

NINTENDO DS™

MAA-NTR-TADP-EAP

Kirby™ Mass Attack



MANUAL DE INSTRUCCIONES

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

MANUAL DE INSTRUÇÕES

(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procura sempre este selo quando comprares jogos e acessórios para garantir a absoluta compatibilidade com o teu produto Nintendo.

Gracias por adquirir KIRBY™ MASS ATTACK para Nintendo DS™.
Obrigado por escolheres o cartão de jogo KIRBY™ MASS ATTACK para as Consolas Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

IMPORTANTE: Lê com atenção as Informações Importantes sobre Saúde e Segurança incluídas neste manual antes de usares a tua Consola Nintendo DS, o cartão de jogo, cartucho de jogo ou acessório. Lê por completo este Manual de Instruções para garantiremos um aproveitamento máximo do teu novo jogo. Poderás encontrar informações importantes relativas à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia do Software e Informação de Contacto. Guarda sempre estes documentos para futura referência.



Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

Este cartão de jogo apenas funcionará com as Consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

IMPORTANTE: A utilização de um dispositivo ilegal com as Consolas Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.

Índice

Español	4
Português	20



Índice



Inicio	6
Controles	8
Avanzar en el juego	10
Objetos especiales	15
Objetos de fase	16
Extras y logros	17
Créditos	34

Nota: Las imágenes enmarcadas en azul  corresponden a la pantalla superior, mientras que las enmarcadas en rojo  corresponden a la pantalla táctil.

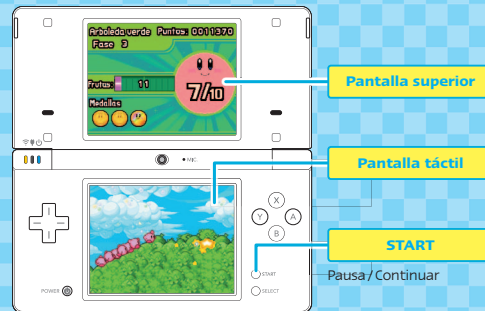


El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés. Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS™ para obtener más información.




Kirby

El malvado líder de la Tropa calavera, Necrodeus, lo ha dividido en diez copias. Ahora, nuestro hambriento héroe se embarca en una aventura para arreglar el entuerto.



Nota: Si cierras la consola Nintendo DS mientras juegas, se activará el modo de espera para reducir el consumo de la batería. Vuelve a abrir la consola para seguir jugando.



Inicio



Asegúrate de que tu consola Nintendo DS esté apagada e inserta la tarjeta de juego de KIRBY™ MASS ATTACK en la ranura para tarjetas DS de la parte posterior de la consola hasta que oigas un clic.

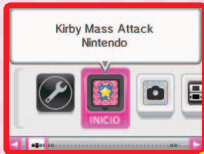
- Al encender la consola, aparecerá la pantalla de advertencia sobre salud y seguridad tal y como se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, toca la pantalla táctil para continuar. Si estás utilizando una consola Nintendo DSi™ o Nintendo DSi™ XL, basta con tocar el icono de KIRBY MASS ATTACK para empezar a jugar.



⚠ ADVERTENCIA SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

ANTES DE COMENZAR A JUGAR, LEE CON ATENCIÓN EL FOLLETO DE PRECAUCIONES SOBRE SALUD Y SEGURIDAD. EN EL QUE SE RECIBE INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA TU SALUD Y SEGURIDAD.

PARA OBTENER UNA COPIA ADICIONAL CORRESPONDIENTE A TU ZONA, VISITA ESTA PÁGINA WEB:
www.nintendo.com/healthsafety/
Toca la pantalla táctil para continuar.

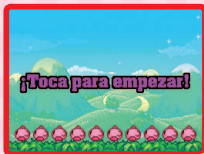


- Si por el contrario estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS™ Lite, toca el panel de KIRBY MASS ATTACK para comenzar el juego. Si el modo de inicio de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite está configurado en modo automático, no aparecerá dicha pantalla. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite para obtener más información.

Nota: El término "consola Nintendo DS" engloba a las consolas Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL.

- En la pantalla del título, toca la pantalla táctil para empezar.

Nota: Si esperas un momento en la pantalla del título, podrás ver un video introductorio sobre la historia de KIRBY MASS ATTACK.



Seleccionar un archivo

Dispones de tres archivos donde guardar tus datos. Toca PARTIDA NUEVA para empezar el juego desde el principio. Si quieres continuar una partida ya iniciada, toca el archivo correspondiente.



Seleccionar un modo

Toca MODO HISTORIA para jugar. Los números que aparecen a la derecha muestran el porcentaje de juego completado. Desbloquearás EXTRAS y LOGROS a medida que avances en la historia ▶ **Pág. 17**. Desde aquí también puedes acceder a las opciones del juego.




Opciones

Toca ZURDO o DIESTRO según la mano con la que cojas el lápiz táctil. (Las instrucciones de este manual corresponden al control para diestros.)

Toca BORRAR ARCHIVO para eliminar el archivo que estás usando. Si deseas borrar todos los archivos, mantén pulsados los Botones A, B, X, Y, L y R simultáneamente al inicio del juego. **Ten en cuenta que no podrás recuperar los datos que borres.**

Guardar la partida

Tu progreso se guardará automáticamente después de acabar una fase y en otros puntos específicos del juego. Asegúrate de no apagar la consola cuando el icono  se muestre en pantalla.



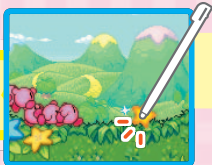
Controles



Si tocas o deslizas el lápiz en la pantalla táctil, aparecerá una estrella (el corazón heroico de Kirby). Con ella puedes controlar a los Kirbys.

★ Caminar

Toca un punto de la pantalla táctil para que aparezca la estrella. Tus Kirbys andarán hacia ella.



★ Correr

Toca dos veces seguidas la pantalla táctil para que tus Kirbys corran hacia ese punto.



★ Bucear

Los controles bajo el agua son los mismos que en tierra firme. No le quites ojo al medidor de aire y procura no quedarte sin oxígeno, o todos tus Kirbys caerán derrotados y perderás la partida. Nada hacia las burbujas de aire para cogerlas y llenar el medidor.

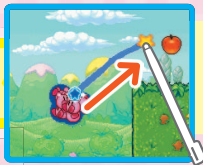


Medidor de aire

Burbuja de aire

★ Ir en grupo

Mantén el lápiz unos instantes sobre los Kirbys para que se agarren a la estrella y después, deslízalo para dibujar una línea que los Kirbys seguirán. Vuelve a tocar la pantalla táctil para que se detengan.



★ Saltar

Sitúa el lápiz sobre un Kirby y deslízalo con un movimiento rápido para que salte hacia esa dirección. Este movimiento es muy útil para romper bloques y atacar a los enemigos.



★ Combate

Cuando tus Kirbys se topan con un enemigo, lo empiezan a atacar automáticamente. Puedes ayudarles a ganar el combate si tocas repetidamente al enemigo con el lápiz.





Nota: No presiones la pantalla táctil con demasiada fuerza.

★ Avanzar en el juego ★

Para avanzar en el juego, intenta completar todas las fases que puedas. Hay algunas fases en las que solo puedes entrar si tienes un determinado número de Kirbys. Puedes llevar **un máximo de diez**.

★ Seleccionar una fase

Toca una fase para que tus Kirbys viajen hasta allí, y tócala otra vez para entrar. Desde la pantalla de selección de fase también podrás acceder a la pantalla de Extras  y de Logros  cuando los hayas desbloqueado. **▶ Pág. 17**



★ Iconos de las fases

Cada fase tiene un número que indica cuántos Kirbys necesitas para entrar. El icono cambiará cuando hayas acabado la fase.



★ Burbuja arco iris

Una burbuja arco iris aparecerá al acabar ciertas fases. Utiliza tus Kirbys para explotarla y crear un puente arco iris que abrirá paso a nuevas zonas en la pantalla de selección de fase.



★ Pantalla del juego

Usa la pantalla táctil para controlar a tus Kirbys. La pantalla superior te mostrará información sobre la fase en la que estás jugando.

Nombre del nivel y número de la fase

Arboleda verde Puntos: 0004200

Fase 1

Medidor de fruta **▶ Pág. 12**

Frutas: 16

Medallas encontradas


▶ Pág. 15

Medallas

Número de Kirbys

Muestra el número actual y el número máximo de Kirbys.

Icono de Kirby

Este icono te indica que uno de tus Kirbys se ha quedado fuera de la pantalla en esa dirección. El icono variará según el estado de ese Kirby. Por ejemplo, se mostrará el icono  si ese Kirby ha sido derrotado.

Aeronave Daroach



Daroach

Soy Daroach, el jefe de los mejores buscadores de tesoros: ¡los Chillines! Podrás subir a mi aeronave cuando llegues a cierto punto del juego. Pásate de vez en cuando y compartiré contigo información sobre el juego y pistas para encontrar las medallas.

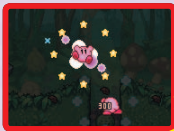
Tu camarada, Daroach 

★ Conseguir más Kirbys

Recoge fruta ▶ **Pág. 15** para llenar el medidor de fruta. Cuando llegues a 100 puntos, conseguirás un Kirby y el medidor volverá a ponerse a cero. **Puedes tener un máximo de diez Kirbys.** Aunque tengas el equipo completo, puedes seguir llenando el medidor de fruta para obtener 10000 puntos extras.



Medidor de fruta



★ Un equipo numeroso facilita las cosas

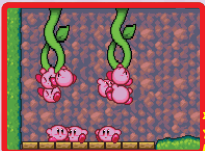
Si llevas muchos Kirbys, podrás acceder a más fases y dispondrás de unas cuantas ventajas durante el juego (ver abajo). En algunas fases habrá tareas que no podrás realizar si no tienes suficientes Kirbys.



Cuanto más Kirbys lleves, más fuerte serás en los combates.



Cuando tengas que tirar de cosas tocando repetidamente (👉), te será más fácil con muchos Kirbys.



Puedes dividir a tu equipo para realizar varias tareas a la vez.

Nota: No presiones la pantalla táctil con demasiada fuerza.

★ Estados de Kirby

Los Kirbys se vuelven azules cuando son heridos. Si un Kirby azul recibe daño, caerá derrotado. Los Kirbys derrotados salen volando hacia la parte superior de la pantalla y los perderás si no los coges.

Nota: Si un obstáculo, un enemigo de gran tamaño o un jefe aplasta a los Kirbys, caerán derrotados directamente.



Kirbys azules



Kirby derrotado

★ Revivir a los Kirbys derrotados

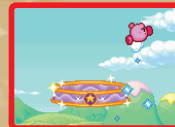
Haz que uno de tus Kirbys salte hacia el Kirby derrotado para que lo coja antes de que se vaya al cielo. Si consigues atraparlo, revivirá automáticamente como un Kirby azul.



Los aros regeneradores

Hay aros regeneradores en cada fase. Lanza a tus pobres Kirbys azules a través del aro regenerador para que recuperen ese color rosa tan saludable.

Tu camarada, Daroach



★ Fin de la partida

Perderás la partida si todos tus Kirbys son derrotados o te quedas sin aire bajo el agua. Toca la pantalla táctil para volver a la pantalla de selección de fase e intentarlo de nuevo.



★ Acabar fases

Para acabar una fase, cruza la puerta que encontrarás al final o derrota al jefe. Al llegar a la meta recibirás una medalla de bronce, de plata o de oro según lo bien que hayas cuidado de tus Kirbys.



Objetos especiales



Las fases están llenas de objetos especiales que ayudarán a tus Kirbys en su aventura. Algunos objetos solo aparecen si rompes un bloque o derrotas a un enemigo.

Fruta



1



10



30

Llena el medidor de fruta.
La cantidad de puntos varía según la fruta.

Maxi Tomate



Añade 100 puntos al medidor de fruta.

Llaves



Tus Kirbys pueden cogerlas y llevarlas.

Cofres del tesoro



Usa las llaves para abrir los cofres.

Mega piruleta



Cómete una para que tus Kirbys se hagan enormes. Cuando son tan grandes, pueden romper bloques y acabar con los enemigos con solo tocarlos.

Medallas



Recógelas para desbloquear cosas divertidas en la sección de Extras.
▶ Pág. 17

¡Cuidado con las llaves calavera! ☠

Si coges una llave calavera, serás arrastrado a una fase especial donde te aguarda la Tropa calavera. ¡Hazte con el cofre calavera si quieres salir rápido de ahí! Si no lo coges, tendrás que resistir hasta el final.

Tu camarada, Daroach



Objetos de fase



Estos son algunos de los objetos que se encuentran en las distintas fases del juego. Algunos te ayudarán a avanzar mientras que otros harán todo lo contrario.

Bloques

Bloque estrella



Rómpelo lanzando tus Kirbys contra él.

Bloque metálico



No lo puedes romper lanzándole Kirbys.

Bloque frutal



Lánzale Kirbys para que salga fruta. Sigue golpeándolo hasta que se rompa.

Otros

Tirayerba



Haz que tus Kirbys se agarren y tiren de esta planta colgante. ¡Ten cuidado, que alguna tiene púas!

Interruptores melódicos



Golpéalos en el orden correcto para avanzar.

Autocañón



Mete dentro a tus Kirbys y tócalo para disparar.

Puertas

Puerta de zona



Cruza esta puerta para acceder a una zona nueva.

Puerta de atajo



Crúzala para llegar más rápido al final de la fase. Será transparente e insertible hasta que hayas acabado la fase una vez.



Extras y logros



Podrás acceder a la sección de Extras y a la sección de Logros desde las pantallas de selección de modo o de selección de fase.



★ Extras

Recoge tantas medallas como puedas para desbloquear minijuegos y otras sorpresas de la lista. Para jugar a un minijuego, tócalo en la lista.



Field Frenzy
Música
Medallas necesarias: 15
(?)
(?)
(?)
(?)
(?)
Atrás
1/1

★ Logros

En el juego se esconden muchos desafíos. Recibirás un logro por cada desafío superado. Los logros que ya has conseguido estarán marcados en la lista con ★.



(?)
(?)
Cazabrotines
¡No sin mis 10 Kirbys!
(?)
Mi primer oro
(?)
Atrás
LISTA 1
1/8

Créditos

DIRECTOR

Mari Shirakawa

ASSISTANT DIRECTOR

Tadashi Kawai

CONCEPT PLANNING

Takashi Hamamura

ENGINES

PLANNING

Lee Suchol

Toyohisa Tanabe

Kousuke Koyanagi

Yoshimasa Arita

Takashi Hamada

PROGRAMMING

Hiroyuki Hayashi

Kazuhiro Mizusawa

Keita Yamada

Hideto Fukushima

Kojiro Ooki

Kazunori Takahashi

Fumihiko Sugiura

Hiroyuki Fujiwara

DESIGN

Yoshihisa Maeda

Abeno Matsuzaki

Shiho Tsutsuji

Takayuki Nakayama

Yohei Sano

Kouichi Ogawa

SOUND

Shogo Sakai

Masaaki Iwasaki

ARTWORK

Tetsuya Notoya

Mariko Kimizuka

Masayo Nakagami

Hisayo Osanai

Sachiko Nakamichi

Keiko Inoue

NOE LOCALISATION

MANAGEMENT

Andy Fey

Jan Peitzmeier

Andrea Salvi

NOE LOCALISATION

COORDINATION

Mihai Barbulescu

NOE LOCALISATION

John Mullen

Daniel Idoine-Shirai

Pierre-Guillaume Mabboux

Gurvan Le Guen

Daniel Pestka

Sascha Weinard

Andrea Leitenberger

Marco Morbin

Elizabeth Sánchez León

Pedro José Moreno Villar

NOE QA

COORDINATION

Wolfgang Weber

Christopher Caël

NOE QUALITY

ASSURANCE

Natalie Lunt

Brendan Quinn

Damien Li

Julien Llopart

Antoine Boissier

Allane Lalmi

Oliver Müller

Markus Engemann

Monica Joseph

Francesco Fonte

Alessandro Boem

Julien Marchant

Julio Manzaneda

Ester Villalobos

Jessica Sánchez

NOE MANUAL

LOCALISATION

ARTWORK

PRODUCERS

Andrea Dopico

Kei Udagawa

PROOFREADING

AND LAYOUT

Andrea Penna

Francesca Abate

Sandra Bialys

Ana Luz

Canela Rodal

Pieter Van Nueten

Martin Péron

Ralf Rehkopf

Cornelia Bilz

Verena Lischka

Oleg Sdarskij

Ursula Lipinski

LOCALISATION

COORDINATION

Kenichi Masuda

MANAGEMENT

ADVISER

Tomoaki Fukui

COORDINATION

Atsuto Yagi

PRODUCERS

Masanobu Yamamoto

Yoichi Yamamoto

Yasushi Adachi

SENIOR PRODUCERS

Kensuke Tanabe

Masayoshi Tanimura

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

HAL Laboratory, Inc. and Nintendo are the authors of this software for the purpose of copyright. All rights reserved. ©2011 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo.



PRINTED IN THE EU