

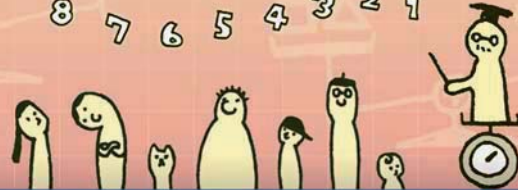
NTR-AYAP-EIP

NINTENDO DS™

BIG Brain Academy™



9
8 7 6 5 4 3 2 1



MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI



Touch/
Generations

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 BIG BRAIN ACADEMY™ Game Card for the Nintendo DS™ systems.

IMPORTANTE: Lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar consolas, tarjetas DS, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. 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 el Servicio de Atención al Consumidor. 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 la console, 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 las consolas Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com os sistemas Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie 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 o sistema Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi non autorizzati per la console Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.



2-8

JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR UNA VEZ DESCARGADO DE UNA TARJETA DS.

JOGO DE DOWNLOAD SEM FIOS DS DE CARTÃO ÚNICO

ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS DOS QUAIS É FEITO O DOWNLOAD DE UM SÓ CARTÃO DE JOGO.

MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.



2-8

JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR INSERTANDO UNA TARJETA DS EN CADA CONSOLA NINTENDO DS.

JOGO MULTI-CARTÃO SEM FIOS DS

ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS EM QUE CADA SISTEMA NINTENDO DS CONTÉM UM CARTÃO DE JOGO SEPARADO.

MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDE

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDA PER CIASCUN GIOCATORE.

© 2005 – 2006 NINTENDO.

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

© 2006 NINTENDO.



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

CONTENTS

Español	4
Português	28
Italiano	50

Índice

Antes de comenzar	5
Los controles	6
El aula	7
Las clases	8
Categorías y ejercicios	13
Configuración del juego	19
Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)	20
Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)	21
Créditos	23

En este manual, las imágenes tomadas de la pantalla superior van enmarcadas en **azul**, y las pertenecientes a la pantalla táctil, en **morado**.



Antes de comenzar

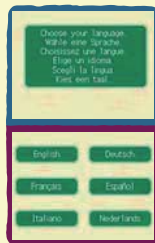
Asegúrate de que la consola Nintendo DS™ está apagada e inserta la tarjeta DS de BIG BRAIN ACADEMY™ en la ranura para tarjetas DS (debe encajar).

Enciende la consola y verás la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Una vez la hayas leído, toca la pantalla táctil.

En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, da un ligero toque sobre el panel BIG BRAIN ACADEMY para acceder a la **pantalla del título**.

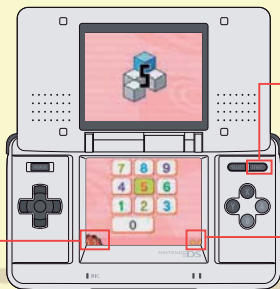
Si la consola Nintendo DS está en **modo automático**, el juego se cargará de forma automática. Para más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS.

Este programa está disponible en seis idiomas: inglés, alemán, francés, español, italiano y holandés (página 19). El idioma del programa no dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Podrás elegirlo cuando juegues por primera vez. Nota: el título del programa aparecerá en la **pantalla del menú de Nintendo DS** en el idioma en el que esté configurada tu consola Nintendo DS y puede no corresponderse con el idioma que hayas elegido para el programa.



Los controles

El juego se maneja tocando la pantalla táctil con el lápiz táctil (más información en el apartado «Categorías y ejercicios» de las páginas 13–18).



Pulsa START para salir del juego.

Toca el cronómetro para cambiarlo de lado.

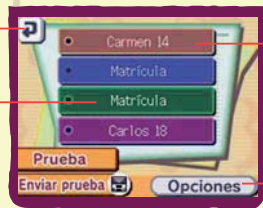
El icono ☆, visible en la pantalla táctil, indica el nivel de dificultad del ejercicio (a más estrellas, mayor dificultad).

Cierra la consola Nintendo DS para activar el **modo de espera** y reducir así el consumo de batería. Si activas este modo durante el transcurso de un EJERCICIO, el juego interrumpirá la ACTIVIDAD y tendrás que repetirla (EXAMEN y REPASO) cuando abras otra vez la consola. En el **modo de competición**, por el contrario, la partida se reanudará inmediatamente.

El aula

Toca la **pantalla del título** para entrar en el AULA. Aquí podrás matricularte en la academia. Toca un archivo vacío para inscribirte o toca un nombre existente para continuar una partida guardada.

Volver a la pantalla anterior.



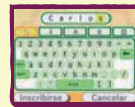
Reanudar una partida

Al tocar un nombre, se abrirá la **pantalla de selección de actividad** (página 8).

En la página 19 encontrarás información sobre las OPCIONES.

Empezar una partida nueva

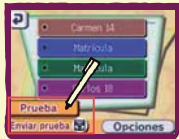
Si tocas un botón **MATRÍCULA**, podrás escribir tu nombre y crear un archivo nuevo. Volverás a la **pantalla del aula** cuando termines de hacer la matrícula.



Toca este icono para desplazar el texto. Solo lo verás cuando un mensaje no quepa entero en la pantalla.

Jugar con la versión de prueba y enviarla

- En el **modo de prueba** podrás hacer un EXAMEN de muestra.
- No será necesario que te matricules para jugar a la versión de prueba.
- Cada ejercicio (página 13) del examen durará 30 segundos.
- Los resultados del examen de prueba no se guardarán.
- Usa la opción **ENVIAR PRUEBA** para pasar la versión de prueba a un amigo mediante la comunicación inalámbrica de Nintendo DS.



Las clases

BIG BRAIN ACADEMY pone a tu disposición varias entretenidas actividades pensadas para ayudarte a aumentar tu puntuación en el examen, expresada como el peso de tu poderoso cerebro*. Toca una opción en la **pantalla de selección de actividad** para acceder a la ACTIVIDAD que quieras.

En la página siguiente hay más información sobre el EXAMEN.



En la página 10 hay más información sobre el REPASO.

En la página 11 hay más información sobre la COMPETICIÓN.

* NOTA: naturalmente, este valor no representa el peso real de tu cerebro, sino el desarrollo que se le atribuye en este juego en función de los puntos que consigas.

EXAMEN (averigua el tamaño de tu cerebro)

Quando hagas el examen, obtendrás una puntuación expresada en forma del peso de tu cerebro. El examen consta de un EJERCICIO de cada CATEGORÍA. Cada ejercicio dura 60 segundos. Para empezar, toca... EMPEZAR.

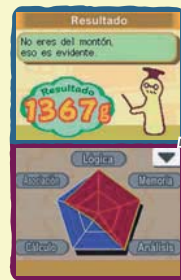
Puntuación media (línea blanca)

Mejor puntuación (línea amarilla)

Modo individual



Quando termines el examen, tu cerebro será puntuado y clasificado.



REPASO (práctica de los ejercicios)

Modo individual

En el **modo de repaso** podrás realizar los ejercicios a tu ritmo. Úsalo para progresar en las categorías que te resulten difíciles o para mejorar en las que se te den bien. En todos los ejercicios hay tres niveles de dificultad: fácil (FÁC.), normal (NOR.) y difícil (DIFÍ.).

Elige una categoría.



Elige un ejercicio.



Elige un nivel de dificultad.



Cuando termines, verás tu puntuación y tu desarrollo cerebral. Según el resultado, se te concederá una medalla de oro, de plata o de bronce.

CONTINUAR Volver a la **pantalla de selección de categoría**.

REPETIR Volver a hacer el ejercicio.
Repasar tus equivocaciones.



Medalla



COMPETICIÓN (multijugador con una tarjeta DS)

2-8 jugadores

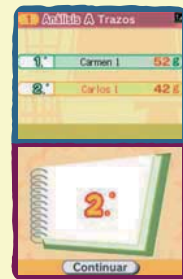
Compite contra tus amigos para ver quién tiene más cerebro.

Reglas del modo de competición

- El primer jugador que responda correctamente conseguirá diez gramos. Si otra persona también acierta antes de que se agote el tiempo, conseguirá una puntuación ligeramente inferior (según el número de participantes). Los fallos restarán gramos a la puntuación de quien se equivoque.
- Gana el primer jugador que alcance los 300 g.
- Para acortar la partida, reduce la cantidad de gramos del OBJETIVO.
- El **CRONÓMETRO** se puede activar (SÍ) y desactivar (NO). Si lo usas, todos los participantes podrán responder a la pregunta. Si lo desactivas, el ejercicio se dará por terminado en cuanto un participante acierte.

Una vez terminados todos los ejercicios, se verá una **pantalla de resultados** en la que se mostrarán las puntuaciones de los participantes. El jugador con la menor puntuación elegirá el siguiente ejercicio en la pantalla que aparezca a continuación.

Recuerda que no se puede abandonar un ejercicio del **modo de competición**.



Cómo jugar al modo de competición

J1 (consola servidor)



Toca FORMAR GRUPO.



Lista de jugadores



Cuando veas los nombres de todos los participantes, toca ACEPTAR.

J2 - J8 (consolas cliente)

El **modo de competición** está disponible en las variantes de juego con una tarjeta y juego multitarjeta.

Juego multitarjeta
(varias tarjetas DS)



Toca el nombre del jugador que haya formado el grupo.



Espera a que el J1 toque ACEPTAR.

Juego con una tarjeta
(una única tarjeta DS)



Toca DESCARGA DS en la **pantalla del menú de Nintendo DS**.



Toca BIG BRAIN ACADEMY (la descarga puede tardar hasta un minuto).

Cuando se termine de descargar el juego, elige un ejercicio, ¡y a jugar!



Categorías y ejercicios

BIG BRAIN ACADEMY te pondrá el cerebro a tono con ayuda de cinco categorías de ejercicios. En este apartado se explican todos ellos.



Notas generales

- Las cinco categorías son: LÓGICA, MEMORIA, ANÁLISIS, CÁLCULO y ASOCIACIÓN. Todas ellas constan de tres ejercicios diferentes.
- En el **modo de examen**, la consola elige automáticamente los ejercicios de cada categoría.
- En el **modo de repaso** y en el **modo de competición**, podrás elegir tú las categorías y los ejercicios que prefieras.



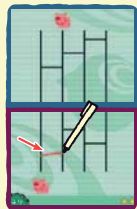


LÓGICA

(ejercicios de lógica)

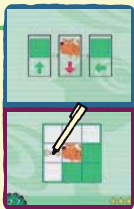
A. BALANZA

Observa las imágenes de la pantalla superior y luego toca al personaje más pesado de los que aparezcan en la pantalla táctil.



B. ITINERARIO

Los animales se desplazan desde la pantalla superior hasta la pantalla táctil desviándose cada vez que llegan a un cruce. Traza una línea en la pantalla táctil para que se reúnan.



C. HUESO ENTERRADO

Las flechas de la pantalla superior indican cómo se moverán los elementos de la pantalla táctil. Estúdialas y luego suelta un hueso en la casilla donde vaya a ir a parar el perro. A veces los bloques se moverán y empujarán al chucho, ¡tenlo en cuenta!

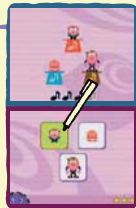


MEMORIA

(ejercicios de memoria)

A. SONIDOS

Escucha bien los sonidos asociados a cada imagen y luego toca las imágenes correspondientes en el mismo orden en el que se hayan oído los sonidos.



B. NÚMEROS

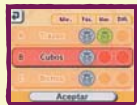
Memoriza los números y los símbolos de la pantalla superior y luego reproduce la secuencia exacta tocando el teclado numérico de la pantalla táctil.



C. BATIBURRILLO

Fíjate en las cartas de la pantalla superior y toca el panel YA cuando las hayas memorizado. A continuación, elige en la pantalla táctil las cartas que se hayan dado la vuelta en la pantalla superior.



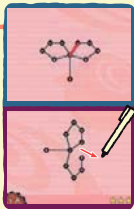


ANÁLISIS

(ejercicios de razonamiento)

A. TRAZOS

Observa la imagen de la pantalla superior y luego une los puntos requeridos en la pantalla táctil.



B. CUBOS

Cuenta el número de bloques de la pantalla superior y luego toca la pantalla táctil para introducir tu respuesta.



C. BICHOS

Observa las combinaciones de la pantalla superior, encuentra sus equivalentes en la pantalla táctil y márcalos de un trazo.

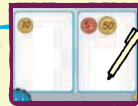


CÁLCULO

(ejercicios de matemáticas)

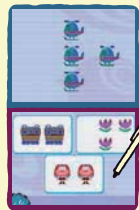
A. CALDERILLA

Los dos paneles de la pantalla táctil muestran dos conjuntos de monedas. Toca el panel que suma el mayor valor. Si quieres cambiar de moneda, pulsa el Botón A.



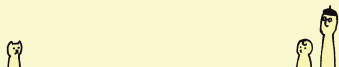
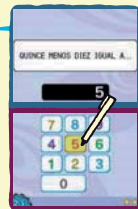
B. COMBINATORIA

Cuenta el número de figuras de la pantalla superior y luego toca los dos paneles de la pantalla táctil que sumen la misma cantidad.



C. ÁLGEBRA

Resuelve el problema matemático planteado e introduce tu respuesta en la pantalla táctil.





ASOCIACIÓN (ejercicios de percepción)

A. SILUETAS

Observa las siluetas móviles de la pantalla superior y luego toca las imágenes correspondientes en la pantalla táctil. Si aciertas, en la pantalla superior se revelará la figura de la silueta en cuestión.



B. FORMAS

Estudia la forma visible en la pantalla superior y luego elige en la pantalla táctil las piezas necesarias para construirla. Si tocas una pieza correcta, se colocará en su lugar. Para superar el ejercicio debes encontrar todas las piezas.

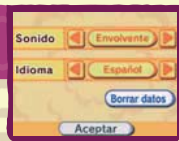


C. PAREJAS

Observa las cartas de la pantalla táctil y busca el número de parejas requerido. Algunos ejercicios tienen más de una solución.



Configuración del juego



SONIDO

Toca ◀ o ▶ para elegir entre sonido ENVOLVENTE, ESTÉREO y AURICULARES.

IDIOMA

Toca ◀ o ▶ para escoger alguno de los idiomas disponibles.

BORRAR DATOS

Si quieres borrar un único archivo de datos, toca BORRAR DATOS y luego el archivo correspondiente en la pantalla táctil. Los datos borrados no se podrán recuperar.



Este juego utiliza una función de guardado automático. Cada vez que progreses, la partida se grabará en el archivo de datos correspondiente (más información en el apartado «El aula» de la página 7).

Para borrar todos los datos almacenados en la consola, pulsa los Botones A, B, X, Y, L y R tras tocar el panel BIG BRAIN ACADEMY y justo antes de que aparezca la pantalla de la izquierda. Atención: si borras los datos, no podrás recuperarlos.



Comunicación inalámbrica de Nintendo DS

(juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS	1 por jugador
Tarjetas DS de BIG BRAIN ACADEMY	1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel BIG BRAIN ACADEMY con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 12.

Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de Nintendo DS.

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel BIG BRAIN ACADEMY con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca **SÍ** para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 12.



Comunicación inalámbrica de Nintendo DS

(juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

Equipo necesario


Consolas Nintendo DS	1 por jugador
Tarjetas DS de BIG BRAIN ACADEMY	1 por jugador

Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.
2. Enciende todas las consolas. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel BIG BRAIN ACADEMY con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 12.

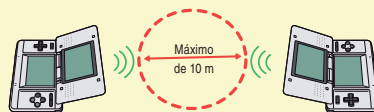
Consejos para la conexión


Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono , que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.



Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.



Créditos

General Producer

Takashi Tezuka

Producer

Hiroyuki Kimura

Director

Yoshinobu Tomoaki

Assistant Director

Yoshikazu Yamashita

Question Development

System Programming

Toshikazu Kiuchi

Sequence Programming

Hiroki Sotoike

Link Programming

Takeshi Miyamoto

Design Director

Hideki Fujii

UI Design Director

Takahiro Hamaguchi

UI Design

Hiroko Tsuji

Satoshi Furukawa

Tomoaki Kuroume

Music

Kenta Nagata

Sound Programming

Toru Asakawa

Level Design Director

Yusuke Akifusa

Question Data Creation

Kiyoshi Ishibiki

Tetsuya Ohishi

Ryuichiro Sakima

Shoichiro Takeyoshi

Kenta Motokura

Takeshi Hosono

Kazumi Yamaguchi

Yasuhiko Matsuzaki

Atsushi Mishima

Technical Support

Hironobu Kakui

Masahiro Takeguchi

Progress Management

Keizo Kato

Artwork

Fumiyoshi Suetake

Yumiyoshi Mibu

European Localisation

Translation

Andrea Jähn

Michaël Hugot

Guillermo López-

Anglada Fernández

Chiara Botta

Nick Ziegler

Jeffrey Weller

Niels 't Hooft

SDL Sheffield Ltd.

Manual Localisation

and Layout

Silke Sczyrba

Britta Henrich

Adrian Michalski

Martina Lienhard

Petra Becker

Nadine Straub

Sabine Möschl

Sascha Nickel

Special Thanks

Tomoko Ichikawa

Nahoko Ishida

Nintendo EAD

Executive Producer

Satoru Iwata

