

Información general

1 Información importante sobre salud y seguridad

2 Precauciones de uso

3 Preparación del mando

4 Información de contacto

5 Clasificaciones por edades

Empezar a jugar

6 Presentación

7 Cómo usar el mando

Cómo jugar

8 Pantalla de selección de modo

9 Guardar y salir del juego

10 Pantalla de juego y normas básicas

11 Controles durante la partida

12 Modo 1 jugador

13 Modo 2 jugadores

14 Hacer una buena jugada

Saludos

Gracias por descargar YOU, ME, AND THE CUBES™ para WiiWare™.

Antes de jugar, lee el manual de instalación de la consola Wii™, que contiene información importante para tu salud y seguridad, así como instrucciones de uso.

Esta información también está disponible en el sitio web: <http://www.nintendo.com/healthsafety>

Para tu seguridad, ten en cuenta lo siguiente mientras juegas:



ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Ciertas personas (aproximadamente una de cada 4000) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.

Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.

Se recomienda a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. Se debe dejar de jugar inmediatamente y consultar a un médico si se experimenta alguno de estos síntomas: **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración**

de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

Recomendaciones para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas con videojuegos:

- Si utilizas un televisor, colócate lo más lejos posible de la pantalla.
- Utiliza el televisor más pequeño que tengas.
- No juegues si estás cansado o tienes sueño.
- Juega siempre en lugares bien iluminados.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.



ADVERTENCIA SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS Y LA FATIGA VISUAL

Al jugar a videojuegos, podrías empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel, o bien notar los ojos cansados. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación cutánea o fatiga visual, sigue estas instrucciones:

- Evita jugar en exceso. Se recomienda a los padres que controlen a sus hijos para asegurarse de que juegan de forma razonable.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aunque creas que no lo necesitas.
- Si sientes cansancio o dolor en manos, muñecas, brazos u ojos mientras juegas, o si notas síntomas como hormigueo, entumecimiento, quemazón o agarrotamiento, deja de jugar y descansa varias horas antes de retomar el juego.

- Si persisten dichos síntomas o sientes otras molestias mientras juegas o justo después, deja de jugar y consulta a tu médico.



PRECAUCIONES SOBRE EL MAREO POR MOVIMIENTO (CINETOSIS)

Jugar a videojuegos puede causar mareo por movimiento (cinetosis). Deja de jugar y tómate un descanso si sientes mareos, náuseas, fatiga, mareo por movimiento o síntomas similares, o si experimentas molestias en ojos, manos o brazos al jugar con videojuegos. Se recomienda no conducir ni realizar ninguna actividad que exija algún tipo de esfuerzo físico hasta que se pasen las molestias.



PRECAUCIONES

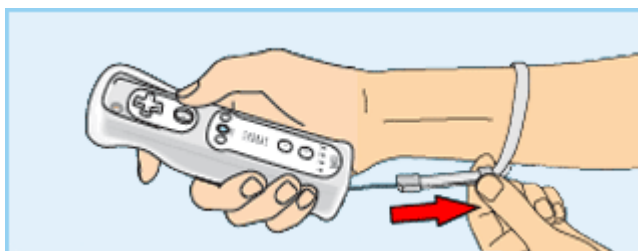
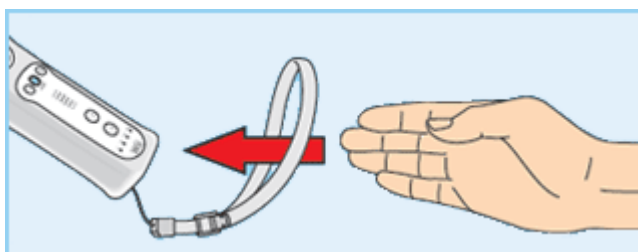
- El uso de comunicaciones inalámbricas suele estar prohibido en hospitales y demás centros médicos. No uses la consola Wii en este tipo de lugares bajo ninguna circunstancia.
- Por motivos de salud, no se recomienda usar la consola durante largos períodos de tiempo; tómate 5 minutos de descanso por cada media hora de juego.



⚠ PRECAUCIONES SOBRE EL USO DEL MANDO DE Wii

① ¡Usa la correa del mando!

Asegúrate de que todos los jugadores usen la correa del mando de Wii (RVL-018 o RVL-018A) y ajusten el cierre de esta correctamente. Cuando varios jugadores compartan el mismo mando, asegúrate de que cada uno de ellos se toma el tiempo necesario para ajustarse la correa tal y como se indica en las instrucciones. El uso de la correa ayuda a evitar que el mando salga disparado por los aires si se te escapa por accidente durante la partida.



② ¡Agarra firmemente el mando de Wii y no dejes que se te escape!

Aunque lleves la correa puesta, asegúrate de que no se te escape el mando de Wii mientras juegas y procura no realizar movimientos excesivos. Por ejemplo, en el juego de bolos de Wii SPORTS™, la manera correcta de tirar la bola es soltando simplemente el Botón B del mando: **NO SUELTES EL MANDO DE Wii.** Si

te sudan las manos, descansa un momento y sécatelas. Si haces movimientos demasiado bruscos y se te escapa el mando de Wii, podría romperse la correa y escaparse el mando. Esto podría causar lesiones a otras personas o provocar daños a los objetos a tu alrededor.

Información adicional sobre el uso de la correa del mando de Wii

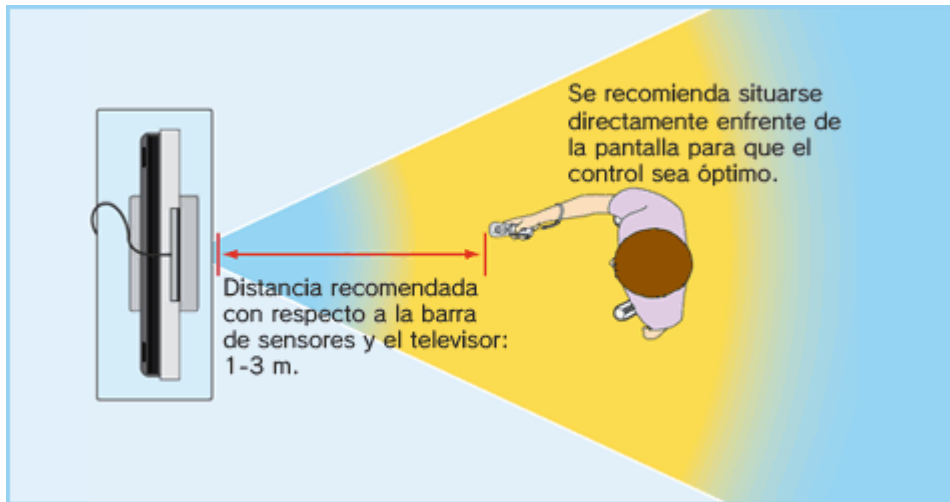
En ocasiones, al jugar usando el mando de Wii se realizan movimientos rápidos y enérgicos. Por favor, usa la correa para evitar que se te suelte el mando de Wii y puedas provocar daños al propio mando de Wii o a los objetos que te rodean o incluso causar daños o lesiones a otras personas.



PRECAUCIONES SOBRE LA ZONA DE JUEGO

¡Haz suficiente espacio a tu alrededor!

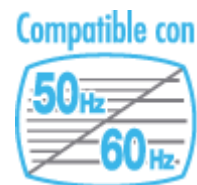
Es probable que te muevas mucho al usar el mando de Wii, así que procura que la zona donde juegues esté despejada. Asegúrate de que no haya muebles, objetos u otras personas en tu zona de juego para no chocarte por accidente con ellos durante la partida. Del mismo modo, como se indica en el manual de instrucciones de la consola, se recomienda estar al menos a un metro de distancia del televisor.



Esta información también está disponible en el sitio web: <http://www.nintendo.com/healthsafety>

Modo 60 Hz (480i)

Muchas personas no conocen la diferencia entre los modos 50 y 60 Hz, pero, dado que la mayoría de los televisores modernos son compatibles con la señal de 60 Hz, merece la pena que descubras si tu televisor también lo es. El hercio (Hz) es una unidad de medida relacionada con el número de imágenes por segundo que puede reproducir un televisor.



Una señal de 50 Hz genera 25 imágenes por segundo y una de 60 Hz, 30. Aunque no parezca un gran cambio, la diferencia en pantalla es notable. A 60 Hz, las imágenes se ven con menor parpadeo y se obtiene una velocidad de juego óptima, todo lo cual te ayudará a disfrutar aún más del juego.

La consola Wii tiene activado el **modo 50 Hz (576i)** de fábrica. Para cambiarlo y activar el **modo 60 Hz (480i)**, selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. No obstante, algunos televisores, sobre todo los antiguos, no permiten reproducir el **modo 60 Hz (480i)**, y por ello ciertos jugadores podrían tener problemas al usar este modo en sus televisores. Para saber si tu televisor es compatible con el **modo 60 Hz (480i)**, consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante. Si al activar el **modo 60 Hz (480i)** la pantalla aparece en blanco o con la imagen distorsionada, es probable que tu televisor no sea compatible con este modo. Para cambiarlo de nuevo, pulsa RESET en la consola Wii a la vez que pulsas abajo en la cruz de control del mando, y la consola se reiniciará en el **modo 50 Hz (576i)**. Para obtener más información sobre el ajuste del tipo de televisor, consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii. No olvides que, si utilizas el cable RGB (RVA)-Euroconector de Wii (RVL-013) (se vende por separado) con un televisor con entrada RGB compatible con el **modo 60 Hz (480i)**, o bien el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) con un televisor con entrada de vídeo por componentes, obtendrás imágenes de una extraordinaria nitidez.

Modo EDTV/HDTV (480p): exploración progresiva

El modo EDTV/HDTV (480p) utiliza un sistema de exploración progresiva de imágenes que permite ver y disfrutar de los juegos con una extraordinaria calidad. Las imágenes son más nítidas y la velocidad de juego óptima, todo para que tu experiencia sea realmente inolvidable. En



Nintendo® queremos que disfrutes de nuestros juegos en las mejores condiciones posibles. No obstante, tal vez no puedas ver el juego en este modo debido al televisor o al cable que utilizas. Para saber si tu televisor es compatible con el **modo EDTV/HDTV (480p)** de exploración progresiva, consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante. Antes de usar este modo, asegúrate de utilizar el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) y de activar el modo de exploración progresiva en tu televisor.

La consola Wii tiene activado el **modo 50 Hz (576i)** de fábrica. Para activar el **modo EDTV/HDTV (480p)**, selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para saber cómo hacerlo.

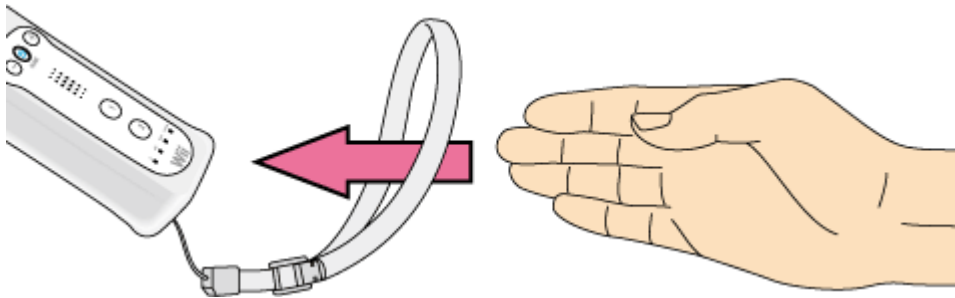


Cómo sujetar el mando de Wii

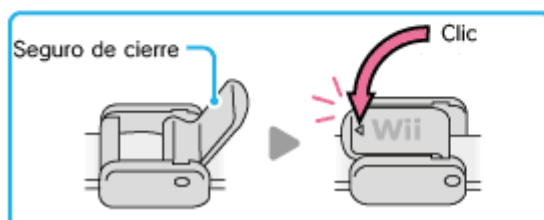
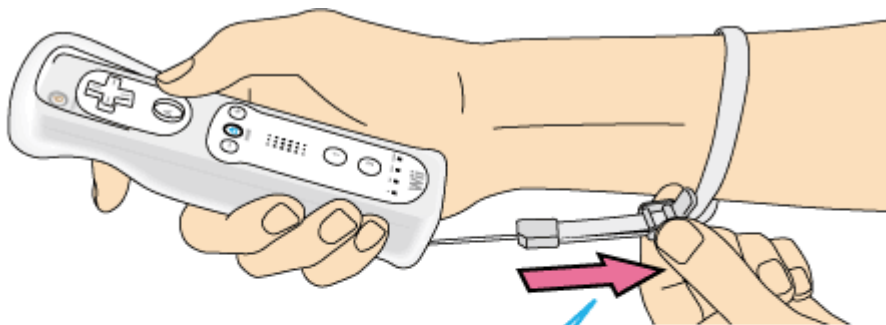


Cómo colocar la correa del mando de Wii

Pasa la mano por la correa del mando de Wii y sujétalo firmemente.



Ajusta el cierre para que no se suelte la correa.



Nota: Si el cierre de tu correa tiene un seguro, bájalo hasta que oigas un clic. Así evitarás que se suelte la correa.

Cómo sincronizar el mando de Wii con la consola Wii

Este procedimiento te permitirá establecer la comunicación entre el mando y la consola.

El mando de Wii incluido con esta consola Wii ya ha sido sincronizado con la misma.

Existen dos métodos para sincronizar un mando con la consola:

Modo normal - El **modo normal** de sincronización se utiliza para conectar mandos adicionales a la consola o para volver a sincronizar el mando incluido con la consola Wii. Una vez sincronizado, el mando permanecerá conectado a la consola a menos que sobrescribas dicho ajuste al sincronizar el mando con otra consola diferente.

Modo único - Este modo te permitirá usar el mando de Wii temporalmente con la consola de un amigo, así como que tus amigos puedan usar sus mandos con tu consola. No sobrescribirá el ajuste del **modo normal** guardado en el mando de Wii. En este modo, el mando solo se comunicará con la nueva consola mientras esté encendida. Al apagarla, el mando dejará de estar sincronizado con la consola.

Nota: Tan solo un mando de Wii sincronizado en el **modo normal** puede encender o apagar la consola.

Sincronización en modo normal

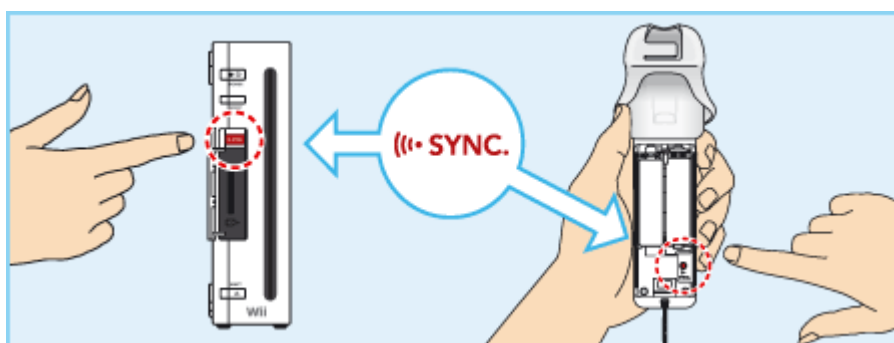
Nota: Asegúrate de que el mando de Wii tiene pilas.

Pulsa el Botón POWER de la consola Wii para encenderla.

Abre la tapa de la ranura para tarjetas SD situada en la parte frontal de la consola Wii.

Retira la tapa del compartimento de las pilas situado en la parte posterior del mando de Wii.

Pulsa brevemente el botón ● ((•• SYNC. situado en el compartimento de las pilas del mando de Wii. A continuación, pulsa brevemente el botón ((•• SYNC. situado en la ranura para tarjetas SD. Los indicadores de jugador parpadearán durante el proceso de sincronización. Cuando las luces dejen de parpadear, la conexión se habrá completado. El indicador de jugador que permanezca iluminado hará referencia al número del jugador que utilice ese mando de Wii.



Se debe seguir este procedimiento con cada mando de Wii adicional que conectes a la consola.

Nota: El número de indicadores que parpaddeen mostrará el nivel de carga de las pilas del mando de Wii que se esté sincronizando.


Cierra la tapa de la ranura para tarjetas SD en la consola Wii y vuelve a colocar la tapa del compartimento de las pilas del mando de Wii.

Nota: Una vez se haya establecido la conexión, se encenderá el indicador que señala el número del jugador.

Sincronización en modo único



Nota: Este modo desactiva de forma temporal el ajuste de sincronización del **modo normal** para

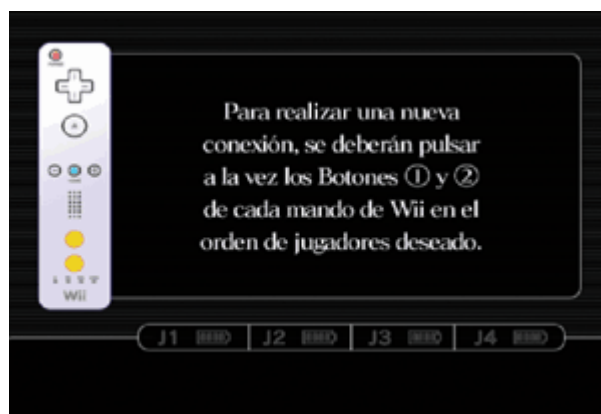
todos los mandos de Wii hasta que se apaga la consola Wii. Cuando se vuelva a encender la consola, se restaurará la configuración del **modo normal**.

Pulsa el Botón  en el mando de Wii que esté sincronizado con la consola.

Selecciona la opción CONFIGURAR MANDOS DE Wii en el **menú HOME** y, a continuación, elige la opción **NUEVA CONEXIÓN**.



Pulsa a la vez los Botones  y  del mando de Wii que quieras sincronizar con la consola.



El indicador de jugador parpadeará durante el proceso de sincronización. Cuando deje de parpadear, la conexión se habrá completado. En la siguiente ilustración se explica qué representan los distintos indicadores.



Durante el proceso de sincronización, el número de indicadores que parpadeen mostrará el nivel de carga de las pilas del mando de Wii que se esté sincronizando.

Una vez finalizado el proceso, el indicador que permanezca iluminado hará referencia al número del jugador que utilice ese mando de Wii.

IMPORTANTE: Si el mando de Wii pierde la sincronización con la consola y no puedes volver a sincronizarlo, revisa el apartado “Solución de problemas” del manual de instalación de la consola.

ESPAÑA

Si necesitas algún tipo de ayuda para este producto, te recordamos que está a tu disposición un servicio en internet que te permite acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo deseas, entra en nuestra página web:

support.nintendo.es

y rellena un pequeño formulario para convertirte automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesitas cualquier otro tipo de información, puedes llamar al Servicio de Atención al

Consumidor:

902 11 70 45

Si deseas tramitar la avería de tu consola a través de internet, puedes hacerlo 24 horas al día, 7 días a la semana, en la dirección:

www.ayudanintendo.com.

**ASISTENCIA AL CLIENTE EN:
Español**

Advertencias

Has adquirido una licencia personal, limitada, no exclusiva y revocable para usar este juego.

El uso que hagas de él está sujeto a los contratos de uso de los servicios de Wii, la Política de Privacidad de los Servicios de Red de Wii y el Código de Conducta de los Servicios de Red de Wii.

La consola Wii y este juego no están diseñados para ser usados con aparatos o software no autorizados. Dicho uso podría ser ilegal y contravenir las obligaciones de los contratos de uso de los servicios de Wii. Ten en cuenta que la garantía de Nintendo no cubre defectos de aparatos no autorizados o carentes de licencia ni defectos causados por ellos. Asimismo, el uso de tales aparatos y accesorios podría derivar en lesiones tanto a otras personas como a ti mismo, y podría causar problemas de rendimiento o daños a la consola Wii o a alguno de sus servicios.

Nintendo (así como sus licenciarios y distribuidores) no se responsabiliza de ningún daño ni pérdida causados por el uso de tales aparatos, software o accesorios carentes de licencia.

La copia de un juego de Nintendo, así como del manual y demás textos que acompañan a dicho juego, es ilegal y queda estrictamente prohibida por leyes de propiedad intelectual nacionales e internacionales. La entrega de este material no te proporciona ninguna licencia ni interés de propiedad de ninguna clase sobre el mismo.

PARA LICENCIA Y USO EXCLUSIVOS EN EL ESPACIO ECONÓMICO EUROPEO (EEE), SUIZA, AUSTRALIA Y NUEVA ZELANDA. QUEDAN PROHIBIDOS EL USO COMERCIAL, LA COPIA Y EL ALQUILER NO AUTORIZADOS.



TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR
RESPECTIVE OWNERS.

Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

© 2009 Nintendo

UNAUTHORISED REPRODUCTION PROHIBITED.

RVL-WKBP-EUR



Este juego ha sido clasificado de acuerdo con los siguientes sistemas de clasificación por edades:

PEGI (Pan-European Game Information)



www.pegi.info

Austria, Bélgica, Dinamarca, España, Finlandia, Francia, Grecia, Italia, Luxemburgo, Noruega, Países Bajos, Reino Unido, República de Irlanda, Suecia y Suiza.



www.pegi.info

Portugal

Nota: La lista anterior no incluye todos los países que emplean el sistema PEGI, sino solo aquellos donde se encuentra disponible el servicio WiiWare.

USK (Alemania)



Classification Board (Australia) y
OFLC (Nueva Zelanda)



Información general sobre el sistema de clasificación por edades PEGI

El sistema de clasificación por edades PEGI se usa en los siguientes países:

Austria, Bélgica, Bulgaria, Chipre, Dinamarca, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Hungría, Islandia, Israel, Italia, Letonia, Liechtenstein, Lituania, Luxemburgo, Malta, Noruega, Países Bajos, Polonia, Portugal, Reino Unido, República Checa, República de Irlanda, Rumanía, Suecia y Suiza.

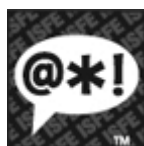
Categorías de clasificación por edades:



Existen variaciones para Portugal:



Iconos descriptores:



Lenguaje soez



Discriminación



Drogas



Apuestas



Miedo



Contenido sexual



Violencia



El icono PEGI Online indica que un juego permite jugar en línea. Para obtener más información sobre PEGI Online, visita:



<http://www.pegionline.eu>

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan-European Game Information), visita: <http://www.pegi.info>

Información general sobre el sistema de clasificación por edades USK

Nota: El sistema de clasificación por edades USK se usa únicamente en Alemania.

Información importante para el consumidor sobre el sistema de clasificación USK:

El título que has adquirido ha sido analizado y valorado por la organización USK

(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) de acuerdo con el artículo 14 de la ley de protección de menores de Alemania (§ 14 JuSchG). Podrás encontrar la clasificación USK obtenida por un título de WiiWare de Nintendo en la página de detalles del producto (la pantalla en la que deberás confirmar tu selección) y en el manual electrónico del propio título. La clasificación obtenida se indica mediante una serie de iconos descriptores:






Para obtener más información sobre el sistema de clasificación por edades USK de acuerdo con el artículo 14 de la ley de protección de menores de Alemania (§ 14 JuSchG), visita:
<http://www.usk.de> o <http://www.nintendo.de>

Información general sobre los organismos de clasificación por edades Classification Board (Australia) y OFLC (Nueva Zelanda)

El título que has adquirido ha sido analizado y clasificado por el organismo australiano de clasificación por edades Classification Board y la oficina neozelandesa de clasificación de cine y literatura OFLC (Office for Film and Literature Classification), esta última allí donde sea aplicable.

Para los títulos de WiiWare, podrás encontrar información sobre las clasificaciones por edades de Australia y Nueva Zelanda en la página de detalles del producto (la pantalla en la que deberás confirmar tu selección) y en el manual electrónico del título. La clasificación se indica mediante los siguientes iconos (también se podrían ofrecer recomendaciones para el consumidor):

	<p>General</p>	<p>General</p>
	<p>Parental guidance recommended</p>	<p>Se recomienda supervisión de los padres</p>
	<p>Recommended for mature audiences</p>	<p>No recomendado para menores de 18 años</p>
	<p>Not suitable for people under 15. Under 15s must be accompanied by a parent or adult guardian</p>	<p>No recomendado para menores de 15 años no acompañados por sus padres o por un adulto</p>

Para obtener más información, visita:
<http://www.classification.gov.au> (Australia) y
<http://www.censorship.govt.nz> (Nueva Zelanda).



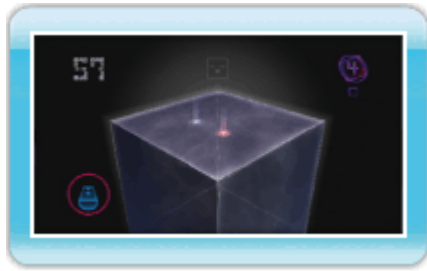
- **¿Qué es YOU, ME, AND THE CUBES?**
YOU, ME, AND THE CUBES es un juego en el que crearás unos seres llamados sonitas a los que tendrás que lanzar a cubos gigantes sin que estos se desequilibren. Pon el número indicado de sonitas en un cubo cada vez más complejo para pasar a la siguiente fase.

Sonitas

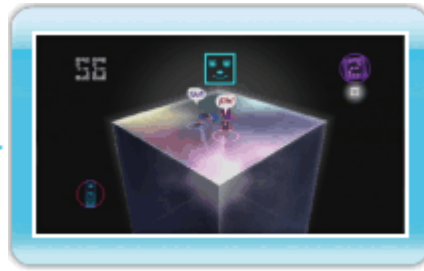


Las sonitas son unos seres misteriosos que tienen mucho en común con los humanos.

- **Desarrollo del juego**
Básicamente, el objetivo del juego consiste en colocar un número determinado de sonitas en el cubo. Pero, ojo, el cubo se inclinará con el peso de las sonitas, así que tendrás que mantenerlo equilibrado para que no se caigan.
- **Cómo poner a las sonitas en el cubo**
Para crear sonitas, agita dos veces el mando de Wii arriba y abajo. A continuación, selecciona con el cursor los dos puntos en los que quieras que caigan las sonitas pulsando **A** para confirmarlos y mueve el mando de Wii hacia abajo para lanzarlas al cubo.



Crea las sonitas, apunta al lugar donde quieras lanzarlas y pulsa **A**.



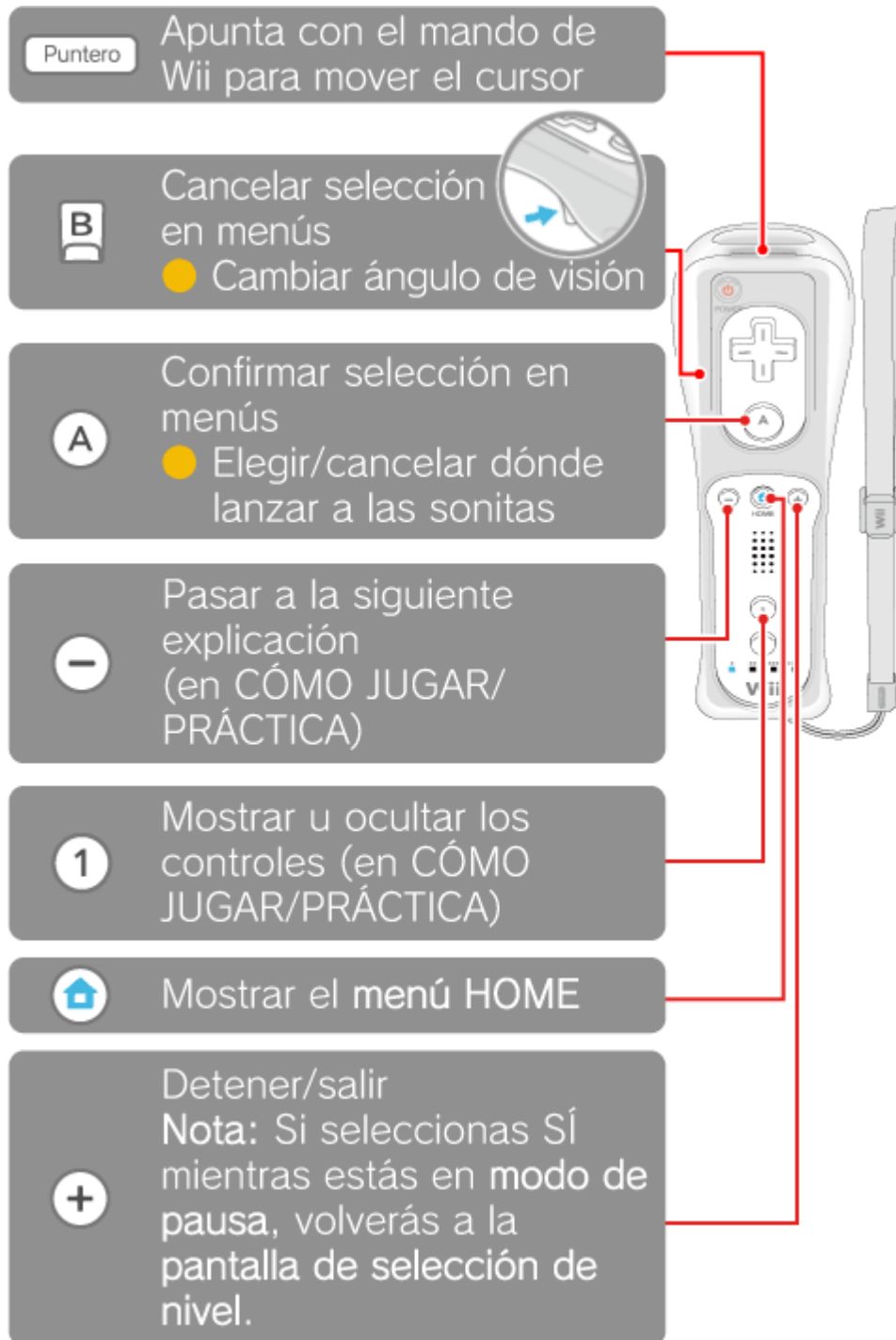
Mueve el mando de Wii hacia abajo para lanzar a las sonitas.



7

Cómo usar el mando

Nota: Los controles marcados con ● solo se utilizan durante la partida (en la pantalla de juego).



- Seleccionar un modo

Pulsa **A** en la pantalla del título para ir a la pantalla de selección de modo. Selecciona

una opción y confirma con **A**.



- Modo 1 jugador

(→“12. Modo 1 jugador”)

Si seleccionas el modo 1 jugador, podrás jugar a la fase que quieras.

- Modo 2 jugadores

(→“13. Modo 2 jugadores”)

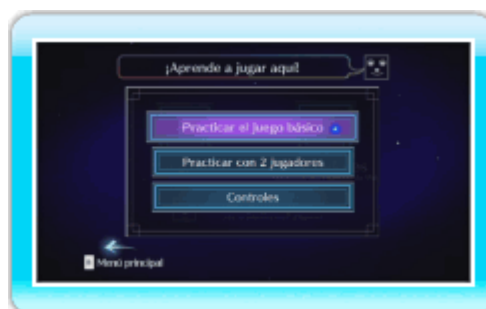
Este modo es para que dos jugadores juguéis juntos. Al final de cada fase, aparecerán la puntuación de cada uno y vuestra compatibilidad.


Nota: Necesitaréis dos mandos de Wii para el modo 2 jugadores.

- Cómo jugar/práctica

Aquí podrás aprender a jugar y a usar los controles.

Selecciona una opción y pulsa **A**.



PRACTICAR EL JUEGO BÁSICO	Aprende las normas básicas y practica con los controles. Para saltarte un paso de la explicación, pulsa ⊖. Para volver a la pantalla de selección de modo , pulsa ⊕.
PRACTICAR CON 2 JUGADORES	Conoce las diferencias entre este modo y el modo 1 jugador . Cualquiera de los dos jugadores puede pulsar ⊖ para avanzar en la explicación o ⊕ para volver a la pantalla de selección de modo .
CONTROLES	Aquí podrás revisar los controles. Para volver a la pantalla de selección de modo , pulsa  .



- **Guardar y borrar datos**

La partida se guardará automáticamente cada vez que completes una fase.



Para borrar los datos guardados, borra el archivo de guardado de YOU, ME, AND THE CUBES de la memoria de la consola Wii. Encontrarás más información en la sección “Configuración de Wii y gestión de datos” del manual de canales y configuración de la consola.

- **Salir del juego**

Pulsa  para abrir el **menú HOME** y selecciona **MENÚ DE Wii** para salir del juego.

Guardado

Los datos guardados podrían perderse si efectúas alguna de las operaciones indicadas a continuación:

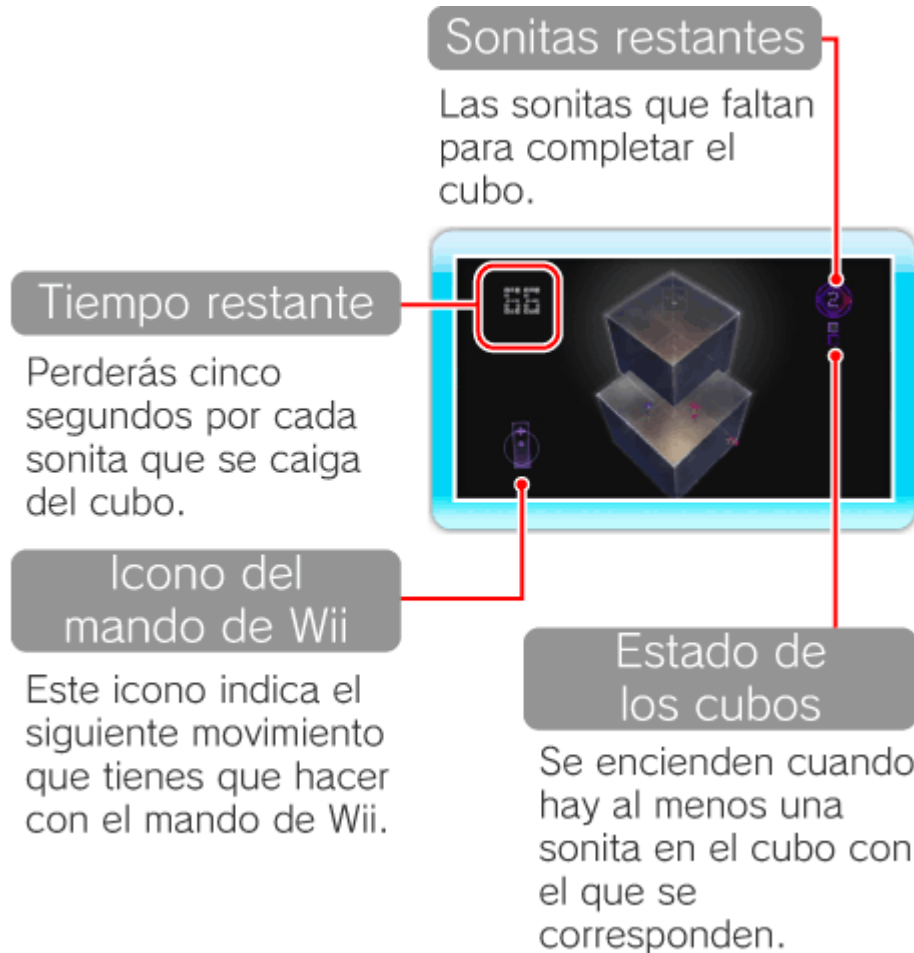
- Pulsar los Botones POWER o RESET de la consola o del mando de Wii mientras se están guardando los datos.
- Abrir el **menú HOME** y seleccionar **MENÚ DE Wii** o **REINICIAR** mientras se están guardando los datos.
- Desconectar la consola Wii del bloque de alimentación o desenchufar el bloque de alimentación de Wii de la toma de corriente mientras se están guardando los datos.

Los datos eliminados no pueden recuperarse,
así que ten cuidado.



- Pantalla de juego

Nota: Puedes detener la partida pulsando ⊕ en la pantalla de juego.



- Normas básicas

El objetivo del juego consiste en colocar un número específico de sonitas en el cubo antes de que se agote el tiempo. Los cubos se inclinarán con el peso de las sonitas. ¡Si se inclinan demasiado, las sonitas caerán al vacío! Perderás cinco segundos por cada sonita que caiga.



Las sonitas deambulan por la superficie del cubo.

- Estructura de las fases

Cada fase se compone de seis cubos. Cada vez que completes uno de ellos, se añadirá un nuevo cubo y la estructura girará para que coloques a las sonitas en otra de sus caras. A medida que vayas avanzando en la fase, los cubos formarán estructuras más complejas y se añadirán cubos especiales.

- **Tiempo de evaluación y superación de un cubo**

Cuando hayas puesto en el cubo el número requerido de sonitas, pasarás a la evaluación. Si tras los 3 segundos que dura la evaluación sigues teniendo el número de sonitas necesario, habrás completado el cubo. Ten en cuenta que debe haber al menos una sonita en cada cubo de la estructura.

Progreso de la evaluación
Cuando se enciendan los tres cuadrados, habrás completado el cubo.



Icono de prohibición
Te recuerda que no puedes crear ni lanzar sonitas durante la evaluación.

Sonitas en pie y sonitas caídas

Cuando completes un cubo, las sonitas que se hayan estabilizado bien se mantendrán en la estructura, mientras que las demás se caerán. Las sonitas que se queden en el cubo después de la evaluación no influirán en el equilibrio de la nueva estructura.

- **Fin de la partida**
Si no puedes colocar el número necesario de

sonitas antes de que se acabe el tiempo, terminará la partida. Para intentarlo otra vez, pulsa **A**.



Para salir y volver a la pantalla de selección de nivel, pulsa **B**.

- **Fin de una fase y puntuación**

Cuando completes el sexto cubo, habrás terminado la fase. Se contará el número de sonitas que hay en el cubo y el resultado será tu puntuación. No se contabilizarán las sonitas caídas del cubo durante el desarrollo de la fase.



Puntuación

Tu puntuación seguida de la suma del número de sonitas necesarias para completar cada uno de los cubos. ¡Si tus sonitas se mantienen estables, tu puntuación superará esta cantidad!

Repite estos pasos para completar un cubo:

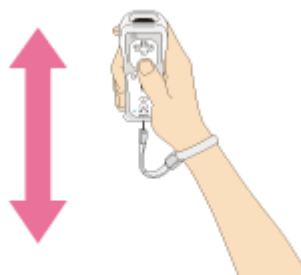
- 1 Crea sonitas
- 2 Selecciona un lugar para cada una
- 3 Lanza a las sonitas

Nota: En el modo 2 jugadores (→“13. Modo 2 jugadores”), algunos controles serán distintos.

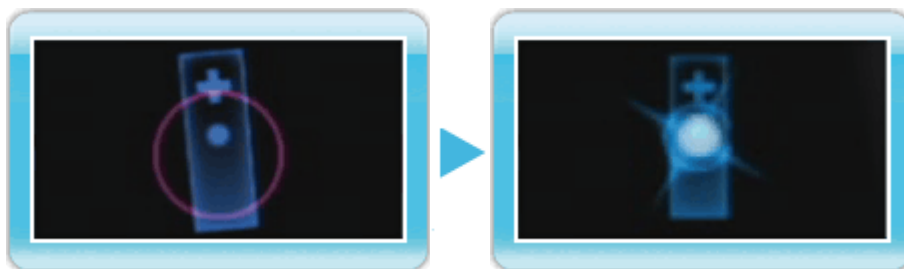
- 1 Crea sonitas

Agita el mando de Wii dos veces arriba y abajo para crear dos sonitas.

Cuando las hayas creado, el icono del mando de Wii que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla se iluminará en rojo o en azul.

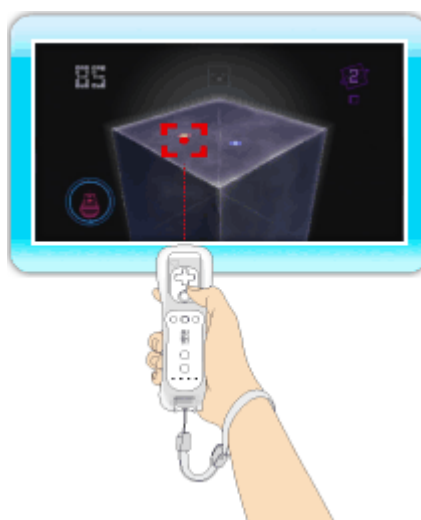


Agítalo dos veces arriba y abajo.



- 2 Selecciona un lugar

Si apuntas a la pantalla con el mando de Wii, aparecerá un cursor. Utilízalo para seleccionar dos puntos a los que lanzar a tus sonitas apuntando y pulsando **A**. Si quieres cancelar tu selección, vuelve a pulsar **A** cuando hayas elegido los dos puntos.



Nota: Por lo general, lanzarás a dos sonitas a la vez, así que tendrás que elegir dos puntos.

3 Lanza a las sonitas

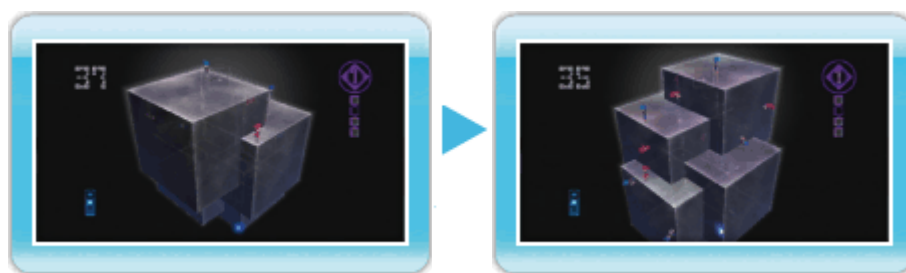
Una vez tengas los dos puntos de destino, mueve el mando de Wii hacia abajo para lanzar a las sonitas.



Muévelo hacia abajo.

Cambiar el ángulo de visión

Puedes cambiar el ángulo de visión pulsando **B** durante la partida.



12 Modo 1 jugador

Este modo es para un único jugador. En él, podrás jugar a la fase que prefieras.

- **Empezar a jugar**

Selecciona una fase. Cuando la hayas superado, se guardará tu puntuación (→“10. Pantalla de juego y normas básicas”) y volverás a la **pantalla de selección de nivel**.

Fases completadas

Apunta para ver la fecha en la que se completó cada fase y la puntuación obtenida.

Niveles

Los números indican la dificultad del nivel en orden ascendente.

Música durante la partida

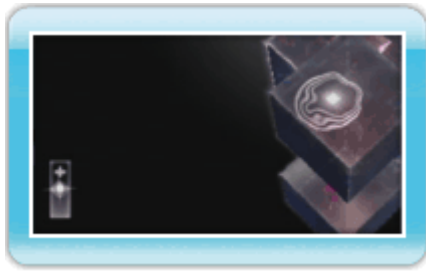
Apunta y pulsa **A** para cambiar la música que escucharás durante la partida.



- **Sonitas pálidas**

A partir del nivel 2, puede que en lugar de crear sonitas (→“11. Controles durante la partida”) aparezca una sonita pálida. Las sonitas pálidas no hacen más que molestar a las demás sonitas y a veces incluso las tiran del cubo.



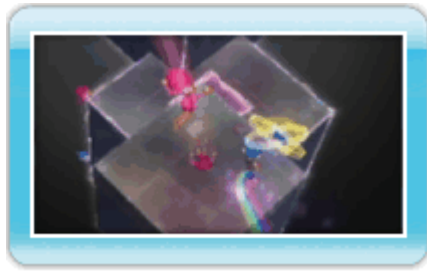


Cuando crees una sonita pálida, el icono del mando de Wii y el cursor se volverán blancos.



Selecciona un único punto y pulsa **A**. Luego mueve el mando de Wii hacia abajo para lanzar a la sonita pálida.

- **Cómo acabar con las sonitas pálidas**
Puedes lanzarle una sonita normal a una sonita pálida para deshacerte de ella. Además de quitarte un estorbo de en medio, le sumarás 10 segundos a tu reloj y la sonita que uses será superestable durante un tiempo.
 - 1 Las sonitas pálidas suelen ser transparentes, pero después de molestar a otra sonita, se vuelven brevemente opacas y sólidas.
 - 2 Cuando la sonita pálida se vuelva sólida, crea sonitas, apunta a la sonita pálida y pulsa **A** para elegir dónde lanzarlas. Si has apuntado bien a la sonita pálida, aparecerán unos aros amarillos a su alrededor y dejará de moverse por el cubo (crearás y lanzarás dos sonitas a la vez, pero solo necesitas una para acabar con la sonita pálida).
 - 3 Lanza a las sonitas. Cuando una choque contra la sonita pálida, la eliminará.



¿Qué es una sonita superestable?

Es una sonita que guarda muy bien el equilibrio y, por tanto, durante un tiempo, es más difícil que se caiga. Las sonitas superestables no se mueven de su sitio.

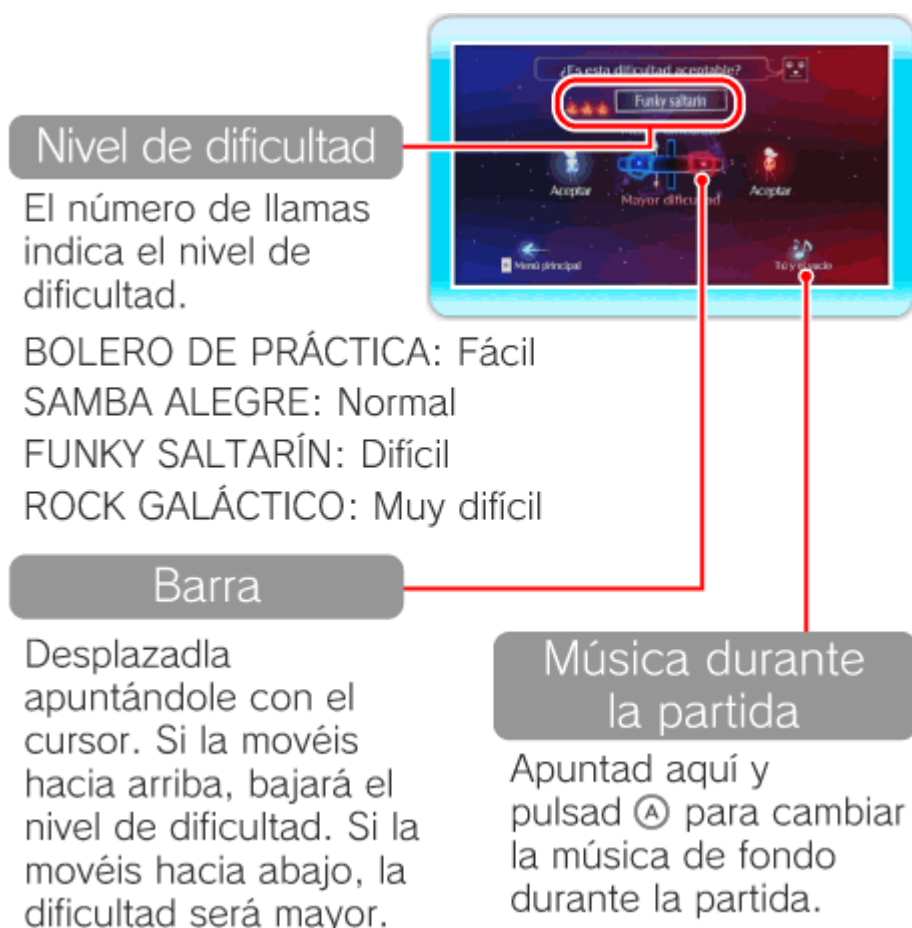


13 Modo 2 jugadores

Este es un modo cooperativo en el que dos jugadores jugaréis juntos. ¡Seleccionad un nivel de dificultad y empezad a lanzar sonitas!

- **Empezar a jugar**

En primer lugar, apuntad a la barra y ajustad el nivel de dificultad desplazándola hacia arriba o hacia abajo. Cuando los dos hayáis seleccionado ACEPTAR, iréis a la **pantalla de juego** y empezará la partida. El jugador 1 jugará con las sonitas azules y el jugador 2, con las rojas.

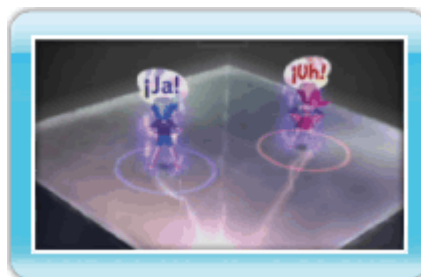


- **Controles en el modo 2 jugadores**

Cuando agitéis el mando de Wii en el **modo 2 jugadores**, solo crearéis una sonita. Elegid un punto al que lanzarla, pulsad **(A)** y moved el mando de Wii hacia abajo.

- **Sincrolanzamiento**

Cuando los dos jugadores lancéis una sonita a la vez, estas se harán superestables (→“12. Modo 1 jugador”). Es lo que se llama un sincrolanzamiento. Es muy útil para mantener el equilibrio, así que es recomendable usarlo siempre que sea posible.

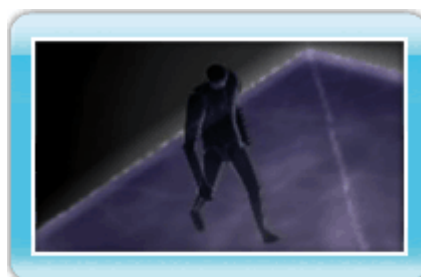


- **Sonitas sombrías**

Cuando una sonita se caiga del cubo (o si la lanzáis y no llega a caer sobre el cubo)

aparecerá una sonita

sombría. Las sonitas sombrías son seres terroríficos que se pasean por el cubo y hacen que se desequilibre más de lo normal.



- **Cómo deshacerse de las sonitas sombrías**

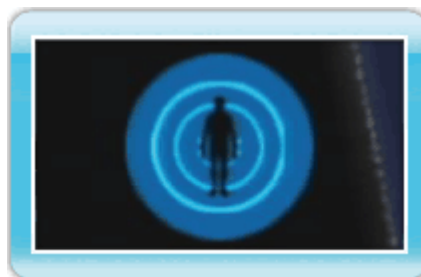
- 1 Cuando aparezca una sonita

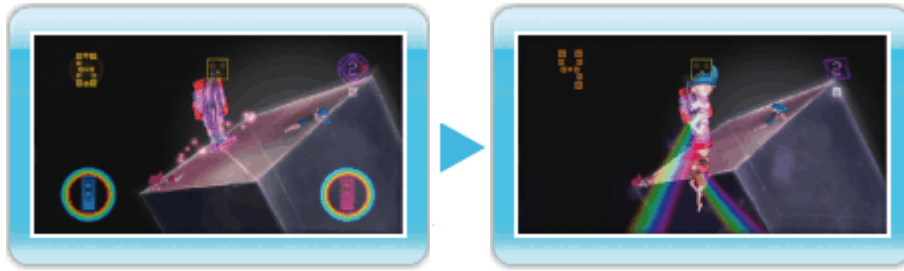
sombría, los dos jugadores tendréis

que agitar el mando de Wii para crear una sonita. El icono del mando de Wii cambiará a la imagen de la derecha y podréis apuntar a la sonita sombría.

- 2 A continuación, los dos jugadores deberéis apuntar a la sonita sombría y pulsar **A**.

- 3 Por último, moved el mando de Wii hacia abajo para realizar un sincrolanzamiento y eliminar a la sonita sombría.





- Fin de una fase y panel de puntuación

Cuando completéis una fase, aparecerá la puntuación de ambos jugadores junto con las estadísticas de la partida. Por último, aparecerá la compatibilidad entre ambos jugadores.



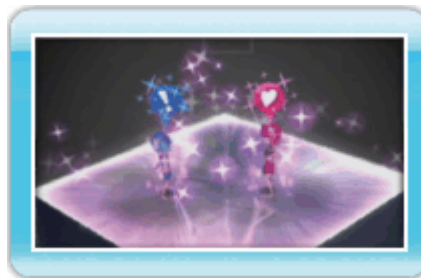
Desglose de las puntuaciones

Sonitas restantes	El número de sonitas que quedan en el cubo.
Lances buenos	El número de sonitas que habéis puesto en el cubo.
Buenas jugadas	El número de buenas jugadas que habéis hecho (→“14. Hacer una buena jugada”).

- ¿Qué es una buena jugada?

Si el lugar al que lanzas a las sonitas devuelve el equilibrio al cubo, habrás hecho una

buena jugada. De esta forma, el cubo se estabilizará brevemente y las sonitas con las que hayas hecho la buena jugada serán superestables (→“12. Modo 1 jugador”).



- ¿Qué es una muy buena jugada?

Cuando consigas hacer varias buenas jugadas seguidas, habrás hecho una muy buena jugada

y las caras de la estructura cúbica a las que has tirado a las sonitas se volverán verdes de forma temporal. Las sonitas que estén en ese cubo mantendrán el equilibrio durante un tiempo para que puedas seguir lanzando otras sin preocuparte por que el cubo se desequilibre.

