágenes QR Code

Solución de problemas

7 Información de ayuda


Gracias por elegir Pushmo™ para la consola Nintendo 3DS™.

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, incluida la sección Información sobre salud y seguridad, antes de usar los títulos de la consola Nintendo 3DS™.

⚠ 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.

La descarga o el uso de este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documento descargable que obtengas o uses con relación a este programa) y el pago de cualquier cargo aplicable te conceden una licencia personal, revocable y no exclusiva para el uso de este programa en tu consola Nintendo 3DS. Su uso está sujeto al Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, el cual incluye la Política de Privacidad y el Código de Conducta 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 causarte 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 of America Inc. 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 una 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.

Clasificación ESRB



Para obtener más información, visita

www.esrb.org.

© 2011 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

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

“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-N-JCAE-USZ

Controles básicos

Controlarás a Mallo, el héroe del juego (ver pág. 4). Selecciona la opción Tutorials (Ver tutoriales) en el menú principal (ver pág. 3) para obtener más información sobre los controles y leer pistas sobre cómo controlar a Mallo a través de Pushmo Park.

Moverse	○ / +
Saltar	A
Jalar un bloque	B + ○ (abajo) / B + +
Empujar un bloque	B + ○ (arriba) / B + +
Ver el rompecabezas	R + ○ / R + + (+ L para acercar la imagen)
Rebobinar	L
Ampliar el rompecabezas en la pantalla táctil	X (Esta opción estará disponible una vez que te adentres en Pushmo Park.)
Pausar/Continuar la partida	START / Tocar la pantalla táctil

Menú de pausa

Cuando hayas pasado cierta cantidad de tiempo tratando de resolver un rompecabezas o Pushmo, podrás seleccionar la opción Skip to Next (Pasar al siguiente) en el menú de pausa. Usa esta opción cuando quieras dejar el rompecabezas actual y continuarlo en otro momento. El momento en el que se active esta opción varía, dependiendo del nivel de dificultad del rompecabezas.

Nota: esta opción se activará solamente la primera vez que trates de resolver un rompecabezas. Esta opción no está disponible en las lecciones básicas.

Controles en el estudio

En el estudio de creación, podrás usar el lápiz táctil para todos los controles (ver pág. 5). Algunas funciones también pueden realizarse usando los botones.

Mover el cursor	○ / + (con la imagen ampliada)
Adelantar los mensajes	L / R
Salir del estudio	B / START

Controles en los menús

Todas las funciones del menú pueden controlarse con los botones. En algunas pantallas, también podrás manejar los controles tocando los iconos en la pantalla táctil.

Seleccionar opción	○ / +
Aceptar	A
Cancelar	B / START
Ampliar el mapa en la pantalla de selección de rompecabezas.	X (Esta opción estará disponible una vez que te adentres en Pushmo Park.)
Cambiar de página	L / R

Nota: si cierras la consola mientras está encendida, se activará el modo de espera. Cuando la consola está en modo de espera, se reducirá el consumo de batería. Cuando vuelvas a abrir la consola, se desactivará el modo de espera.

Nota: oprime L + R + START al mismo tiempo para reiniciar el juego y volver a la pantalla del título.

Menú principal

Cuando inicies el juego, se mostrarán tres opciones.



Opciones

Nota: la opción Pushmo Studio (Estudio de creación) estará disponible una vez que hayas completado todas las lecciones básicas.

Tutorials (Ver tutoriales)

Elige esta opción cuando quieras hablar con Papa Blox y escuchar sus consejos sobre cómo jugar.

Pushmo Park

Completa los rompecabezas de Pushmo Park. Jala y empuja bloques de diferentes formas para crear escalones que te conducirán a la meta (ver pág. 4).

Pushmo Studio (Estudio de creación)

En el estudio, podrás crear tus propios rompecabezas (ver pág. 5) y convertirlos en imágenes QR Code. Además, podrás leer imágenes QR Code de otros rompecabezas (ver pág. 6).

Opciones

Oprime o toca el icono para desplegar las opciones del menú y activar o desactivar la música y los efectos del sonido. También podrás borrar los datos de guardado (y comenzar todo desde cero).

Ten en cuenta que no podrás recuperar los datos borrados.

Guardar datos

A medida que avances en Pushmo Park, los datos se guardarán de manera automática cada vez que completes o te saltes un rompecabezas. En el estudio, los datos se guardarán cuando toques la opción Done (Listo), guardando el rompecabezas que hayas creado.

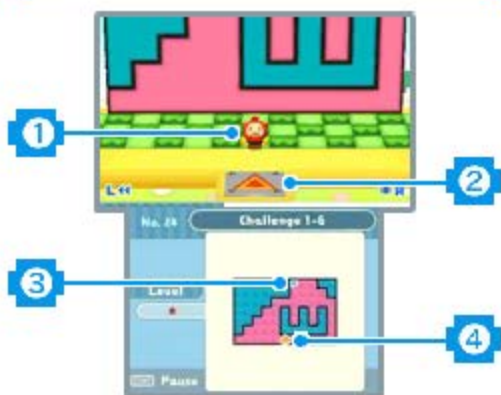
- Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta SD mientras se guardan los datos. Durante este proceso, procura además no realizar ninguna operación equivocada (por ejemplo, reiniciar la consola) y no dejes que entre suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.

Volver a jugar un rompecabezas

En Pushmo Park, podrás volver a jugar cualquier rompecabezas que ya hayas completado. Estos rompecabezas se marcarán con la bandera .



Pantalla del juego






1 Mallo

Este es el héroe a quien guiarás durante el juego.


2 Botón de reinicio

Salta sobre este botón para regresar todos los bloques a su posición original y comenzar el rompecabezas de nuevo.

3 Meta

La meta que debes alcanzar se marcará con este icono  en la pantalla táctil, mientras que en la pantalla superior se mostrará este otro  (o  en el caso de los rompecabezas que ya has completado).


4 Ubicación actual de Mallo



Este icono  en la pantalla táctil marca la ubicación actual de Mallo.



Cómo crear un rompecabezas

Selecciona la opción Pushmo Studio para entrar al estudio de creación, donde podrás diseñar tus propios rompecabezas usando el lápiz táctil. Puedes crear rompecabezas completamente originales, copiar uno de los que has visto en Pushmo Park o seguir los consejos de Papa Blox. Al principio, las medidas de tus rompecabezas no podrán ser mayores de 16x16 cuadrados y, una vez que prograses en el juego, podrás desbloquear los de 32x32.

Nota: elige una herramienta, como , para desplegar una breve explicación sobre su uso en la pantalla superior.

Nota: avanza en el juego para desbloquear el botón de despliegue () y la alcantarilla ()

Cómo crear bloques

Si tocas  o , se mostrará la paleta de color a la derecha en la pantalla táctil. Para crear un bloque, primero toca , posteriormente toca el color que prefieras y después dibuja el bloque en el lienzo. Toca el editor de la paleta de color para cambiar las opciones que se muestran.



Editor de la paleta de color

Cómo borrar bloques

Toca  y posteriormente selecciona el bloque que quieres borrar. Toca  para borrar todos los bloques al mismo tiempo.



Cómo colocar la bandera de meta

Selecciona  y el icono de la bandera de meta aparecerá a la derecha. Deslízala hasta el bloque en que quieras colocarla. La bandera de meta solo puede colocarse sobre la parte superior de un bloque.



Sobre los QR Code

En el estudio de creación, podrás convertir un rompecabezas en QR Code y leer imágenes QR Code de rompecabezas creados por otros jugadores.

Podrás compartir imágenes QR Code con otros usuarios. No envíes imágenes QR Code que contengan datos personales tuyos o de otras personas, que infrinjan los derechos de terceros o que puedan resultar ofensivas.

Información para padres y tutores: Para restringir la creación de imágenes QR Code a menores, al establecer las restricciones del control parental de la consola Nintendo 3DS, selecciona la opción Intercambio de audio, imágenes, video y texto. Para obtener más información sobre la configuración del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Cómo crear una imagen QR Code

① En el estudio de creación, elige el rompecabezas que quieras en la pantalla de selección de rompecabezas y toca QR Code para realizar la conversión.



QR Code

② A continuación, selecciona si quieres autorizar que quienes reciban esta imagen QR Code puedan copiar, editar y compartir tu rompecabezas.



③ La imagen QR Code de tu rompecabezas se mostrará en la **pantalla superior**. En la pantalla táctil, toca Save to SD Card (Guardar en la tarjeta SD) para guardar la imagen QR Code.



Nota: cuando crees un rompecabezas, juega hasta completarlo si quieres convertirlo en QR Code. Los rompecabezas que puedas convertir en QR Code aparecerán marcados con

Nota: las imágenes QR Code se guardan en la carpeta DCIM de la tarjeta SD y podrás verlas usando la aplicación Cámara de Nintendo 3DS en el menú HOME.

Cómo leer una imagen QR Code

① En el estudio de creación, elige un hueco libre en la pantalla de selección de rompecabezas y toca Read QR Code (Leer QR Code).



Leer QR Code

② Usa las cámaras exteriores para encajar el QR Code dentro del marco en la **pantalla superior**. La correcta lectura debería producirse de manera automática. Para guardar el rompecabezas, selecciona Yes (Sí) en la pantalla siguiente.



Nota: los rompecabezas que recibas a través de QR Code aparecerán enmarcados en azul en la pantalla de selección de rompecabezas.

Nota: los rompecabezas que aparezcan marcados con la imagen de un candado (🔒) podrán jugarse, pero no se podrán copiar, modificar ni convertir en QR Code.

Cómo editar un rompecabezas recibido como imagen QR Code

① En el estudio de creación, elige un hueco libre en la pantalla de selección de rompecabezas y toca Create (Crear).



Crear

② Después, toca Copy (Copiar) y a continuación selecciona Pushmo Studio (Estudio de creación). En la pantalla siguiente, selecciona el rompecabezas guardado tras leer el QR Code. Una vez hecho esto, podrás editar el rompecabezas como de costumbre.



¿NECESITAS AYUDA DE
INSTALACIÓN,
MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM



El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.