

1 Información importante

Información básica

2 Introducción

3 Controles

4 Inicio

5 Guardar datos

Explorar

6 Mapa del mundo

7 Pantalla de nivel

8 Progreso del nivel

9 Puzles de nivel

10 Coleccionar pegatinas

11 Combate

Contacto

12 Información de contacto

1

Información importante

Gracias por adquirir PAPER MARIO™: STICKER STAR para Nintendo 3DS™.

Este programa solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS.

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del mismo.

Lee también el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS: en él encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.


- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 3DS XL.

Información sobre salud y seguridad

IMPORTANTE

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Para acceder a esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME y

luego toca ABRIR. Lee atentamente el contenido de cada sección y, cuando hayas terminado, pulsa  HOME para volver al menú HOME.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

Consulta la sección de información sobre salud y seguridad del manual de instrucciones de la consola para leer las advertencias sobre la comunicación inalámbrica y el juego en línea.

Advertencia sobre el intercambio de datos

Si compartes contenidos con otros usuarios, no subas, intercambies ni envíes contenidos ilegales, ofensivos o lesivos de derechos ajenos. No incluyas datos personales y asegúrate de disponer de todos los derechos y permisos de terceros que fueran necesarios.

Selección de idioma

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este juego está disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego.

Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés. Para cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemania):
www.usk.de

COB (Australia):
www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):
www.censorship.govt.nz

Advertencias

Cuando descargues o uses este programa (incluidos cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con este programa) y pagues cualquier importe relacionado, adquieres una licencia personal, no exclusiva y revocable para usar este programa en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas del mismo está sujeto al Contrato de Uso y Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que

incluye el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o distribución de este programa sin autorización. Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para ser usados con dispositivos, accesorios o programas no autorizados o carentes de licencia. Dicho uso podría ser ilegal, anula todas las garantías y contraviene las obligaciones del contrato de uso. Además, podría derivar en lesiones tanto a otras personas como a ti mismo, y podría causar daños o problemas de funcionamiento en la consola Nintendo 3DS o en alguno de sus servicios. Nintendo (así como sus licenciatarios y distribuidores) no se responsabiliza de ningún daño ni pérdida causados por el uso de tales dispositivos o de accesorios carentes de licencia.

Este programa, así como el manual u otros textos que lo acompañen, está protegido por leyes de propiedad intelectual nacionales e internacionales. La entrega de este manual no te proporciona ninguna licencia ni interés de propiedad de ninguna clase sobre ellos.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de terceros y pide a los proveedores de contenidos de

Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act de EE. UU., la Directiva sobre el comercio electrónico de la UE y otras leyes aplicables, Nintendo ha adoptado la decisión de eliminar, en determinadas circunstancias y a su entera discreción, cualquier programa de Nintendo 3DS que pudiera infringir los derechos de propiedad intelectual de terceros. Si crees que se están vulnerando tus derechos de propiedad intelectual, visita la siguiente página para leer nuestra política y conocer tus derechos: ippolicy.nintendo-europe.com

Los usuarios residentes en Australia o Nueva Zelanda pueden visitar: support.nintendo.com

© 2012 Nintendo Co., Ltd.
Program ©2012 Nintendo Co., Ltd. /
INTELLIGENT SYSTEMS

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







CTR-P-AG5P-EUR











En PAPER MARIO: STICKER STAR, controlas al héroe, Mario, usando pegatinas para enfrentarte a enemigos, resolver puzles y abrirte paso en una emocionante aventura.



Controles del mapa del mundo

Moverse	
Abrir o cerrar el álbum de pegatinas	
Ver los detalles de la pegatina	 (cuando el álbum está abierto)
Pasar páginas	 /  (cuando el álbum está abierto)
Volver a la pantalla del título	

Controles de área

Moverse	
Saltar	
Despegar una pegatina	Mantener pulsado  (cerca de una pegatina)
Papelizar	
Pegar una pegatina o recorte	Al papelizar:  Elegir una pegatina o un recorte  Colocar  Pegar  Alisar

Usar el martillo	Ⓑ
Hablar con Tina	Ⓛ
Leer un cartel	Ⓐ (frente a un cartel)
Abrir/Cerrar el álbum de pegatinas	ⓧ
Salir de un nivel completado	START

Controles de combate

Comando de acción	Ⓐ (al atacar o defender)
Usar la tirada de combate	ⓧ
Pasar páginas	Ⓛ/Ⓡ
Ver los detalles de la pegatina	Ⓨ

Otros controles

Confirmar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ
Elegir un objeto del menú	+ / ○

◆ Algunas acciones, como elegir un objeto del menú u ordenar las

pegatinas (pág. 10), pueden llevarse a cabo con la pantalla táctil.

- ◆ Según avances en el juego, se desbloquearán acciones nuevas.

Empieza un juego nuevo seleccionando NUEVO, o continúa un juego empezado eligiendo otros datos de guardado.



Copiar datos de guardado

Elige COPIAR para copiar los datos.

Borrar datos de guardado

Elige BORRAR para borrar datos de guardado de uno en uno.

- ◆ **Ten en cuenta que los datos borrados no se pueden recuperar.**

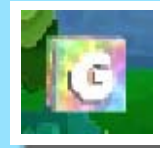
Datos de guardado

El juego guarda el progreso automáticamente al salir al mapa del mundo.



Guardar durante la partida

Golpea un bloque de guardado cuando estés en un nivel o ciudad para guardar tu progreso en el juego. Para continuar desde el bloque de guardado, selecciona la ciudad o el nivel en el que guardaste por última vez.



- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues ni reinicies la consola ni saques la tarjeta de juego o tarjeta SD mientras se guardan los datos, y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes, así que ten cuidado.

Mueve a Mario y elige qué nivel jugar.



① PC (Puntos de corazón) de Mario

PC actuales/PC máximos.




② Último punto de guardado

Las banderas rojas marcan un guardado en el mapa del mundo. Las banderas amarillas marcan un guardado dentro de la partida.

③ Nombre del nivel elegido

④ Nivel

El color cambia dependiendo de los tipos de nivel y de las condiciones.

	Nivel no completado (pág. 8).
	Queda al menos un trozo de cometa.
	Nivel completado o zona neutral.

⑤ Número de monedas



1 Cartel

En los carteles puedes encontrar pistas e información.

2 Pegatina

Colecciónalas para usarlas en combates, al papelizar, etc.

3 Toad

Habla con los Toads para conseguir pistas y ayuda.

4 Monedas

Colecciónalas para comprar pegatinas y utilizar la tirada de combate (pág. 11). Las monedas de diferentes tamaños tienen valores distintos.



Vale una moneda.



Vale 5 monedas.



Vale 10 monedas.

5 Enemigo

Choca con un enemigo para comenzar un combate (pág. 11).

Hablar con Tina

Pulsa **L** para hablar con Tina y conseguir pistas.



Superestrella

Consigue una superestrella para convertirte en invencible de modo temporal y derrotar enemigos sin entrar en combate.



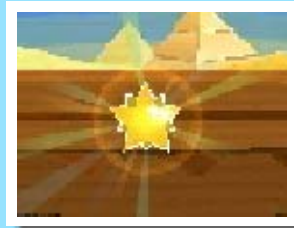
Completar niveles

Tendrás que cumplir con ciertos requisitos para completar niveles y mundos.



Meta

Consigue un trozo de cometa para completar un nivel.



- ◆ En las siguientes visitas, cuando los hayas conseguido todos, podrás pulsar **START** para volver al mapa del mundo.



Derrotar a jefes

Para completar un mundo, derrota al jefe del último nivel de ese mundo y consigue una pegatina real (pág. 10).

Recuperar PC

Consigue un  para recuperar los PC de Mario.



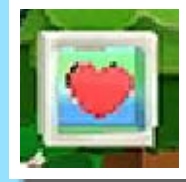
Más PC

Si encuentras esto, tus PC máximos aumentarán en 5 y se restaurarán por completo. También puedes conseguir más PC tras completar eventos.



Bloque PC

Salta y golpea el bloque PC en la ciudad o en un nivel para restaurar todos los PC de Mario.




Fin de la partida

Los PC de Mario bajarán si le golpea un objeto lanzado por un enemigo en un nivel, si lo atacan durante el combate, si lo envenenan, etc. Si sus PC llegan a cero, se terminará la partida y tendrás que volver a la pantalla del título.

- ◆ La partida también se acabará si Mario se hunde en arenas movedizas (pág. 9), o se cae fuera de un nivel.



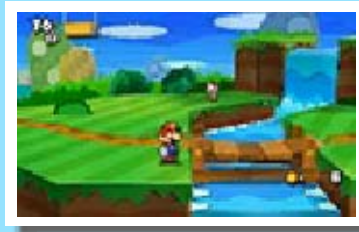
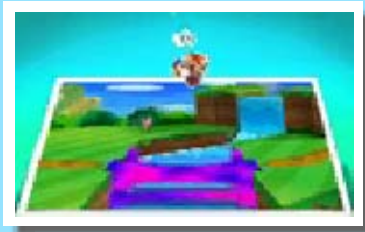
Papelización

Pulsa  para convertir el nivel en una hoja de papel en la que puedes colocar pegatinas y recortes (pág. 10). Te ayudará a solucionar puzles.



Ejemplo de papelización

Utiliza el recorte del puente de madera para hacer que aparezca un puente que te permita cruzar el río.



Trampas

Hay muchas trampas en el mundo. Aquí tienes algunos ejemplos.



Pinchos

Si Mario toca un pincho, recibirá daño y retrocederá.



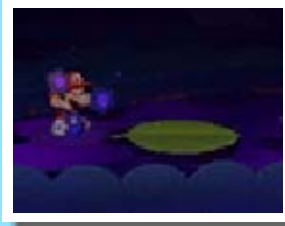
Arenas movedizas

El cuerpo de Mario se hundirá lentamente al ser tragado por la arena. Salta sin parar para cruzar.



Agua envenenada

Mario recibirá daño mientras esté dentro del agua envenenada. Sus PC también bajarán durante el combate.



Puedes usar las pegatinas en combate y para la papelización.

Tipos de pegatinas

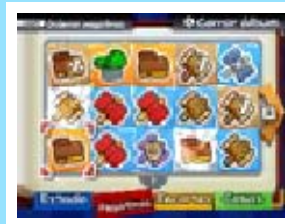
Pegatinas de combate	Pegatinas usadas en el fragor de la batalla.
Pegatinas de cosa	Hay "cosas", como las tijeras, repartidas por los niveles. Cuando se encuentran en forma de pegatina, se pueden utilizar en combates y para papelizar.
Pegatinas reales	Derrota a jefes para conseguir pegatinas reales.

Recortes

Se necesitan para completar niveles. Utilízalos al papelizar.

Álbum de pegatinas

Comprueba las pegatinas de Mario, el progreso en el juego, etc. Cambia de vista con las pestañas que se muestran bajo el álbum.





Ordenar pegatinas

Cuando el álbum esté abierto, desliza una pegatina con el lápiz para colocarla en un lugar nuevo. Pulsa **START** para ordenar las pegatinas de forma automática.

Conseguir pegatinas

Mario puede despegar pegatinas, comprarlas en tiendas e incluso crearlas.



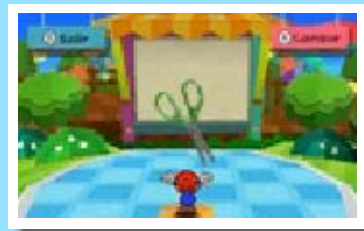
Comprar pegatinas

Utiliza las monedas para comprar pegatinas en las tiendas encontradas en la ciudad y en ciertos niveles.



Crear pegatinas

Crea nuevas pegatinas con cosas en el puesto para lanzar cosas de la ciudad o de ciertos niveles.



Pantalla de combate



① PC de Mario

② Zona de pegatinas

③ Huir

Puedes intentar huir de un combate. Pulsa **(A)** repetidamente para efectuar una huida veloz.



◆ Hay momentos en que no podrás huir.

④ Tirada de combate

⑤ Información del enemigo

Nombres de los enemigos y PC totales.

6 Pegatina seleccionada

7 Pegatinas de Mario

Desarrollo del combate

Mario y los enemigos se turnan para efectuar sus movimientos. Cuando sea el turno de Mario tendrás que elegir una pegatina para hacer un movimiento.

- ◆ Las pegatinas que uses desaparecerán. Si Mario se queda sin pegatinas, no tendrás otro remedio que huir.



Comandos de acción

Cuando ataques o defiendas, pulsa (A) en el momento adecuado para aumentar el daño



ofensivo o para reducir el daño que sufres.

- ◆ El momento en que utilizar el comando de acción cambia según la pegatina.



Tirada de combate

Tras superar cierto punto en el juego, Mario podrá pagar para utilizar la tirada de combate.



Consigue símbolos iguales para aumentar el número de pegatinas que Mario puede utilizar en un turno. Además, los símbolos proporcionan diferentes extras. Si gastas más monedas, será más fácil conseguir símbolos iguales. Incluso si tienes la oportunidad de utilizar dos o más pegatinas, puedes usar menos si quieres. Elige al menos una pegatina y luego pulsa ⊗ para que Mario entre en acción.

Estados alterados

A veces Mario sufrirá estados alterados como resultado de los ataques enemigos o las trampas del nivel, por ejemplo "veneno" o "sueño". Si Mario se ve afectado por un estado alterado, sus PC pueden descender poco a poco, o es posible que no pueda moverse durante un determinado número de turnos.

Canción utilizada en el juego: Happy Birthday to You (compuesta por Mildred J. Hill / Patty Smith Hill).

Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:
www.nintendo.com

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:
support.nintendo.com