

Animal Crossing™: amiibo Festival

1 Información importante

Configuración

2 Acerca de los amiibo

Conceptos básicos

3 ¿Qué tipo de juego es este?

4 Inicio del juego y controles básicos

5 Guardar y borrar los datos

Cómo jugar

6 La plaza

7 Juego de tablero AC

8 Personalizar el pueblo

9 Huida de la isla desierta

10 Personalizar la plaza

Miscelánea

11 Obras de arte

Información sobre el producto

12 Información de copyright

13 Información de contacto

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. Si un niño pequeño va a utilizar la consola, un adulto debería leerle y explicarle previamente el contenido del manual electrónico.

Salud y seguridad

Lee el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad (⚠) en el menú de Wii U™: en ella encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

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. El idioma de la consola se puede cambiar en la configuración de la consola (🔧).

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés de la imagen correspondiente y la traducción utilizada en el programa.

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):

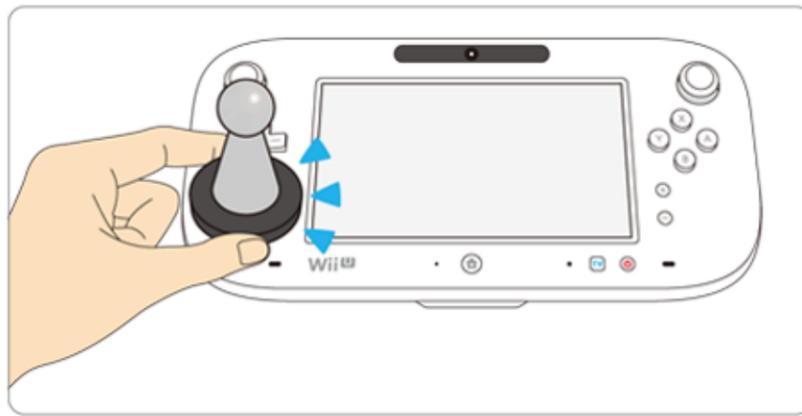
www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):

www.classificationoffice.govt.nz

Rusia:

minsvyaz.ru/ru/documents/



Este programa es compatible con **amiibo**. Puedes utilizar accesorios amiibo™ compatibles acercándolos al punto de contacto NFC (☐) del Wii U GamePad.

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/>.

- ◆ Por regla general, los amiibo solo pueden 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 la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y selecciona "Ajustes de amiibo". No obstante, los datos que se crean en este programa son compatibles con ciertos juegos, como Animal Crossing™: Happy Home Designer para Nintendo 3DS™, y viceversa. Ten en cuenta que estos datos son compartidos y que, si los borras, también se verán afectados los demás juegos en los que hayas usado este 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 la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y formátéalos en los ajustes de amiibo.



Animal Crossing™: amiibo Festival es un juego para disfrutar con la familia y los amigos en el que podrás usar tus figuras y tarjetas amiibo. El centro de la fiesta es el juego de tablero AC, en el que pueden participar hasta 4 jugadores usando figuras amiibo. Al jugar, se irán desbloqueando multitud de minijuegos que se pueden disfrutar mediante el uso de tarjetas amiibo.

¡A divertirse, animalitos!

Al acercarse al punto de contacto NFC una figura amiibo o una tarjeta amiibo compatibles, el personaje aparecerá en el juego de tablero y podrás jugar con él. No podrás usar los personajes de las tarjetas amiibo en el juego de tablero, ¡pero sí podrás hacer que se muden al pueblo!

Personalizar la plaza y el pueblo

¡Amplía el mundo del juego! Construye atracciones, proyectos municipales y casas para los vecinos. Podrás mejorar tanto la plaza como el pueblo.

amiibo compatibles

- Figuras amiibo de Animal Crossing 
- Tarjetas amiibo de Animal Crossing 

Algunos juegos requieren el uso de figuras amiibo, y otros, el de tarjetas amiibo. En ciertos casos, usar tarjetas o figuras amiibo diferentes puede alterar el juego ligeramente.



Pantalla del título

Para comenzar a jugar, acerca una figura amiibo compatible al punto de contacto NFC (☐) del Wii U GamePad.



Controles básicos

El juego se controla mediante la pantalla táctil del GamePad. También se pueden usar los controles del GamePad para las siguientes funciones:

- ◆ Las acciones disponibles dependen de la pantalla en la que te encuentres.

Seleccionar opciones



Elegir opción/Pasar mensaje



Atrás/Pasar mensaje rápidamente



Mostrar el menú de pausa





Guardar los datos

Tu progreso se guardará automáticamente cada vez que acabe una partida, personalices la plaza o vuelvas a ella después de construir algo en el pueblo.

Borrar los datos de guardado

Para borrar los datos, accede a la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y selecciona "Gestión de datos".

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

Guardar los datos en una figura amiibo

Al acabar una partida del juego de tablero AC (👉 7), podrás guardar en tu figura amiibo los felicipuntos que hayas conseguido. Acércala al punto de contacto NFC cuando el juego te lo indique.

- ◆ Este programa no guarda datos en las tarjetas amiibo.

Borrar los datos de un amiibo

Para borrar los datos, accede a la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y selecciona "Ajustes de amiibo".

- ◆ Los datos que se crean en este programa son compatibles con otros juegos, como *Animal Crossing: Happy Home Designer* para Nintendo 3DS, y viceversa. Ten en cuenta que estos datos son compartidos y que, si los borras, también se verán afectados los demás juegos en los que hayas usado este amiibo.



- La plaza es el punto de reunión de todos los vecinos. ¡A medida que avances en el juego, podrás construir nuevas atracciones!



1 Felicipuntos y felicibonos

Conforme juegues, irás acumulando felicipuntos. Cada vez que se llene la barra, recibirás un felicibono.

Puedes usar los felicibonos para dos cosas:

- Personalizar el pueblo  8
- Personalizar la plaza  10

2 Vecinos

Podrás invitar a jugar a diversos personajes usando figuras y tarjetas amiibo.

Pantalla del Wii U GamePad

¡Toca la estación para viajar al pueblo del juego de tablero AC!



◆ Toca  para ver este manual electrónico.

Personajes

Ciertos juegos y actividades requieren el uso de figuras amiibo, y otros, el de tarjetas amiibo.

Personajes de figuras amiibo

Conforme acumules felicipuntos en una figura amiibo, se irán desbloqueando divertidas expresiones y ropa nueva para ese personaje.

→ 7

Personajes de tarjetas amiibo

Si les construyes una casa, se mudarán a tu pueblo. → 8

Solo es posible construir casas para los vecinos, no para los personajes especiales.



- En este juego de tablero, cada ronda corresponde a un día en el pueblo, y la partida cubre todo un mes. Visita distintos rincones del pueblo y participa en divertidas celebraciones en función de la fecha. Conforme avances en el juego, tendrás más meses disponibles.

Número de jugadores

 1-4

Requisitos

 1-4 figuras amiibo

- ◆ Hasta 4 personas pueden jugar con 1 figura amiibo.

Preparación del grupo

Elige el número de participantes y acerca sus figuras amiibo de una en una al punto de contacto NFC.



Toca  para volver a comenzar desde el principio.



Jugadores invitados

Si no dispones de una figura amiibo para cada jugador, podéis usar aldeanos como jugadores invitados con tan solo tocar .

Los aldeanos invitados pueden jugar sin figuras amiibo.



Ropa de los personajes

Los felicipuntos acumulados en una figura amiibo te permiten vestir al personaje con diversos atuendos. Elige su ropa tocando  1 / 2 .



Desarrollo de la partida

Tira el dado y avanza tantas casillas como indique. En cada casilla se activa un evento diferente. ¡Intenta reunir todos los felicipuntos y bayas que puedas!



1 Datos de cada jugador



Felicipuntos



Bayas (moneda del juego)



Nabos

2 Cartilla de sellos

Si visitas a los giroides que están en las cuatro esquinas del mapa, recibirás un sello, y con cada sello obtendrás felicipuntos. ¡Intenta reunir los cuatro!

3 Cartas

Durante la partida podrás conseguir cartas con diversas funciones de lo más útiles. Solo puedes usar una carta cada turno.

- ◆ No puedes tener más de dos cartas a la vez. Si consigues otra, tendrás que decidir cuál descartas.

4 Emociones

Tócalas para que tu personaje refleje distintas expresiones.

- ◆ Conforme acumules felicipuntos, se irán desbloqueando más emociones.
- ◆ Las emociones están disponibles para los personajes de las figuras amiibo, pero no para los aldeanos.

Tirar el dado

Para tirar el dado, acerca y retira tu figura amiibo.



- ◆ Si juegas como aldeano invitado, pulsa **A** y suéltalo para tirar el dado.

Elegir la dirección

Cuando llegues a un cruce, podrás elegir qué camino quieres seguir.



Casilla en la que caerás

Resultados

Cuando termina el mes o se alcanza el límite de tiempo fijado al comienzo, la partida termina y se anuncian los resultados. Gana el jugador que haya logrado más felicipuntos.

- ◆ Al terminar, recibirás un felicipunto por cada 1000 bayas ahorradas.

Guardar los datos en las figuras amiibo

Después de la entrega de premios, podrás guardar en tu figura amiibo los felicipuntos acumulados, así como la ropa del personaje, si se la has cambiado.

- ◆ Los aldeanos invitados no pueden guardar ninguna de las dos cosas. ¡Lástima!



- ◆ El juego de tablero AC se desarrolla en un pueblo que puedes personalizar a tu gusto si tocas  antes de comenzar una partida.

Construir un proyecto municipal

Puedes añadir al pueblo elementos muy diversos, como un molino o un faro, que se compran con felicibonos. Al construirlos, se abrirán nuevos caminos en el pueblo.



Construir una casa

Si dispones de una tarjeta amiibo, podrás construir una casa en el pueblo para ese personaje. Al mudarse al pueblo, podrá aparecer en los eventos e incluso convertirse en el maestro de ceremonias del juego de tablero.



- ◆ El pueblo puede tener hasta 8 vecinos.



Datos en las tarjetas amiibo

El juego Animal Crossing: Happy Home Designer para Nintendo 3DS te permite diseñar el hogar de los personajes. Si usas una tarjeta amiibo que tenga esos datos guardados, la casa que construyas tendrá el aspecto de la que tú diseñaste.





- Prepara un grupo de tres exploradores y escapa de la isla desierta. Cada personaje dispone de una habilidad característica.

Número de jugadores



1

Requisitos



3 tarjetas amiibo

Preparación del grupo

Acerca las tarjetas amiibo que quieras usar al punto de contacto NFC.



- ◆ Los números indican el orden de turno de los personajes.

Desarrollo de la partida

Explora la isla en busca de materiales y provisiones. Cuando reúnas las partes necesarias para construir una balsa, podrás escapar de la isla y ganarás la partida.



1 Días restantes

Debes escapar de la isla dentro del tiempo límite. De lo contrario, perderás la partida.

2 Provisiones

Cantidad de raciones de las que dispones. Si al acabar un día no tienes raciones suficientes para los tres personajes, perderás la partida.

3 Partes necesarias para construir una balsa

4 Puntuación

5 Inventario

Toca la mochila para ver en el GamePad los materiales y herramientas de que dispones.

6 Información del grupo

Toca aquí para ver en el GamePad toda la información sobre los miembros del grupo.



Número de casillas que el personaje puede recorrer cada día.



Campo visual del personaje: cuanto mayor sea la cifra, más lejos le alcanza la vista.



Cantidad de provisiones que el personaje consume por día: cuanto más alto sea el número, más raciones necesita.



Fruta favorita del personaje: si da con ella, puede recoger mayor cantidad de la habitual.

Acampar

Al acabar una ronda, cae la noche y tienes que elegir una de las casillas ya exploradas para acampar en ella.

Cenar y dormir

Consumirás las raciones necesarias y pasarás al siguiente día.

Fabricar algo

Podrás usar los materiales que hayas encontrado para construir herramientas.



Curar heridas

Si un personaje resulta herido, tendrá que descansar durante la próxima ronda, pero si dispones de medicinas, podrás curarlo para que juegue su turno sin impedimentos.

Clasificación

Si logras huir de la isla verás qué puesto has alcanzado en la clasificación.



- Podrás construir atracciones en la plaza usando los felicibonos que consigas al jugar. Al hacerlo, se desbloquearán minijuegos adicionales.

Minijuegos

Estos son algunos de los minijuegos que se pueden desbloquear:



Isla de los globos

El personaje flotará por el aire mientras mantengas su tarjeta amiibo sobre el punto de contacto NFC. Retírala cuando quieras dejar caer al personaje. ¡Apunta bien para reventar muchos globos y aterrizar a salvo en la isla!



Carrera bellotera

Acerca una tarjeta amiibo al punto de contacto NFC para que los personajes avancen en la dirección correspondiente. Recoge las bellotas y dirígete hacia la salida. Si recoges una bellota pocha, se te caerán las bellotas que lleves y tendrás que volver a recogerlas todas.



Leña al topo

Cuando aparezcan los muñecos hinchables de Rese T., golpéalos acercando al punto NFC la tarjeta amiibo del personaje apropiado. ¡Asegúrate de golpear solo a aquellos muñecos a los que ganes al juego de piedra, papel o tijera!





- La siguiente lista recoge los cuadros y las estatuas que aparecen en el juego, incluyendo su título completo y el nombre del artista.

Treinta y seis vistas del monte Fuji:

La gran ola de Kanagawa

Katsushika Hokusai

Las meninas

Diego Velázquez

La lechera

Johannes Vermeer

El niño azul

Thomas Gainsborough

La Mona Lisa

Leonardo da Vinci

Manzanas y naranjas

Paul Cézanne

La ronda de noche

Rembrandt van Rijn

El pífano

Édouard Manet

El nacimiento de Venus

Sandro Botticelli

Las espigadoras

Jean-François Millet

Girasoles

Vincent van Gogh

La maja vestida

Francisco de Goya

Verano

Giuseppe Arcimboldo

Arearea

Paul Gauguin

Otani Oniji III como Yakko Edobei
Toshusai Sharaku

Un bar del Folies-Bergère
Édouard Manet

Cesto con frutas
Caravaggio

La Libertad guiando al pueblo
Eugène Delacroix

Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte
Georges Seurat

El sembrador
Jean-François Millet

La joven de la perla
Johannes Vermeer

La dama del armiño
Leonardo da Vinci

Los cazadores en la nieve
Pieter Brueghel el Viejo

Biombo de Fujin y Raijin,
Dioses del viento y el trueno
Tawaraya Sotatsu

Mujer mirando hacia atrás
Hishikawa Moronobu

Venus de Milo
Anónimo

Victoria de Samotracia
Anónimo

David
Miguel Ángel

Discóbolo
Anónimo

Rey Kamehameha I
Thomas Ridgeway Gould

Busto de Nefertiti
Tutmose

Estatuilla dogu del periodo Jomon Shakoki-dogu
Anónimo

Loba capitolina
Anónimo



IMPORTANTE: Este programa está protegido por copyright. Su reproducción o distribución sin autorización podría derivar en responsabilidad penal o civil. Este programa, así como el manual y demás textos que lo acompañen, están protegidos por leyes de propiedad intelectual. El uso de dispositivos o programas no autorizados que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Wii U o de sus programas podría inutilizar este programa.

Para ejecutarlo podría ser necesaria una actualización de la consola.

Este programa solo es compatible con las versiones europea y australiana de la consola Wii U.

© 2015 Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their respective owners.

Wii U is a trademark of Nintendo.

Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el siguiente sitio web:

www.nintendo.com/countryselector

Para obtener asistencia técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U o visita:

support.nintendo.com