

NINTENDO DS™

NTR-AB3P-EIP

MARIO SLAM™ BASKETBALL



MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI

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 MARIO™ SLAM BASKETBALL Game Card for the Nintendo DS™ system.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. 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 il Nintendo DS, 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 la consola Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com o sistema Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console Nintendo DS.

© 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.
© 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	6
Português	44
Italiano	82



2-4

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.



2-4

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.



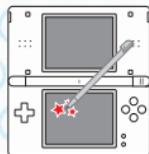
• Comienza a jugar	7	• Clasificación	29
• Controles	9	• Personajes	31
• Pantallas y reglas	15	• Objetos	34
• Retos	17	• Canchas	36
• Copa	19	• Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)	38
• Amistoso	21	• Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)	39
• Multijugador	23		
• Opciones	27		

Acciones

Para jugar a MARIO™ SLAM BASKETBALL tendrás que realizar los siguientes movimientos.

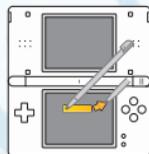
Tocar

Golpea suavemente la pantalla táctil con el lápiz.



Deslizar

Desplaza el lápiz manteniendo el contacto con la pantalla táctil.



En este manual, las acciones de "tocar" y "deslizar" se refieren a los dos gráficos representados arriba.

Además, las capturas con un marco **rojo** indican que hablamos de la pantalla superior y uno **azul** hace referencia a la pantalla táctil.

Asegúrate de que la consola Nintendo DS™ está apagada. Luego inserta la tarjeta DS de MARIO SLAM BASKETBALL en la ranura hasta que quede bien ajustada y enciende la consola.

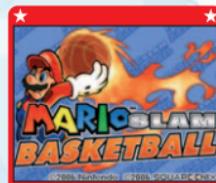
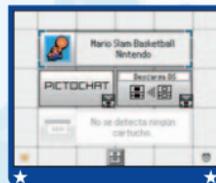
Cuando aparezca la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**, léela y después toca la pantalla táctil para continuar.

En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca el panel de MARIO SLAM BASKETBALL para comenzar el juego.

Si has configurado la consola en el MODO AUTOMÁTICO, el juego se cargará automáticamente. Consulta el manual de instrucciones de la consola para obtener más información.

Tras ver la **pantalla del título**, selecciona una opción del **menú principal** que aparece en la pantalla táctil.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.



Menú principal

El **menú principal** muestra seis objetos. Puedes tocar y acceder a cualquiera de ellos.

Clasificación

Opciones



RETOS (pág. 17–18)

Practica las acciones que necesitarás en los partidos.

AMISTOSO (pág. 21–22)

Juega un partido contra la consola.

Opciones (pág. 27–28)

Cambia la configuración, así como tu perfil.

COPA (pág. 19–20)

¡Inscríbete para llegar a la cumbre!

MULTIJUGADOR (pág. 23–26)

Enfréntate a otros jugadores gracias al modo inalámbrico.

Clasificación (pág. 29–30)

Comprueba las estadísticas de los jugadores.

Cómo guardar la partida

La partida se guardará automáticamente después de cada partido, mientras que la configuración se guardará al principio. Puedes borrar todos los datos si mantienes pulsados simultáneamente los Botones A, B, X, Y, L y R.

Una vez que hayas borrado los datos, no podrás recuperarlos.

Controles



La mayoría de las acciones necesarias para jugar a MARIO SLAM BASKETBALL pueden hacerse con la pantalla táctil, aunque también harás uso del **+** Panel de Control y el Botón L. En este manual, los títulos de fondo verde hacen referencia al ataque y los amarillos a la defensa.

Pantalla superior

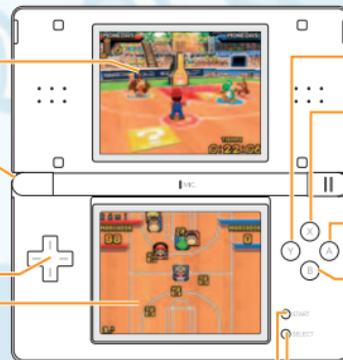
Botón L (pág. 13)

Cambiar de jugador

+ Panel de Control

Mover jugadores

Pantalla táctil



Botón Y

Botón X

Botón R

Botón A

Botón B

START

Acceder al **menú de pausa** (pág. 16)

SELECT

Activar (SÍ) o desactivar (NO) el marcador (pág. 15)

Si pulsas el Botón L, R, START y SELECT al mismo tiempo reiniciarás el juego y volverás a la **pantalla del título**.

Cierra la consola Nintendo DS para activar el **modo de espera** y así reducir el consumo de batería. Este modo se interrumpirá cuando abras de nuevo la consola. Mientras juegues en el **modo multijugador**, no podrás activar el **modo de espera**.

Esta sección trata sobre los controles para los jugadores diestros – puedes seleccionarlos si vas a OPCIONES y seleccionas DERECHA en MANO (pág. 27). Además de los abajo descritos, existen infinidad de trucos y movimientos, ve a RETO y selecciona ENTRENAMIENTO para mejorar tu técnica (pág. 17).

Moverse

Pulsa el **+** Panel de Control en la dirección en la que quieres que vaya el personaje.

Si no se mueve a pesar de pulsar el **+** Panel de Control, comprueba que tienes activado el control con la mano DERECHA en OPCIONES. Si tienes seleccionada la IZQUIERDA, el jugador no se moverá con el **+** Panel de Control.



Driblar

Tocar

Toca la pantalla táctil mientras tu personaje está en posesión del balón para driblar.

Si dejas de hacerlo y el personaje deja de botar la pelota, no podrás seguir driblando. Deberás pasar la pelota a un compañero de equipo o intentar encestar.



Consigue monedas en los Paneles ? (pág. 16)



¡Toca en la dirección en la que quieres ir para correr más!



Pasar

Deslizar a la derecha o a la izquierda

Si deslizas el lápiz hacia la derecha o la izquierda mientras tienes el balón, se lo pasarás al compañero de equipo que se encuentre en esa dirección.



Tirar

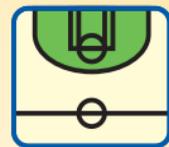
Desliza de abajo a arriba

Si deslizas hacia arriba mientras tienes el balón, realizarás un tiro. Harás puntos si consigues encestar el balón en el aro.



Las canastas

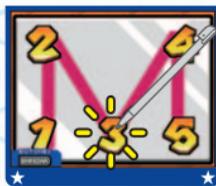
El número de puntos que haces cuando encestras dependerá del lugar desde el cual se ha realizado el tiro. Recibirás 20 puntos si encestras desde la zona verde del gráfico y 30 si lo haces desde fuera. Por último, los tiros especiales valen 40 puntos independientemente del lugar desde donde se realizan. Las monedas que tuvieses almacenadas antes de meter la canasta valen un punto cada una y se añaden a los puntos totales que vale la canasta (pág. 16). Si desactivas (NO) los Paneles ?, cambiará el sistema de puntuación (pág. 22).



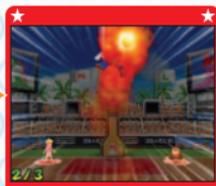
Tiros especiales

Realizar el comando dos veces

Cada personaje tiene un comando propio. Si lo introduces dos veces (y correctamente), realizarás un tiro especial. Para practicar los tiros especiales y sus efectos, vete a RETO y luego selecciona TIRO ESPECIAL (pág. 17).



Ejemplo de Mario



Cuando realizas el comando dos veces...

Robar el balón

Deslizar de arriba a abajo

Desliza el lápiz por la pantalla táctil de arriba a abajo si no tienes la posesión y quieres robársela al contrincante.



Saltar

Deslizar de abajo a arriba

Desliza el lápiz por la pantalla táctil de abajo a arriba si no tienes la posesión y saltarás para intentar ponerle un tapón al contrincante.



Usar objetos

Deslizar hacia el contrincante

Cuando toques un Panel ?, aparecerá un objeto. Una vez esté en tu poder, desliza el lápiz para lanzarlo. El efecto de algunos objetos comienza en el momento en el que nos hacemos con ellos.



Cambiar de jugador

Deslizar mientras pulsas el Botón L / Botón L

Si pulsas el Botón L cuando no tienes el balón, pasarás a controlar el jugador que más cerca se encuentre de la pelota. Si deslizas el lápiz mientras mantienes pulsado el Botón L, pasarás a controlar el personaje que se encuentre en la dirección que hayas marcado.

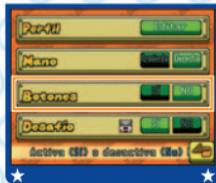


Pulsa el Botón L

Mientras mantienes pulsado el Botón L

Botones de ayuda

Además de con el lápiz táctil, podrás jugar a MARIO SLAM BASKETBALL usando los botones si activas (SÍ) los BOTONES ya sea en las OPCIONES (pág. 27) o en el **menú de pausa** (pág. 16).



Botones en ataque (con la posesión del balón)

Botón X	Tirar
Botón Y	Pasar a la izquierda
Botón A	Pasar a la derecha
Botón B	Driblar
En carrera, Botón X	Mate
Mantener pulsado el Botón B y pulsar el Botón X	Supertiro

Botones en defensa (sin la posesión del balón)

Botón X	Saltar
Botón Y	Reverso a la izquierda
Botón A	Reverso a la derecha
Botón B	Robar, lanzar objetos
Mantener pulsado el Botón B	Manos arriba
Botón X → Botón X	Tornado

Esta sección trata sobre los controles para los jugadores diestros – puedes seleccionarlo si vas a OPCIONES y seleccionas DERECHA en MANO. Si prefieres usar la mano IZQUIERDA, las acciones descritas para los Botones A, B, X e Y pasarán a hacerse desde el + Panel de Control y la del Botón L pasará al Botón R (pág. 27).

Pantallas y reglas

MARIO SLAM BASKETBALL trata de coger monedas de los Paneles ?, hacer canastas y en general de acabar con más puntos que tus oponentes. ¡Avanza hacia la canasta contraria mientras pasas el balón entre los miembros de tu equipo!

Pantallas de juego

Los jugadores de tu equipo aparecen como iconos rojos en la pantalla táctil, mientras que el J2 o el equipo controlado por la consola aparecerán como iconos azules. ● indica dónde se encuentra el balón y ? muestra la ubicación de los Paneles ?.

Tus monedas

Marcador

El del J1 es rojo mientras que el del J2 será azul. Puedes activar o desactivar este marcador pulsando SELECT.

Tu puntuación

Parte o cuarto

Monedas del contrincante

Icono

Indica la posición de los jugadores que no aparecen en pantalla y de la pelota.

Tiempo

Puntuación del contrincante

Icono de desafío (pág. 25)



Reglas básicas

¡Forma equipos de tres jugadores e intenta hacer más puntos que tu contrincante! Al principio, los partidos estarán divididos en dos partes y el equipo con mayor número de puntos al final de la segunda parte es el que gana.

¡Más monedas también son más puntos!

Dribla todo lo que puedas sobre los Paneles ? para conseguir monedas. Estas se añadirán a la puntuación total que vale el tiro y el contador volverá a cero cada vez que encestes. Así, si recoges 30 monedas y haces una canasta de 20 puntos, recibirás 50 puntos. La mayor parte de las veces cogerás monedas botando el balón sobre los paneles, pero también puedes recoger las que se te caen a ti o a tus contrincantes.

Menú de pausa

Durante un partido, pulsa START para acceder a un **Menú de Pausa**. Este menú puede variar dependiendo del modo en el que te encuentres.

CONTINUAR	Volver a la partida
DESAFÍO	Permitir (SÍ) o NO los desafíos (pág. 25)
SALIR	Salir del partido
BOTONES	Activar (SÍ) o NO los botones



Retos

Este modo sirve para que practiques y mejores tu juego. Selecciona una de las opciones en la pantalla táctil y toca SEGUIR para practicar tanto las técnicas básicas como las avanzadas.

Entrenamiento

Familiarízate con las reglas de MARIO SLAM BASKETBALL y practica tu juego en equipo. Selecciona un elemento del menú y toca SEGUIR. Para leer las instrucciones, pulsa START mientras el mensaje AYUDA START aparece en la pantalla táctil para leer las instrucciones.

¡Domina unas técnicas para desbloquear otros tipos de entrenamiento!



Barra de desplazamiento

Toca para subir y bajar. Desliza para moverte con libertad en la lista.

Volver

Tiros especiales

No te quedes sin saber cómo son los tiros especiales. Mete el personaje en la canasta y toca SEGUIR para ir a la **pantalla de práctica**.

Canasta



Dribbling contrarreloj

Esta opción estará disponible cuando domines todas las técnicas que puedes aprender en el ENTRENAMIENTO. En esta carrera, tendrás que recoger 100 monedas y llegar a meta en el menor tiempo posible. Selecciona un personaje y una cancha y luego toca SEGUIR.

Pantalla de la carrera

Dribla sobre los Paneles ?, recoges monedas y, finalmente, corre a meta. Cuidado con los obstáculos y los objetos, podrías perder todas las monedas...

Controles para diestros

+ Panel de Control
Tocar (pantalla táctil)
Botón R

Moverse
Driblar
Acercar o alejar la cámara

Monedas recogidas



Meta



Tiempo

Ubicación de los jugadores

Salida



Selecciona a tus jugadores favoritos, forma un equipo e inscríbete en una copa. Ganarás la copa si terminas en primer lugar.

Selección de copas

Selecciona un icono como  y toca SEGUIR para continuar. Cuando estés disputando una copa, se te preguntará ¿CONTINUAR DESDE DONDE LO DEJASTE? Si seleccionas NO, se te preguntará ¿BORRAR LOS DATOS DE LAS COPAS? Si entonces seleccionas SÍ, se borrarán los datos para siempre.



Selección de jugadores

Mete canasta con los 3 jugadores que quieres que formen tu equipo y toca SEGUIR para confirmar la selección. Si sigues añadiendo jugadores a la canasta antes de tocar SEGUIR, podrás cambiar los componentes de tu equipo a tu gusto.



Selección aleatoria

Pulsa SELECT para cubrir automáticamente las plazas de tu equipo que falten. Si ya has seleccionado tres jugadores, se cambiarán los tres.

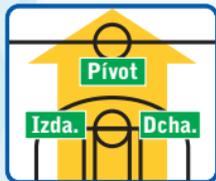
Tipos de jugadores

Toca un personaje para ver su perfil.

EQUILIBRADO	Un poco de todo
VELOZ	Rápido en la cancha
HÁBIL	Buen tiro
POTENTE	Buenos robos
PILLO	Llenos de recursos

Posiciones

El primer jugador que selecciones jugará en el centro (PÍVOT), de ala izquierdo (IZDA.) o de ala derecho (DCHA.). El partido comenzará con el pivot.

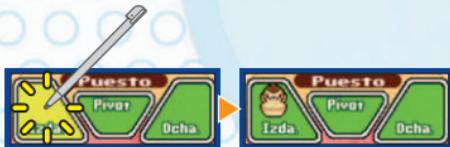


Cambiar de puesto en la cancha

Para hacerlo, desliza el jugador que desees cambiar hasta su nueva posición en el campo.



Toca un puesto y después selecciona un jugador para que ocupe esa función en el equipo.



Amistoso

Selecciona los jugadores, la cancha y las reglas para enfrentarte a la consola. Puedes incluso modificar el número de partes o la duración del partido. ¡Haz uno a tu medida!

Selección de jugadores

Selecciona los jugadores que vayan a formar los dos equipos y toca SEGUIR. Los jugadores de tu equipo deben de encestarse en la canasta del J1 y los de la consola en la canasta CPU. Pulsa SELECT para cubrir automáticamente las plazas de tu equipo que falten. Si ya has seleccionado tres jugadores, se cambiarán los tres.



Selección de cancha

Selecciona la cancha en la que te gustaría jugar. Toca o para cambiar los tipos de canchas y toca SEGUIR para continuar. A medida que ganas copas, tendrás más canchas disponibles en este modo.

Fijar las reglas (pág. 22)

Haz un partido a tu gusto.



Fijar las reglas

Toca cada elemento para configurarlo a tu gusto y selecciona  para volver a la pantalla anterior. Tu configuración se guardará al comienzo del enfrentamiento.

Reglas en vigor

Muestra la configuración que has elegido.

DURACIÓN

¿Cuánto quieres que dure cada parte?

N.º DE PARTES

Selecciona cuántas partes quieres jugar.

NIVEL CONSOLA

Selecciona lo bien que jugará el equipo que controle la consola, de principiante (1) a brutal (5).



Cancha seleccionada

Paneles

Activa (SÍ) o desactiva (NO) los Paneles ?. Si están desactivados, el sistema de puntuación será el siguiente:



Los tiros especiales valdrán 4 puntos.

¡A jugar!

Cuando se termine el partido, aparecerán una serie de opciones en la pantalla táctil. Para comenzar otro partido, toca REINTENTAR. Toca SALIR para volver al menú principal.

Multijugador

Selecciona MULTITARJETA o DESCARGA DS y disfruta del modo inalámbrico. Consulta las páginas 38–40 antes de comenzar.

Multitarjeta

Selecciona un modo

Elige a tu contrincante ya sea en AMISTOSO, DRIBBLING CONTRARRELOJ o CAZAMONEDAS (pág. 25–26).

No encontrarás ningún contrincante a menos que el otro jugador haya seleccionado el mismo modo que tú.

Anfitrión

Selecciona ANFITRIÓN y toca COMENZAR cuando hayas encontrado un contrincante.

Visitante

Selecciona VISITANTE y toca SEGUIR si encuentras un anfitrión.

Selección de jugadores

Forma el equipo de tus sueños. Una vez hecho esto, tanto el anfitrión como el visitante pueden tocar SEGUIR para continuar.

Selección de pantalla

Selecciona la pantalla en la que quieres jugar. Solo el J1 puede hacerlo.

Pantalla de multijugador

Juega en el modo que seleccionaste en la **pantalla de selección de modo**.

Fin de la partida

Cuando termine, selecciona una de las siguientes opciones: REINTENTAR, HAZ EQUIPOS o SALIR. Tanto el anfitrión como el visitante podrán configurar las diferentes opciones en AMISTOSO, pero solo el anfitrión podrá hacerlo en los modos DRIBBLING CONTRARRELOJ y CAZAMONEDAS.

Descarga DS

Disfruta de DRIBBLING CONTRARRELOJ y CAZAMONEDAS en este modo. Lee las páginas 38–40 para preparar el juego. Los pasos que tendrás que seguir son los mismos que a partir de la **pantalla de selección de personajes** del modo DESCARGA DS.

J1 – J4

El anfitrión se convierte en el J1 y los invitados pasarán a ser el J2, J3, J4 según el orden en el que se hayan descargado el juego.



Amistoso (Solo en modo multitarjeta)

Para 2 jugadores

Juega un partido con un equipo de tres jugadores. Los controles son los mismos que en el equivalente del **modo un jugador**, sin embargo, solo el anfitrión podrá pausar el juego.



Permitir los desafíos

Cuando te encuentres cerca de otro jugador con esta opción activada ya sea desde el **menú de pausa** o las **opciones** (pág. 27), los aspirantes podrán desafiarte a un partido, ¡y no podrás negarte! Sigue los mismos pasos que para el **modo multitarjeta** si quieres jugar. Los desafíos se producirán si ambos jugadores se encuentran en un partido AMISTOSO o de COPA en el **modo un jugador**.

Dribbling contrarreloj

De 2 a 4 jugadores

Consigue 100 monedas y cruza la línea de meta en primer lugar para ganar la carrera. Consulta la pág. 18 para obtener información sobre los controles en carrera. La pantalla táctil muestra la posición de cada jugador, así como la de los Paneles ? y el número de monedas. Solo el J1 podrá pausar el juego para acceder al **menú de pausa** pulsando START.



Cazamonedas

De 2 a 4 jugadores

Cada jugador comienza la partida con 50 monedas. El objetivo del juego es dejar al resto de jugadores sin monedas y, para ello, podrás lanzarles objetos para que se les caigan. Si se acaba el tiempo, el ganador será el jugador que más monedas tenga en su posesión. Si pierdes todas tus monedas, habrás perdido, sin embargo, puedes permanecer en la pantalla para molestar al resto de los jugadores. Solo el J1 podrá pausar el juego para acceder al **menú de pausa** pulsando START.

Controles del Cazamonedas (para diestros)

+ Panel de Control	Moverse
Deslizar arriba *	Saltar
Deslizar	Usar objetos
Botón L	Enfocar cámara hacia delante
Botón R	Acercar o alejar la cámara

* Si no tienes objetos

Monedas

Tiempo restante

Objeto en tu poder

Dirección en la que mira el personaje



Pantalla de Cazamonedas



Opciones

Toca  en el **menú principal** para acceder a la **pantalla de opciones**. Aquí podrás modificar tu perfil o seleccionar la mano con la que prefieres jugar. Para guardar los cambios, solo tienes que volver al **menú principal**.

Pantalla de opciones

Toca los elementos verdes para modificar tu perfil. Los valores actuales aparecerán resaltados. Toca  para salir.

MANO

Selecciona la mano que prefieras.



Perfil

Aquí podrás consultar el perfil que editaste siguiendo las instrucciones de la pág. 28.

PERFIL (p. 28)

Modifica tus datos.

BOTONES (p. 14)

Activa (SÍ) o NO los botones.

DESAFÍOS (p. 25)

Activa (SÍ) o NO esta opción. Los desafíos se desactivarán (NO) cuando apagues la consola o reinicies el juego.



Editar el perfil

Toca EDITAR en PERFIL para acceder a la **pantalla de modificar el perfil**. Toca los elementos verdes para editar la información que desees. Tu perfil aparecerá en la **pantalla de clasificación**.

Clasificación

Conseguirás puntos si obtienes buenos resultados tanto en las COPAS como en los AMISTOSOS. Subirás en la clasificación a medida que vayas acumulando puntos y bajarás si pierdes.



PORCENTAJE DE VICTORIAS

BALÓN

Elige el balón con el que quieres jugar.

NOMBRE

Escribe tu nombre.



Icono del jugador

Elige uno de la lista de personajes.

COMENTARIOS

Escribe aquí tus comentarios.



ESTADÍSTICAS

Consulta tu historial de victorias y derrotas.

- El **PORCENTAJE DE VICTORIAS** y las **ESTADÍSTICAS** se calculan según los resultados de los **AMISTOSOS** en el **modo multijugador**.
- Tanto los comentarios como los datos podrán ser consultados por otras personas a través de la comunicación inalámbrica de Nintendo DS. No incluyas datos importantes o personales.



Clasificación

Los resultados de los amistosos multijugador se mostrarán en este apartado. La clasificación se actualizará de forma automática al final de cada partido. En esta pantalla podrás consultar varios datos de interés.

Pantalla de clasificación

Los paneles azules corresponden a jugadores contra los que aún no has jugado, los verdes muestran los jugadores a los que ya te has enfrentado y el panel rojo te corresponde a ti.

Panel del nombre

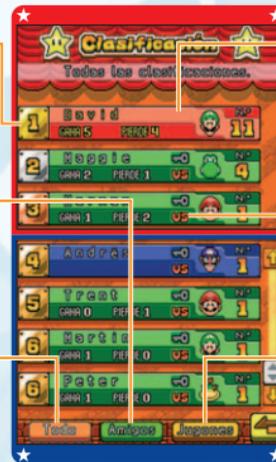
Contiene el nombre del jugador, su historial y el icono del personaje.

AMIGOS

Consulta la clasificación de los jugadores a los que te has enfrentado.

TODO

Consulta todos los jugadores de la clasificación.



Jugones

Consulta los ajustes que hayas hecho en la **pantalla de información del jugador**.

Desafíos (pág. 30)

Consulta los ajustes que hayas hecho en la **pantalla de información del jugador**.

JUGONES

Consulta los jugadores incluidos en esta lista.

Información del jugador

Toca el panel con el nombre del jugador cuyo perfil quieras modificar.

Información

Aquí podrás consultar el historial. Para consultar tus datos, toca el panel con tu nombre.

JUGONES

Activa esta opción para evitar que tus amigos favoritos desaparezcan de la clasificación aunque esta llegue al máximo de jugadores permitidos.



Pantalla de información del jugador

- Podrás conservar hasta 99 jugadores en tu clasificación, asegúrate de marcar a los más importantes como JUGONES. Cuando alcances los 99 jugadores en la lista, se borrarán primero los jugadores con peor clasificación.
- Cuando te enfrentes a alguien en un AMISTOSO del **modo multijugador**, os intercambiaréis vuestros perfiles y entraréis en la CLASIFICACIÓN del otro.
- No introduzcas información personal o importante en tu perfil.

BORRAR DATOS

Borra a un jugador de la lista.

DESAFÍOS

Desactiva esta opción para evitar que otros jugadores te desafíen a un encuentro.



Personajes

¿Conozcamos a los jugadores! Quizá consigas más jugadores si ganas muchas copas ...



Mario

EQUILIBRADO

Tiro de fuego

Un jugador muy versátil y polivalente, sale airoso de cualquier situación.

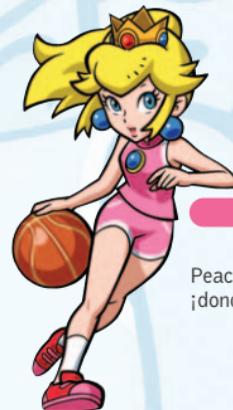


Luigi

EQUILIBRADO

Tiro de fuego verde

Luigi siempre consigue echarse el equipo a la espalda con un juego sólido y efectivo.



Peach

HÁBIL

Tiro amoroso

Peach apunta a canasta y... ¡donde pone el ojo, pone la bola!



Daisy

HÁBIL

Tiro flor

Daisy no se anda con chiquitas en la cancha, y su tiro exterior es algo a temer... ¡Parece que jamás se cansa!



Donkey Kong

POTENTE

Mate bongó

Casi imparable tanto en defensa como en ataque, mejor será que no te interpongas en su camino cuando encare el aro.



Diddy Kong

VELOZ

Tiro jet

Más le vale a los jugadores estar atentos... ¡Diddy Kong podría robarte el balón en un abrir y cerrar de ojos!



Yoshi

EQUILBRADO

Tiro aleteo

Yoshi se desenvuelve bien con cualquier tipo de juego. Aunque gracias a sus poderosos saltos, prefiere machacar cuando puede.

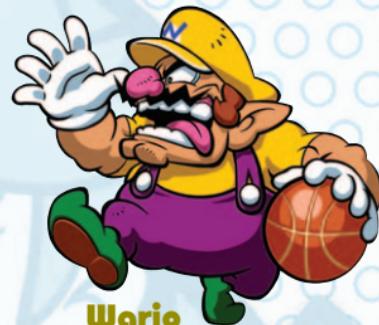


Waluigi

HÁBIL

Mate Twist

Debido a sus largas piernas, Waluigi tiene un tiro temible desde el perímetro.



Wario

POTENTE

Mate meneo

¡Wario se deshace de los contrincantes gracias a la potencia de su juego ofensivo!



Bowsy

VELOZ

Tiro graffiti

Zig por aquí, zag por allá, ¡Bowsy es tan bueno como su papá!

Objetos



Echemos ahora un vistazo a los objetos que te encontrarás mientras juegas. Algunos podrán aparecer en cualquier pantalla, mientras que otros solo aparecerán en pantallas determinadas. ¡Ten esto en cuenta para decidir la estrategia de juego!

Sobre los objetos

Cuando golpees con un objeto a un contrincante, este se caerá y perderá la posesión del balón, así como las monedas u objetos que llevase encima en el momento. Los objetos de rojo se corresponden con aquellos que aparecerán cuando tengas la posesión, los de azul son los que aparecerán cuando el contrincante tenga la pelota y, por último, los verdes indican los objetos que podréis usar tanto el oponente como tú.

Objetos



Moneda

Cuando encestes, cada moneda recogida valdrá un punto.



10 Monedas

Cuando encestes, cada moneda recogida valdrá diez puntos.



Champiñón

Aumenta tu velocidad durante un periodo de tiempo limitado.



Champiñón venenoso

Reduce tu velocidad durante un periodo de tiempo limitado.



Estrella

Te hace invencible a la vez que aumenta tu velocidad por un periodo de tiempo limitado.



Rayo

Hace que todo el mundo pierda el equilibrio.



Falso Panel ?

Desliza el lápiz para lanzarlo en la dirección que desees y tenderle una trampa a cualquiera que lo pise.



Plátano

Desliza el lápiz para lanzarlo en la dirección que desees y tenderle una trampa a cualquiera que lo pise.



Bomba

Desliza el lápiz para lanzarla en la dirección que desees y derriba a los jugadores a los que alcance.



Caparazón verde

Sale disparado en línea recta en la dirección que desees, derribando a cualquiera que se cruce en su camino.



Caparazón rojo

Cuando lo lances, se dirigirá inmediatamente hacia el balón.



Caparazón de pinchos

La versión mejorada del caparazón rojo, persigue la pelota incluso por el aire si hace falta.

Objetos particulares de ciertas pantallas



Moneda de la tragaperras (solo en Jr. Street)

Si metes una canasta tras haber cogido una de estas monedas, podrás jugar una partida a la tragaperras. Dependiendo del resultado podrás ganar o perder puntos.



Mimic (solo en Mar Bloocheep)

Desliza el lápiz táctil para activarlo. Perseguirá la pelota o puede que incluso escupa alguna que otra moneda.



Tempanito (solo en Tierra Sorbete)

Lánzase a un contrincante y congélale durante un periodo de tiempo limitado.

Canchas



En esta sección veremos algunas de las canchas en las que tendrás que disputar los encuentros. Además de las aquí mencionadas, en el juego te esperan nuevas canchas con nuevos secretos. ¡Intenta desbloquearlas todas!



Playa Koopa (Copa Champiñón)

En la orilla del agua, lógicamente, te moverás con más lentitud. Además, a medida que vaya pasando el tiempo, aparecerán más barcos piratas para bombardear la cancha con sus cañones.



Campo de Peach (Copa Champiñón)

Los Cheep Cheeps cruzarán la cancha volando... ¡dale a uno y se convertirá en una moneda!



Crucero DK (Copa Flor)

¡Ten cuidado con los barriles que te encontrarás cerca de la cascada! Y ojo... ¡no sea que un plátano perdido te deje KO!



Mansión de Luigi (Copa Flor)

¡No dejes que los fantasmas te roben el balón! Si consigues un rayo, los fantasmas se irán un rato.



Jr. Street (Copa Estrella)

Si coges una moneda morada y metes canasta, ¡pondrás en marcha la máquina tragaperras! Tus puntos subirán o bajarán dependiendo de lo que te toque.



Nintendo®



1825599M