

NINTENDO DS™

NTR-AB3P-FHG

MARIO SLAM BASKETBALL



SPIELANLEITUNG MODE D'EMPLOI HANDLEIDING
(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)
(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ)
(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSINFORMATIE)

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.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Thank you for selecting the MARIO™ SLAM BASKETBALL Game Card for Nintendo DS™ systems.

Merci d'avoir choisi MARIO™ SLAM BASKETBALL pour les consoles de jeu Nintendo DS™.

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.

IMPORTANT : lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Des informations importantes sur la garantie et le service consommateurs se trouvent dans le dépliant de classification par âge, garantie du logiciel et coordonnées inclus avec ce logiciel. Conservez ces documents pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees de gezondheids- en veiligheidsinformatie in deze handleiding zorgvuldig door voordat je het Nintendo DS-systeem, de Game Card, de spelcassette of het accessoire gebruikt. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. In de aparte folder 'Leeftijdsclassificatie, softwaregarantie en contactgegevens' vind je belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar deze documenten om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

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

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met Nintendo DS-systemen.

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

IMPORTANT : utiliser un appareil illégal avec votre Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.

BELANGRIJK: het gebruik van een illegaal apparaat met het Nintendo DS-systeem kan ervoor zorgen dat dit spel niet kan worden gespeeld.

© 2006 NINTENDO. © 2006 SQUARE ENIX.

COPYRIGHTS OF PROGRAM RESERVED BY NINTENDO AND SQUARE ENIX.

COPYRIGHTS OF GAME, CHARACTERS, SCENARIO AND MUSIC, EXCEPT COPYRIGHTS OWNED BY SQUARE ENIX, RESERVED BY NINTENDO.

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

LES COPYRIGHTS DE CE PROGRAMME SONT RESERVES PAR NINTENDO ET SQUARE ENIX.

LES COPYRIGHTS DU JEU, DES PERSONNAGES, DU SCENARIO ET DE LA MUSIQUE, A L'EXCEPTION DES COPYRIGHTS POSSEDES PAR SQUARE ENIX, SONT RESERVES PAR NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE 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.

Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation, à l'exception de certains caractères.

LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

CONTENTS / SOMMAIRE

Deutsch	6
Français	44



2-4

DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL

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

JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.

DRAADLOZE DOWNLOAD PLAY

MET DIT SPEL KUNNEN DRAADLOOS MULTIPLAYER-GAMES WORDEN GESPEELD, DIE VAN ÉÉN GAME CARD WORDEN GELADEN.



2-4

DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL

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

JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.

DRAADLOZE MULTI-CARD PLAY

MET DIT SPEL KUNNEN DRAADLOOS MULTIPLAYER-GAMES WORDEN GESPEELD, ALS ELK NINTENDO DS-SYSTEEM IS VOORZIEN VAN EEN GAME CARD MET DIT SPEL.





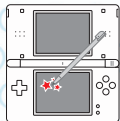
• Erste Schritte	7	• Rangliste	29
• Steuerung	9	• Charaktere	31
• Bildschirme und Regeln	15	• Items	34
• Training	17	• Spielfelder	36
• Turnier	19	• Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)	38
• Match	21	• Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)	39
• Duell	23		
• Optionen	27		

Einzigartige Steuerung

Bei MARIO™ SLAM BASKETBALL wird folgende Steuerung verwendet:

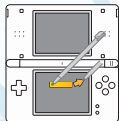
Berühren

Berühre den Touchscreen oft und schnell hintereinander mit dem Touchpen.



Ziehen

Ziehe den Touchpen in eine Richtung über den Touchscreen und setze ihn danach ab.



Innerhalb dieser Anleitung werden Instruktionen zum „Berühren“ und „Ziehen“ dargestellt wie oben abgebildet.

Innerhalb dieser Anleitung werden Abbildungen des oberen Bildschirms durch einen **roten** Rahmen und Abbildungen des unteren Bildschirms durch einen **blauen** Rahmen gekennzeichnet.



Stelle sicher, dass das Nintendo DS™-System ausgeschaltet ist. Stecke die MARIO SLAM BASKETBALL-Karte in den DS-Kartenschlitz, bis du ein Klicken hörst.

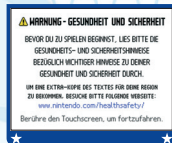
Wenn du das System einschaltest, erscheint der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm**. Lies ihn dir gründlich durch und berühre danach den Touchscreen.

Berühre die MARIO SLAM BASKETBALL-Schaltfläche auf dem **Nintendo DS Menübildschirm**. Das Spiel wird jetzt gestartet.

Wenn in deinem System der AUTO-MODUS aktiviert ist, kannst du diesen Schritt überspringen. In der Betriebsanleitung deines Nintendo DS findest du weitere Informationen.

Der **Titelbildschirm** erscheint. Triff deine Auswahl im **Hauptmenü**, das auf dem Touchscreen erscheint.

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.



Hauptmenü

Im **Hauptmenü** stehen sechs Menüpunkte zur Auswahl. Berühre eine davon, um fortzufahren.



Rangliste

Optionen

TRAINING (S. 17–18)

Hier kannst du die Steuerung und die einzelnen Moves trainieren.

MATCH (S. 21–22)

Spiele ein Spiel gegen die CPU.

Optionen (S. 27–28)

Ändere die Einstellungen oder bearbeite dein Profil.

TURNIER (S. 19–20)

Spiele in einem Turnier um die Meisterschaft.

DUELL (S. 23–26)

Spiele drahtlos gegen andere Spieler.

Rangliste (p. 29–30)

Hier siehst du, welchen Rang du hast.

Speichern

Dein erreichter Spielfortschritt wird am Ende jedes Matches gespeichert. Die von dir vorgenommenen oder geänderten Einstellungen werden gespeichert, wenn ein Match beginnt. Du kannst all deine gespeicherten Daten löschen, indem du die A-, B-, Y- und X-Knöpfe sowie die L- und R-Tasten gleichzeitig gedrückt hältst, während du das Spiel startest.

Aber sei vorsichtig: Einmal gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden!

Steuerung



Das wichtigste Element der Steuerung von MARIO SLAM BASKETBALL ist der Touchscreen, aber du wirst auch das Steuerkreuz und die L-Taste verwenden. In dieser Anleitung markiert eine grüne Überschrift die Steuerung im Angriff und eine gelbe Überschrift die Steuerung in der Verteidigung.

Topscreen

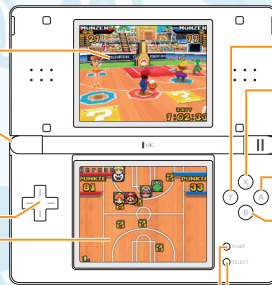
L-Taste (S. 13)

Spielerwechsel

Steuerkreuz

Spieler bewegen

Touchscreen



Y-Knopf

X-Knopf

R-Taste

A-Knopf

B-Knopf

START

Pausenmenü öffnen
(S. 16)

SELECT

Markierung Ein/Aus
(S. 15)

Drückst du die L- und R-Tasten, START und SELECT gleichzeitig, wird das Spiel zurückgesetzt und kehrt zum **Titelbildschirm** zurück.

Schließe das Nintendo DS-System, um den **Standby-Modus** zu aktivieren. Dies reduziert den Batterieverbrauch. Öffnest du das System wieder, wird der **Standby-Modus** deaktiviert und du kannst das Spiel fortsetzen. Solange du ein Spiel via Drahtloser DS-Datenübertragung spielst, steht der **Standby-Modus** nicht zur Verfügung.

Dieser Abschnitt beschreibt die Steuerung für Rechtshänder. Du kannst die Steuerung für Rechtshänder oder Linkshänder festlegen, indem du **OPTIONEN** auswählst, dann **HAND-AUSWAHL** und schließlich **LINKS** oder **RECHTS** (S. 27). Über die hier aufgeführten Moves hinaus gibt es noch zahlreiche andere. Öffne das **TRAINING** und wähle **MOVES**, um sie alle zu üben (S. 17).

Bewegen

Drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die sich dein Charakter bewegen soll.

Wenn er sich nicht bewegt, obwohl du das Steuerkreuz drückst, prüfe **HAND-AUSWAHL** unter **OPTIONEN**. Der Charakter kann nicht mithilfe des Steuerkreuzes bewegt werden, wenn die **HAND-AUSWAHL** auf **LINKS** eingestellt ist.



Dribbeln

Berühren

Berühre den Touchscreen, während dein Spieler den Ball hält, um zu dribbeln.

Wird das Dribbeln beendet und dein Spieler hält den Ball, kann er nicht erneut zu dribbeln beginnen. Jetzt muss der Ball geworfen oder einem Mitspieler zugespielt werden.



Erhalte Münzen durch ?-Felder (S. 16)!



Berühre die Richtung, in die du dich bewegen möchtest, um schneller zu werden!

Passen

Ziehe nach links oder rechts

Wenn du den Touchpen nach links oder rechts ziehst, während dein Spieler den Ball hat, passt er ihn zu einem Mitspieler in der entsprechenden Richtung.



Werfen

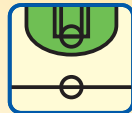
Ziehe von unten nach oben

Wenn du den Touchpen von unten nach oben ziehst, während dein Spieler den Ball hat, wirft er ihn. Landet der Ball im Korb, erhältst du Punkte.



Punkte

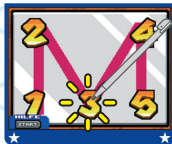
Wie viele Punkte dir ein Korbwurf bringt, hängt von der Wurfposition deines Spielers ab. Steht er in der grün schattierten Zone, erhältst du 20 Punkte. Steht er außerhalb dieser Zone, erhältst du 30 Punkte. Und 40 Punkte erhältst du für einen Spezial-Wurf – unabhängig davon, von wo dieser ausgeführt wurde. Alle Münzen, die du im Moment des Korbwurfs besitzt, werden zu den erzielten Punkten hinzugezählt (S. 16). Wenn du die ?-Felder auf **AUS** gestellt hast, ändert sich die Punktevergabe (S. 22).



Spezial-Würfe

Figur zweimal dribbeln

Jeder Charakter hat eine eigene Figur. Wenn du diese Figur zweimal dribbelst, ohne unterbrochen zu werden, führt dein Spieler einen Spezial-Wurf aus. Wähle TRAINING und dann SPEZIAL-WÜRFE (S. 17) aus. Dort kannst du die zu dribbelnden Figuren und ihre Auswirkungen überprüfen.



Marios Figur

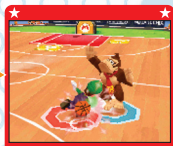


Wenn du die Figur zweimal dribbelst...

Ball stehlen

Ziehe von oben nach unten

Wenn du den Touchpen von oben nach unten ziehst, während dein Spieler nicht im Ballbesitz ist, wird er versuchen, mit einem Steal den Ball vom Gegner zu stehlen.



Springen

Ziehe von unten nach oben

Wenn du den Touchpen von unten nach oben ziehst, während dein Spieler nicht im Ballbesitz ist, springt dein Spieler, um so den Wurf eines Gegners abzu-blocken.



Items verwenden

Ziehe in Richtung des Gegners

Wenn dein Spieler ein ?-Feld berührt, erscheint ein Item. Manche Items hält dein Spieler in der Hand; ziehe den Touchpen, um das Item zu verwenden. Andere Items entfalten ihre Wirkung sofort, wenn sie berührt werden.



Spielerwechsel

L-Taste/Ziehe, während du die L-Taste gedrückt hältst

Drückst du kurz die L-Taste, während dein Spieler nicht im Ballbesitz ist, wechselst du zu dem Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Wenn du den Touchpen ziehst, während du die L-Taste gedrückt hältst, wechselst du zu einem Spieler, der in Zugrichtung steht.



Drücke kurz die L-Taste



Während du die L-Taste gedrückt hältst



Knöpfe

MARIO SLAM BASKETBALL wird während eines Matches vor allem über den Touchscreen gesteuert. Doch du kannst das Spiel auch über die Knöpfe steuern, wenn du **KNÖPFE** aktivierst. Du kannst dies entweder in den **OPTIONEN** (S. 27) oder im **Pausenmenü** (S. 16) einstellen.



Steuerung im Angriff (während dein Spieler im Ballbesitz ist)

X-Knopf	Wurf
Y-Knopf	Pass nach links
A-Knopf	Pass nach rechts
B-Knopf	Dribbeln
X-Knopf im Lauf	Dunking
B- und X-Knopf gedrückt halten	Charge-Wurf (aufladen und werfen)

Steuerung in der Verteidigung (während dein Spieler nicht im Ballbesitz ist)

X-Knopf	Sprung
Y-Knopf	Gleitschritt links
A-Knopf	Gleitschritt rechts
B-Knopf	Steal / Item-Wurf
B-Knopf gedrückt halten	Blocken
X-Knopf → X-Knopf	Jump-Steal (springen und stehlen)

Dies ist die Steuerung für Rechtshänder (wähle **RECHTS** in der **HAND-AUSWAHL** unter **OPTIONEN**). Wenn du das Spiel auf linkshändige Steuerung einstellst, verwende statt der A-, B-, X- und Y-Knöpfe die Richtungen auf dem Steuerkreuz **▶▼▲◀** und statt der L-Taste die R-Taste (S. 27).

Bildschirme und Regeln



In MARIO SLAM BASKETBALL sammelst du Münzen von ?-Feldern, wirfst Körbe und versuchst, eine höhere Punktzahl als der Gegner zu erreichen. Erreiche den Korb deines Gegners, indem du den Ball deinen Mitspielern zupasst.

Spielbildschirme

Die Spieler deines Teams erscheinen auf dem Touchscreen als rote Symbole, die Spieler deines Gegners als blaue Symbole. zeigt, wo sich der Ball befindet und zeigen ?-Felder an.

Münzen deines Teams



Münzen des gegnerischen Teams

Markierung

SP1 ist rot und SP2 oder die CPU ist blau. Mit **SELECT** schaltest du diese Markierung ein oder aus.

Icon

Zeigt Spieler und den Ball außerhalb des Bildschirms an.

Punktzahl deines Teams



Zeit

Punktzahl des gegnerischen Teams

Periode

Spielersuche-Symbol (S. 25)

Grundregeln

Zwei Teams zu je 3 Spielern versuchen, den Ball in den Korb des Gegners zu werfen und damit Punkte zu sammeln. Ein Match ist (üblicherweise) in zwei Perioden unterteilt. Das Team, das am Ende der letzten Periode die meisten Punkte hat, gewinnt.

Mehr Münzen, mehr Punkte!

Dribble den Ball auf den ?-Feldern, um Münzen zu erhalten. Wenn du einen Korb wirfst, werden all deine Münzen zu deinen Punkten hinzugezählt. Danach wird der Münzenzähler auf null zurückgesetzt. Wenn du also 30 Münzen gesammelt hast und einen 20-Punkte-Korb wirfst, erhältst du insgesamt 50 Punkte. Münzen erhältst du, indem du den Ball auf den ?-Feldern dribbelst oder indem du Münzen aufsammelst, die ein Spieler fallen ließ.

Pausenmenü

Drücke während eines Matches START, um das **Pausenmenü** anzuzeigen. Je nachdem, in welchem Spielmodus du dich befindest, können unterschiedliche Menüs angezeigt werden.

WEITER Kehrt zum **Matchbildschirm** zurück

SPIELERSUCHE Schaltet die Spielersuche EIN/AUS (S. 25)

BEENDEN Beendet das Match

KNÖPFE Schaltet die Knöpfe EIN/AUS



Training

In diesem Modus kannst du die Steuerung und die möglichen Moves üben. Berühre eine Menüoption, um sie auszuwählen und berühre danach O.K. Es ist sicher nicht verkehrt, vor dem ersten richtigen Spiel zunächst etwas zu üben. Du kannst hier auch fortgeschrittene Taktiken trainieren.




Moves

Lerne die MARIO SLAM BASKETBALL-Regeln und übe die Beherrschung der Steuerung, um für die Matches gerüstet zu sein. Wähle und berühre eine Menüoption auf dem Touchscreen und folge den Anweisungen auf den Bildschirmen, um zu üben. Drücke START, während HILFE START erscheint, um weitere Anweisungen zu lesen.

Erreiche die Ziele des Trainings, um neue Übungen freizuschalten!



Scrollleiste

Berühre  , um nach oben und unten zu scrollen. Ziehe , um frei zu scrollen.

Zurück

Spezial-Würfe

Hier werden die zu dribbelnden Figuren für die Spezial-Würfe gezeigt. Ziehe den Charakter deiner Wahl in den Korb und berühre O.K.?, um zum **Übungsbildschirm** zu gelangen.

Korb



Dribbling-Wettlauf

Wenn du alle Übungen absolviert hast, wird der Dribbling-Wettlauf freigeschaltet. Sammle 100 Münzen und erreiche das Ziel – natürlich in möglichst kurzer Zeit. Wähle den Spieler deiner Wahl sowie die Strecke, auf der du spielen willst, und berühre O.K.

Wettlaufbildschirm

Dribble auf den ?-Feldern, sammle Münzen und erreiche das Ziel. Weiche allen Hindernissen aus, sonst verlierst du Münzen.

Steuerung (für Rechtshänder)

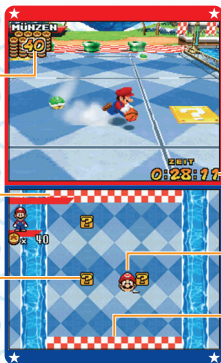
Steuerkreuz	Bewegen
Berühren (auf dem Touchscreen)	Dribbeln
R-Taste	Heran- / Wegzoomen

Gesammelte Münzen

Ziel

Position der ?-Felder

Die ?-Felder können überall auftauchen. Manche bewegen sich sogar!



Zeit

Position des Spielers

Start



Turnier

Wähle deine Lieblingscharaktere und Turnier, das du bestreiten möchtest, um das Spiel zu starten. Du hast ein Turnier erfolgreich abgeschlossen, wenn du alle Matches darin gewinnst.

Turnier wählen

Wähle ein Symbol wie zum Beispiel 🍄 und berühre O.K. Wenn du noch ruhende Turnierdaten hast, wirst du gefragt, ob du vom LETZTEN SPIELSTAND AUS FORTSETZEN möchtest. Wählst du NEIN, wirst du gefragt, ob du die TURNIERDATEN LÖSCHEN möchtest. Wenn du diese Frage mit JA beantwortest, wird der bisherige Spielstand für immer gelöscht.



Spielerwahl

Ziehe die drei gewünschten Charaktere in den Korb und berühre O.K.?, um deine Auswahl zu bestätigen. Du kannst bereits ausgewählte Charaktere noch auswechseln, indem du einen vierten Charakter in den Korb ziehst, nachdem bereits drei Charaktere auf ihre Plätze verteilt wurden.

Zufallsspiel

Drücke SELECT, um automatisch Spieler für die noch freien Positionen auswählen zu lassen. Wenn du bereits drei Charaktere ausgewählt hast, werden sie zufällig ausgetauscht.



Charaktertypen

Berühre einen Charakter, um sein Profil zu sehen.

ALLROUNDER

Gut ausgeglichene Fähigkeiten

WIRBELWIND

Bewegt sich sehr schnell

TECHNIKER

Wirft besonders gut

KRAFTPAKET

Stiehlt besonders gut

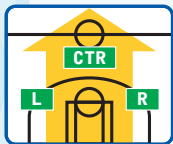
TRICKSER

Beherrscht Täuschmanöver besonders gut



Positionen

In der Reihenfolge, in der du deine Charaktere auswählst, werden sie auf die Positionen Center (CTR), links (L) und rechts (R) verteilt. Zu Beginn des Matches steuerst du den Spieler auf der Center-Position.

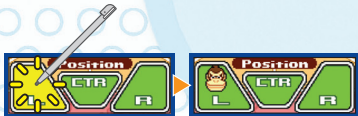


Positionen zuweisen und wechseln

Um die Positionen zu wechseln, ziehe einfach einen bereits ausgewählten Spieler von seiner jetzigen in die gewünschte Position.



Berühre eine Position, bevor du den entsprechenden Charakter wählst, um ihn dieser Position zuzuweisen.



Match

Wähle die Charaktere für dein Team, ein Spielfeld und die Spielregeln und spiele gegen die CPU. Du kannst auch bestimmen, wie lange das Match dauern soll und wie viele Perioden es hat. Stelle dir alles so ein, wie es dir gefällt!

Spielerwahl

Wähle die Charaktere deines Teams, indem du sie in den SP1-Korb ziehst, und die Charaktere des gegnerischen Teams, indem du sie in den CPU-Korb ziehst. Drücke SELECT, um die noch freien Positionen zufällig besetzen zu lassen. Wenn bereits drei Charaktere ausgewählt wurden, werden sie zufällig ersetzt.



Platzwahl


Wähle das Spielfeld, auf dem du spielen möchtest. Berühre 🍷, 🍷 oder 🍷, um verschiedene Spielfelder sehen zu können. Berühre den Namen eines Spielfeldes, um es auszuwählen, und danach O.K., um deine Wahl zu bestätigen. Je mehr Turniere du gewinnst, desto mehr Spielfelder stehen dir zur Verfügung.

Regeln (S. 22)

Hier kannst du die Regeln einstellen.



Regeln

Berühre die einzelnen Schaltflächen, um die Regeln anzupassen und berühre , um zum vorherigen Bildschirm zurückzugelangen. Die eingestellten Regeln werden gespeichert, sobald das Match beginnt.

Momentane Regeln

Diese Regeln gelten im Moment. Du kannst sie auf dem Touchscreen verändern.

ZEIT EINSTELLEN

Hier kannst du festlegen, wie lange jede einzelne Periode dauert/dauern soll.

PERIODEN

Hier kannst du die Anzahl der gewünschten Perioden einstellen.

CPU-LEVEL

Hier kannst du wählen, wie gut die CPU spielen soll. Die Skala reicht von Amateur (1) bis Brutal (5).



Ausgewähltes Spielfeld

?-FELDER

Schalte die ?-Felder EIN oder AUS. Wenn du sie auf AUS stellst, werden die Punkte wie folgt gezählt:



Spezial-Würfe sind 4 Punkte wert.

Abpfiff!

Wenn das Match beendet ist, erscheinen Optionen auf dem Touchscreen. Um ein weiteres Match mit den gleichen Einstellungen zu spielen, wähle NOCH MAL. Um zum Hauptmenü zurückzukehren, wähle BEENDEN.



Wähle entweder MULTI-KARTEN-SPIEL oder EINZELKARTE-SPIEL und beginne ein drahtloses Spiel. Lies zuvor bitte die Seiten 38–40.

Multi-Karten-Spiel

Ein Spiel wählen

Wähle aus den Spielmodi MATCH, WETT-DRIBBLING oder MÜNZJÄGER (S. 25–26) und wähle danach deinen Gegner.

Dir werden nur Gegner angezeigt, die das gleiche Spiel wie du ausgewählt haben.

Spielersuche

Wähle SPIELERSUCHE und berühre START, wenn du jemanden gefunden hast, der gegen dich spielen möchte.

Spielteilnahme

Wähle SPIELTEILNAHME und berühre O.K., wenn du jemanden gefunden hast, gegen den du spielen kannst.

Spielerwahl

Wähle die Charaktere, die in deinem Team spielen sollen. Sowohl der Gastgeber als auch der Gast müssen O.K.? berühren, damit es weitergeht.

Platzwahl/Streckenwahl

Wähle ein Spielfeld oder eine Strecke, auf der du spielen willst. Das kann nur SP1 tun.

Matchbildschirm

Spiele den Spielmodus, den du im **Spielauswahlbildschirm** festgelegt hast.

Spielende

Wenn das Match vorbei ist, wähle aus den folgenden Optionen: NOCH MAL, SPIELERWAHL oder BEENDEN. In einem MATCH können diese Optionen von deinem Gegner oder von dir gewählt werden, aber in WETT-DRIBBLING und MÜNZJÄGER kann das nur SP1 tun.

Einzelkarte-Spiel

Hier kannst du WETT-DRIBBLING und MÜNZJÄGER spielen. Lies zuvor bitte die Seiten 38–40. Ab dem **Spielerwahlbildschirm** sind die Schritte identisch mit denen im MULTI-KARTEN-SPIEL.

SP1–SP4

Der Gastgeber ist SP1. Die Gäste sind SP2, SP3 und SP4, in der Reihenfolge, in der sie das Spiel herunterladen.



- Gäste beginnen das Spiel mit eingeschalteten Knöpfen (S. 27).
- Gäste können die L- oder R-Taste drücken, um auszuwählen, mit welcher Hand sie spielen.

Match (nur Multi-Karten-Spiel)

Für 2 Spieler

Spiele ein Match mit einem Dreierteam. Die Steuerung ist mit der im **Einzelspielermodus** identisch.



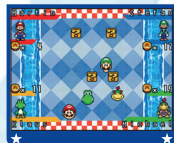
Spielersuche

Wenn Spieler, deren SPIELERSUCHE im **Pausenmenü** oder **Optionenmenü** (S. 27) eingeschaltet ist, dir nahe genug sind, treten die Herausforderer ein – und du kannst sie nicht ablehnen. Folge den Schritten, wie sie unter MULTI-KARTEN-SPIEL beschrieben wurden, um ein Match zu beginnen. Herausforderer können eintreten, wenn beide Spieler ein Einzelspielerspiel in MATCH oder TURNIER spielen.

Wett-Dribbling

Für 2 bis 4 Spieler

Sammele 100 Münzen und erreiche danach als Erster das Ziel. Lies Seite 18; dort findest du eine Beschreibung der Steuerung. Der Touchscreen zeigt die Positionen beider Spieler, ?-Felder und die Anzahl der Münzen. Nur SP1 kann durch Drücken von START das **Pausenmenü** aufrufen.



Münzjäger

Für 2 bis 4 Spieler

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 50 Münzen. Wirf Items auf deine Gegner, damit sie ihre Münzen fallen lassen. Du gewinnst, wenn deine Gegner keine Münzen mehr haben. Wenn vorher die Zeit abläuft, gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen. Besitzt du keine Münzen mehr, hast du die Runde zwar verloren, aber du kannst in einem 3- oder 4-Spieler-Spiel die anderen Spieler weiterhin ärgern. Nur SP1 kann durch Drücken von START das **Pausenmenü** aufrufen.

Münzjäger-Steuerung (für Rechtshänder)

Steuerkreuz	Bewegen
Nach oben ziehen*	Springen
In eine Richtung ziehen	Items verwenden
L-Taste	Kamera nach vorne richten
R-Taste	Heran- / Wegzoomen

* Wenn du keine Items hast

Gesammelte Münzen

Zeit

Item, das dein Charakter gerade hält


Richtung, in die dein Charakter gerade blickt



Münzjägerbildschirm

Optionen



Berühre im **Hauptmenü** , um den **Optionenbildschirm** aufzurufen. Hier kannst du dein Profil bearbeiten und auswählen, mit welcher Hand du das Spiel spielen willst. Nachdem du die Änderungen vorgenommen hast, kehre ins **Hauptmenü** zurück, um die Änderungen zu speichern.

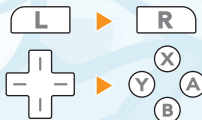
Optionenbildschirm

Berühre die grünen Elemente, um dein Profil zu bearbeiten. Die aktuellen Einstellungen werden hell dargestellt. Berühre , um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

HAND-AUSWAHL

Wähle, mit welcher Hand du spielen möchtest.

Rechtshänder Linkshänder



Spielerprofil

Dies ist dein Spielerprofil.

PROFIL (S. 28)

Hier kannst du deinen Namen und den Kommentar BEARBEITEN.

KNÖPFE (S. 14)

Schalte die Knöpfe EIN oder AUS.

SPIELERSUCHE (S. 25)

Schalte die Spilersuche EIN oder AUS. Sie schaltet sich automatisch auf AUS, wenn du das System ausschaltest oder das Spiel zurücksetzt (S. 9).

Profil bearbeiten

Berühre **BEARBEITEN** unter **PROFIL**, um den **Profilbearbeitungsbildschirm** aufzurufen. Berühre die grünen Elemente, um verschiedene Details bearbeiten zu können. Dein Profil erscheint auch im **Spieler-Rang-Bildschirm**.

RANG und PUNKTE

Gute Ergebnisse in einem **TURNIER** oder einem **MATCH** bringen dir Punkte ein. Wenn du genügend Punkte gesammelt hast, steigst du einen Rang auf. Wenn du ein Spiel verlierst, kannst du jedoch auch Punkte verlieren.

NAME

Gib hier einen Namen deiner Wahl ein.

KOMMENTAR

Füge hier deinen persönlichen Kommentar ein.

- Die **GEWINNQUOTE** und die **STATISTIK** werden angepasst, wenn du ein **MATCH** im Spielmodus **DUELL** spielst.
- Der Name und der Kommentar sind über die Drahtlose DS-Datenübertragung für andere sichtbar. Bitte gib keine persönlichen oder wichtigen Informationen ein.



GEWINNQUOTE

BALL

Wähle den Ball, den du in deinen Spielen verwenden möchtest.



Spielersymbol

Wähle in der **AVATAR-AUSWAHL** ein Symbol aus, das dich repräsentiert.

STATISTIK

Hier siehst du deine gesammelten Siege und Niederlagen.



Rangliste

Hier werden Teilnehmer an Matches nach Rang sortiert aufgelistet, die über die Drahtlose DS-Datenübertragung gespielt haben. Nach jedem Match wird diese Liste aktualisiert. Auf den Bildschirmen siehst du viele nützliche Informationen über die Spieler.

Spieler-Rang-Bildschirm

Spieler, gegen die du noch nicht gespielt hast, sind blau markiert und Spieler, gegen die du bereits gespielt hast, erscheinen grün. Dein eigener Eintrag erscheint rot.

Namensbrett

Der Name des Spielers, seine Statistik und sein Spielersymbol.

FREUNDE

Spieler, gegen die du bereits gespielt hast, geordnet nach ihren Ergebnissen.

ALLE

Alle Spieler, geordnet nach ihren Ergebnissen.



Favoriten

Die Einstellung, die du auf dem **Spielerdatenbildschirm** vorgenommen hast.

Spielersuche (S. 30)

Die Einstellung, die du auf dem **Spielerdatenbildschirm** vorgenommen hast.

FAVORITEN

Alle Spieler, deren Favoriten-einstellung auf **EIN** geschaltet wurde.

Spielerdaten anzeigen

Berühre das Namensbrett, um genauere Informationen zu diesem Spieler aufzurufen und die Einstellungen zu verändern.

Spielerinformationen

Hier erscheinen der Rang des Spielers und seine Statistik. Wenn du deine eigenen Daten aufrufst, erscheint hier deine Statistik.

FAVORITEN

Wenn du diese Option auf EIN stellst, wird dieser Spieler selbst dann nicht vom **Spieler-Rang-Bildschirm** verschwinden, wenn die maximale Anzahl an Spielern erreicht ist.



Spielerdatenbildschirm

DATEN LÖSCHEN

Lösche diesen Spieler aus der Liste.

SPIELERSUCHE

Schalte sie AUS, wenn du verhindern willst, dass Herausforderer in ein laufendes Spiel einsteigen.

- Es können bis zu 99 Spielerprofile gespeichert werden. Markiere wichtige Spieler als FAVORITEN. Wenn bereits 99 Spieler in der Liste gespeichert sind, wird jeder Neuzugang den Spieler mit dem jeweils niedrigsten Rang löschen.
- Wenn du in einem MATCH gegen einen Gegner antrittst, werden eure Spielerprofile über die Drahtlose DS-Datenübertragung ausgetauscht und in der Rangliste des jeweiligen Gegenübers gespeichert.
- Speichere niemals wichtige Daten, wie z.B. persönliche Informationen, in deinem Profil!

Charaktere



Und hier sind die Spieler! Wenn du genügend Turniere gewinnst, finden sich vielleicht sogar noch ein paar versteckte Charaktere...



Mario

ALLROUNDER

Flammenwurf

Ein vielseitiger Spieler, der auf alles vorbereitet ist.



Luigi

ALLROUNDER

Grünflammenwurf

Luigi führt das Team zum Sieg. Seine Fähigkeiten sind ebenso ausgewogen wie die seines Bruders.



Peach

TECHNIKER

Herzchenwurf

Peach weiß genau, was sie will. Und zwar den Ball im gegnerischen Korb versenken.



Daisy

TECHNIKER

Blumenwurf

Daisy ist ein kleiner Wildfang. Ihre Würfe sind erstklassig, und sie ist voller Energie.



Diddy Kong

WIRBELWIND

Fässerwurf

Gegnerische Teams haben kaum eine Chance gegen Diddy Kongs schnelle und flinke Tricksereien!



Donkey Kong

KRAFTPAKET

Kongadunking

Seine enorme Körperkraft macht Donkey Kong zu einem mächtigen Spieler. Komm ihm nicht in die Quere!



Yoshi

ALLROUNDER

Flatterdunking

Yoshi ist ein solider, ausgewogener Spieler. Er kann besonders gut springen.



Waluigi

TECHNIKER

Schraubdunking

Durch seine langen Gliedmaßen fallen Waluigi weite Würfe besonders leicht.



Wario

KRAFTPAKET

Platz-da-Wurf

Wario kennt auf dem Spielfeld keine Freunde. Er bahnt sich einfach seinen Weg!



Bowser Jr.

WIRBELWIND

Graffitiwurf

Auch wenn er nicht danach aussehen mag: Bowser Jr. ist ebenso stark wie sein Vater. Du solltest ihn nicht unterschätzen!

Items















Hier findest du eine Liste der Items, die du während eines Matches verwenden kannst. Manche Items erscheinen überall, andere nur auf bestimmten Spielfeldern. Passe deine Spieltaktik dem jeweiligen Spielfeld an.

Wissenswertes über die Items




Wenn du ein Angriffsitem auf einen gegnerischen Charakter wirfst, stolpert er und verliert den Ball oder das Item, das er hatte, sowie einige Münzen. Rot markierte Items findest du nur, wenn du den Ball hast. Blau markierte Items findest du nur, wenn der Gegner den Ball hat und grün markierte Items können von beiden Teams verwendet werden.

Items für alle Spielfelder

	Münze Die Punktzahl bei einem erfolgreichen Korbwurf erhöht sich um 1.
	10 Münzen Die Punktzahl bei einem erfolgreichen Korbwurf erhöht sich um 10.
	Pilz Erhöht für kurze Zeit deine Geschwindigkeit.
	Giftpilz Verringert für kurze Zeit deine Geschwindigkeit.
	Stern Macht dich für kurze Zeit unverwundbar und erhöht deine Geschwindigkeit.

	Blitz Bringt alle anderen zu Fall.
	Falsches ?-Feld Fliegt in die Richtung, in die du ziehst. Wer darauf tritt, stolpert.
	Banane Fliegt in die Richtung, in die du ziehst. Wer darauf tritt, stolpert.
	Bombe Fliegt in die Richtung, in die du ziehst. Bringt alle in ihrer Nähe zu Fall, wenn sie explodiert.
	Grüner Panzer Fliegt in die Richtung, in die du ziehst. Bringt jeden zu Fall, den er berührt.
	Roter Panzer Fliegt in die Richtung, in die du ziehst und verfolgt den Spieler im Ballbesitz.
	Stachi-Panzer Noch mächtiger als der Rote Panzer. Er verfolgt den Ball sogar durch die Luft.

Items für bestimmte Spielfelder

	Spielmünze (nur Juniors Casino) Wenn du einen Korb wirfst, nachdem du die Spielmünze aufgesammelt hast, löst du ein Glücksspiel aus. Je nachdem, welche Bilder stehen bleiben, kannst du zusätzliche Punkte gewinnen... oder verlieren.
	Mimik (nur Bloopers Ozean) Ziehe, um ihn zu aktivieren. Er schnappt sich den Ball oder spuckt ein paar Münzen aus.
	Froster (nur Frostiges Feld) Wirf ihn auf einen Gegner, um diesen für einige Sekunden einzufrieren.

Spielfelder

Hier erfährst du einiges über die verschiedenen Spielfelder. Es gibt noch viele weitere und alle stecken voller Überraschungen und Extras, die es zu entdecken gilt. Probiere sie alle aus, bis du deinen Favoriten gefunden hast!

Koopa Cabana (Pilz-Turnier)

In der Nähe des Wassers laufen alle etwas langsamer. Und es kommen jede Menge Piratenschiffe, um euch mit ihren Kanonenkugeln zu bombardieren.



Peachs Insel (Pilz-Turnier)

Cheep Cheeps fliegen hier herum. Wenn du einen triffst, wird er zu einer Münze.



DKs Floß (Blumen-Turnier)

Während du am Wasserfall vorbei fährst, rollen dir ständig Fässer entgegen. Und manchmal fliegen Bananen aus dem Urwald auf das Spielfeld.



Luigis Mansion (Blumen-Turnier)

Lass nicht zu, dass die Geister dir den Ball wegschnappen. Mit einem Blitz vertreibst du sie für einige Zeit.



Juniors Casino (Sternen-Turnier)

Mit den violetten Spielmünzen kannst du den Spielautomaten verwenden, wenn du einen Korb wirfst. Je nachdem, welche Bilder angezeigt werden, kann sich deine Punktzahl erhöhen oder verringern.





Nintendo®