

Kirby and the Rainbow Curse

1 Información importante

Primeros pasos

2 Controles

3 amiibo

Historia

4 Información del juego

5 Comenzar el juego

6 Guardar y borrar los datos

Modo Historia

7 Elegir una etapa

8 Pantalla de juego

9 Etapas

10 Acciones básicas

11 | La cuerda arcoíris

12 | Objetos

13 | Aparatos

14 | Transformaciones

Modo multijugador

15 | Partidas multijugador

16 | Acciones de Waddle Dee

amiibo

17 | Uso de amiibo

Acerca de este producto

18 | Avisos legales

Solución de problemas

19 | Información de asistencia

1 Información importante

Lee detenidamente este manual antes de usar este programa. Si un niño va a utilizar este programa, un adulto debe leerle y explicarle el contenido de este manual.

Además, antes de usar este programa asegúrate de leer el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad (⚠️) a la que puedes acceder desde el menú de Wii U. Esta aplicación contiene información importante sobre el uso seguro de la consola Wii U y sus componentes.

Este programa es compatible con los siguientes controles (para poder usar un control, este debe estar sincronizado con la consola Wii U).



- ◆ Solo puede usarse el control Wii U GamePad en el modo para un jugador.
- ◆ Se requiere un control por usuario para jugar en el modo multijugador. Los controles se venden por separado.
- ◆ Solo se puede usar un control Wii U GamePad.
- ◆ Puedes usar un control Wii Remote Plus en lugar de un Wii Remote.
- ◆ Puedes usar un Classic Controller en lugar de un Classic Controller Pro.

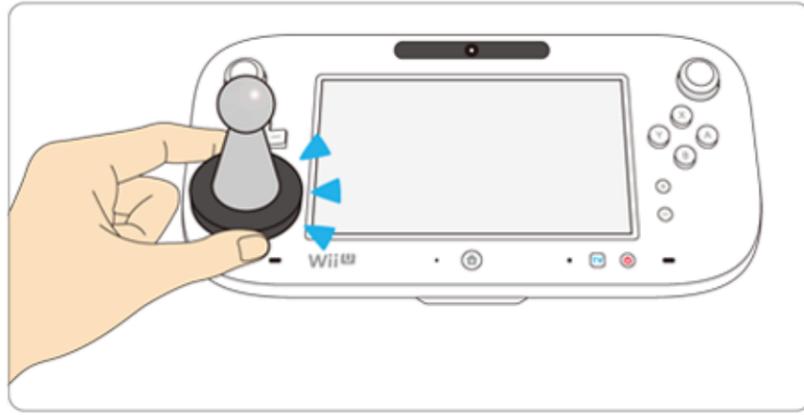
Sincronización de controles

Elige **Configuración de controles** desde el menú HOME para acceder a la pantalla que se muestra a la derecha.



Elige **Sincronizar** y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para completar el proceso de sincronización.

3 | amiibo



Este juego es compatible con **amiibo**. Para usar una figura amiibo, toca  (punto de contacto NFC) del Wii U GamePad con ella.

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 la configuración de la consola () en el menú de Wii U y borra los datos actuales dentro de **Ajustes de amiibo**.
El juego Kirby and the Rainbow Curse no escribe datos en tus figuras amiibo, así que puedes usarlas con este juego sin que se borren los datos de juego 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 la configuración de la consola () en el menú de Wii U y formatéalos dentro de **Ajustes de amiibo**.



Kirby and the Rainbow Curse es un juego de acción en el que el jugador traza cuerdas arcoíris para guiar a Kirby a través de maravillosos mundos mágicos hechos de plastilina. Nuestra historia comienza cuando Claycia roba todos los colores de Dream Land para dar color a su mundo, Septopía. Con la ayuda de un pincel mágico llamado Eline, ¡Kirby se abre paso a través de etapas cada vez más peligrosas en su lucha por devolver los colores a Dream Land!

★ Kirby

El héroe de nuestra aventura. Aunque sus colores le fueron despojados, pudo recuperar sus conocidos tonos de rosa gracias a la ayuda de Eline. ¡Ahora ambos emprenden una gran aventura!



★ Eline

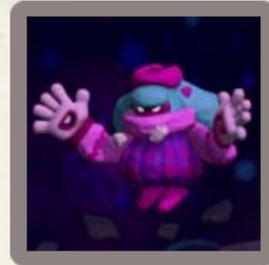
Eline, quien fue amiga y compañera

fiel de Claycia, tiene la capacidad de transformarse en un pincel para trazar cuerdas arcoíris y pintar. Ahora ayuda a Kirby en su lucha por recuperar los colores hurtados.



Claycia

Claycia es una talentosa artista a quien le encanta crear objetos hechos de plastilina, lo cual no la hace mala. Lo que sí la hace mala, es el hecho de que haya robado todos los colores de Dream Land.





Selección de archivo

En esta pantalla puedes tocar el archivo que deseas jugar.



Selección de modo

En esta pantalla puedes tocar el modo de juego que deseas para acceder a él.



- ◆ Conforme vayas progresando en el juego irás desbloqueando más modos de juego.

Modo Historia

Ábrete paso a través de las distintas etapas para avanzar hacia el final de la historia.

Desafíos

Colecciona cofres de tesoro antes de que el tiempo expire.

Sala de figuras

Mira tu colección de figuras de plastilina obtenidas en el juego.

Diario secreto

Lee el contenido de las páginas del diario personal de Eline.

Música

Escucha los temas que aparecen en el juego en este modo especial.



Borrar datos de guardado.



Ver este manual.





Guardar los datos

Tu progreso en la partida y las figuras que hayas conseguido se guardarán automáticamente cada vez que completes una etapa.



Borrar los datos

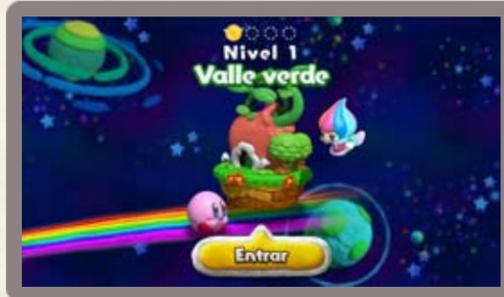
Elige  en la pantalla de selección de modo para borrar un archivo. Para borrar todos los datos de guardado del juego, accede a la configuración de la consola () desde el menú de Wii U y selecciona Gestión de datos.

◆ Ten cuidado al borrar los datos. Una vez borrados, los datos no se podrán recuperar.



Seleccionar nivel

Toca  para elegir un nivel y toca Entrar para avanzar a la pantalla de selección de etapa.



- ◆ Una vez que hayas derrotado al jefe de un nivel, aparecerá la opción de avanzar hacia el siguiente nivel.
- ◆ La cantidad de medallas obtenidas también aparecerá sobre el nombre del nivel.

Seleccionar etapa

Toca  para elegir una etapa. La partida comenzará cuando toques Ir a la etapa.



- ◆ La captura de la pantalla fue tomada del Wii U GamePad.

1 Nombre de la etapa



2 Cofres de tesoro obtenidos



3 Diario secreto



Aparece cuando encuentras una página del diario secreto → 12 .

4 Récord de medallas y estrellas obtenidas



5 amiibo



Esta imagen aparece en las etapas en las que puedes usar amiibo → 17 para potenciar a Kirby. Si tocas la imagen, podrás ver más instrucciones.

- ◆ Podrás usar amiibo conforme vayas progresando en el juego.
- ◆ Solo aparece en la pantalla del GamePad.

6 Multijugador



Toca aquí para ver las instrucciones del modo multijugador → 15 .

- ◆ Solo aparece en la pantalla del GamePad.

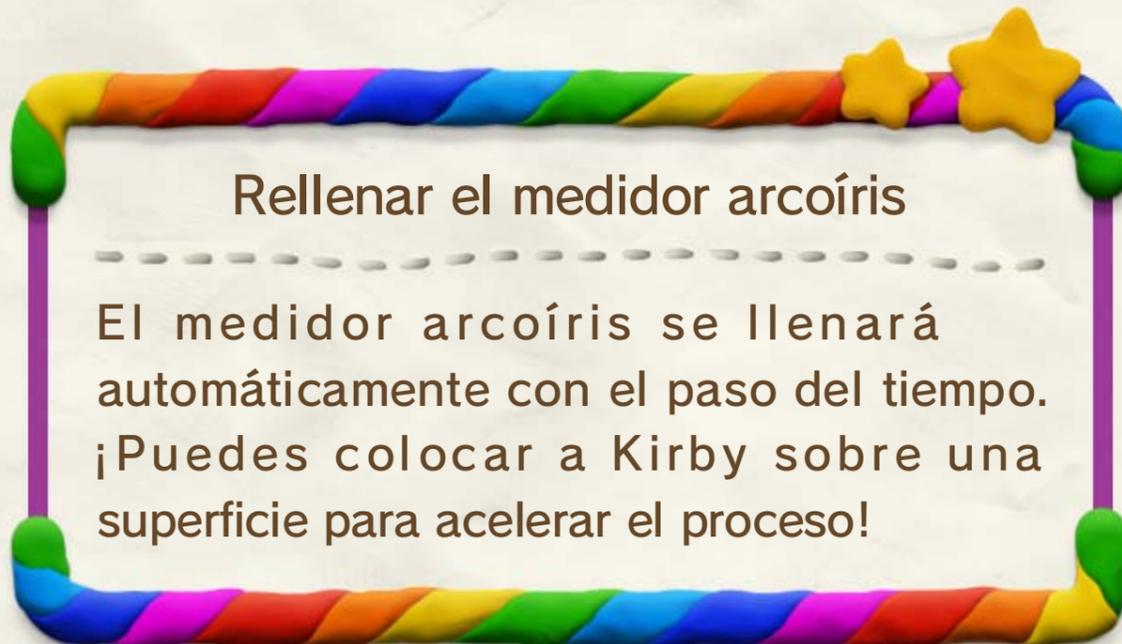




1 Medidor arcoíris



Este medidor se agotará conforme traces cuerdas arcoíris. Cuando el medidor se agote tendrás que esperar un poco antes de poder trazar más cuerdas.



2 Estrellas de punto → 12



3 Medidor de salud



Tu medidor perderá barras de salud cuando toques a un enemigo o recibas daño de un ataque.

Pantalla de pausa

Oprime ⊕ en la pantalla de juego para mostrar esta pantalla, la cual podrás usar para abandonar la etapa, ver las vidas restantes de Kirby y mucho más.



4

4 Vidas restantes



5 Cofres de tesoro obtenidos



6 Estrellas de punto obtenidas



Usa el lápiz para trazar cuerdas arcoíris para que Kirby pueda usarlas para transportarse. También puedes usarlas para



eludir enemigos y otros obstáculos mientras te abres paso a través de cada etapa.



Completar etapas

Al final de cada etapa habrá una ruleta girando en la que habrán distintos objetos. Usa una cuerda arcoíris para guiar a Kirby hacia el objeto que desees. Al tocar la



ruleta, recibirás el objeto con el que Kirby haya hecho contacto y completarás la etapa.



Medallas

Al completar una etapa recibirás una medalla. La cantidad de estrellas de punto que hayas conseguido determinará si la medalla es de oro, plata o bronce.



Fin del juego

Cuando la salud de Kirby se agote, perderás una vida. Cuando tus vidas se agoten será el fin del juego y volverás a la pantalla de selección de

etapa.

 Cuatro vidas al hilo...

Si pierdes cuatro vidas de forma consecutiva en la misma etapa, se te dará la opción de avanzar hacia la siguiente etapa.



Usa el lápiz para realizar las acciones mencionadas a continuación.

Guiar a Kirby con cuerdas arcoíris

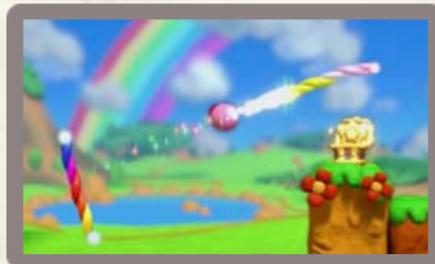
Puedes trazar cuerdas arcoíris en la pantalla del GamePad. Kirby podrá usarlas para transportarse y se moverá en la misma dirección del trazo que hayas hecho.



- ◆ Traza un aro para que Kirby aumente su velocidad.
- ◆ Las cuerdas desaparecen con el paso del tiempo.

Borrar cuerdas arcoíris

Si trazas una cuerda encima de otra que hayas trazado anteriormente, la primera cuerda desaparecerá.



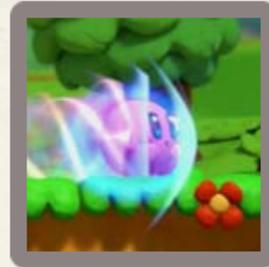
Carga

Toca brevemente a Kirby para hacer una carga. Puedes usar la carga de Kirby para atacar a enemigos o romper los bloques con los que choque.



Carga estelar

Kirby podrá hacer una carga estelar cada vez que obtenga 100 estrellas de punto. Toca a Kirby hasta cargar el ataque y luego suéltalo para lanzar este poderoso ataque que arrasará con los enemigos ¡e incluso algunas paredes!



Además de transportar a Kirby, las cuerdas arcoíris también tienen otros usos. ¡Son muy prácticas!



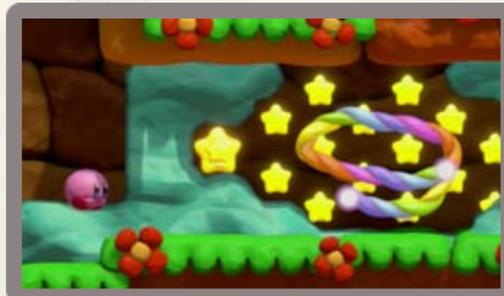
Cambiar de sentido

Kirby cambiará de sentido cuando choque con una cuerda que haya sido trazada verticalmente.



Disolver terrenos

Algunos terrenos desaparecen cuando trazas una cuerda arcoíris sobre ellos, lo que te permitirá encontrar rutas secretas y objetos ocultos.



Cubrirse

Kirby puede usar las cuerdas arcoíris como escudo para protegerse de ataques enemigos, y cubrirse de peligros como el agua que cae de las cascadas.



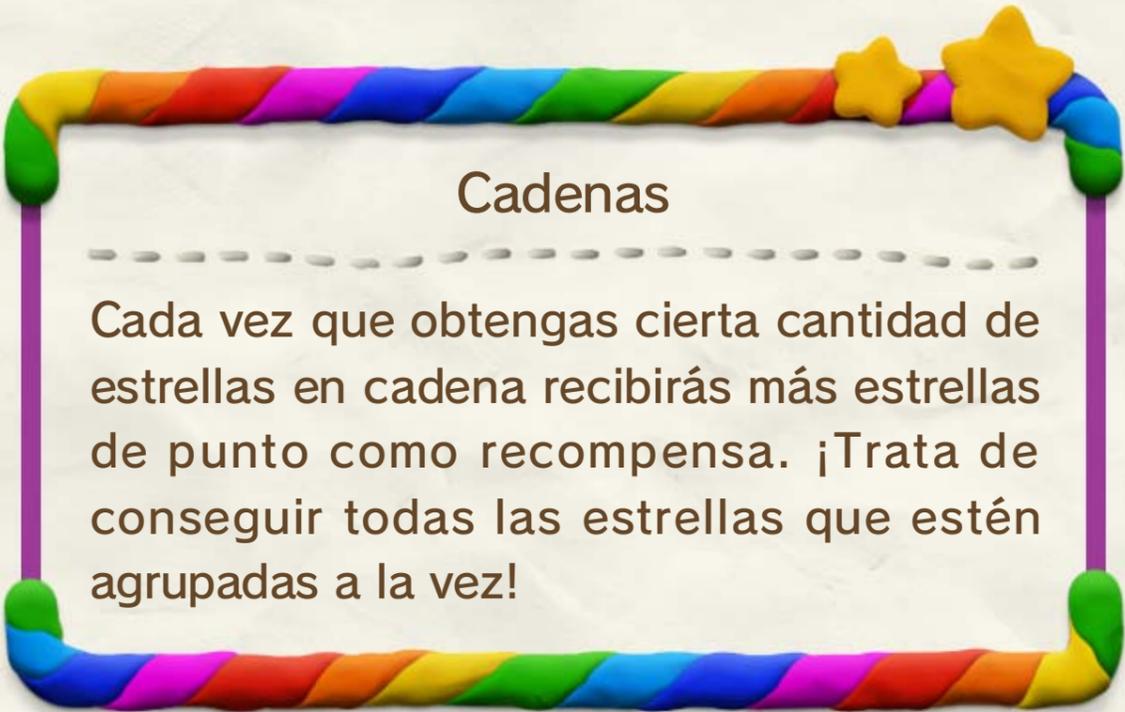
Dirigirse bajo el agua

Kirby acostumbra flotar cuando está bajo el agua. Si trazas una cuerda arcoíris sobre él podrás evitar que se eleve y podrás guiarlo a través del nivel.



 Estrellas de punto

Cuando obtengas 100 estrellas de punto podrás hacer una carga estelar. Las estrellas más pequeñas valen 1 punto, las medianas valen 10 y las grandes valen 100.

 Cadenas

Cada vez que obtengas cierta cantidad de estrellas en cadena recibirás más estrellas de punto como recompensa. ¡Trata de conseguir todas las estrellas que estén agrupadas a la vez!

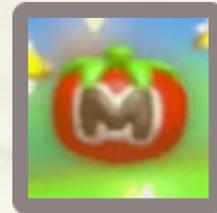
 Comida

Puedes encontrar ocho tipos de comida durante tu trayecto. Al consumir uno de ellos recuperarás una barra de salud.

| | | | |
|---|-----------|---|----------------|
|  | Leche |  | Cerezas |
|  | Chícharos |  | Hot dog |
|  | Uvas |  | Bebida gaseosa |
|  | Pizza |  | Helado |

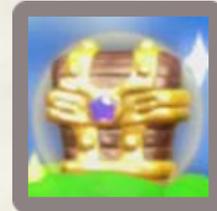
Maxi Tomate

Recupera toda la salud de un personaje.



Cofres de tesoro

Si abres uno podrás encontrar figuras o música del juego.



◆ Para ver las figuras o escuchar un tema, elige **Sala de figuras** y **Música** en la pantalla de selección de modo.

Botellas con tinta

Agarra una botella para rellenar tu medidor arcoíris.



Piezas de rompecabezas

Si obtienes una de estas piezas de

rompecabezas aparecerán más. Si obtienes todas las piezas de rompecabezas del mismo grupo antes de que el tiempo expire, aparecerá un cofre de tesoro.



★ Paleta

La paleta hará a Kirby invencible pero su efecto será temporal.



★ 1 vida

Te otorga una vida extra.



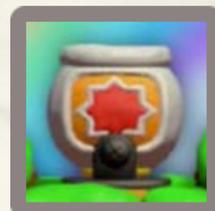
★ Páginas del diario secreto

Al usar la ruleta que aparece al final de las etapas tendrás la oportunidad de obtener nuevas páginas del diario. Puedes ver las páginas en la pantalla de selección de modo al seleccionar Diario secreto.



 Cañones

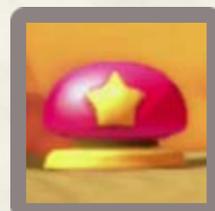
Entra en ellos para dispararte en cierta dirección. Algunos cañones se disparan solos y otros deben ser tocados.

 Aros de carga

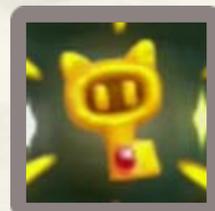
Pasa a través de ellos para adquirir velocidad.

 Interruptores

Presiona los interruptores para activar distintas acciones en las etapas.

 Llaves

Usa las llaves para abrir puertas especiales.

 Bloque bomba

Explotan al romperse y a veces también causan otros efectos.



Zonas grises

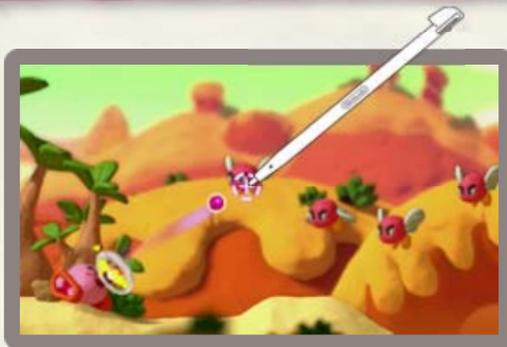
En algunas etapas encontrarás zonas grises en las que no se puede usar el color y no puedes trazar cuerdas arcoíris.



Eline puede usar los lienzos mágicos que aparecen en ciertas etapas para transformar a Kirby. Si Kirby obtiene 100 estrellas de punto cuando está transformado podrá usar un ataque especial.

Kirby tanque

Kirby tanque avanza automáticamente y puede cargar si lo tocas con el lápiz. También dispara su cañón hacia cualquier punto de la etapa que toques.



Ataque especial

Toca un punto con el lápiz y suéltalo después de un instante para disparar una ráfaga de proyectiles.

Kirby submarino

Toca la pantalla táctil para que Kirby submarino avance hacia esa dirección mientras lanza torpedos. Puedes usar cuerdas arcoíris para guiar la trayectoria de los torpedos.



Ataque especial

Toca a Kirby y suéltalo para lanzar un poderoso

torpedo.

Kirby cohete

Kirby cohete vuela por los aires y cambia de rumbo cuando entra en contacto con las cuerdas arcoíris.

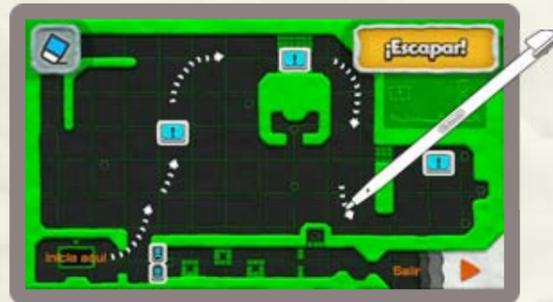


Ataque especial

Toca a Kirby y suéltalo para atacar con un poderoso impulso.

Traza una ruta de escape

Habrán momentos en los que podrás ver un mapa de la etapa cuando Kirby está

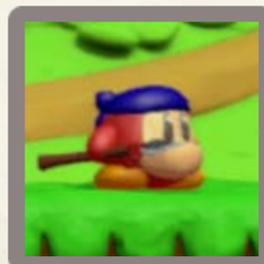


transformado. Usa el lápiz para trazar en el mapa la ruta que deseas tomar y toca la opción ¡Escapar!. Tu ruta de escape aparecerá en el juego, ¡úsala para escapar y llegar a salvo a la meta!

- ◆ Toca  para borrar la ruta que hayas trazado.
- ◆ ¡Escapar! y  solo aparecen en el Wii U GamePad.



Hasta cuatro jugadores pueden participar a la vez. El primer jugador controlará a Kirby y si otro jugador desea unirse deberá conectar un control para entrar en acción con un Waddle Dee.



Unirse a la partida

Oprime \oplus en un control Wii Remote o en un control Wii U Pro en la pantalla de selección de etapa o en otros lugares para unirse a la partida.

- ◆ Salvo ciertas excepciones, otros jugadores podrán unirse a la partida en cualquier momento.
- ◆ Oprime \ominus para que tu Waddle Dee abandone la partida.

Fin del juego y pérdida de vidas

Kirby

Perderás una vida cada vez que tu medidor de salud se agote, caigas al vacío o te atrapen. Si pierdes tu última vida, el juego acabará.

Waddle Dee

Perderás una vida cada vez que tu medidor de salud se agote, caigas al vacío o te atrapen. Pero

las vidas que pierdas no contarán como vidas de Kirby. Podrás unirte nuevamente a la partida después de unos momentos.

- ◆ ¡Oprime repetidamente los botones de tu control para volver más rápido a la partida! Si estás usando el control Wii Remote, oprime ① o ②. Si estás usando un control Wii U Pro, oprime Ⓐ o Ⓑ.

Tomanita

Tomanita aparece en las partidas multijugador y ataca a Kirby. Los jugadores que controlan un Waddle Dee deben derrotar a Tomanita para rescatar a Kirby y poder continuar por la etapa.



- ◆ Kirby perderá una vida si una Tomanita se lo lleva.
- ◆ Las Tomanitas son invulnerables a los ataques de Kirby.





| | | |
|-----------------------------|---------------------|----------------------------|
| Moverse | + | + / L↔ |
| Deslizarse sobre una cuerda | + (2 veces) | + (2 veces) / L↔ (2 veces) |
| Saltar | 2 | A |
| Lanzada | 1 | B |
| Lanzada ascendente | + + 1 | + / L↑ + B |
| Lanzada descendente | + + 1 en el aire | + / L↓ + B en el aire |
| Ataque cargado | Mantén oprimido 1 | Mantén oprimido B |
| Cargar o lanzar a Kirby | 1 | B |

◆ Puedes usar un ataque cargado una vez por cada 100 estrellas de punto que obtengas.

Volver al lado de Kirby

Oprime + si te separas de Kirby para transportarte rápidamente a su lado.



Ayuda a Kirby y coloca una figura amiibo (a la venta por separado) de Kirby, Rey Dedede o Meta Knight, en el punto de contacto NFC (☐) del Wii U GamePad en la pantalla de selección de etapa para otorgarle un poder especial. ¡Quizá Kirby use un atuendo especial para la ocasión!

- ◆ Los poderes y los atuendos recibidos de las figuras amiibo solo pueden usarse una vez por día y durante una sola etapa. Los efectos desaparecerán si pierdes una vida.
- ◆ No podrás otorgar poderes a Waddle Dee.

★ Kirby

Kirby podrá hacer cargas estelares ilimitadas.



★ Rey Dedede

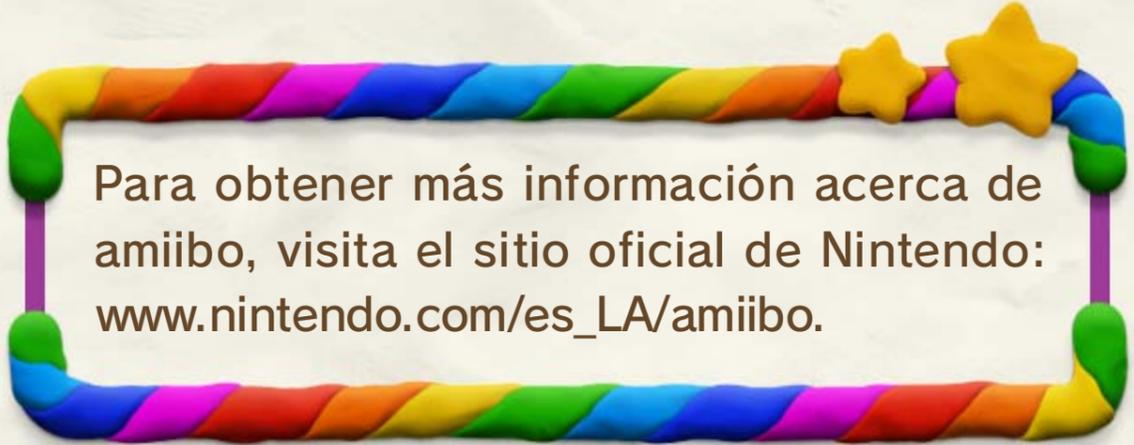
El medidor de salud de Kirby se incrementará.



★ Meta Knight

Meta Knight hará que la velocidad de tu carga aumente para arrollar a los enemigos.





Para obtener más información acerca de amiibo, visita el sitio oficial de Nintendo:
www.nintendo.com/es_LA/amiibo.



IMPORTANTE

Este juego no ha sido diseñado para utilizarse con aparatos no autorizados. El uso de dichos aparatos cancelará la garantía de Nintendo de tu producto. La duplicación y/o la distribución de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual.

Está prohibido copiar o distribuir este producto sin autorización. Este producto contiene medidas técnicas de protección. La consola Wii U y este programa no están diseñados para usarse con dispositivos o accesorios no autorizados. Dicho uso podría ser ilegal, anula cualquier garantía y es un incumplimiento de tus obligaciones bajo el Contrato de licencia del usuario final. Además, el uso de un dispositivo o programa no autorizado hará que este juego o la consola Wii U dejen de funcionar permanentemente y tendrá como consecuencia el borrado del contenido no autorizado. Nintendo (así como cualquier concesionario o distribuidor de Nintendo) no es responsable de ningún daño o pérdida causados por el uso de dichos dispositivos o accesorios no autorizados. Es posible que debas realizar una actualización de la consola para jugar este juego.

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.

19 Información de asistencia

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078