

# Picross 3D™: Round 2

1 Información importante

## Información básica

2 Acerca de los amiibo

## Introducción

3 Acerca del juego

4 Controles

5 Empezar a jugar

6 Guardar y borrar datos

## Cómo jugar

7 Puzles

8 Pantallas

9 Cómo resolver los puzles

## Contacto

10 Información de contacto

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 manual.

- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a todas las consolas de la familia Nintendo 3DS™.
- ◆ Cuando se utilice una consola Nintendo 2DS™, las funciones que requieran cerrar la consola Nintendo 3DS se llevan a cabo usando el interruptor del modo de espera de la consola.

### IMPORTANTE

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

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.

### Selección de idioma

El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este programa 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 programa. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del programa será el inglés. Para obtener información acerca de cómo cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés de la imagen correspondiente y la traducción utilizada en el programa.

## 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](http://www.pegi.info)

USK (Alemania):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch  
(Australia):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nueva Zelanda):

[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Rusia:

[minsvyaz.ru/ru/documents/](http://minsvyaz.ru/ru/documents/)

## Advertencias

Nintendo otorga una licencia sobre este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con él) para su uso personal y no comercial en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas de cualquier servicio en línea de este programa está sujeto al Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluyen el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o uso de este programa sin autorización. Este programa dispone de medidas de protección técnica para evitar la copia o reproducción de contenidos.

Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para su uso con dispositivos o programas no autorizados, ya sean existentes o futuros, que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o para su uso con cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS.

Una vez actualizados la consola

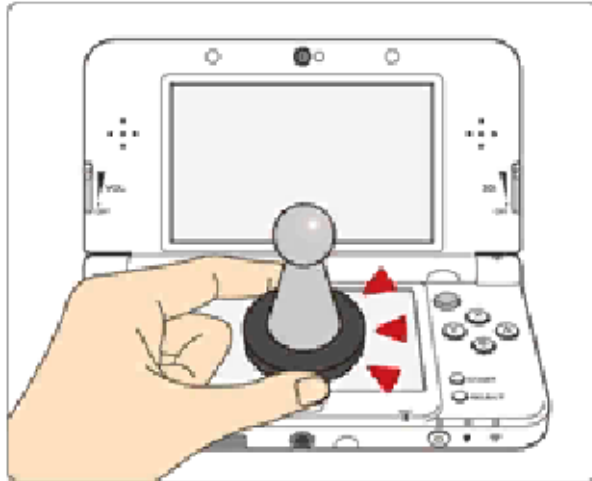
Nintendo 3DS o sus programas,  
toda modificación técnica existente  
o futura de la consola

Nintendo 3DS o de sus programas,  
o el uso de dispositivos no  
autorizados que se conecten a ella,  
podría inutilizarla de forma  
permanente y derivar en la  
supresión de contenidos.

Este programa, así como el manual  
u otros textos que lo acompañen,  
está protegido por leyes de  
propiedad intelectual nacionales e  
internacionales.


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-P-BBPP-00



Este programa es compatible con **amiibo**. Puedes utilizar accesorios amiibo™ compatibles acercándolos a la pantalla táctil de una consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL.

Los amiibo son más de lo que parecen: puedes usarlos con programas compatibles si los conectas mediante el sistema de comunicación de corto alcance (NFC). Para obtener más información, visita <http://amiibo.nintendo.eu/>.

- ◆ Varios programas compatibles pueden leer los datos de un amiibo.
- ◆ Si los datos de un amiibo resultan dañados y no se pueden restaurar, accede a los ajustes del menú HOME (  ) desde el menú HOME y formatéalos en los ajustes de amiibo.

Para utilizar amiibo con una consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, o Nintendo 2DS, es necesario utilizar el lector/grabador de NFC para Nintendo 3DS.

## **IMPORTANTE**















Basta con acercar el amiibo a la pantalla táctil para que la consola lo detecte. No hagas fuerza con el amiibo sobre la pantalla y no lo deslices por ella.



Picross 3D™: Round 2 es un juego de puzzles en el que el objetivo es descubrir formas ocultas dentro de bloques formados por cubos. Para conseguirlo, unos números de colores te ayudarán a saber qué cubos puedes eliminar y cuáles debes pintar de naranja o azul.





Elegir/Confirmar	Toca la opción deseada.
Girar el bloque	Toca la pantalla táctil con el lápiz y deslízalo en la dirección deseada.
Eliminar un cubo	Mantén pulsado  o  y toca el cubo.
Pintar un cubo de azul (  )	Mantén pulsado  o  y toca el cubo.
Pintar un cubo de naranja (  )	Mantén pulsado  o  y toca el cubo.
Destacar un cubo con el lápiz azul (  )	Mantén pulsado  o  y toca el cubo.
Destacar un cubo con el lápiz naranja (  )	Mantén pulsado  o  y toca el cubo.

- ◆ Si quieres eliminar, pintar o destacar varios cubos a la vez, realiza la acción deseada sobre un cubo y a continuación arrastra el lápiz sobre los siguientes.
- ◆ La mayoría de las acciones también se pueden realizar con el botón deslizante. Accede a los ajustes del juego y toca la pestaña "Controles" para

comprobar o cambiar los  
controles.



## 5 Empezar a jugar

Después de iniciar el juego, toca la pantalla inferior en la pantalla del título para ver una breve introducción. Se te pedirá que elijas un carné de lectura y que introduzcas tu nombre. A continuación se crearán los datos de guardado.

### Partida nueva

Este juego permite crear hasta tres archivos de guardado. Para empezar una partida nueva, toca un carné de lectura vacío. Se te pedirá que introduzcas tu nombre y, a continuación, se crearán los datos de guardado. Toca otra vez el carné de lectura para empezar a jugar.



### Continuar una partida

Toca tu carné de lectura para continuar una partida. El número de sellos de tu carné se corresponde con el número de puntos (p. 8) que hayas conseguido hasta el momento. Si cumples ciertos objetivos, la apariencia del carné de lectura cambiará.



### Pantalla del menú

Puedes acceder a las siguientes opciones desde la pantalla del menú.



## Puzles [Puzzles]



Elige esta opción para visitar la biblioteca de la cafetería (p. 7). En ella podrás elegir el libro que prefieras y jugar a los puzles que este contenga.

## Continuar un puzle [Quick-Save Data]



Si has creado datos de guardado rápido (p. 6), aparecerá esta opción en la pantalla del menú. Tócala para retomar un puzle que hayas dejado a medias.

## Ajustes [Settings]



El menú de ajustes está compuesto de tres pestañas. Toca cada una para comprobar o modificar los ajustes correspondientes.

### Juego

Aquí puedes activar o desactivar las funciones de apoyo (la ayuda y la bomba) o cambiar el fondo y la música que acompañan a los puzles.

<b>Controles</b>	Aquí puedes modificar los controles y elegir entre los botones y el botón deslizante para resolver los puzles.
<b>Otros</b>	Aquí podrás ajustar el volumen de la música y el sonido, cambiar el nombre que se muestra en el carné de lectura o borrar los datos de guardado.




 Cómo guardar datos

Tu progreso se guardará de manera automática cada vez que resuelvas un puzle o cambies un ajuste.

### Cómo crear datos de guardado rápido



Cuando quieras dejar un puzle a medias, toca el icono de pausa () y elige la opción "Guardado rápido". Se guardará tu progreso y volverás a la pantalla del menú. Para retomar el puzle, toca la opción "Continuar un puzle" en esa misma pantalla.

 Cómo borrar datos

Para borrar un archivo de guardado, toca el carné de lectura correspondiente a ese archivo y elige "Ajustes" en la pantalla del menú. Toca la pestaña "Otros" y, a continuación, "Borrar datos". Por último, sigue las instrucciones que se muestran en pantalla.

Para borrar todos los datos de este juego, mantén pulsados (A), (B), (X) e (Y) simultáneamente nada más cargarse el programa, justo después de que desaparezca el logotipo de Nintendo 3DS, pero antes de que se muestre la pantalla del título.

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

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no reinicies la consola de manera reiterativa ni utilices los controles incorrectamente de forma intencionada. Tampoco saques la tarjeta de juego o la 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. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.



 La biblioteca de la cafetería

La biblioteca de la cafetería alberga una amplia selección de libros. Para acceder a los distintos puzles que contiene cada uno de ellos, toca el libro



correspondiente.

Para desplazarte por las estanterías, toca la pantalla inferior con el lápiz y deslízalo hacia la derecha o la izquierda. También puedes tocar las flechas de color gris situadas en la parte inferior de las estanterías.

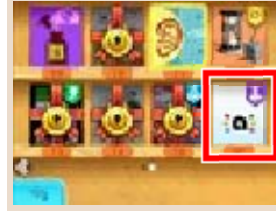
No podrás acceder a los libros marcados con un cerrojo (🔒) hasta que cumplas ciertos objetivos. Toca el libro que quieras desbloquear para ver en la pantalla superior el objetivo requerido.



## Puzles amiibo



Cuando resuelvas un número determinado de puzles, aparecerá en la biblioteca de la cafetería un nuevo libro con la letra "a" del logotipo de amiibo. Toca el libro para acceder a la pantalla de selección de puzles. En la pantalla inferior verás un icono con el logotipo completo de amiibo. Toca el icono y escanea amiibo compatibles para conseguir puzles especiales.



## Selección de puzles

Abre un libro y, en la pantalla de selección de puzles (p. 8), selecciona y toca el icono del puzle que quieras resolver.





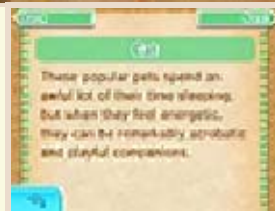
En esa misma pantalla puedes cambiar el nivel de dificultad antes de empezar el puzle. Para ello, toca el icono correspondiente que se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla táctil y elige el nivel que prefieras (el número de estrellas indica también la dificultad).

Resuelve puzles para obtener puntos y joyas (p. 8). Cuando resuelvas todos los puzles de un libro, este se considerará completado. Puedes resolver los puzles todas las veces que quieras, independientemente de que hayas completado el libro o no.

## La galería

Cada libro contiene una galería con curiosidades sobre las formas desveladas en cada puzle.

Para verla, ve a la pantalla de selección de puzles de un libro y toca . Cuando se abran galerías nuevas o se actualicen las que ya tienes, aparecerá el símbolo  sobre el icono de la galería y al lado del número del libro en la biblioteca.



## 8 Pantallas

### Pantalla de un puzle



#### 1 Icono de pausa

Toca este icono para abrir el menú de pausa. Desde él puedes reiniciar un puzle, abandonarlo o crear datos de guardado rápido para guardar tu progreso y continuar más tarde. Si creas datos de guardado rápido para un puzle, toca la opción "Continuar un puzle" en la pantalla del menú para retomarlo (p. 5).

#### 2 Bloque de cubos

Para girar el bloque, toca la pantalla inferior con el lápiz y deslízalo en la dirección deseada.

#### 3 Guía de controles

Aquí puedes ver los controles seleccionados actualmente para eliminar, pintar y destacar cubos.



#### 4 Información del puzle

Aquí podrás ver cuántos fallos has

cometido y el tiempo transcurrido desde que empezaste a resolver el puzle. También se indica a qué libro pertenece el puzle, así como su número y el número del libro al que pertenece.

◆ En algunos puzles, se mostrará el tiempo que te queda para resolverlo en lugar del tiempo transcurrido.

### 5 Iconos de las funciones de apoyo

Toca el icono  para solicitar ayuda, y el icono  para utilizar la bomba (p. 9).

### 6 Iconos de seccionar (p. 9)

## Pantalla de resultados

Cuando resuelvas un puzle, se mostrará la pantalla de resultados. En ella se detallan el total de puntos que has acumulado hasta el momento, el tiempo que has tardado en resolver el puzle, el número de fallos, los puntos que has obtenido y la joya que te corresponde según el resultado.



### 1 Puntos básicos

Son los puntos que consigues

simplemente por resolver el puzle.

## 2 Bonificación de fallos

Cuanto menos fallos cometes, más puntos extras conseguirás.





## 3 Bonificación de tiempo

Cuanto menos tardes en resolver un puzle, más alta será esta bonificación.

## 4 Multiplicador de dificultad

Es directamente proporcional a la dificultad elegida para resolver el puzle.

## 5 Joya y total de puntos

Aquí se muestran la joya y los puntos totales que has conseguido. Hay cuatro tipos de joyas diferentes: , ,  y . Cuantos más puntos obtengas, mejor será la joya que recibas.

◆ Para obtener el total, se suman los puntos básicos y las bonificaciones por fallos y tiempo y se multiplica el resultado por el multiplicador de dificultad.



### Números de colores

Cada puzle consiste en un bloque formado por filas y columnas de cubos. La clave para desvelar la forma oculta dentro del bloque son los números de colores que aparecen en los extremos de filas y columnas. Los números de colores indican cuántos cubos de ese color se encuentran en cada fila o columna.

- ◆ Para aprender más sobre cómo resolver puzles, consulta los libros que tengan estas tapas:



### Números normales

Los números normales indican que los cubos del mismo color presentes en esa fila o columna están conectados. Por ejemplo, este **3** significa que debemos buscar tres cubos seguidos. Las siguientes ilustraciones muestran en qué dos lugares pueden estar los tres cubos en una fila de cuatro.



o



### Números con círculo

Cuando un número está rodeado de

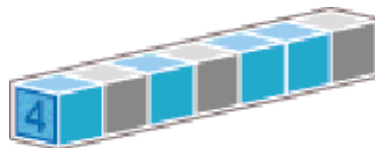
un círculo significa que no todos los cubos están conectados, sino divididos en dos grupos dentro de una fila o una columna. Por ejemplo, el número ③ indica la presencia de tres cubos azules divididos en dos grupos. Las ilustraciones muestran en qué dos lugares pueden estar los tres cubos en una fila de cuatro.



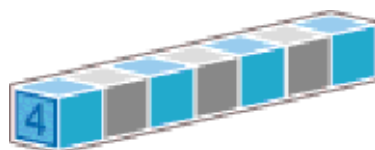
### Números con cuadrado



Cuando un número está rodeado de un cuadrado significa que no todos los cubos están conectados, sino divididos en al menos tres grupos dentro de una fila o una columna. Por ejemplo, el número ④ indica la presencia de cuatro cubos divididos en tres grupos o más. Las ilustraciones muestran dos posiciones en las que pueden estar los cuatro cubos azules en una fila de siete.





o





## Pistas dobles

Las pistas dobles indican que una fila o una columna contiene cubos naranjas y azules a la vez. Por ejemplo, los números   señalan la presencia de tres cubos azules y uno naranja. Las siguientes ilustraciones muestran en qué dos lugares pueden estar los cuatro cubos en una fila de cuatro. Ten en cuenta que cada número de una pista doble también puede estar rodeado por un círculo o un cuadrado.





## Iconos de seccionar

Los iconos de seccionar te permiten aislar de manera individual cada una de las capas de cubos que constituyen un bloque. Hay dos iconos, uno azul y otro rojo, y ambos tienen forma de punta de flecha. Toca un icono con el lápiz y deslízalo hasta alcanzar la capa que te interese. Para poder tener de nuevo una visión completa del puzle, arrastra el icono a su posición inicial o tócalo dos veces rápidamente.




## Bomba

La bomba es una función de apoyo que elimina todos los cubos en las filas o columnas marcadas con el número . Toca el icono  para activar esta función.



## Ayuda

Esta función de apoyo te proporciona pistas para poder seguir resolviendo el puzzle. Si quieres una pista, toca  y se mostrará una columna o una fila en la que haya cubos que puedas eliminar, pintar o destacar. Cuando ya no la necesites, toca de nuevo el icono. Puedes pedir tantas pistas como quieras.



Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:  
[www.nintendo.com/countryselector/](http://www.nintendo.com/countryselector/)

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)