

NTR-ATKP-EIP

NINTENDO DS™

Kirby™

**Power
Paintbrush**



MANUAL DE INSTRUCCIONES

MANUAL DE INSTRUÇÕES

MANUALE DI ISTRUZIONI

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Thank you for selecting the KIRBY™: POWER PAINTBRUSH Game Card for the Nintendo DS™ system.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente. Por favor, guárdalo como referencia.

IMPORTANTE: Por favor, leia com atenção o Folheto anexo sobre Precauções de Saúde e Segurança incluído neste produto antes de usar o seu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. O folheto contém informação de saúde e segurança importante. Por favor, leia por completo este manual de instruções para garantir um aproveitamento máximo do seu novo jogo. Também contém informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio. Guarde sempre este manual para futura referência.

IMPORTANTE: prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com o sistema Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console Nintendo DS.

© 2005 HAL LABORATORY, INC. / NINTENDO.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY HAL LABORATORY, INC. AND NINTENDO. TM, © AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2005 NINTENDO.



™ This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

CONTENTS

Español	4
Português	34
Italiano	62

Índice

Empezar a jugar	5
Controles	7
Acción táctil	9
Juego Principal	14
Retos Iris	21
Minijuegos	23
Zona Canje	25
Opciones	26
Técnicas	29

En este manual, las ilustraciones con borde azul han sido tomadas de la pantalla táctil y las de borde morado, de la pantalla superior.

Empezar a jugar

Comprueba que tu consola Nintendo DS™ está apagada e inserta la tarjeta DS de KIRBY™: EL PINCEL DEL PODER. Enciende la consola y toca la pantalla táctil después de leer la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**.



En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca el panel KIRBY: EL PINCEL DEL PODER NINTENDO para empezar a jugar.

Si el **modo de inicio** de tu Nintendo DS está configurado en A – MODO AUTOMÁTICO, te saltarás este paso. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS.



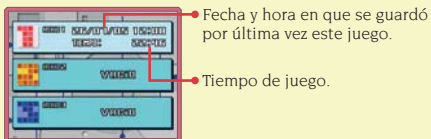
El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, 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 la consola Nintendo DS para obtener más información.

Pantalla de selección de archivo

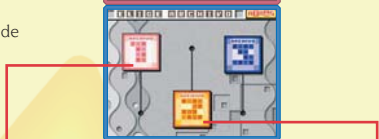


Para seleccionar un archivo, toca el panel correspondiente en la pantalla táctil.

En la pantalla superior podrás ver información sobre los archivos.



En la pantalla táctil aparecen los paneles de selección de archivo.



Cuando toques el panel de un archivo con datos guardados, aparecerá la **pantalla de selección de juego**. Toca el juego que quieras para empezar.



Para saber más sobre los distintos tipos de juego, consulta las páginas 14–24.

Cuando toques un panel vacío, se creará un archivo nuevo. Antes de entrar en el JUEGO PRINCIPAL, tendrás la opción de entrenarte un poco.



Para más información sobre el entrenamiento, consulta las páginas 7 y 26.

Controles



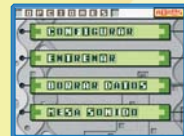
NOTA

Toda la acción del juego se controla por medio de la pantalla táctil.

Control con el lápiz táctil



Si eliges la opción ENTRENAR en el **menú de opciones**, podrás ver una demostración rápida de cómo jugar y tendrás ocasión de practicar un poco. Para saber cómo usar el lápiz táctil, consulta las páginas 9–13.



En el **modo entrenamiento**, las instrucciones aparecen en la pantalla superior y la demostración en la pantalla táctil.



Pantalla de pausa

Pulsa START para detener el juego. Si Kirby posee en ese momento una habilidad que haya copiado a un enemigo, aparecerá alguna pista sobre ella, además de las siguientes opciones:

CONTINUAR Toca este panel para volver al juego.

SALIR Toca este panel para dejar de jugar.



NOTA

Si cierras tu Nintendo DS sin apagarla, se activará automáticamente el **modo de espera**. Cuando vuelvas a abrirla, la consola retomará el modo normal de juego.



Acción táctil

Usa el lápiz táctil para controlar los movimientos de Kirby en la pantalla inferior.

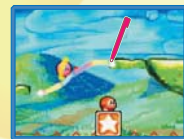
Líneas arco iris

Desliza el lápiz táctil sobre la pantalla táctil para dibujar una línea arco iris. Cuando Kirby se suba a una de estas líneas, rodará en la dirección en la que la hayas trazado.



Subir a plataformas

Traza líneas ascendentes para ayudar a Kirby a subir a las plataformas.



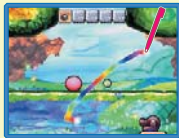
Cambiar de dirección

Cuando Kirby se choque con una línea vertical, comenzará a rodar en dirección contraria.



Bloquear ataques

Usa líneas arco iris para proteger a Kirby de los enemigos y de sus ataques.



ATENCIÓN

Kirby rodará siempre en la dirección en la que hayas trazado la línea por la que se mueve. Conforme dibujes líneas, el tintero de la pantalla superior se irá vaciando. Cuando dejes de dibujar, el tintero volverá a llenarse poco a poco. Si además Kirby está en el suelo o sobre una plataforma, el tintero se rellenará más rápido.



Tintero

Turbo

Cuando lo toques con el lápiz táctil, Kirby dará un breve acelerón. Si se choca contra algún enemigo cuando va con el turbo puesto, lo derrotará.



Toca a Kirby.



No habrá quien lo frene.



NOTA

Si derrotas a un enemigo que posee una habilidad especial, Kirby copiará su habilidad.

Para saber más sobre las habilidades que puedes copiar, consulta la página 17.



Tocar enemigos



Cuando tocas un enemigo con el lápiz táctil, quedará aturdido durante unos instantes.



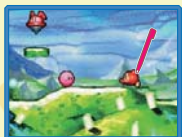
¡Toca un enemigo!



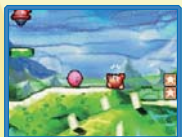
Quedará aturdido...



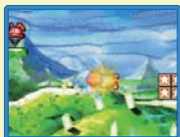
¡Kirby podrá escapar!



¡Toca un enemigo!



Quedará aturdido...



¡Lánzate contra él!



NOTA

Cuando un enemigo esté aturdido, Kirby lo derrotará nada más chocarse con él, sin necesidad de usar el turbo. Si el enemigo posee una habilidad, Kirby la copiará.

Para saber más sobre las habilidades que puedes copiar, consulta la página 17.

Mecanismos especiales



Cada escenario esconde diversos mecanismos. Tócalos con el lápiz táctil para activarlos.

Para saber más sobre estos mecanismos especiales, consulta la página 20.



Bloques estrella

Algunas de las habilidades que copias a los enemigos pueden ayudarte a romper estos bloques. Si los tocas, podrás romperlos, independientemente de su tamaño.



Bloques bomba

Al explotar, estos bloques destruyen a los que hay alrededor.



Supercañón

Cuando Kirby esté dentro, toca el interruptor morado para que salga disparado.



ATENCIÓN

Cuando el icono >>> aparezca en pantalla... ¡Toca el objeto!

Al hacerlo, se activará el mecanismo que lo pone en marcha. El icono >>> desaparecerá cuando hayas tocado el objeto.



Juego Principal

Kirby se ha convertido en una bola, así que tendrás que ayudarlo a atravesar sano y salvo los siete niveles del mundo de los cuadros.

Pantalla de juego

Mantén siempre un ojo en el mapa que aparece en la pantalla superior, te ayudará a superar los niveles. Si el medidor de vida llega a cero y no te queda ninguna vida extra, se acabará tu aventura.



Qué hacer

1 Elige un nivel

Da vueltas a la tabla redonda para elegir el nivel que quieras.



2 Elige una fase

Cuando hayas elegido un nivel, selecciona la fase en la que deseas jugar tocando el panel correspondiente con el lápiz táctil.



Medallas ganadas en la fase elegida.

Cuando hayas completado una fase, la palabra HECHO aparecerá sobre el panel correspondiente.

3 Llega hasta la meta

Trata de alcanzar la meta que hay al final de la fase.

4 ¿Saltamás o Juego del Jefe?

Cuando llegues a la meta, podrás jugar un Saltamás. Sin embargo, si estás en la última fase de un nivel, te enfrentarás a un jefe.

Para más detalles, consulta la página 16.

El Saltamás y el Juego del Jefe

Saltamás

Toma carrerilla y trata de llegar lo más lejos que puedas. Los puntos que ganes dependerán de lo lejos que llegues. Kirby deberá saltar justo antes de acabarse la plataforma. Aprovecha bien la tinta y dibuja líneas arco iris cuando aún esté en el aire para ayudarle a llegar todavía más lejos.



Juego del Jefe

Cada uno de estos juegos tiene dos niveles. Si consigues superar el segundo, podrás jugar a ese juego directamente desde la opción **MINIJUEGOS** de la **pantalla de selección de juego**.



Para saber más sobre los minijuegos, consulta la página 23.



NOTA

Si apagas la consola o vuelves a la **pantalla de selección de archivo**, no perderás ninguna de las vidas de Kirby. Cuando te salgas de una partida, elige **ATRÁS** en la **pantalla de selección de juego** antes de apagar la consola. De este modo se guardarán automáticamente los datos de la partida.



Copiar habilidades

Si Kirby no ha copiado aún ninguna habilidad y derrota a un enemigo que posee una, Kirby la copiará. A continuación, solo tendrás que tocar a Kirby para que use la habilidad copiada. Aquí te mostramos solo algunas de las habilidades que puede copiar:



Piedra

Transforma a Kirby en una piedra capaz de aplastar enemigos, bloques, estacas y lo que se encuentre por delante.



Chispazo

Con esta habilidad, Kirby podrá lanzar descargas eléctricas que afectarán a los enemigos que estén cerca. Toca y mantén el lápiz táctil sobre Kirby para hacerlo levitar.



Globo

Toca a Kirby para inflarlo como a un globo. Puede aumentar hasta tres veces de tamaño. Guíalo botando de un lado a otro mientras aguanta la respiración.



NOTA

Para deshacerte de una habilidad copiada...

¡Toca el panel con el nombre de la habilidad!

La única manera de volver a recuperar esa habilidad es derrotando a otro enemigo que la tenga.



Enemigos



A lo largo de las distintas fases te topará con varias clases de enemigos. Aquí te mostramos solo algunas de ellas.



Pica Waddle Dee

Este Waddle Dee lanza su pica en cuanto ve acercarse a Kirby.



Dendon

Es un poco pesadito: solo piensa en aplastarte.



Pukura

A veces se acercan mucho, mucho...



Shotzo Flamígero

Es un Shotzo que escupe fuego, pero las líneas arco iris pueden mantenerlo a raya.



Filo

Le gusta dar vueltas en un sitio. ¡Cuidadito con sus cuchillas!



NOTA

Por mucho que toques a ciertos enemigos, como a los Dendon y a los Filo, nunca podrás aturdirlos. Y si además son de esos a los que les encanta aplastarte, como los mismos Dendon, las líneas arco iris no te van a servir de nada...

Objetos



En este juego hay muchos objetos esperándote. Si ves alguno por ahí, pruébalo.



Refresco

Ayuda a Kirby a recuperar parte de la energía perdida.



Maxi Tomate

Con uno de estos, Kirby se recuperará por completo de cualquier daño sufrido.



1VIDA

¡Te dará una vida extra!



Estrella de punto

Recoge 100 para ganar una vida extra.



Medalla

Podrás obtenerlas tanto en el JUEGO PRINCIPAL como en los RETOS IRIS.



NOTA

No olvides que puedes usar las medallas en la ZONA CANJE. Para más información, consulta la página 25.

Mecanismos especiales



En los distintos niveles de este juego, te irás encontrando varios mecanismos especiales. ¡Los que no te mostramos en esta página ni en la página 13, deberás descubrirlos por ti mismo!

Interruptores y bloques

Al activar uno de estos interruptores, destruirás un bloque del mismo color.



Portones

Un portón solo se elevará cuando todos los paneles que sirven para activarlo tengan su mismo color.



Farolillos

Si consigues encender uno de estos farolillos, se iluminará brevemente todo el escenario.



Láseres

Pueden hacerle mucho daño a Kirby si le alcanzan. Dibuja líneas arco iris para protegerlo mientras pasa por debajo.



Retos Iris

En los niveles del JUEGO PRINCIPAL que hayas superado, se abrirán nuevos retos para poner a prueba tu habilidad: ¿estás preparado?

Cómo jugar

Al igual que en el JUEGO PRINCIPAL, deberás seleccionar un nivel y una fase. A continuación, se abrirá la **pantalla de selección de reto**. Elige uno y ponte a jugar igual que lo harías en el JUEGO PRINCIPAL. Esta vez, para ganar medallas, tendrás que superar una determinada marca.



Reto Reloj

Es una carrera contra el reloj. Procura llegar al final de la fase lo más rápido posible. Puedes ganar hasta tres medallas, todo depende del tiempo que marques.



Reto Tintero

Cada vez que dibujes una línea, gastarás tinta. Procura llegar a la meta gastando la menos posible. Si lo haces bien, podrás ganar hasta tres medallas.



Minijuegos

¡Estos tres juegos tienen unas reglas sencillas y son muy divertidos! Para poder jugar, deberás superar el segundo nivel de los Juegos del Jefe en el JUEGO PRINCIPAL.

Rompebloques

Usa el lápiz táctil para dibujar barras sobre las que hacer rebotar a Kirby mientras rompe más y más bloques. Deberás derrotar a todos los enemigos de cada fase para poder pasar a la siguiente.



Duelo Minero

Haz subir y bajar al generador de raíles para marcarle el camino a Kirby, y trata de llegar el primero a la meta. Cuidado: ¡los enemigos y el martillo de Dedede harán lo posible para frenarte!



¡Come todo lo que puedas para correr más!



Lápiz Loco

Dibuja siguiendo a pies juntillas la plantilla de Paint Roller y termina el dibujo antes de que Kirby llegue al final del camino o te alcancen los Bomber.



ATENCIÓN

Si Kirby se queda sin vida, se terminará el juego. En el DUELO MINERO y en el ROMPEBLOQUES, el juego también terminará cuando se acabe el tiempo.

Zona Canje

Cambia aquí por premios las medallas que hayas ganado en el JUEGO PRINCIPAL y en los RETOS IRIS.

Elige un bloque y rómpelo

Rompe bloques tocándolos. Cada golpe te costará una medalla. ¡Los bloques esconden placas con premios!



Algunos bloques ocultan nuevos personajes con los que podrás jugar.

Medallas disponibles / Medallas conseguidas

Placa

Barra de desplazamiento.

Medallas necesarias para romper este bloque.

Bloque



ATENCIÓN

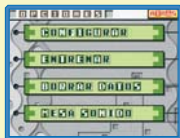
Hay bloques que solo pueden romperse cuando hayas cumplido ciertas condiciones.

Opciones

Configurar

Si lo deseas, podrás cambiar el estilo de la línea y el tipo de sonido que deseas escuchar.

Para más información sobre el PictoChat, consulta la página 27.



Entrenar

Aquí podrás tomar unas clases prácticas. Para salir del entrenamiento, pulsa START y toca SALIR en el **menú de pausa**.

Borrar datos

Elige esta opción para borrar el contenido del archivo seleccionado.

Mesa de sonido

Si quieres, aquí puedes escuchar la música y los efectos de sonido del juego.

Borrar todos los datos guardados

Si deseas borrar los datos de todo el juego, pulsa a la vez los Botones A + B + X + Y + L + R cuando aparezca la pantalla de la izquierda. Luego confirma tu elección cuando aparezca el mensaje de confirmación.



Información sobre cómo proteger tu privacidad al usar el PictoChat



El PictoChat™ no es un programa con acceso a internet. Sin embargo, te permite comunicarte con hasta 15 usuarios de Nintendo DS que se encuentren dentro del radio de alcance de tu consola (unos 20 metros aproximadamente). Esos usuarios podrán ver tu apodo y los mensajes que envíes. Para proteger tu privacidad, no envíes ningún tipo de información personal, como apellidos, número de teléfono, tu edad, dirección de correo electrónico o dirección postal a través del PictoChat.


Los adultos deben ayudar a los niños a configurar la consola y asegurarse de que no incluyan datos personales. El programa PictoChat no bloquea la entrada de mensajes de desconocidos. Al igual que se haría en el caso de las salas de chat de internet que no están supervisadas, debe advertirse a los niños del riesgo que implica recibir mensajes de extraños o comunicarse con personas desconocidas.

Recuerda que, el día que coincida con la fecha de cumpleaños que hayas introducido al configurar la consola, se enviará un mensaje a los demás usuarios de la sala de chat avisándoles de que es tu cumpleaños.

Para obtener más información, visita <http://dsprivacy.nintendo-europe.com>


Aviso de PictoChat

Si activas la opción AVISO DE PICTOCHAT en el panel CONFIGURAR del **menú de opciones**, mientras estés jugando, tu consola Nintendo DS tratará de detectar la presencia de cualquier sala de PictoChat que esté abierta y te avisará en cuanto encuentre una.

Cuando haya algún jugador cerca de ti que esté usando el PictoChat, el icono  aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla táctil.



Salir del juego para entrar en la sala de chat

Si la consola detecta una sala de PictoChat abierta y quieres entrar en ella, toca el icono  que aparece en pantalla. Después, cuando se abra la pantalla de la derecha, elige SÍ. Tu Nintendo DS se apagará automáticamente sin guardar el progreso del juego. Si seleccionas NO, podrás volver al juego.

Cuando se haya apagado la consola, vuelve a encenderla y toca el panel PICTOCHAT en la **pantalla del menú de Nintendo DS** (recuerda que para tener acceso a este panel deberás tener seleccionado la opción M – MODO MANUAL en el menú de configuración de la consola o no tener ningún juego insertado en la misma). Para más información sobre cómo chatear con el PictoChat o cómo cambiar el **modo de inicio** de la consola, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS.

Técnicas

Aprovecha bien las líneas arco iris

Si dibujas dos líneas, la primera desaparecerá rápidamente. Para evitar este problema, en lugar de dibujar dos líneas para proteger a Kirby de dos enemigos, dibuja una sola que lo proteja de ambos, como se muestra abajo.

Al dibujar la segunda línea, la primera rápidamente desaparece.



En lugar de eso, rodea a Kirby con una sola línea que lo proteja de los dos enemigos.



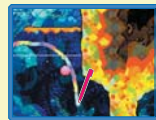
Usa las líneas arco iris incluso debajo del agua

Cuando quieras que Kirby se sumerja, dibuja una línea descendente que lo obligue a bajar. Recuerda que él siempre tratará de subir a la superficie.

Para hacer que Kirby se sumerja...



¡Traza una línea que lo obligue a descender!



Nintendo®