

NTR-AMCP-NOE

NINTENDO DS™

MARIO KART™ DS



SPIELANLEITUNG

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.




Wir freuen uns, dass du dich für die MARIO KART™-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die in dieser Spielanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Faltblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS-Systemen.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.

© 2005 NINTENDO.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2005 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.



DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTERGELADEN WERDEN.



DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.



NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

DIESES SPIEL IST FÜR DIE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION AUSGELEGT.



Inhalt

Spielstart	5
Steuerung	6
Fahrtechnik	8
Items	10
Spielmodi	13
Mehrspielermodus	26
Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)	29
Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)	30
Protagonisten und ihre Fahrzeuge	32
Kurse	35
Nintendo Wi-Fi Connection	36



Spielstart

Vergewissere dich, dass dein Nintendo DS™-System ausgeschaltet ist. Stecke die MARIO KART™ DS-Karte ordnungsgemäß und vollständig in den Kartenschlitz des Nintendo DS, bis du ein „Klick“ hörst und schalte das System ein. Nachdem der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** berührt wurde, erscheint der **DS-Menübildschirm**.

Berühre die MARIO KART DS NINTENDO-Schaltfläche, um das Spiel zu starten.

Ist das Nintendo DS-System auf AUTO-MODUS eingestellt, wird das Spiel automatisch geladen. In der Bedienungsanleitung zum Nintendo DS findest du weitere Informationen hierzu.

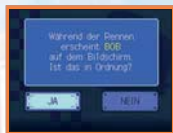
Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.



In dieser Spielanleitung haben die Screenshots des oberen Nintendo DS-Bildschirms einen **grünen** Rahmen. Die Screenshots mit einem **orangefarbenen** Rahmen zeigen Bilder vom Touchscreen.

Berühre den unteren Bildschirm oder drücke den A-Knopf beim ersten Spielen, um in den **Spitznamen- und Symbol-eingabebildschirm** zu gelangen. Gib deinen Namen ein und entwirf ein Symbol. Du kannst unter OPTIONEN deinen SPITZNAMEN und das SYMBOL ändern. Nachdem der Spitznamen und das Symbol eingegeben wurden, gelangst du in den **Spielauswahlbildschirm**. Wähle durch Berühren einen Spielmodus (siehe Seiten 13–22) aus.

Stellst du einen neuen Rennrekord auf, wird er automatisch gespeichert. Unter REKORDE kannst du ihn dir ansehen (siehe Seite 23).

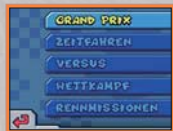


Steuerung

Nachstehend findest du die Steuerung, um dein Kart im Rennen zu kontrollieren. Im Kapitel „Fahrtechnik“ auf den Seiten 8 und 9 findest du Näheres dazu.

Der Menübildschirm

- Steuerkreuz** Menüpunkte auswählen.
- A-Knopf** Bestätigen.
- B-Knopf** Zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.



L-Taste oder X-Knopf

Item einsetzen

Items werfen

Drücke das Steuerkreuz nach oben und drücke zusätzlich die L-Taste oder den X-Knopf:

Nach vorne werfen

Drücke das Steuerkreuz nach unten und drücke zusätzlich die L-Taste oder den X-Knopf:

Nach hinten werfen

Steuerkreuz

Links und rechts:

Lenken

START

Pausenmenü aufrufen
(siehe Seite 22)

R-Taste

Niedriger Sprung

Drift

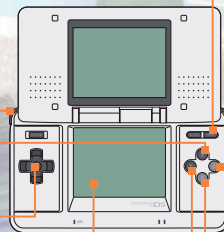
Drücke und halte den A-Knopf, drücke anschließend die R-Taste und lenke mit dem Steuerkreuz.

A-Knopf

Beschleunigen

B-Knopf

Bremsen / Rückwärts fahren



Touchscreen oder Y-Knopf

Kartenansicht ändern



Fahrtechnik

Nachstehend ein paar Hinweise zur Fahrtechnik, um MARIO KART DS voll auszukosten.

Turbostart

Drücke und halte den A-Knopf, wenn die Zwei im Countdown fast ausgeblendet wird, um einen Turbostart auszuführen.

Achte auf das Timing und drücke anschließend den A-Knopf!



Drift

Du kannst einen Power-Slide durchführen, indem du zunächst den A-Knopf und anschließend die R-Taste gedrückt hältst während du das Steuerkreuz nach links bzw. rechts drückst. Mit dem Power-Slide kannst du ohne Geschwindigkeitsverlust durch die Kurven driften.

Drücke kurz vor der Kurve die R-Taste und lenke anschließend!

Mini-Turbo

Diese Technik gibt dir für den Bruchteil einer Sekunde einen Temposchub. Drücke beim Driften das Steuerkreuz nach links und rechts, bis von den Reifen Funken sprühen. Lass die R-Taste los und durch den Mini-Turbo düst du davon.



Drücke und halte die R-Taste während du das Steuerkreuz nach links und rechts bewegst! Fahre fort, bis du die Funken siehst und...

...lass anschließend die R-Taste los, um einen Temposchub zu erhalten!

Items werfen

Drücke das Steuerkreuz nach oben bzw. unten und drücke anschließend die L-Taste oder den X-Knopf, um ein ausgewähltes Item nach vorne bzw. hinten zu werfen. Vergewissere dich, an welcher Stelle dein Gegner ist, ehe du ein Item wirfst.



Hol dir Items aus den Item-Boxen

Fahre durch die Item-Boxen, die auf der Rennstrecke verteilt sind, um Items zu erhalten. Die Items erscheinen zufällig.



Rotierender Dreifachpanzer



Hinterherziehen von Bananen

Der überlegte Itemeinsatz

Einige Items kannst du durch Drücken der L-Taste oder des X-Knopfs hinterher ziehen.

Diese Items fungieren als eine Art Schild. Lass die Taste bzw. den Knopf los, um das Item einzusetzen.

Wenn du herumgeschleudert wirst, können die Items sich lösen.

Wenn du über ein abgelegtes Item fährst, wirst du die Auswirkung sofort spüren.



Banane*

Lässt die Gegner rotieren.



Dreifach-Banane*

Drücke die L-Taste oder den X-Knopf, um dieses Item hinter dir her zu ziehen. Bei jedem Knopf- bzw. Tastendruck wird eine Banane abgelegt.



Grüner Panzer*

Der grüne Panzer verfolgt eine gerade Linie, wenn er abgeschossen wird und die Karts überschlagen sich bei einem Treffer.



Roter Panzer*

Der rote Panzer verfolgt die Karts vor dir und verursacht bei einem Treffer einen Überschlag.



Dreifacher Grüner Panzer / Dreifacher Roter Panzer

Drücke die L-Taste oder den X-Knopf, um die drei Panzer um dein Kart rotieren zu lassen. Durch erneutes Drücken wird immer ein Panzer abgeschossen. Bei einem Treffer gilt dasselbe wie bei nur einem Panzer.



Stachi-Panzer

Dieser Panzer trifft stets den Erstplatzierten und explodiert beim Aufprall. Jedes Kart, das von der Explosionswelle getroffen wird, überschlägt sich oder rotiert.



Schwindel-Box*

Sie sehen normalen Item-Boxen zum Verwechseln ähnlich und jedes Kart, das durch sie hindurch fährt, überschlägt sich.



Pilz

Ein Turbo für einen kurzen Moment.



Dreifach-Pilz

Setze bis zu drei Pilze ein. Mit jedem Druck der L-Taste oder des X-Knopfs setzt du einen Pilz ein.



Super-Pilz

Setze innerhalb des Zeitlimits so viele Turbos wie du möchtest ein.



Bob-omb*

Wirf den Bob-omb! Wenn er sich einem Kart nähert, explodiert er. Jedes Kart, das von der Explosionswelle getroffen wird, überschlägt sich oder rotiert.



Kugelwilli

Verwandle dich für kurze Zeit in Kugelwilli und düse die Rennpiste entlang. Alle Karts in deinem Weg überschlagen sich.



Blooper

Wirf den Blooper zu dem Gegner, der vor dir fährt und er bekommt Tinte auf sein Visier gespritzt.



Buu Huu

Buu Huu lässt dein Kart unsichtbar werden und keine gegnerische Attacke trifft dich. Zusätzlich kannst du ein Item vom Gegner, der dir am Nächsten ist, stibitzen.



Blitz

Der Blitz lässt die Gegner rotieren und sie verlieren ihre Items. Zusätzlich schrumpfen ihre Karts und ihre Höchstgeschwindigkeit wird somit reduziert.



Stern

Der Stern verhilft deinem Kart zu Unverwundbarkeit und deine Höchstgeschwindigkeit wird geringfügig erhöht. Werden die Gegner von einem unverwundbaren Kart getroffen, werden sie durch die Luft gewirbelt.

* Diese Items können hinterher gezogen werden.



Spielmodi

In MARIO KART DS gibt es fünf Spielmodi. Wie aus untenstehender Tabelle zu entnehmen ist unterscheiden sich die Spielmodi im **Einspieler-** vom **Mehrspielermodus**.

	GRAND PRIX	ZEITFAHREN	VERSUS	WETTKAMPF	RENNMISSIONEN
Einspieler	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Mehrspieler	Nein	Nein	Ja	Ja	Nein

GRAND PRIX

Im **Grand Prix-Modus** gibt es acht Cups. Jeder Cup besteht aus vier Strecken. Auf jeder Strecke wird ein Rennen mit acht Fahrern, die um den Sieg kämpfen, ausgetragen.

Vor dem Rennstart

1 Wähle die Rennklasse

Du kannst zwischen 50 CCM, 100 CCM oder 150 CCM wählen.

2 Wähle den Fahrer

Wähle einen von acht Fahrern.

3 Wähle das Kart

Nach einiger Spielzeit kannst du aus drei unterschiedlichen Karts pro Fahrer wählen. Später kann jeder Fahrer aus sieben Karts wählen, darunter auch Karts von anderen Protagonisten.



4 Wähle den Cup

Wähle zwischen: NITRO-GRAND PRIX oder RETRO-GRAND PRIX.

5 Und los gehts!



Bildschirminformation

Aktuelles Item

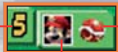


Jetzige Runde und Anzahl der zu fahrenden Runden

Aktuelle Position

Positionen 1 bis 8

(Grün: Spieler / Blau: Gegner)



Position

Fahrer

Item



Gesamtzeit

Berühre den Touchscreen, um zwischen einem kleinen Ausschnitt der Rennkarte und der gesamten Karte umzuschalten.



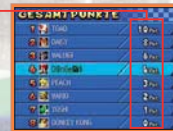
Ergebnisbildschirm

Die Gesamtpunkte, die ein Fahrer in den vier Rennen erhalten hat, entscheidet über die Endplatzierung.

Die Spieler nehmen an einer Preisverleihung teil, wenn sie aufgrund ihrer Endplatzierung unter den ersten Drei sind. Der Erstplatzierte erhält einen Goldpokal, der Zweitplatzierte einen Silberpokal und der Drittplatzierte einen Bronzepakal. Zugleich wird der Spieler anhand seiner Fahrtechnik bewertet.

Punkteschlüssel für die Platzierungen

1.	2.	3.	4.
10 Punkte	8 Punkte	6 Punkte	4 Punkte
5.	6.	7.	8.
3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt	0 Punkte



Platzierung

★ ★ ★	★ ★	★	A	B	C	D	E
Perfekt	←—————→						Geht so



ZEITFAHREN

ZEITFAHREN ist nur im **Einspielermodus** anwählbar. In diesem Spielmodus geht es darum, auf einer bestimmten Strecke die Bestzeit zu fahren.

Vor Rennstart

- 1 Wähle den Fahrer
- 2 Wähle das Kart
- 3 Wähle einen Cup und eine Strecke

Du kannst die GEIST-Einstellungen bei der Kurswahl ändern. Unter einem GEIST versteht man das durchsichtige Kart, das die Bestzeit im ZEITFAHREN darstellt. Falls ein Geist gespeichert wurde kannst du auf einem Kurs gegen deinen Geist antreten.

- 4 Und los geht's!

Geistmenü NICHTS

Es wird kein Geist angezeigt.

MEIN GEIST

Dein eigener Geist deiner Bestzeit wird angezeigt.

HERUNTERGEL. GEIST

Zeigt den Geist an, der von einem Freund heruntergeladen wurde.



Bildschirminformationen und das Speichern der Geister

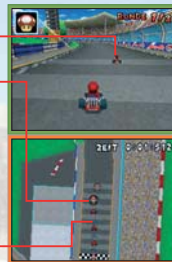
Wenn du beim Überqueren der Zielinie einen neuen Rekord aufstellst, wird dein Geist automatisch gespeichert. Wurde auf der Strecke ein Geist gespeichert, kannst du neben deinem Geist auf dieser Strecke fahren.

Geist

Fahrspur des Karts

- ▲ Normale Spur
- ▲ Driftspur
- ▲ Miniturbospur
- ▲ Pilzspur

Geistspur



Du kannst keinen Geist speichern, wenn das Rennen zu lang ist oder wenn ein Rennen nicht schneller als der geladene Geist war.



Speichern von heruntergeladenen Geistern

Du kannst einen Geist für jeden neuen Rekord auf jedem Kurs speichern. Das **Geistmenü** wird für Kurse, auf denen kein Geist gespeichert wurde, nicht angezeigt.

- Du kannst bis zu 32 eigene Geister und bis zu 10 deiner Freunde speichern.
- Pro Strecke kann allerdings nur ein Set Geister gespeichert werden. Deine Bestzeit wird als dein Geist gespeichert. Der Geist deines Freundes überschreibt deinen Geist, egal ob er besser ist oder nicht.

VERSUS

Im **Einspielermodus** kannst du gegen computergesteuerte Gegner fahren.
Im **Mehrspielermodus** kannst du via Drahtloser DS-Kommunikation gegen Freunde antreten.

Vor Rennbeginn

1 Wähle den Fahrer

2 Wähle das Kart

3 Spieleinstellungen

Du kannst unter den folgenden Einstellungen wählen:

HUBRAUM

Wähle zwischen 50 CCM, 100 CCM oder 150 CCM.

COM-KART

Legt den Schwierigkeitsgrad der computergesteuerten Karts fest. Wähle zwischen LEICHT, NORMAL oder SCHWER.

KURSE

Wähle zwischen DER REIHE NACH, ZUFÄLLIG oder WÄHLEN.

RENNREGELN

SIEGE: und RENNEN: oder FREI. X steht für die einstellbare Anzahl der Rennen bzw. Siege.

TEAM

Wähle zwischen EIN oder AUS. Wählst du EIN, bestimmt die Gesamtpunktzahl der einzelnen Teammitglieder, wer gewinnt.

4 Wähle einen Cup

5 Wähle eine Strecke (Falls WÄHLEN unter KURSE eingestellt wurde!)

6 Und los gehts!



Bildschirminformationen

Aktuelles Item



Jetzige Runde und Anzahl der zu fahrenden Runden

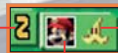
Aktuelle Position



Gegner
(Name und Symbol des Gegners)

Positionen 1 bis 8

(Grün: Spieler / Blau: Gegner)



Position

Fahrer

Item

Gesamtzeit

Wie im **Grand Prix-Modus** kannst du durch Berühren des Touchscreens zwischen einem kleinen Ausschnitt der Rennkarte und der gesamten Karte umschalten.

Ergebnisbildschirm

Nach Rennende wird aufgrund der Rennregeln ein Gewinner ermittelt.

Siehe Seite 26, um Näheres zum

Versusmodus des Mehrspielermodus zu erfahren.

Platz	Fahrer	Zeit
1	LUIGI	18:00s
2	LUIGI	18:00s
3	LUIGI	18:00s
4	LUIGI	18:00s
5	LUIGI	18:00s
6	LUIGI	18:00s
7	LUIGI	18:00s
8	LUIGI	18:00s

Platz	Fahrer	Punkte
1	LUIGI	18:00s
2	LUIGI	18:00s
3	LUIGI	18:00s
4	LUIGI	18:00s
5	LUIGI	18:00s
6	LUIGI	18:00s
7	LUIGI	18:00s
8	LUIGI	18:00s

WETTKAMPF

Wähle zwischen BALLONBALGEREI oder INSIGNIENRASER.

Im **Einspielermodus** trittst du gegen computergesteuerte Karts an und im **Mehrspielermodus** kannst du via Drahtloser DS-Kommunikation gegen Freunde antreten.

BALLONBALGEREI

Kämpfe gegen deine Gegner und gib Acht, dass die Ballons an deinem Kart nicht zerplatzen.

- Zu Beginn hast du 5 Ballons, von denen nur einer aufgeblasen ist.
- Puste ins Mikrofon, ohne den A-Knopf zu drücken, um den Ballon aufzupusten. Du kannst bis zu 3 Ballons gleichzeitig aufpusten. Drücke und halte SELECT, um einen Ballon aufzupusten, aber das Pusten ins Mikrofon geht schneller.
- Verlierst du deinen letzten, aufgeblasenen Ballon, verlierst du das Spiel, selbst wenn du noch unaufgeblasene Ballons übrig hast.

So verlierst du Ballons oder bringst andere Ballons zum Platzen.

- 1 Ein Treffer von einem gegnerischen Item und du überschlägst oder drehst dich.
- 2 Falle von der Rennstrecke.
- 3 Ein unverwundbares Kart trifft dich.
- 4 Ein Kart, das einen Pilz einsetzt trifft dich und stibitzt dir einen Ballon.

Restliche Ballons

Gegnerische Position



INSIGNIENRASER

Nimm die Insignien, die auf der Strecke erscheinen.

- Über den Karts, die mindestens ein Insigne haben, erscheint ein Symbol.
- Sobald ein Insigne eingesammelt wurde, erscheint ein weiteres an einer anderen Stelle.
- Wenn der Countdown, der sich von Strecke zu Strecke unterscheidet, abgelaufen ist, scheidet der Spieler mit den wenigsten Insignien aus. Der Fahrer, der übrig bleibt, gewinnt.
- Über dem Kart mit den meisten Insignien erscheint ein großes Symbol.

So verlierst du ein Insigne oder stibitzt Insignien von anderen.

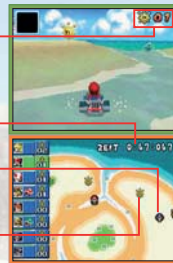
- 1 Ein Treffer von einem gegnerischen Item und du überschlägst oder drehst dich.
- 2 Falle von der Rennstrecke.
- 3 Ein unverwundbares Kart trifft dich.

Gesammelte Insignien

Restzeit

Gegnerische Position

Position des Insignes



RENNMISSIONEN

Hier gibt es unterschiedliche Missionen, die du nacheinander absolvieren kannst.

Was erwartet dich in der letzten?

Missionsbeispiele

- Zerstöre 5 Item-Boxen!
- Setze Panzer ein, um die 30 Gumbas innerhalb des Zeitlimits zu besiegen!
- Sammle die Münzen und weiche dem Kettenhund aus!

Das sind nur einige Beispiele!

Pausenmenü

Drücke während eines Rennens START, um das **Pausenmenü** aufzurufen. Die unterschiedlichen Spielmodi haben unterschiedliche Pausenmenüs.

FORTFAHREN

Weiterspielen.

VERLASSEN

Zum **Titelbildschirm** zurück.

NEUSTART

Starte das Rennen von vorne.

KURS WECHSELN

Zum **Kursauswahlbildschirm** zurück.

FAHRER WECHSELN

Zum **Fahrerauswahlbildschirm** zurück.

WIEDERHOLUNG

Sieh dir die Wiederholung weiter an.

FORTSETZEN

WIEDERHOLUNG

Sieh dir die Wiederholung von vorne an.

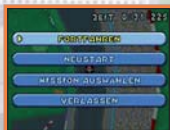
NEU STARTEN

MISSION AUSWÄHLEN

Wähle eine neue Mission aus.



Restzeit



REKORDE

Sieh dir deine Rennrekorde an.



GRAND PRIX

Sieh dir die Bestplatzierungen des **Grand Prix-Modus**' an.

ZEITFAHREN

Sieh dir die fünf Bestzeiten für jeden Kurs des **Zeitfahrmodus**' an.



FREUNDE

Sieh dir an, wie du gegen Freunde im **Versus-**, **Wettkampf-** und **Drahtlosem Wettkampfmodus** abgeschnitten hast. Du kannst die Daten von bis zu 60 Freunden speichern. Falls nicht mehr ausreichend Platz zum Speichern vorhanden ist, überschreibt das Speichern eines neuen Rekords den ältesten, gespeicherten Rekord.

Hier kannst du auch die Rekorde schützen, die nicht gelöscht werden sollen. Wähle DATEI LÖSCHEN oder drücke den X-Knopf und bestätige anschließend deine Wahl durch JA, um alle Streckenrekorde, die im Zeitfahren angezeigt werden, zu löschen. Im Bildschirm deines Freundes werden die Rekorde für die gewählte Strecke gelöscht.

Gelöschte Daten können nicht wieder hergestellt werden. Gib Acht!



OPTIONEN

Ändere die Spieleinstellungen.

Einstellungen

SOUND

Lege die Audioeinstellungen fest. Wähle zwischen SURROUND, STEREO oder KOPFHÖRER.

FREUND FINDEN

Wenn Freund finden EINgeschaltet ist, signalisiert dir ein Icon, wenn ein anderer Spieler nach einem Gegner im **Mehrspielermodus** von MARIO KART DS **Wi-Fi-Modus** sucht.

Bearbeiten

SPITZNAME

Hier kannst du deinen Spitznamen ändern.

Spitzname

Eingabemaske ändern

Drücke den Y-Knopf oder berühre die entsprechenden Schaltflächen im Touchscreen, um die Eingabemaske zu ändern.



SYMBOL

Kreiere ein neues oder ändere ein bereits entworfenes Symbol.

SYMBOL entwerfen

Radierer

Wähle zwischen drei Stärken.

Pinself

Wähle zwischen drei Pinselstärken.

Ausfüllen

Wähle eine Farbe von der Leinwand aus.

Fülle einen ausgewählten Bereich mit Farbe aus.

Muster

Wähle zwischen vielen Designs.



Wider-
rufen

Mit dem Touchpen

Berühre einen Pinsel oder eine Aktion, wähle eine Farbe aus und zeichne auf der Leinwand das Symbol.

Mithilfe der Tasten und Knöpfe

Durch Drücken der L- bzw. R-Taste bewegst du den Cursor auf ein Aktionsfeld.

Durch Drücken des Steuerkreuzes wählst du einen Pinsel oder eine Farbe aus. Ferner kannst du durch Drücken des Steuerkreuzes den Pinsel auf der Leinwand bewegen.

Durch Drücken des A-Knopfs bestätigst du deine Auswahl und entwirfst das Symbol.

Farbe

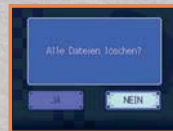
Leinwand

Cursor

Kamerawinkel / Kart wechseln

DATEI LÖSCHEN

Hier kannst du alle Dateien löschen. Gib Acht, denn gelöschte Dateien können nicht wiederhergestellt werden.





Mehrspielermodus

Im **Mehrspielermodus** kannst du zwischen **NORMAL** und **EINFACH** wählen.

EINFACH

Drahtloses DS Einzelkarten-Download-Spiel (siehe Seite 29)

Jeder der bis zu acht Spieler benötigt einen eigenen Nintendo DS. Ferner wird mindestens eine **MARIO KART DS-Karte** für die gesamte Gruppe benötigt. Es ist nur eine begrenzte Auswahl an Strecken verfügbar.

Der Gastgeber steckt die **MARIO KART DS-Karte** in seinen Nintendo DS und berührt anschließend **EINFACH**.

Drücke **WEITER**, nachdem die vollständige Teilnehmerliste eingeblendet ist.

Spieler 1 (Gastgeber-System)

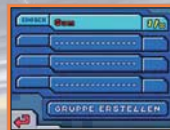
(mit der **MARIO KART DS-Karte**)



Unter „Normal“ auf Seite 28 findest du Näheres zum weiteren Ablauf. Ohne **MARIO KART DS-Karte** kann ausschließlich mit Shygy gespielt werden.

Spieler 2 bis 8

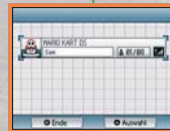
(mit **MARIO KART DS-Karte**)



Berührt den Namen von Spieler 1, um der Gruppe beizutreten. Wartet bis eure Namen erscheinen.

Spieler 2 bis 8 (Gast-Systeme)

(ohne **MARIO KART DS-Karte**)

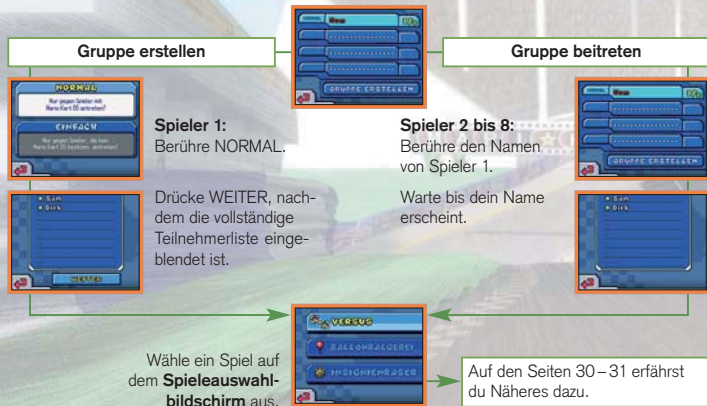


Berührt **DS-Download-Spiel** und anschließend die **MARIO KART DS NINTENDO-Schaltfläche** im **DS-Menübildschirm**.

NORMAL

Drahtloses DS Multi-Karten-Spiel (siehe Seiten 30–31)

Jeder der bis zu acht Spieler benötigt einen eigenen Nintendo DS und eine MARIO KART DS-Karte. Du kannst gegen alle auf allen Strecken des **Einzelspielermodus** antreten.



Drahtlose DS-Datenübertragung [Einzelkarte-Spiel]

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System	Eines pro Spieler
MARIO KART DS-Karte	Eine

Erforderliche Schritte

Gastgeber-System

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die MARIO KART DS NINTENDO-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 26.

Gast-System

1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.
HINWEIS: Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** MANUELLER MODUS eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.
2. Berühre die Schaltfläche DS-DOWNLOAD-SPIEL. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die MARIO KART DS NINTENDO-Schaltfläche.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle JA aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 26.



Drahtlose DS-Datenübertragung [Multi-Karten-Spiel]

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile


Nintendo DS-System	Eines pro Spieler
MARIO KART DS-Karte	Eine pro Spieler

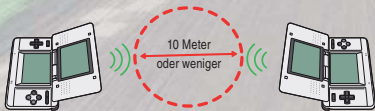
Erforderliche Schritte


1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die MARIO KART DS NINTENDO-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 28.

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheits-hinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.



Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.



Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.

Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.



Protagonisten und ihre Fahrzeuge

Verschiedene Größen bedeuten verschiedene Eigenschaften

Die Protagonisten werden in drei Gewichtsklassen eingeteilt: Leicht, mittel und schwer. In der nachstehenden Tabelle siehst du, wessen Stärken wo liegen. Je mehr Sterne, desto besser.

	BESCHLEUNIGUNG	TEMPO	HANDLING
Leicht	★ ★ ★	★	★ ★ ★
Mittel	★ ★	★ ★	★ ★
Schwer	★	★ ★ ★	★

Im Laufe des Spiels werden mehr Protagonisten und Fahrzeuge anwählbar. Bis auf Shygy werden bei jedem Fahrer drei unterschiedliche Karts verfügbar sein. Später kann jeder Fahrer aus sieben Karts wählen, darunter auch Karts von anderen Protagonisten.



Mario

Mittel

Man kennt ihn, man liebt ihn! Es gibt nur einen Mario! Ein ausgeglichener Fahrer, der jede Situation meistert.



Luigi

Mittel

Jedermanns Lieblingsbruder fährt auch mit! Er fährt wie auf Schienen und daher kommt er nicht oft ins Schleudern.



Peach

Leicht

Die Perfektion in Grazie, aber auf der Rennstrecke wird sie zum Rennrowdy. Sie liebt das Driften.



Yoshi

Leicht

Marios einst treuer Gefährte ist nun ein ernst zu nehmender Rivale. Er verliert nie die Haftung!



Toad

Leicht

Er ist zwar klein, aber dieser ausgeglichene Fahrer kann mit seinem Kart umgehen.





Donkey Kong

Schwer

Donkey Kong zerschmettert mit seiner Gorillakraft seine Gegner. Das Driften durch Kurven liegt ihm besonders.



Bowser

Schwer

Marios Erzrivale. Beim Driften in den Kurven erreicht er ein mörderisches Tempo.



Wario

Schwer

Dieser Schurke hat es auf Mario abgesehen. Er ist ziemlich ausgeglichen, nur in punkto Beschleunigung hapert es bei ihm.



Shygy

Leicht

Was geht nur unter dieser Maske vor sich? Sucht er vielleicht nach einer Schwäche in der Panzerung seiner Gegner? Shygy ist nur im DS-Download-Spiel (siehe Seite 26) verfügbar.



Kurse

Einige Informationen zu den Kursen aus dem GRAND PRIX (siehe Seite 13), ZEITFAHREN (siehe Seite 16) und VERSUS (siehe Seite 18). Wenn du einen GRAND PRIX souverän gewinnst, darfst du nicht nur den nächsten fahren, sondern schaltest auch neue Kurse frei!

NITRO-GRAND PRIX



PILZ-CUP – ACHTERPISTE

Dieser Kurs ähnelt einer Acht. Die Strecke ist breit und die Kurven weitläufig, also ein echter Hochgeschwindigkeitskurs!



RETRO-GRAND PRIX



BANANEN-CUP – GBA: BOWERS FESTUNG 2

Dieser Kurs stammt aus MARIO KART SUPER CIRCUIT™ für Game Boy Advance™. Ein ebener Kurs, aber die Lavagräben sind tückisch und gefährlich.



Auf manchen Kursen findest du Turbopfelder. Fahre darüber, um für kurze Zeit einen Turboschub zu erhalten.





Nintendo Wi-Fi Connection

Via Nintendo Wi-Fi Connection können mehrere MARIO KART DS-Besitzer selbst über große Entfernungen mittels des Internets gegeneinander antreten.

- Um Nintendo DS-Spiele über das Internet zu spielen, musst du zunächst die Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) auf deinem Nintendo DS-System einrichten. Um nähere Informationen zur Nintendo WFC zu erhalten, lies bitte in der Anleitung, die diesem Spiel beigelegt wurde, nach.
- Um das Setup der Nintendo WFC abzuschließen, benötigst du ferner Zugriff auf einen PC, der mit einem drahtlosen Netzwerk (z.B. einem drahtlosen Router) und einer aktiven Breitband-Internetverbindung ausgestattet ist.
- Solltest du keinen PC mit einem drahtlosen Netzwerk besitzen, benötigst du einen Wi-Fi USB Connector (separat erhältlich). Um nähere Informationen zur Nintendo WFC zu erhalten, lies bitte in der Bedienungsanleitung, die diesem Spiel beigelegt wurde, nach.
- Du kannst Nintendo WFC-kompatible Spiele auch an ausgewählten Internet HotSpots spielen, ohne weitere Einstellungen vorzunehmen.

Wähle NINTENDO WFC im **Spielmodusbildschirm** aus, um in das **Nintendo Wi-Fi-Menü** zu gelangen.

Nintendo Wi-Fi Connection Versus

Ein Spiel bestreiten

1 Spielbedingungen

Unter Spielbedingungen kannst du die folgenden Einstellungen wählen:

- FREUNDE** Tritt via Nintendo Wi-Fi Connection gegen Spieler an, die MARIO KART DS besitzen sowie in deiner Freundesliste oder in der Freundesliste deiner Freunde registriert sind und momentan eine Verbindung zur Nintendo WFC hergestellt haben.
- MIT RIVALEN** Tritt via Nintendo Wi-Fi Connection gegen Spieler an, die MARIO KART DS besitzen sowie dir in deinen Fertigkeiten ebenbürtig sind.
- KONTINENT** Tritt via Nintendo Wi-Fi Connection gegen Spieler an, die MARIO KART DS besitzen sowie auf dem selben Kontinent leben.
- GLOBAL** Tritt via Nintendo Wi-Fi Connection weltweit gegen Spieler an, die MARIO KART DS besitzen.

2 Fahrerwahl

3 Kartwahl

4 Kurswahl

Wähle einen der 20 Kurse aus. Die Wahl des Kurses, auf dem gefahren wird, hängt davon ab, wie viele Fahrer ihn ausgewählt haben. Es gewinnt also der Kurs mit den meisten „Stimmen“. Falls es 2 zu 2 steht oder es werden vier unterschiedliche Kurse ausgewählt, werden die Kurse zufällig aus den Kandidaten ausgewählt. Nach jedem Rennen wird ein neuer Kurs festgelegt.

5 Und los gehts!

Wenn du dein Nintendo DS-System schließt, während eine Nintendo Wi-Fi Connection hergestellt ist, wird die Verbindung unterbrochen und du kannst das Spiel nicht fortsetzen.

1821840M2



PRINTED IN THE EU