

1 Información importante

Información básica

2 amiibo

3 Intercambio de información

4 Internet

5 Aviso para padres o tutores

Introducción

6 ¿Qué tipo de juego es este?

7 Comenzar a jugar

8 Guardar y borrar los datos

Controles

9 Controles básicos

10 La Chibi-clavija

Cómo jugar

11 Chibi-casa

12 Desarrollo de las fases

13 Pantalla de juego

14 Objetos

15 Personajes amistosos

16 Medios de transporte

17 Selección de fase

Funciones de amiibo

18 Uso de los amiibo

Miiverse

19 Miiverse

Solución de problemas

20 Información de asistencia

1

Información importante

Lee cuidadosamente este manual antes de usar este programa. Si un menor va a usar este programa, las instrucciones se las debe explicar un adulto.

Además, 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 este programa.

Ten en cuenta que a menos que se indique lo contrario, el término "Nintendo 3DS" incluye a todas las consolas de la familia Nintendo 3DS: New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, y Nintendo 2DS.

Este juego incluye representaciones de aperitivos que son propiedad de

terceros. El propósito de su inclusión en el juego es para hacerlo más divertido mediante la incorporación de productos de distintas partes del mundo que existen en la vida real. Nintendo no recibió ningún pago de ningún tercero para realizar estas inclusiones.

Información importante

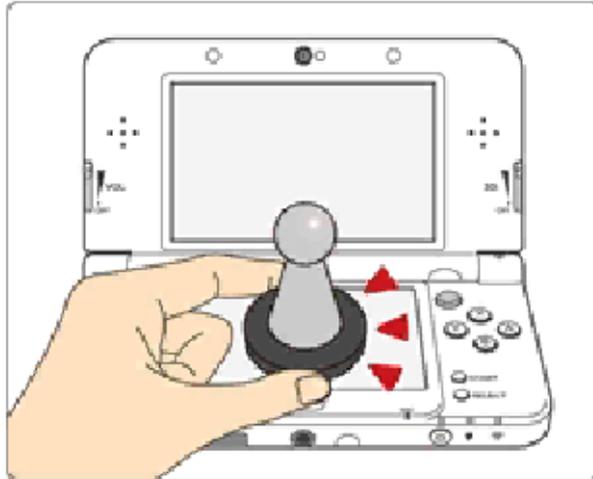
La consola Nintendo 3DS y este programa no fueron diseñados para usarse con dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. Su uso podría ser ilegal, anula la garantía e incumple las obligaciones aceptadas en el contrato de uso. Además, dicho uso podría causar lesiones a ti o a terceros y podría 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.

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-BXLE-USZ-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.

Interactúa con tus personajes favoritos de Nintendo como nunca antes. Utiliza las figuras amiibo con programas compatibles a través de la tecnología NFC (comunicación de campo cercano). Para obtener más detalles, visita la página oficial de Nintendo sobre amiibo en www.nintendo.com/es_LA/amiibo.

- ◆ En cada amiibo se pueden escribir datos de solo un programa a la vez. Si quieres escribir datos de otro juego, accede a los ajustes del menú HOME () desde el menú HOME y borra los datos actuales dentro de "Ajustes de amiibo".
- ◆ Los datos almacenados en amiibo

se pueden leer usando juegos y programas compatibles.

- ◆ Si los datos de un amiibo están dañados y no se pueden restaurar, accede a los ajustes del menú HOME () desde el menú HOME y formatealos dentro de "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 (se vende por separado).

Importante

- Basta con tocar ligeramente la pantalla táctil con la figura amiibo para que la consola la detecte. No presiones la figura amiibo contra la pantalla ni la deslices con fuerza sobre ella.

El contenido generado por usuarios, o CGU, se refiere a cualquier contenido creado por los usuarios como mensajes, personajes Mii, imágenes, fotos, video, audio, etc.

Advertencia sobre el intercambio de información

El grado de intercambio de CGU varía según el programa.

- Nintendo no se hace responsable de cualquier problema que resulte del uso de internet (por ejemplo: el envío de información por internet o el intercambio de contenido con otras personas).

Este programa te permite acceder a internet y publicar contenido en Miiverse. Para obtener más información, consulta la página 19.

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- ◆ Para poder usar Miiverse con este programa, tendrás que iniciar Miiverse y configurarlo.

Este programa es compatible con 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.

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.

Se pueden restringir ciertas funciones mediante las opciones correspondientes del control parental que se enumeran más abajo.

- ◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción **Clasificación por edades** del control parental.
- ◆ Para obtener más información acerca del uso del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.

● **Miiverse**

Permite restringir la publicación y lectura (o solo la publicación) de contenido en Miiverse. Para restringir la publicación de contenido, elige la opción **Bloquear solo publicación**. Para restringir la publicación y la lectura de contenido, elige la opción **Bloquear publicación y lectura**.

6

¿Qué tipo de juego es este?



Este es un juego de acción de desplazamiento lateral en el que controlas a Chibi-Robo, un robot de 10 cm de altura cuya misión es combatir la invasión de los gyorianos, una especie alienígena que pretende apoderarse de los recursos naturales de nuestro planeta. Los únicos que se interponen en su camino son Chibi-Robo y su fiel amigo, Tely, pero para cumplir su peligrosa misión deberán embarcarse en una gran aventura que los llevará a los confines del mundo.



Selección de archivo

Elige el archivo de guardado que deseas jugar y selecciona la opción **Jugar** para comenzar la partida.





Controles del menú

Seleccionar



Confirmar



Cancelar



- ◆ También puedes elegir y confirmar las distintas opciones tocando en la pantalla táctil.

Predicciones diarias

Cada día podrás recibir un nuevo augurio para cada archivo de guardado. Para recibir un augurio solo necesitas seleccionar el archivo que deseas jugar y tocar , y por último coloca tu amiibo Chibi-Robo en el área NFC para leerlo.

- ◆ Para poder ver el icono  es necesario vincular antes un amiibo Chibi-Robo a tu archivo de guardado en el juego a través del menú amiibo.





Guardar los datos

Tu progreso se guardará automáticamente cada vez que realices ciertas acciones. (Por ejemplo, al completar una fase o al salir de ella).



Guardar fotos



Las fotos que tomes en el ovalógrafo (pág. 11) se guardarán en la carpeta DCIM de la tarjeta SD como archivos de formato JPEG.



Borrar los datos

Para borrar un archivo de guardado, elígelo en la pantalla de selección de archivo y, a continuación, escoge **Borrar**.

◆ **Verifica los datos antes de borrarlos. Una vez borrados, los datos no se podrán recuperar.**

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





Moverse



○ (hacia izquierda y derecha)



Agacharse



○ (hacia abajo)



Saltar



Oprime **A** para saltar. Puedes saltar sobre algunos enemigos sin sufrir daño.

- ◆ Si oprimes **A** en el momento justo mientras caes sobre un enemigo o ciertos objetos, podrás dar un nuevo salto.



Rodar por el suelo



Oprime **R** para rodar por el suelo en la dirección que estés mirando.



Examinar



Oprime **A** cuando estés delante de ciertos objetos o personajes para interactuar con ellos.

Abrir cerrojos

Cuando te encuentres con una puerta en la que debes insertar la Chibi-clavija, oprime



Ⓐ y gira la consola tal y como se muestra en pantalla.

Cuando uses este juego, es posible que tengas que mover la consola Nintendo 3DS. Antes de comenzar a jugar, asegúrate de tener suficiente espacio a tu alrededor y sujeta la consola firmemente con ambas manos durante la partida. No realices movimientos bruscos con la consola, pues esto podría causar daños personales o materiales, ya sea a la consola o a los objetos cercanos.



La Chibi-clavija es un accesorio muy versátil. Te servirá para atacar, ejecutar movimientos especiales y atrapar objetos (pág. 14). Para lanzarla, puedes usar el lazo rápido o el superlazo.

Lazo rápido

Oprime \otimes para lanzar la Chibi-clavija rápidamente en la dirección hacia la que mires.



También puedes lanzarla en diagonal hacia arriba si apuntas con \odot antes de oprimir \otimes .

Planear

Mantén oprimido \otimes para hacer girar la Chibi-clavija sobre tu cabeza. Si lo haces cuando estés en el aire, flotarás durante unos segundos.





Superlazo

Mantén oprimido **Y** para acumular energía y, a continuación, suéltalo para liberarla en un poderoso lanzamiento que destruirá hasta los bloques más grandes. Una vez cargado el lazo, podrás apuntar en cualquier dirección y ajustar así la trayectoria del disparo. Ten en cuenta que la Chibi-clavija también puede rebotar.



Acciones posibles mientras mantienes oprimido **Y**

Ajustar la trayectoria rápidamente



Ajustar la trayectoria con precisión



Cancelar el lanzamiento



Clavar y enchufar la Chibi-clavija

Si clavas la Chibi-clavija en paneles naranjas y azules, o si la enchufas en cualquier objeto que tenga una toma de corriente, podrás llevar a cabo distintas acciones oprimiendo (A) o (X).



- ◆ Oprime (B) para desenchufar la Chibi-clavija.

Salto con lazo

Oprime (A) o (X) cuando hayas clavado la Chibi-clavija en un panel naranja vertical para lanzarte en su dirección, dar una voltereta cuando llegues a él y subirte a su plataforma.



Balancearse

Oprime (A) o (X) cuando hayas clavado la Chibi-clavija en un panel naranja horizontal para balancearte. Mueve (C) a los lados para tomar impulso y oprime (A) o (X) en el momento preciso para soltarte de un salto.



- ◆ Mientras te cuelgas de un panel naranja, puedes ajustar la longitud del cable moviendo (C) arriba o abajo.

Llevar objetos

Puedes transportar algunos objetos que están provistos de un enchufe: solo tienes que clavarles la Chibi-clavija para levantarlos. También puedes arrojarlos del mismo modo que lanzarías la Chibi-clavija.



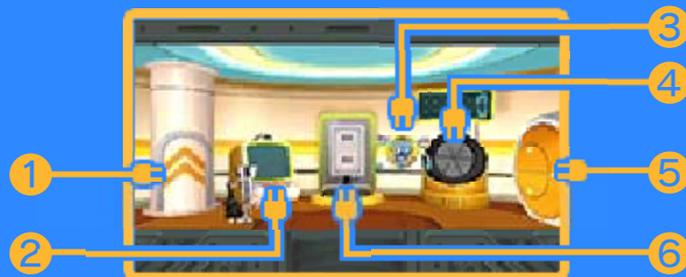
- ◆ Para soltar un objeto, oprime (B).



Esta pequeña nave espacial es tu base de operaciones.

Primer piso

Ahí encontrarás muchas herramientas que te serán útiles mientras te preparas para tus aventuras. Cuando tengas todo listo para iniciar una nueva aventura, solo tienes que lanzar tu clavija hacia la compuerta para abrirla.



① Elevador

Sube al elevador para acceder al segundo piso.

◆ Una vez que hayas usado la máquina expendedora de Chibi-cápsulas podrás usar el elevador (pág. 18).

② Chibi-PC

Usa esta computadora para adquirir repuestos de Citrusoft y obtener información sobre las fases, entre otras cosas.

③ Tely



Tely, el compañero fiel de Chibi-Robo, está listo para aconsejarte y ayudarte a usar tus amiibo en este juego.

④ Generador



Puedes aumentar la energía de tu casa con los vatios obtenidos al reciclar la basura que hayas recolectado en las fases (pág. 14).

La energía de la casa

La Chibi-casa almacena energía que se mide en vatios. Chibi-Robo debe recargarse de vez en cuando con esta energía para seguir funcionando (pág. 12).

⑤ Compuerta



⑥ Enchufe



Úsalo cuando quieras que Chibi-Robo recupere energía.

Segundo piso



Aquí puedes ver tu colección de figuras y tomarles fotos.

◆ Puedes adquirir figuras usando la máquina expendedora de Chibi-cápsulas.



① Expositor

El expositor de la izquierda contiene las Chibi-figuras, y el de la derecha, las figuras especiales.

② Ovalógrafo

Usa el ovalógrafo para tomar fotos de tus figuras. También puedes usarlo para ver las fotos que hayas tomado y publicarlas en Miiverse.



Chibi-Robo cuenta con tus reflejos y tu habilidad para superar las fases. Usa la Chibi-clavija para acabar con los enemigos e interactúa con los objetos que encuentres por el camino.

Puntos de interés



Puntos de control

Solo tienes que pasar delante de un punto de control para activarlo. Al hacerlo, aparecerá una bandera, que marcará el punto desde el que volverás a comenzar en caso de que, por ejemplo, te caigas más adelante.



- ◆ Cuando reaparezcas en un punto de control, tanto la longitud del cable como otros objetos volverán al estado en el que se encontraran al activar dicho punto.

Ovnis

Al final de cada fase encontrarás tres ovnis. Debes golpear a uno con la Chibi-clavija para superar la fase.



- ◆ El ovni dorado desaparecerá una vez que haya pasado un tiempo, y el plateado, momentos después.
- ◆ Tanto tu puntuación como el número de intentos disponibles para girar la rueda de destinos (pág. 17) variarán en función del ovni que hayas golpeado.

Vativos y fin de la partida

Chibi-Robo pierde potencia a medida que pasa el tiempo. Si lo golpea un enemigo o se cae por un precipicio, perderá mucha más, y en caso de que llegue a cero, se acabará la partida.

Si fallas la misma fase dos veces consecutivas, se te ofrecerá la posibilidad de usar monedas para marcarla como superada.



13 Pantalla de juego



1 Varios

Indica el número de vatios que le quedan a Chibi-Robo.

2 Puntuación actual y monedas acumuladas (pág. 14)

3 Objetos encontrados

-  : Aperitivos (pág. 14)
-  : Supermonedas (pág. 14)
-  : Chibi-tots (pág. 15)

4 Energía de la Chibi-casa

Indica el número de vatios acumulados en la Chibi-casa.

⑤ Chibi-tunda

Al tocar este botón, desencadenarás la temible Chibi-tunda, un fulminante ataque que acabará con todos los enemigos que haya en pantalla.

- ◆ Solo estará disponible en caso de que hayas tenido mucha suerte con tu predicción diaria.

⑥ Longitud actual del lazo rápido

⑦ Longitud actual del superlazo

⑧ Icono de amiibo

Tócalo y lee un amiibo de Chibi-Robo para transformarte en Superchibi-Robo.

- ◆ Solo verás  en caso de que hayas vinculado un amiibo de Chibi-Robo a tu archivo de guardado del juego desde el menú de amiibo (pág. 18).

Menú de pausa

Oprime **START** o toca "Pausa" en la pantalla táctil para abrir el menú de pausa, que te permitirá abandonar la fase actual y cambiar de disfraz, entre otras cosas.



Obtener disfraces

Rescata alienígenas perdidos (pág. 15) para obtener disfraces. Hay muchos distintos; ¡elige el que más te guste!



◆ Los disfraces no aportan ningún tipo de ventajas ni dotan a Chibi-Robo de nuevas habilidades. Son puramente cosméticos.





Objetos para recoger



Bola roja



Aumenta el alcance del lazo rápido y del superlazo de Chibi-Robo.



Bola azul



Aumenta el alcance del superlazo de Chibi-Robo.



Bola amarilla



Aumenta el alcance del superlazo de Chibi-Robo a 300 cm durante unos segundos.



Monedas



Hay varios tipos de monedas en las diferentes fases: pequeñas () , medianas () y supermonedas () .

Cofres de tesoro

Estos cofres contienen monedas y aperitivos de varios tipos... ¿Serás capaz de encontrarlos todos?



Pilas

Con una pila pequeña, Chibi-Robo recupera 200 vatios instantáneamente. Con una grande, en cambio, recupera 500.



Basura

Para recoger basura, colócate junto a ella y oprime **A**. Al regresar a la Chibi-casa, podrás depositarla en el generador para aumentar la reserva de energía de la Chibi-casa.



- ◆ Los enemigos a veces dejan restos al ser derrotados. Para recogerlos, tócalos o lánzales la Chibi-clavija.

 **Objetos interactivos**

Cajas

Clava la Chibi-clavija en la tapa y tira de ella para que se abra la caja y caiga su contenido.



Enchufe

Si te sitúas delante de uno y oprimes , Chibi-Robo recargará energía.



- ◆ Consume energía de la Chibi-casa.

Máquina expendedora

Las encontrarás en distintos puntos de las fases, y venden los objetos que se detallan más abajo.



- ◆ Los objetos se consumen automáticamente en determinadas circunstancias. Al usarlos, desaparecen del inventario.

Pila de repuesto

Una fuente de energía extra que restaura la mitad de los vatios de Chibi-Robo cuando sus reservas se agotan.

Reactor

Un motor de reacción que se activará en caso de que Chibi-Robo se caiga por un precipicio.

- ◆ No puedes usar más de un reactor a la vez mientras descienes, ¡así que ten cuidado y mira bien dónde aterrizas!



 **Chibi-tots**

A estos diminutos robots les encanta jugar a las escondidas, y no están quietos un segundo. Para atraparlos, oprime **(A)** cuando estés suficientemente cerca de uno.

**Cómo atrapar a los Chibi-tots**

Si chocas con ellos en el aire o rodando, se quedarán paralizados durante unos segundos.

◆ Si golpeas a un Chibi-tot con la Chibi-clavija, lo romperás.

 **Juguetes**

Te encontrarás con ellos al atravesar un vórtice . Si les regalas un aperitivo, es posible que te lleves una agradable sorpresa...





Alienígenas perdidos

Solo aparecen en las fases que ya hayas superado. Llévalos al ovni de rescate y obtendrás una recompensa, como monedas o un disfraz.



Cómo rescatar alienígenas perdidos

1. Atrápalos con la Chibi-clavija para transportarlos.
2. Dirígete a una ruina misteriosa y haz girar la Chibi-clavija sobre tu cabeza. 
3. Cuando veas aparecer el ovni de rescate, lánzale el alienígena para que lo recoja.

- El disfraz que obtengas dependerá de la fase.
- Si introduces un número de disfraz correcto (pág. 19) en la Chibi-PC, te asegurarás de recibirlo en su fase correspondiente cuando rescates al alienígena perdido.





Chibi-globos

Los globos se mueven y ascienden de forma automática. Mueve a Chibi-Robo de izquierda a



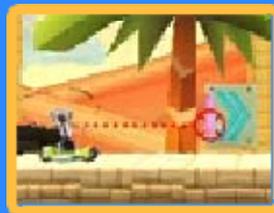
derecha con \odot para hacer que los globos pierdan velocidad y desciendan.

- ◆ Al chocar con un enemigo, explotará uno de los globos. Si explotan todos o si te quedas sin energía, la partida acabará.



Chibi-patín

Clava la Chibi-clavija en los paneles de aceleración para avanzar. Para saltar, oprime \textcircled{A} .



- ◆ Si el Chibi-patín se detiene, te caes por un precipicio o te quedas sin energía, la partida acabará.

Chibi-submarino

Muévete con **○** y oprime **⊗** para lanzar la Chibi-clavija hacia arriba. Puedes atrapar bombas y dispararlas como si fueran torpedos con **Ⓐ**.



- ◆ Si te quedas sin energía, la partida acabará.

Chibi-tabla de esquí acuático

Avanzarás automáticamente. Para cambiar de carril y evitar obstáculos, mueve



○ arriba y abajo. Recoge las bolas verdes para recargar energía, y las rojas para acelerar. Si aprovechas bien las rampas saltando en el momento preciso (con **Ⓐ**), harás acrobacias aéreas.

- ◆ Si te enganchas en una rampa y se suelta la Chibi-clavija, o si te quedas sin energía, la partida acabará.



Cuando completes una fase, será la rueda de destinos la encargada de elegir la siguiente.

Rueda de destinos

Oprime **(A)** para girar la rueda y vuelve a oprimir **(A)** para detenerla.



- ◆ El número de intentos depende del ovni al que golpees con la Chibi-clavija al final de la fase. El de bronce proporciona un intento; el de plata, dos; y el de oro, tres.

Cuando venzas a un jefe, podrás elegir libremente las fases de ese mundo.



Más paneles

Oprime **(X)** antes de hacer girar la rueda para comprar paneles.



Comprar paneles

Puedes usar monedas para adquirir paneles y reemplazar los de la rueda. De este modo, tendrás más posibilidades de que se detenga en el número que tú prefieras.

Rueda de jefes

No estará disponible hasta que hayas superado las seis fases de un mundo.



- ◆ Es posible comprar paneles en la tienda para debilitar al jefe.



Con un amiibo de Chibi-Robo, puedes conseguir figuras y mejorar las habilidades de Chibi-Robo.

A yellow rounded rectangular box with a white border and a small amiibo icon on the left side. The text inside is in blue.

amiibo de Chibi-Robo

Al vincular un amiibo de Chibi-Robo a tu copia del juego, obtendrás acceso a distintas funciones. Dispones de dos métodos distintos para vincular un amiibo de Chibi-Robo:

- Escoge un archivo de guardado en la pantalla de selección de archivo y, a continuación, elige **Menú de amiibo**.
- Habla con Tely en la Chibi-casa.

Advertencia

Solo es posible leer y escribir datos de juego en un amiibo de Chibi-Robo una vez que se haya vinculado a una copia del juego, y únicamente con esa copia.

Los datos de juego del amiibo de Chibi-Robo se borrarán al vincularlo a cualquier otro programa.



Predicciones diarias



Escoge un archivo de guardado en la pantalla de selección de archivo y, a continuación, toca . Para recibir tu predicción, lee el amiibo de Chibi-Robo.

- ◆ Solo es posible recibir una predicción diaria por cada archivo de guardado.



Máquina expendedora de Chibi-cápsulas



Toca  cuando estés en la Chibi-casa y lee un amiibo Chibi-Robo para que aparezca la máquina expendedora de Chibi-cápsulas. Para obtener figuras, deberás gastar monedas del juego.



Superchibi-Robo

Para transformarte en Superchibi-Robo, toca  y lee un amiibo de Chibi-Robo cuando estés jugando una fase. Superchibi-Robo es muy rápido, y su carga máxima aumenta hasta los 2000 vatios.

- ◆ Hay un límite de transformaciones diario. El límite depende del nivel del amiibo Chibi-Robo.

Subir de nivel

Puedes guardar en tu amiibo de Chibi-Robo las puntuaciones obtenidas al superar una fase. A medida que acumules puntos, tu amiibo subirá de nivel.

Ventajas por subir de nivel

Se añadirán nuevas cápsulas a la máquina expendedora de Chibi-cápsulas e incrementarás tu límite diario de transformaciones en Superchibi-Robo.

Otros amiibo

Cuando estés en la Chibi-casa, toca  y lee otro amiibo compatible que no sea de Chibi-Robo para recibir monedas.

- ◆ No es necesario vincular a tu copia del juego los amiibo compatibles que no sean de Chibi-Robo.
- ◆ Solo puedes conseguir monedas una vez al día con cada amiibo compatible.
- ◆ Al leer ciertos amiibo compatibles, se desbloquearán figuras en la máquina expendedora de Chibi-cápsulas.



Al publicar fotos en Miiverse, podrás compartirlas con otros usuarios. Hay distintos tipos:

- Fotos de figuras
- Fotos de aperitivos
- Fotos de dígitos de disfraces

Códigos de disfraces

Cada fase tiene un código de disfraz de cinco dígitos. Busca los dígitos que hayan publicado otros usuarios en Miiverse e introdúcelos en el orden correcto en la Chibi-PC. De este modo, cuando rescates a un alienígena perdido, te asegurarás de recibir el disfraz (pág. 15).

Publicar dígitos de disfraces

Cuando obtengas tu primer disfraz al jugar, recibirás también un dígito de un número de disfraz que podrás publicar en Miiverse.



Otros usuarios podrán utilizar los dígitos que publiques en Miiverse para conseguir disfraces.

- ◆ Cuando obtienes un disfraz al introducir su código en la Chibi-PC, no recibes dígitos.

Cómo usar los códigos de disfraces

Junta los dígitos que hayas encontrado en Miiverse, introdúcelos en la Chibi-PC en el orden correcto, y recibirás el disfraz tras rescatar al alienígena en la fase correspondiente.



Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078