

# Chibi-Robo!™ Zip Lash

1 Información importante

## Información básica

2 Acerca de los amiibo

3 Intercambio de datos

4 Funciones en línea

5 Control parental

## Inicio

6 Introducción al juego

7 Primeros pasos

8 Guardar y borrar datos

## Controles

9 Controles básicos

10 Usos de 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

## Otras funciones

19 Miiverse

## Contacto

20 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.
- ◆ Este juego incluye descripciones de aperitivos reales fabricados por terceros. Dicha inclusión tiene como propósito que el juego resulte más divertido al usar referencias del mundo real. Nintendo no ha recibido ningún tipo de compensación económica de terceros por haber introducido estos elementos.

 **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 a qué parte de una imagen se refiere una explicación del manual, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés entre corchetes.

## 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/doc/index.php?id\\_4=883](http://minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883)

## 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.

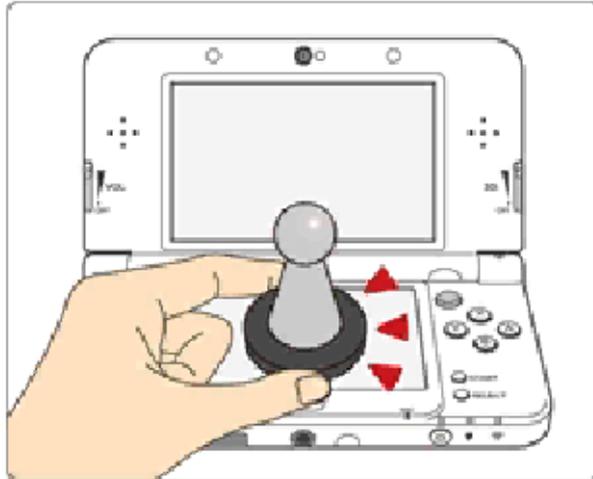
© 2015 Nintendo Co., Ltd.

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

Música

• Piotr Ilich Chaikovski, "Marcha" (Escena 2 de "El Cascanueces")

CTR-P-BXLP-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/>.

- ◆ Cada amiibo solo puede contener datos de un único programa. Para crear datos de un programa en un amiibo que ya contiene datos de guardado de otro programa, antes debes borrar los datos existentes. Para borrar los datos de un amiibo, accede a los ajustes del menú HOME (  ) desde el menú HOME y selecciona "Ajustes de

amiibo".

- ◆ 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 reinícialos 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.

Los contenidos generados por los usuarios son mensajes, personajes Mii™, imágenes, fotos, vídeos, sonidos, QR Code™, etcétera.

### Intercambiar contenidos

Existen unas indicaciones generales para intercambiar contenidos con otros usuarios. El tipo de contenidos que se pueda intercambiar dependerá de cada programa.

- Ten en cuenta que otros usuarios podrán ver el contenido que hayas publicado. También podrá ser copiado, modificado y redistribuido por terceros. Una vez publicado, no podrás borrarlo ni limitar su uso.
- Todos los contenidos publicados podrán ser retirados sin previo aviso. Nintendo también podría retirar u ocultar los contenidos que se consideren inapropiados.
- Precauciones a la hora de crear y publicar contenidos:
  - No incluyas ningún tipo de información que sirva para identificarte a ti o a otras personas, como el nombre, la dirección postal o de correo electrónico, o el número de teléfono.
  - No incluyas ningún contenido que pueda resultar hiriente,

incómodo u ofensivo.

- No vulneres los derechos de otras personas. No utilices, sin su consentimiento explícito, contenidos que sean propiedad de terceras partes o que las representen (fotos, imágenes o vídeos).
- No incluyas contenido ilegal o que pueda derivar en actividades ilegales.
- No incluyas contenido que atente contra la moral pública.

Este programa te permite conectarte a internet y compartir tus experiencias de juego en Miiverse™. Para obtener más información, consulta la sección "Miiverse" (p. 19).

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- ◆ Para poder usar las funciones de Miiverse debes haber abierto dicha aplicación y haber realizado la configuración inicial.

Este programa es compatible con Nintendo Network™.



Nintendo Network es un servicio en línea que te permite jugar con usuarios de todo el mundo, descargar nuevos contenidos adicionales... ¡y muchas cosas más!

### Advertencias sobre la comunicación en línea

- A la hora de subir información a la red, enviarla o hacerla pública mediante la comunicación inalámbrica, no incluyas datos que

te identifiquen, como tu nombre, número de teléfono, dirección de correo electrónico o dirección postal, ya que otras personas podrían ver dicha información. Sobre todo, elige con cuidado el apodo de tus personajes Mii y tu nombre de usuario, evitando utilizar tu nombre. Otros jugadores podrán ver tu nombre de usuario y los nombres de tus Mii cuando utilices la comunicación inalámbrica.

- Las claves de amigo forman parte de un sistema que te permite usar la consola para jugar e interactuar con gente que conoces. Si intercambias claves de amigo con desconocidos, corres el riesgo de recibir mensajes ofensivos o contenido inapropiado. Además, gente que no conoces podría tener acceso a información sobre ti que no querrías compartir con desconocidos. Por lo tanto, te recomendamos que no compartas tu clave de amigo con desconocidos.
- No llesves a cabo ninguna actividad dañosa, ilegal, ofensiva o inapropiada en cualquier otro modo que pueda ocasionar problemas a otros usuarios. En concreto, no subas a la red, envíes ni publiques información que constituya una amenaza o un abuso para nadie, ni que quebrante los derechos de otras

personas (como derechos de autor, derechos de imagen, derechos de privacidad, derechos de publicidad o derechos de marcas) o pueda resultarles incómoda. En concreto, antes de subir a la red, enviar o publicar fotos, imágenes o vídeos en los que aparezcan otras personas, asegúrate de contar con su consentimiento. Si se advirtiese o confirmase que estás llevando a cabo actividades inapropiadas, se te podrían imponer sanciones como la prohibición de acceder a los servicios en línea.

- Los servidores de Nintendo podrían dejar de estar disponibles temporalmente y sin previo aviso debido a labores de mantenimiento para solucionar problemas. Asimismo, los servicios en línea de determinados programas podrían ser interrumpidos permanentemente.

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

- ◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- **Miiverse**  
Permite restringir la publicación y lectura (o solo la publicación) de mensajes en Miiverse.



En este juego de acción de desplazamiento lateral 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 épica aventura que los llevará a los confines del mundo.



## Seleccionar un archivo de guardado

Elige un archivo de guardado y selecciona "Jugar" para empezar.





## Controles del menú

Seleccionar



Confirmar



Cancelar



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

### Predicciones diarias

Puedes obtener una predicción al día para cada uno de tus archivos de guardado. No tienes más que seleccionar el archivo, tocar  y escanear un amiibo de Chibi-Robo.

- ◆ Ten en cuenta que solo verás  en caso de que hayas vinculado un amiibo de Chibi-Robo a tu copia del juego desde el menú de amiibo (p. 18).





## Guardar datos

Tu progreso en el juego se guardará automáticamente en determinados puntos, como cada vez que superes una fase o salgas de ella.



## Guardar fotos



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



## Borrar datos

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

- ◆ Una vez borrados, los datos no se podrán recuperar.

- 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. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.





## Moverse



⊙ (izquierda y derecha)



## Agacharse



⊙ (abajo)



## Saltar



Para saltar, pulsa **A**. Es posible saltar sobre ciertos enemigos sin recibir daño.

- ◆ Al saltar sobre enemigos, plataformas, etcétera, pulsa **A** nada más aterrizar para auparte aún más alto.



## Rodar



Pulsa **R** para rodar en la dirección hacia la que estés mirando.



## Interactuar



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

## Abrir cerrojos

Cuando te encuentres con una puerta o un dispositivo en los que debes insertar la Chibi-clavija, pulsa **A** y gira la consola tal y como se muestra en pantalla.



Al utilizar este programa, es posible que tengas que mover la consola.

Antes de jugar, asegúrate de disponer de suficiente espacio y sujeta firmemente la consola con ambas manos. No muevas la consola con demasiada fuerza. De lo contrario, podrías causar lesiones, o daños materiales a la consola o los objetos cercanos.



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

### Lazo rápido

Pulsa ⊗ para lanzar la Chibi-clavija rápidamente en la dirección hacia la que mires. También puedes lanzarla en diagonal hacia arriba si apuntas con ◎ antes de soltar ⊗.



### Planear

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





## Superlazo

Mantén pulsado **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 puede rebotar, además.



### Acciones posibles mientras mantienes pulsado **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 con **A** y **X**.



- ◆ Pulsa **B** para soltar o desenchufar la Chibi-clavija.



### Salto con lazo

Pulsa **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

Pulsa (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 pulsa (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 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, pulsa (B).



La Chibi-casa es en realidad una pequeña lanzadera espacial que cumple las funciones de cuartel general de Chibi-Robo y Tely.

## Planta baja

Aquí encontrarás varios dispositivos útiles para preparar tus aventuras. Cuando quieras jugar una fase, golpea la compuerta con la Chibi-clavija.



### ① Ascensor

Te llevará de la planta baja a la primera y viceversa.

- ◆ No podrás subirte al ascensor hasta que uses por primera vez la máquina expendedora de Chibi-cápsulas (p. 18).

### ② Chibi-PC

Este ordenador te servirá para comprar repuestos de Citrusoft y para consultar información sobre las distintas fases, entre otras cosas.

### ③ Tely



Tely es el mejor amigo de Chibi-Robo, y te ayudará a configurar los amiibo para este juego.

### ④ Generador



Deposita aquí la basura que recojas en las distintas fases (p. 14) para acumular energía en la Chibi-casa.

¡Procura que la Chibi-casa disponga siempre de energía!

Chibi-Robo puede usar la energía de la Chibi-casa (medida en vatios) para recargarse (p. 12), así que es de vital importancia.

### ⑤ Compuerta



### ⑥ Enchufe



Úsalo cuando quieras que Chibi-Robo reponga energía.



## Primera planta

Aquí podrás examinar las figuras que hayas conseguido (p. 18) y sacarles fotos.

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



## ① Expositor

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

## ② Ovalógrafo

Con esta maravilla tecnológica podrás sacarles fotos a tus figuras. También podrás examinar las instantáneas y publicar las que hayas sacado 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 algunos 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 pasado un tiempo, y el plateado, momentos después.
- ◆ Tanto tu puntuación como el número de intentos disponibles en la rueda de destinos (p. 17) variarán en función del ovni que hayas golpeado.

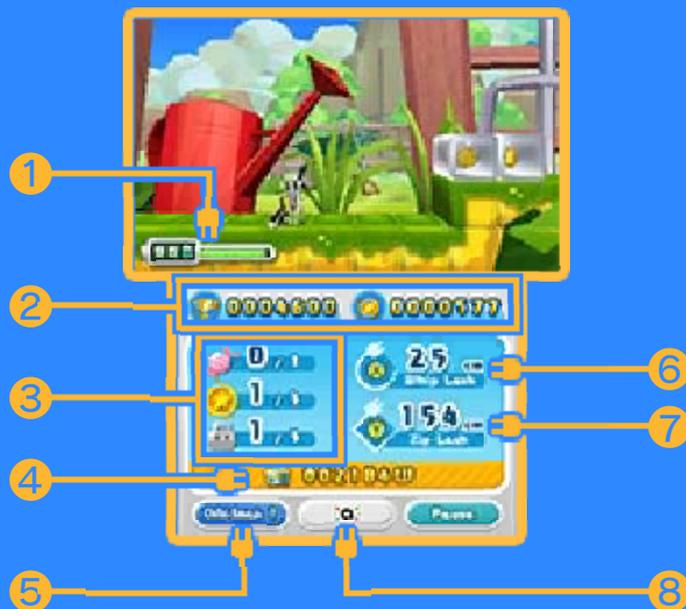
### Vativos y fin de la partida

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 Energía de Chibi-Robo

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

### 2 Puntuación actual y monedas acumuladas (p. 14)

### 3 Objetos encontrados

-  Aperitivos (p. 14)
-  Supermonedas (p. 14)
-  Chibi-tots (p. 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 escanea un amiibo de Chibi-Robo para transformarte en Superchibi-Robo.

- ◆ Verás  en caso de que hayas vinculado un amiibo de Chibi-Robo a tu copia del juego desde el menú de amiibo (p. 18).

## Menú de pausa

Pulsa **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 (p. 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 del tesoro

Estos cofres contienen monedas y aperitivos de lo más variado... ¿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 pulsa . 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 pulsas Ⓐ, 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.

Batería de repuesto

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

Reactor

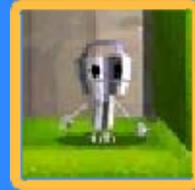
Un motor de reacción que se activará en caso de que Chibi-Robo se caiga por un precipicio.

◆ No puedes llevar más de un reactor, ¡así que ten cuidado y mira bien dónde aterrizas!



## Chibi-tots

A estos diminutos robots les encanta jugar al pillapilla, y no paran quietos un segundo.



Pulsa **A** cuando estés suficientemente cerca de uno para atraparlo.

### 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.

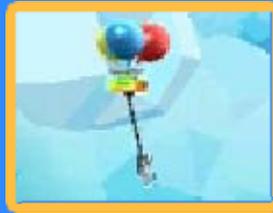


- El disfraz que obtengas dependerá de la fase.
- Si introduces un código de disfraz correcto (p. 19) en el Chibi-PC, te asegurarás de recibirlo en su fase correspondiente cuando rescates al alienígena perdido.



### Chibi-globos

Los globos se mueven y ascienden de forma automática. Mueve a Chibi-Robo de izquierda a derecha con  para hacer que los globos se ralenticen y desciendan.



- ◆ Si los globos entran en contacto con un enemigo, uno de ellos explotará. 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, pulsa .



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

## Chibi-submarino

Muévete con  y pulsa  para lanzar la Chibi-clavija hacia arriba. Puedes recoger ciertas minas y dispararlas como si fueran torpedos con .



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

## Chibi-tabla de esquí acuático

Avanzarás de forma automática. Para cambiar de calle 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 normal

Pulsa **A** para girar la rueda y vuelve a pulsar **A** para detenerla.



- ◆ El número de intentos depende del ovni al que golpeases 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

Pulsa **X** antes de hacer girar la rueda para comprar paneles.



## Comprar paneles

Puedes usar monedas para comprar paneles y reemplazar temporalmente 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 button with a white outline and a small white amiibo icon on the left side. The text "amiibo de Chibi-Robo" is written in blue inside the button.

### 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 diferentes 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, escanea el amiibo de Chibi-Robo.

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



## Máquina expendedora de Chibi-cápsulas



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



## Superchibi-Robo



Para transformarte en Superchibi-Robo, toca  y escanea 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.

## 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 escanea un amiibo que no sea de Chibi-Robo para recibir monedas.

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



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

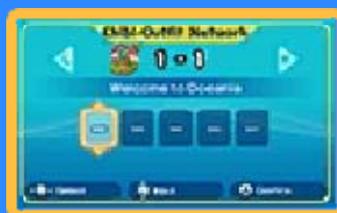
- Fotos de figuras
- Fotos de aperitivos
- Fotos de dígitos de disfraces

## Códigos de disfraces

Algunas fases tienen un código de disfraz de cinco dígitos. Busca los dígitos que hayan publicado otros usuarios en Miiverse e introdúcelos en el orden correcto en el Chibi-PC. De este modo, cuando rescates a un alienígena perdido, te asegurarás de recibir el disfraz.

### Publicar dígitos de disfraces

Cuando obtengas un disfraz al jugar, recibirás también un dígito de un código 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 el Chibi-PC, no recibes dígitos.



## Cómo usar los códigos de disfraces



Junta los dígitos que hayas encontrado en Miiverse, introdúcelos en el Chibi-PC en el orden correcto y encontrarás el disfraz en la fase correspondiente.



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

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