

YOSHI'S NEW ISLAND

1 Información importante

Información básica

2 Funciones en línea

Introducción

3 Acerca del juego

4 Cómo jugar

5 Guardar los datos

Controles

6 Controles básicos

7 Controles de los huevos

Historia

8 Pantalla del mapa

9 Desarrollo de la partida

10 Pantalla del nivel

11 Objetos

12 Interruptores y otros elementos

13 Huevos

14 Transformaciones de Yoshi

Minijuegos para dos

15 Minijuegos

SpotPass

16 SpotPass

Contacto

17 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.

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

- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a las consolas Nintendo 3DS™ y Nintendo 3DS™ XL.
- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" también se emplea en referencia a la consola Nintendo 2DS™. Quedan excluidas las referencias a funciones que utilicen imágenes 3D. Las funciones que requieran cerrar la consola Nintendo 3DS se llevan a cabo usando el interruptor del modo de espera.

Información sobre salud y seguridad

IMPORTANTE

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

para tu salud y tu seguridad.

Para acceder a esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME y luego toca ABRIR. Lee atentamente el contenido de cada sección y, cuando hayas terminado, pulsa  para volver al menú HOME.

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

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

Selección de idioma

Este programa está disponible en español, inglés, alemán, francés, italiano, neerlandés, portugués y ruso. El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Para obtener información acerca de cómo cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio

web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemania):
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australia):
www.classification.gov.au

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

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, cualquier modificación técnica, ya sea existente o futura de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o el uso de cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS, puede hacer que tu consola Nintendo 3DS deje de funcionar 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.

©2014 Nintendo Co., Ltd.

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

CTR-P-ATAP-00

Este programa es compatible con Nintendo Network™.

Puedes permitir que este programa se conecte a internet y envíe información sobre su uso a Nintendo. Para obtener más información, consulta la sección sobre SpotPass™ (p. 16).

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Acerca de Nintendo Network



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

3

Acerca del juego



¡Han raptado a Bebé Luigi! Los Yoshis tendrán que superar todos los niveles para rescatarlo, sin olvidarse de proteger a Bebé Mario. ¡Dedícate a tragar enemigos y a lanzar huevos para conseguirlo!

La primera vez que inicies el juego, se te preguntará si quieres activar SpotPass (p. 16). Las siguientes veces, comenzarás desde la pantalla de selección de archivo.



Controles de los menús

Puedes moverte por los menús de las siguientes maneras:

Seleccionar una opción	+ / ○
Confirmar	(A)
Cancelar	(B)

- ◆ También puedes seleccionar y confirmar una opción tocándola en la pantalla táctil.

Pantalla de selección de archivo

Selecciona **NUEVO** para comenzar desde el principio o un archivo con datos guardados para reanudar una partida empezada. A continuación, podrás elegir el modo de juego.



Pantalla de selección de modo

Elige un modo de juego.



Historia (pp. 8-14)

¡Supera todos los niveles para rescatar a Bebé Luigi!



Minijuegos para dos (p. 15)

Juega con un amigo a divertidos minijuegos mediante el modo de juego local o el modo descarga.



Opciones

Aquí puedes configurar los siguientes ajustes:



Controles

Elige entre los estilos A y B.



Lanzamiento

Elige con qué estilo quieres lanzar los huevos: rápido, normal o sensor (p. 7).

SpotPass

Activa o desactiva SpotPass para este juego.



Cada vez que completes un nivel, tu progreso se guardará automáticamente en tu archivo.

Copiar un archivo

Selecciona COPIAR en la pantalla de selección de archivo para copiar los datos de un archivo a otro.

Eliminar un archivo

Selecciona BORRAR en la pantalla de selección de archivo para eliminar los datos de un archivo.

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

Puedes jugar con el estilo A o el B. En este manual solo se describe el estilo A.

- ◆ Para ver los controles del estilo B, selecciónalo en el menú de opciones.
- ◆  y  realizan la misma función.



Moverse

Pulsa .



Agacharse

Pulsa .



Saltar

Pulsa .



Revolotear

Salta y mantén pulsado  para revolotear en el aire durante unos instantes.





Salto Bomba

Pulsa \oplus mientras estés en el aire para aplastar enemigos o clavar estacas con un Salto Bomba.



Sacar la lengua (tragar)

Pulsa \textcircled{B} para sacar la lengua y tragar enemigos u objetos. Pulsa \oplus y \textcircled{B} para sacar la lengua hacia arriba.



- ◆ Después de tragarte algo, puedes escupirlo con \textcircled{B} para atacar a tus enemigos.

Cuando intentes comerte algunos enemigos, aparecerá el símbolo  en pantalla. Pulsa cualquier botón repetidamente hasta conseguir engullirlos.



Entrar en una tubería

Pulsa \oplus en el sentido de entrada a la tubería.





Cruzar una puerta

Sitúate delante de una puerta y pulsa  para entrar por ella.





Poner un huevo

Después de comerte un enemigo, pulsa \oplus para poner un huevo (p. 13).



- ◆ Puedes llevar seis huevos como máximo.
- ◆ Algunos enemigos no se pueden transformar en huevo.



Lanzar huevos

Podrás lanzar huevos contra enemigos y objetos. Hay tres estilos de lanzamiento: rápido, normal y sensor.



Rápido

- 1 Mantén pulsado \otimes o \square y aparecerá la mira (\times).



- 2 Cuando la mira (\times) esté en línea con tu objetivo, suelta el botón para lanzar el huevo.



Mientras aparezca la mira (X)...

- Mantén pulsado \oplus para apuntar la mira (X) verticalmente y hacia arriba.
- Pulsa \odot o \square para que la mira (X) deje de moverse.
- Pulsa \textcircled{B} o \oplus para cancelar el lanzamiento del huevo.

Normal

- 1 Pulsa \textcircled{X} o \square y aparecerá la mira (X), que empezará a moverse.
- 2 Cuando la mira (X) esté en línea con tu objetivo, pulsa \textcircled{X} o \square otra vez para lanzar el huevo.

Sensor

- 1 Pulsa \textcircled{X} o \square para que aparezca la mira (X).



- 2 Para alinear la mira (X) con tu objetivo, inclina la consola a izquierda o derecha.
- 3 Vuelve a pulsar \textcircled{X} o \square para lanzar el huevo.

Al utilizar este programa, quizá tengas que mover la consola a tu alrededor. Asegúrate de disponer de suficiente espacio antes de jugar y sujeta firmemente la consola con ambas manos. No muevas la consola con demasiada fuerza, ya que podrías causar lesiones, o dañar la consola u otros objetos.

Selecciona un mundo y un nivel para jugar. A continuación, irás a la pantalla del nivel (pp. 9-10).



1 Mundo y nivel actuales

2 Vidas restantes

3 Monedas obtenidas (p. 11)

4 Mundo

Toca las flechas para cambiar de mundo.

5 Niveles

En los niveles 4 y 8 de cada mundo tendrás que enfrentarte a jefes. Cuando derrotes al jefe del nivel 8, pasarás al siguiente mundo.

6 Objetos

Cuando completes un nivel habiendo cumplido alguna de estas condiciones, verás el símbolo correspondiente:

 : Has terminado el nivel con 30 puntos en el contador de estrellas (p. 9).

 : Has obtenido 20 monedas rojas (p. 11).

 : Has recogido 5 flores sonrientes (p. 11).

7 Contador de medallas (p. 9)



Tu objetivo es llegar al final de cada nivel, evitando enemigos y trampas.



Cuando completes un nivel, podrás pasar al siguiente.

Contador de estrellas

Si te alcanza un enemigo, Bebé Mario se caerá del lomo de Yoshi y el contador de estrellas (5) comenzará una cuenta atrás. ¡Recupera a Bebé Mario antes de que llegue a cero!



Cuando Bebé Mario esté de nuevo a lomos de Yoshi, el contador de estrellas volverá poco a poco a subir hasta diez.



Si el contador llega a cero...

Los Magikoopas de Kamek atraparán a Bebé Mario y perderás una vida.

Aro de etapa

Al tocarlo, tu contador de estrellas aumentará diez puntos, y si pierdes una vida, podrás reiniciar el nivel desde ese lugar.



- ◆ Si decides salir para empezar otro nivel o te quedas sin vidas, no podrás reanudar el nivel desde aquí.

Completar niveles

Salta por el aro de meta para completar el nivel. Si la ruleta del aro se para en una flor sonriente (🌻), obtendrás medallas.



- ◆ Habrá una flor sonriente en el aro de meta por cada una que hayas recogido en el nivel.
- ◆ Obtendrás una medalla por cada flor sonriente conseguida.

Medallas

Consigue 30 medallas en cada mundo; ¡te llevarás una sorpresa!



Vidas

Yoshi perderá una vida en los siguientes casos:

- Si el contador de estrellas llega a cero y secuestran a Bebé Mario.
- Si cae en la lava o al vacío.
- Si cae sobre pinchos o en determinadas trampas.



Fin de la partida

Si pierdes la última vida que te queda, ¡se acabó la partida! Podrás empezar de nuevo desde el principio del nivel con cinco vidas.

Elementos de la pantalla del nivel



1 Bloque tutorial

Si lo golpeas desde abajo, obtendrás pistas y consejos.

2 Objetos obtenidos

Muestra cuántos objetos has conseguido y cuántos te quedan por obtener.

 : Estrellas

 : Monedas rojas

 : Flores sonrientes

3 Vidas restantes

4 Monedas obtenidas

Mirar arriba o abajo

En algunas zonas, podrás mirar algo más arriba con  o , o más abajo con  o .

Menú de pausa

Toca PAUSA en cualquier punto del nivel para detener la partida y acceder al menú de pausa. Desde él podrás volver a la pantalla del mapa o acceder al menú de opciones.





Monedas

Por cada 100 monedas, conseguirás una vida extra.



Monedas rojas

Hay 20 en cada nivel. Se incluyen en el recuento total de monedas.



Estrellas

Cada una aumenta el contador de estrellas en una unidad, hasta un máximo de 30.



Flores sonrientes

Hay 5 escondidas en cada nivel.





Sandías

Cómete una y pulsa **(B)** para atacar escupiendo las pepitas. Hay dos tipos especiales de sandía: la sandía de fuego, que hace que Yoshi escupa fuego, y la sandía de hielo, que le da un aliento helado.



Yoshiestrellas

¡Yoshi se volverá invencible durante un tiempo! Mantén pulsado **(+)** para correr paredes arriba e incluso por el techo.



Yoshiestrellas rojas

No solo se volverá Yoshi invencible, ¡sino que además avanzará a toda mecha! Utiliza **(+)** para modificar su rumbo.



Alas

Si pierdes varias vidas seguidas en el mismo nivel, el Señor Tubería te prestará estas prácticas alas. ¡Mantén pulsado **(A)** para revolotear indefinidamente!



Señor Tubería

Nadie sabe quién es este tipo disfrazado de tubería, pero aparece cuando más lo necesitas para ayudarte con algún objeto.





Nubes aladas

Si las golpeas con un huevo o un enemigo, puede que pase algo interesante...



Bloques huevo

Si los golpeas desde abajo, saldrá un huevo.



Interruptores

Salta sobre ellos para ver qué sucede.



Llaves y puertas

Solo podrás abrir las puertas con cerradura si tienes una llave.



Nubes flecha

Si les lanzas un huevo, este saldrá disparado hacia donde señale la flecha.





Prismáticos

Yoshi podrá estudiar brevemente la zona donde se encuentra. Mueve la consola o utiliza  para mirar a tu alrededor.



13 Huevos

Puedes derrotar enemigos y provocar reacciones en ciertos objetos lanzándoles huevos. A veces encontrarás huevos especiales: los megahuevos y los huevos metálicos.

Huevos normales

Cada vez que un huevo rebote en una superficie, su color cambiará de verde a amarillo, y después a rojo.



- ◆ Los huevos rojos no rebotan; si golpean una pared, tubería u otro obstáculo, se perderán.



Huevos y objetos

Puedes obtener objetos lanzando huevos contra los enemigos. El objeto que aparezca dependerá del color del huevo.



Una moneda.



Tres monedas.



Dos estrellas.



Una moneda roja.

- ◆ Estos huevos solo aparecen en determinados niveles.

Megahuevos

Una manera de conseguir uno es comerte un Mega Guy. ¡Úsalo para aplastar enemigos, derribar tuberías y arrasar con todo!

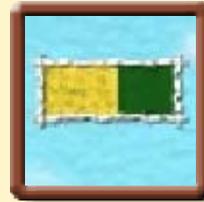


- ◆ El megahuevo reemplaza a todos los huevos normales que tengas.
- ◆ Mientras lleves un megahuevo, no podrás meterte en lugares estrechos.



Megahuevómetro

Se llenará a medida que destruyas tuberías y otros elementos. Por cada barra que se llene, obtendrás una vida extra.



Huevos metálicos

Una manera de conseguir uno es tragándote un Guy Metálico. ¡Podrás hacerlo rodar para que destroce rocas, despeje el camino de enemigos y deje todo patas arriba!



Mientras lleves un huevo metálico...

Los huevos metálicos pesan mucho. Aunque te impedirán saltar normalmente, con ellos podrás caminar debajo del agua. Si lanzas el huevo, volverás a flotar hasta la superficie.

Si Yoshi entra por una puerta misteriosa, se transformará temporalmente. ¡Intenta llegar a la salida antes de que se pase el efecto!



- ◆ Para controlar a Yoshi durante sus transformaciones, tendrás que inclinar la consola.
- ◆ Puedes consultar el menú de pausa para ver todos los controles durante esa transformación.

Para que la transformación dure más, recoge los cronómetros.



Transformaciones

Algunas de las transformaciones de Yoshi se explican a continuación.



Vagoneta

Yoshi avanza a todo tren transformado en vagoneta minera. Pulsa cualquier botón para saltar.



Globo aerostático

Sube que te sube
mientras esquivas los
obstáculos. Pulsa
cualquier botón para
ascender más despacio.



Martillo neumático

Pulsa cualquier botón
para perforar los bloques
que te impidan el paso.



15 Minijuegos

Juega con un amigo mediante el modo de juego local o el modo descarga.

- ◆ A medida que avances en la historia, irás desbloqueando más minijuegos.



Equipo necesario

- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Al menos una copia del programa

Si ambos jugadores tienen una copia del programa (juego local) 



Crear una partida

- 1 Selecciona **CREAR PARTIDA**.



- 2 Cuando se haya encontrado al otro jugador, selecciona su nombre.



- 3 Elige a qué minijuego vais a jugar.



Unirse a una partida

Selecciona UNIRSE y, a continuación, el nombre del otro jugador cuando aparezca.

Si solo un jugador tiene una copia del programa (modo descarga))))



Enviar el programa

El jugador que tenga una copia del programa debe seleccionar ENVIAR y, a continuación, confirmar el nombre del otro jugador cuando aparezca en pantalla.



Unirse a una partida

- 1 El jugador que no tenga una copia del programa debe seleccionar el icono del modo descarga en el menú HOME y tocar ABRIR.
 - 2 Después, deberá tocar el logotipo de Nintendo 3DS; a continuación, el de YOSHI'S NEW ISLAND y, finalmente, ACEPTAR.
- ◆ Es posible que sea necesario actualizar la consola. Sigue las instrucciones de la pantalla para realizar la actualización.



Si durante el proceso se muestra un mensaje para indicar que no se ha podido establecer la conexión, realiza la actualización desde la configuración de la consola.

Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

- ◆ Si activas el modo de espera durante el modo de juego local, el modo descarga o la actualización de la consola, se

interrumpirá la conexión.



Envío de datos a Nintendo (SpotPass)

Antes de usar SpotPass, tienes que:

- Aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS.
- Establecer una conexión a internet.
- Insertar una tarjeta SD en la consola Nintendo 3DS.

Para obtener más información acerca de estos requisitos, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Si has activado la función de SpotPass, la consola buscará automáticamente un punto de acceso inalámbrico cuando se encuentre en modo de espera y enviará datos de juego a Nintendo, aunque no se esté usando el programa. Los datos enviados a Nintendo se utilizarán en el desarrollo de nuevos productos. Se puede desactivar SpotPass para este programa en cualquier momento.



Activar SpotPass

Selecciona SÍ en la sección de SpotPass del menú de opciones.

- ◆ Si quieres desactivarlo, selecciona NO.



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

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