

NTR-AB3P-EIP

MARIO SLAM BASKETBALL



NINTENDO DS™

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 QAIS 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.





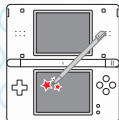
• Come iniziare	83	• Livello giocatore	105
• I comandi	85	• Personaggi	107
• Schermi e regole di gioco	91	• Oggetti	110
• Sfide	93	• Campi di gioco	112
• Torneo	95	• Comunicazione wireless DS (con una scheda)	114
• Esibizione	97	• Comunicazione wireless DS (con più schede)	115
• Wireless	99		
• Opzioni	103		

Comandi specifici

MARIO™ SLAM BASKETBALL utilizza i seguenti comandi.

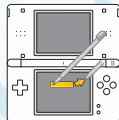
Tocca

Tocca il touch screen velocemente e ripetutamente con lo stilo.



Fai scorrere

Fai scorrere lo stilo sul touch screen in una qualsiasi direzione e poi sollevalo dallo schermo.



In questo manuale, i comandi "tocca" e "fai scorrere" sono indicati come nei diagrammi presentati qui sopra.

In questo manuale, le immagini che indicano lo schermo superiore del Nintendo DS™ hanno una cornice **rossa**, quelle che indicano il touch screen (schermo inferiore) una cornice **blu**.



Assicurati che il Nintendo DS sia spento, inserisci la scheda di gioco MARIO SLAM BASKETBALL nell'apposito alloggiamento scheda finché non senti uno scatto, poi accendi la console.

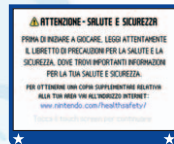
Una volta accesa la console, comparirà lo **schermo salute e sicurezza**: leggilo attentamente, poi premi un pulsante o tocca il touch screen per proseguire.

Nel **menu di sistema del Nintendo DS** tocca il pannello MARIO SLAM BASKETBALL per far iniziare il gioco.

Se il Nintendo DS è impostato sulla **modalità A** (automatica), il gioco si avvierà automaticamente, senza bisogno di eseguire le operazioni descritte sopra. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.

Quando appare lo **schermo del titolo**, scegli una voce dal **menu principale** che appare sul touch screen.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se il Nintendo DS è già impostato su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, il Nintendo DS è impostato su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema del Nintendo DS, consulta il manuale di istruzioni della console.



Menu principale

Il **menu principale** mostra sei voci di menu. Toccale una per continuare.

Livello giocatore

Opzioni



SFIDE (vedi le pagg. 93–94)

Fai pratica con i comandi utilizzati nel gioco.

ESIBIZIONE (vedi le pagg. 97–98)

Gioca una partita contro la CPU.

Opzioni (vedi le pagg. 103–104)

Cambia le impostazioni o il tuo profilo.

TORNEO (vedi le pagg. 95–96)

Partecipa a un torneo e diventa campione!

WIRELESS (vedi le pagg. 99–102)

Affronta altri giocatori tramite la modalità wireless.

Livello giocatore (vedi le pagg. 105–106)

Guarda i tuoi risultati e quelli dei tuoi avversari.

Il salvataggio

I tuoi progressi di gioco verranno salvati automaticamente dopo ogni partita. Le impostazioni di gioco verranno salvate automaticamente all'inizio di una partita. Puoi cancellare tutti i dati salvati fino a quel momento tenendo premuti contemporaneamente i pulsanti A + B + X + Y + L + R all'accensione del gioco.

ATTENZIONE: una volta cancellati i dati salvati, sarà impossibile recuperarli.

I comandi

La maggior parte dei comandi in MARIO SLAM BASKETBALL sono eseguiti tramite touch screen, ma anche la pulsantiera di comando **+** e il pulsante L sono utilizzati. In questo manuale, un'intestazione verde indicherà i comandi d'attacco mentre un'intestazione gialla quelli di difesa.

Schermo superiore

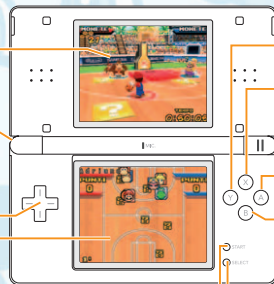
Pulsante L (vedi pag. 89)

Cambia compagno di squadra

Pulsantiera di comando +

Muovi il personaggio

Touch screen



START

Accedi al **menu di pausa** (vedi pag. 92)

Pulsante Y

Pulsante X

Pulsante R

Pulsante A

Pulsante B

SELECT

Attiva/disattiva il segnalibro (vedi pag. 91)

Premendo contemporaneamente i pulsanti L e R, START e SELECT potrai resettare il gioco e tornare allo **schermo del titolo**.

Chiudi il Nintendo DS per attivare la **modalità riposo**. Così facendo ridurrai il consumo energetico della batteria. La **modalità riposo** verrà disattivata non appena apri il Nintendo DS. Mentre giochi in **modalità wireless** non puoi attivare la **modalità riposo**.

Questa sezione spiega i comandi per i giocatori destrimani. Puoi scegliere i comandi per mano destra scegliendo OPZIONI, poi SCELTA MANO e infine DX (destra), (vedi pag. 103). Ci sono molte altre tecniche oltre a quelle qui menzionate. Scegli SFIDE e seleziona ALLENAMENTO per perfezionare le tue abilità di gioco (vedi pag. 93).

Movimento

Premi la pulsantiera di comando **+** per far muovere il tuo personaggio nella direzione corrispondente.

Se il personaggio non dovesse muoversi mentre premi la pulsantiera di comando **+**, controlla la voce SCELTA MANO nel menu OPZIONI. Il tuo giocatore non si muoverà con la pulsantiera di comando **+** se l'opzione SX (sinistra) è selezionata.



Palleggio

Tocca

Per palleggiare tocca il touch screen quando il tuo giocatore è in possesso della palla.

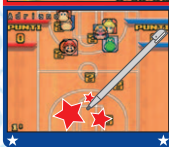
Se interrompi il palleggio mentre il tuo giocatore ha la palla, non puoi riprendere a palleggiare. Dovrai tirare o passare la palla a un compagno di squadra.



Raccogli le monete grazie ai pannelli? (vedi pag. 92)!



Per accelerare tocca nella direzione in cui vuoi muoverti!



Passaggio

Fai scorrere lo stilo a sinistra o a destra

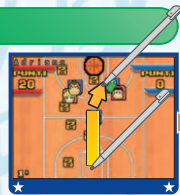
Se fai scorrere lo stilo a sinistra o a destra quando sei in possesso della palla, la passerai al compagno di squadra che si trova in quella direzione.



Tiro

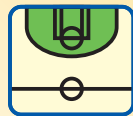
Fai scorrere lo stilo dal basso verso l'alto

Se fai scorrere lo stilo verso l'alto, tirerai. Se la palla finisce nel canestro otterrai dei punti.



Il punteggio

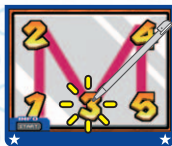
Il numero di punti che ottieni quando fai canestro dipende da dove tiri. Ottieni 20 punti se fai un canestro dalla zona verde del diagramma. Ne ottieni 30 se fai canestro da un qualsiasi punto al di fuori di essa. I super tiri valgono 40 punti, a prescindere da dove vengono effettuati. Ogni moneta che hai raccolto prima di fare canestro vale 1 punto e viene sommata ai punti del canestro appena realizzato (vedi pag. 92). Se imposti l'opzione Pannelli ? su NO, il numero di punti che realizzi cambierà (vedi pag. 98).



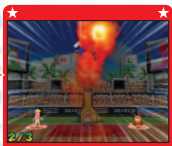
Super tiri

Inserisci i comandi due volte di seguito

Ogni personaggio ha il suo super tiro. Se inserisci due volte (con successo) i comandi, eseguirai un super tiro. Scegli SFIDE e poi SUPER TIRO (vedi pag. 93) e guarda i comandi necessari e il loro effetto.



Il super tiro di Mario

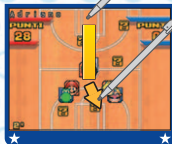


Quando inserisci due volte i comandi...

Rubare palla

Fai scorrere lo stilo dall'alto verso il basso

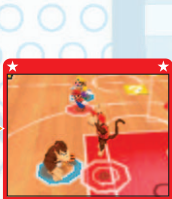
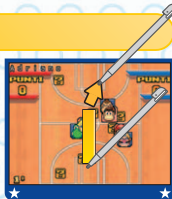
Quando non hai la palla e vuoi cercare di rubarla all'avversario, fai scorrere lo stilo dall'alto verso il basso.



Salto

Fai scorrere lo stilo dal basso verso l'alto

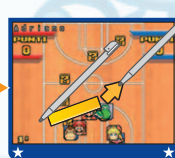
Quando non hai la palla e vuoi saltare per cercare di stoppare il tiro dell'avversario, fai scorrere lo stilo dal basso verso l'alto.



Usare gli oggetti

Fai scorrere lo stilo verso l'avversario

Quando tocchi un pannello ? apparirà un oggetto. Una volta ottenuto un oggetto, fai scorrere lo stilo per lanciarlo. Alcuni oggetti acquistano efficacia nel momento in cui li raccogli.



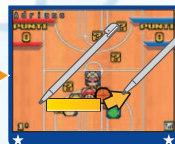
Cambiare personaggio

Fai scorrere lo stilo tenendo premuto il pulsante L/Pulsante L

Se premi brevemente il pulsante L mentre non sei in possesso della palla, andrai a controllare il tuo giocatore più vicino alla palla. Se fai scorrere lo stilo mentre premi il pulsante L, andrai a controllare il giocatore (tuo) che si trova nella direzione in cui hai fatto scorrere lo stilo.



Premi brevemente il pulsante L



Mentre tieni premuto il pulsante L



Pulsanti aiuto

MARIO SLAM BASKETBALL è un gioco in cui si usa soprattutto il touch screen. Durante le partite però, se attivi la voce **PULSANTI AIUTO** nelle **OPZIONI** (vedi pag. 103) o dal **menu di pausa** (vedi pag. 92), potrai controllare il gioco anche con i pulsanti.



Comandi mentre giochi all'attacco (quando hai la palla)

Pulsante X	Tira
Pulsante Y	Passa a sinistra
Pulsante A	Passa a destra
Pulsante B	Palleggia
Mentre corri il pulsante X	Schiacciata
Tieni premuti i pulsanti B e X	Tiro mirato

Comandi mentre giochi in difesa (quando non hai la palla)

Pulsante X	Salta
Pulsante Y	Passo laterale a sinistra
Pulsante A	Passo laterale a destra
Pulsante B	Ruba/Lancia oggetti
Tieni premuto il pulsante B	Blocca
Pulsante X → Pulsante X	Salto difesa

I comandi descritti sopra sono per giocatori destrimani (seleziona DX alla voce **SCELTA MANO** sotto **OPZIONI**). Se scegli di utilizzare i comandi per mancini, le funzioni dei pulsanti A, B, X e Y verranno assegnate alla pulsantiera di comando **+** **▶▶▲▲** e la funzione del pulsante L passerà al pulsante R (vedi pag. 103).



Schermi e regole di gioco

In MARIO SLAM BASKETBALL, lo scopo del gioco è raccogliere monete dai pannelli ?, fare canestro e ottenere un punteggio maggiore di quello dell'avversario. Cerca di raggiungere il canestro avversario passando la palla ai tuoi compagni di squadra.

Schermi di gioco

I tuoi giocatori appaiono come icone rosse sul touch screen, mentre quelli del G2 o della CPU appaiono come icone blu. indica la posizione della palla e mostra dove si trovano i pannelli ?.

Le monete della tua squadra

Segnalino

Il G1 è indicato dal colore rosso, il G2 o la CPU dal colore blu. Puoi attivarlo o disattivarlo premendo SELECT.

Il punteggio della tua squadra

Periodo attuale



Le monete della squadra avversaria

Icona

Quest'icona indica i personaggi fuori dallo schermo e la posizione della palla.

Tempo

Il punteggio della squadra avversaria

Icona avversari (vedi pag. 101)

Regole di base

Forma una squadra di 3 giocatori e affronta un'altra squadra così composta. Lotta per ottenere più punti dell'avversario, cercando di fare il maggior numero di canestri. Le partite sono divise in 2 periodi (inizialmente). Vince la squadra che al termine del secondo periodo ha ottenuto più punti.

Più monete significano più punti!

Palleggia sui pannelli ? per raccogliere monete. Quando fai canestro le monete si sommano al totale che ottieni, per poi tornare a zero. Ad esempio, se raccogli 30 monete e fai un canestro da 20 punti, ottieni 50 punti. Puoi ottenere le monete palleggiando su un pannello ? o prendendo quelle perse dal tuo avversario.

Menu di pausa

Premi START durante una partita per accedere al **menu di pausa**. Apparirà un menu differente a seconda della modalità in cui ti trovi.

CONTINUA	Torna allo schermo partita
AVVERSARI	Attiva/disattiva quest'opzione (vedi pag. 101)
ESCI	Esci dalla partita
PULSANTI AIUTO	Attiva/disattiva quest'opzione



In questa modalità puoi impratichirti con i comandi di gioco. Scegli una voce di menu sul touch screen e tocca OK per confermare. La prima volta che giochi ti conviene allenarti un po'. Puoi anche provare l'allenamento avanzato.




Allenamento

Impara le regole di MARIO SLAM BASKETBALL e prova i comandi da utilizzare durante il gioco. Scegli una voce di menu con il touch screen e segui le istruzioni a schermo per allenarti. Per leggere le istruzioni premi START quando appare INFO START.

Raggiungi gli obiettivi dell'allenamento per sbloccare nuove voci di menu!



Barra a scorrimento

Tocca   per scorrere in su o in giù. Fai scorrere  per muovere liberamente la barra.

Indietro

Super tiri

Guarda i comandi per i super tiri e il loro effetto. Inserisci un personaggio nel canestro e tocca OK? per andare allo **schermo allenamento**.

Canestro



Corsa Palleggi

La Corsa Palleggi Prova a tempo sarà disponibile quando superi l'allenamento. Raccogli 100 monete e prova ad arrivare alla meta nel più breve tempo possibile. Scegli il tuo personaggio, il livello e poi tocca OK.

★ Schermo gara

Palleggia sui pannelli ? e raccogli le monete. Poi corri verso la meta. Evita di andare contro gli ostacoli o perderai delle monete.

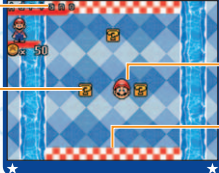
I comandi di gioco (per destrimani)

Pulsantiera di comando ➕	Muovi
Tocca (sul touch screen)	Palleggia
Pulsante R	Zooma +/-

Monete raccolte



Meta



Posizione pannelli ?

I pannelli ? possono apparire ovunque. Ce ne sono alcuni che si muovono!

Tempo

Posizione del personaggio

Via



Torneo

Forma una squadra con i tuoi giocatori preferiti e partecipa a un torneo. Per iniziare a giocare scegli un torneo e i personaggi. Se riesci a vincere il torneo ne sbloccherai altri.

Scegli torneo

Scegli un'icona come 🏀 e tocca OK per confermare. Quando sospendi i dati torneo, il gioco ti chiederà: VUOI CONTINUARE DA DOVE HAI INTERROTTO? Se scegli NO, il gioco ti chiederà: VUOI CANCELLARE I DATI TORNEO? Se scegli SÌ, i dati torneo salvati in precedenza saranno persi per sempre.



Scegli personaggi

Prendi i personaggi e trascinali nel canestro. Scegline tre e tocca OK? per confermare. Puoi ancora cambiare i personaggi, se ne metti un quarto nel canestro dopo aver deciso le posizioni.



★ SCELTA CASUALE

Premi SELECT per scegliere automaticamente i giocatori per le posizioni non ancora assegnate. Se hai già scelto tre giocatori, questi verranno cambiati.

Tipo di personaggi

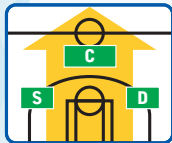
Tocca un personaggio per rivelarne il profilo.

- VERSATILE** Personaggio ben bilanciato
- VELOCE** Personaggio veloce sul campo
- SPECIALISTA** Personaggio specializzato nei tiri
- POTENTE** Personaggio perfetto per rubare palla
- ACROBATA** Personaggio pieno di risorse



Posizioni

A seconda dell'ordine in cui scegli i personaggi, questi giocheranno nelle posizioni di centro (C), sinistra (S) e destra (D). Inizierai la partita guidando il personaggio che gioca al centro.

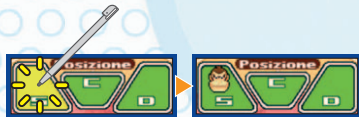


Cambiare e assegnare una posizione

Quando cambi posizione, trascina un personaggio nella nuova posizione.



Tocca una posizione e poi scegli un personaggio per assegnarlo a quella posizione.



Esibizione

Scegli i giocatori della tua squadra, un campo su cui giocare, le regole di gioco e poi sfida la CPU. Puoi impostare anche la durata della partita e il numero di periodi da giocare. Modifica il gioco a piacimento!

Scegli personaggi

Scegli i giocatori di entrambe le squadre e tocca OK?. Trascina i personaggi nel canestro del G1 per formare la tua squadra e nel canestro della CPU per formare l'altra squadra. Premi SELECT per scegliere automaticamente i giocatori rimanenti. Se hai già scelto tre personaggi, questi verranno sostituiti.



Scegli il campo


Scegli il campo su cui giocare. Tocca o per cambiare tipo di campo. Tocca il nome di un campo per sceglierlo e OK per continuare. Man mano che avanzi nei tornei, avrai più campi a disposizione.

Imposta regole (vedi pag. 98)

Cambia le regole impostate.



Imposta regole

Tocca ognuna delle opzioni che vuoi modificare e tocca  per tornare allo schermo precedente. Le nuove impostazioni verranno salvate all'inizio della partita.

Regole attuali

Qui appare ciò che hai scelto sul touch screen.

IMPOSTA DURATA PERIODO

Scegli la lunghezza di ogni periodo.

PERIODI

Scegli il numero di periodi da giocare.

LV CPU

Imposta il livello di abilità della CPU da novellino (1) fino a campione (5).



Campo scelto

PANNELLI ?

Attiva i pannelli ? scegliendo Sì o disattivali con NO. Se hai scelto NO, il punteggio durante la partita sarà il seguente:



I super tiri valgono 4 punti.

Fine della partita!

Quando finisce una partita, appaiono delle opzioni sul touch screen. Per iniziare un'altra partita con le stesse impostazioni, tocca **RIPROVA**. Tocca **ESCI** per tornare al **menu principale**.



Scegli **CON PIÙ SCHEDE** o **DOWNLOAD DS** per iniziare una partita in wireless. Leggi le pagg. 114–116 prima di iniziare.

Con più schede

Scegli il gioco

Scegli un avversario per una partita in **ESIBIZIONE**, **CORSA PALLEGGI** o **MONETOMANIA** (vedi le pagg. 101–102).

Non troverai nessuno con cui giocare a meno che tu non abbia scelto lo stesso gioco dell'altro giocatore.

Crea partita

Scegli **CREA PARTITA** e tocca **START** quando c'è qualcuno contro cui vuoi giocare.

Partecipa

Scegli **PARTECIPA** e tocca **OK** quando c'è qualcuno che ha creato una partita.

Scegli personaggi

Scegli i personaggi della tua squadra. Sia il giocatore principale che quello secondario devono toccare **OK?** per continuare.

Scegli un campo/livello

Scegli un campo o un livello. Solo G1 potrà scegliere.

Schermo partita

Gioca una partita nel gioco che hai scelto nello **schermo scelta gioco**.

Fine della partita

Una volta finita la partita, scegli una delle opzioni seguenti: RIPROVA, SCEGLI PERSONAGGI o ESCI. Sia tu che il tuo avversario potete scegliere le opzioni in ESIBIZIONE, ma nella CORSA PALLEGGI e in MONETOMANIA solo il G1 potrà selezionarle.

Download DS

In questa modalità puoi scegliere CORSA PALLEGGI e MONETOMANIA. Leggi le pagg. 114–116 per preparare il gioco. Le istruzioni da seguire sono le stesse della modalità CON PIÙ SCHEDE dallo **schermo scelta personaggi** in poi.

G1–G4

Il giocatore principale diventa G1 e i giocatori secondari G2, G3 e G4 nell'ordine in cui hanno terminato di scaricare il gioco.



Esibizione (solo Con più schede)

Per 2 giocatori

Sfida un tuo amico in una partita con due squadre da 3 giocatori. Durante la partita i comandi sono uguali a quelli della **modalità per un giocatore**, ma solo il giocatore che preme START potrà mettere il gioco in pausa.



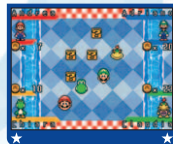
★ Entra lo sfidante

Quando incontri un giocatore che ha attivato l'opzione AVVERSARI nel **menu di pausa** o nel **menu opzioni** (vedi pag. 103), questo entrerà nella partita come tuo avversario e non potrai rifiutarlo. Segui le stesse istruzioni utilizzate nella modalità CON PIÙ SCHEDE per iniziare una partita. Uno sfidante può entrare in una partita quando l'altro giocatore sta giocando in **modalità per un giocatore** in ESIBIZIONE o TORNEO.

Corsa palleggi

Da 2 a 4 giocatori

Raccogli 100 monete e arriva per primo alla meta. Leggi pag. 94 per conoscere i comandi da usare durante la gara. Il touch screen mostra la posizione di ogni giocatore, dei pannelli ? e il numero di monete acquisite durante la gara. Solo il G1 è in grado di accedere al **menu di pausa** premendo START.



Monetomania

Da 2 a 4 giocatori

Ogni giocatore inizia la partita con 50 monete. Lancia degli oggetti ai tuoi avversari e riduci le monete in loro possesso. Vincerai non appena tutti gli altri saranno rimasti senza monete. Se scade il tempo, a vincere sarà il giocatore con più monete. Anche se hai perso perché non hai più monete, puoi comunque rimanere a disturbare gli altri giocatori in una partita per 3 o 4 giocatori. Solo il G1 può accedere al **menu di pausa** premendo START.

I comandi di Monetomania (per giocatori destrimani)

Pulsantiera di comando +	Muovi
Fai scorrere verso l'alto*	Salta
Fai scorrere in qualsiasi direzione	Usa un oggetto
Pulsante L	Centra la visuale
Pulsante R	Zooma +/-

* Se non hai oggetti in mano

Numero attuale di monete

Tempo rimanente

Oggetto posseduto dal tuo personaggio


Direzione del tuo personaggio




Schermo Monetomania



Opzioni

Tocca  nel **menu principale** per far apparire lo **schermo opzioni**. Qui puoi modificare il tuo profilo e scegliere con quale mano giocare. Dopo aver cambiato le impostazioni, torna al **menu principale** per salvare i cambiamenti.

Schermo opzioni

Per impostare il tuo profilo tocca gli oggetti verdi. Le impostazioni attuali sono evidenziate. Tocca  per uscire.

SCELTA MANO

Scegli con quale mano giocare.



Profilo attuale

Il profilo del giocatore (vedi pag. 104) appare qui.

PROFILO (vedi pag. 104)

Inserisci il tuo nome e il tuo motto.

PULSANTI AIUTO (vedi pag. 90)

Attiva o disattiva i pulsanti aiuto.

AVVERSARI (vedi pag. 101)

Attiva o disattiva l'opzione avversari. Se spegni la console o resetti il gioco, questa sarà impostata su NO.



Modifica profilo

Tocca MODIFICA sotto PROFILO per far apparire lo **schermo modifica profilo**.
Tocca gli oggetti verdi per modificarne le opzioni negli schermi successivi. Il tuo profilo apparirà nello **schermo classifica giocatori**.

LIVELLO e PUNTI

Se ottieni buoni risultati in TORNEO e ESIBIZIONE guadagni punti. Il tuo livello sale quando hai accumulato un certo numero di punti. A volte, quando perdi una partita, i tuoi punti diminuiscono.



% DI VITTORIE

PALLA

Scegli la palla da utilizzare nelle partite.

NOME

Inserisci il tuo nome.



Icona giocatore

Scegli uno dei personaggi dalla lista.

MOTTO

Scrivi qui il tuo motto.



RISULTATI CARRIERA

Qui appaiono le tue vittorie e le tue sconfitte.

- La % DI VITTORIE e i RISULTATI CARRIERA tengono conto delle partite wireless giocate in ESIBIZIONE.
- Dopo aver inserito le tue modifiche, torna al **menu principale** per salvare ciò che avevi modificato.
- Il motto e il nome che hai scritto vengono trasmessi via wireless. Per cui non inserire niente di personale o informazioni importanti.



Livello giocatore

I risultati delle partite wireless in ESIBIZIONE vengono mostrati per livello. La classifica viene aggiornata automaticamente alla fine di ogni partita. Gli schermi mostrano una varietà di informazioni sul giocatore.

Schermo livello giocatore

Quelli in blu sono i giocatori contro cui non hai ancora giocato. Quelli in verde sono i giocatori che hai affrontato e quello in rosso sei tu.

Nome

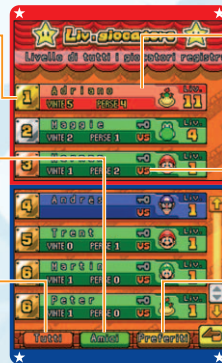
Nome del giocatore, i suoi risultati e la sua icona.

AMICI

Il livello dei giocatori contro cui hai giocato in ordine di risultato.

TUTTI

Il livello di tutti i giocatori in ordine di risultato.



Opzione preferiti

L'impostazione che hai scelto nello **schermo dati giocatore**.

Impostazioni avversari (vedi pag. 106)

Le impostazioni che hai scelto nello **schermo dati giocatore**.

PREFERITI

Il livello di tutti i giocatori la cui opzione preferiti è attivata.

Vedi dati giocatore

Tocca il nome di un giocatore per vederne le informazioni e modificarne le impostazioni.

Informazioni giocatore

Qui appaiono il livello del giocatore e il numero di partite VINTE/PERSE. I tuoi risultati carriera appaiono quando guardi i tuoi dati.



Schermo dati giocatore

PREFERITI

Attiva quest'opzione per impedire che i giocatori scelti vengano cancellati dalla tua classifica, se questa è piena.

CANCELLARE DATI

Elimina i dati giocatore dalla classifica.

AVVERSARI

Disattiva l'opzione per impedire agli altri giocatori di entrare nelle tue partite.

- La classifica può contenere un massimo di 99 giocatori. Assicurati di impostare i giocatori importanti come PREFERITI. Se hai già una classifica con 99 giocatori, i dati di un nuovo giocatore andranno a cancellare quelli del giocatore con il livello più basso.
- Quando affronti un avversario in ESIBIZIONE, i tuoi dati livello e quelli del tuo avversario verranno trasmessi via wireless e il gioco li inserirà nelle rispettive classifiche giocatori.
- Non inserire mai nel tuo profilo dati importanti come le informazioni personali.



Personaggi

Andiamo a incontrare i giocatori! Forse, se continui a vincere i tornei ne sbloccherai altri...



Mario

VERSATILE

Palla di fuoco

Un giocatore tuttofare. La performance equilibrata di Mario gli permette di coprire ogni ruolo.



Luigi

VERSATILE

Siluro verde

Luigi guida la squadra alla vittoria con giocate solide, tanto precise quanto quelle del fratello.



Peach

SPECIALISTA

Tiro cuore

Peach va dritta a canestro! Non manca mai i tiri importanti.



Daisy

SPECIALISTA

Tiro fiore

Daisy è un po' un ragazzaccio, ma i suoi tiri sono di prima categoria. Sprizza energia da tutti i pori.



Diddy Kong

VELOCE

Picchiata aerea

Diddy Kong, grazie alle sue giocate veloci e alla sua taglia piccola, si prende sempre gioco della squadra avversaria!



Donkey Kong

POTENTE

Bomba konga

Donkey Kong, con le sue schiacciate spettacolari e i suoi furti veloci, è un grande giocatore. Meglio non tagliargli la strada!



Yoshi

VERSATILE

Svolazzo bomba

Yoshi è un giocatore capace. È molto dotato nel salto ed è anche piuttosto potente.



Waluigi

SPECIALISTA

Palla tornado

Grazie alle sue lunghe braccia i tiri da lontano sono una passeggiata per Waluigi.



Wario

POTENTE

Wariomoto

Wario spazza via tutti gli avversari con la potenza delle sue giocate!



Bowser Junior

VELOCE

Mega pennellata

È qui, no è là! È forte quanto suo padre! Meglio non sottovalutare Bowser Junior!

Oggetti








Diamo uno sguardo agli oggetti che si usano durante il gioco. Ci sono oggetti che appaiono su ogni campo e altri che sono presenti solo su alcuni. Cambia la tua strategia di gioco a seconda del campo su cui giochi.

Sugli oggetti




Quando colpisci un avversario con un oggetto che gli hai lanciato contro, questo cade e perde la palla, le monete o l'oggetto che aveva in mano. Gli oggetti indicati in rosso nella tabella sono quelli che appaiono quando hai la palla. Quelli in blu sono gli oggetti che appaiono quando è il tuo avversario ad essere in possesso della palla e gli oggetti in verde sono quelli che potete usare sia tu che lui.

Oggetti che appaiono su tutti i campi

	Moneta Il punteggio aumenta di un punto quando viene segnato un canestro.
	10 monete Il punteggio aumenta di 10 punti quando viene segnato un canestro.
	Fungo Aumenta per un po' la tua velocità.
	Fungo avvelenato Ti rallenta per un po'.
	Stella Ti rende temporaneamente invincibile e più veloce.

	Saetta Fa cadere tutti gli avversari.
	Falso pannello ? Volta nella direzione in cui hai fatto scorrere lo stilo e fa cadere chi ci passa sopra.
	Banana Volta nella direzione in cui hai fatto scorrere lo stilo e fa cadere chi ci passa sopra.
	Bomba Volta nella direzione in cui hai fatto scorrere lo stilo e fa cadere coloro che si trovano nella sua area d'impatto quando esplode.
	Guscio verde Volta nella direzione in cui hai fatto scorrere lo stilo e fa cadere chi ci si scontra.
	Guscio rosso Quando lo lanci, si dirige automaticamente contro la palla.
	Guscio spinoso Una versione più potente del guscio rosso. Insegue la palla persino in aria.

Oggetti che appaiono su campi specifici

	Moneta slot (solo sul campo Junior Machine) Se fai un tiro dopo aver ottenuto una moneta slot, la slot machine inizierà a girare. Otterrai o perderai dei punti a seconda della combinazione che uscirà.
	Mimic (solo sul campo Mar Calamako) Fai scorrere lo stilo per attivarlo. Insegue la palla, ma potrebbe anche lasciare qualche moneta.
	Ghiacciolo (solo sul campo Palagelato) Lancialo contro un giocatore avversario per congelarlo.

Campi di gioco



Qui puoi trovare la descrizione di alcuni campi di gioco. Ce ne sono molti altri, ed ognuno è pieno di sorprese. Provali tutti e gioca su quello che preferisci!



Spiaggia Koopa (Torneo Fungo)

Ti muoverai più lentamente nei pressi dell'acqua. Inoltre, più a lungo giochi, più arriveranno navi pirata a prendere il campo a cannonate.



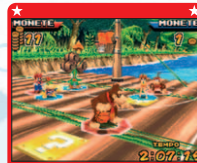
Campo Peach (Torneo Fungo)

I Pesci Smack volano da tutte le parti. Colpiscine uno per trasformarlo in una moneta.



Zattera DK (Torneo Fiore)

Quando arrivi alla cascata, dei barili inizieranno a rotolarti contro. Attenzione: a volte dalla giungla poveranno banane!



Palazzo di Luigi (Torneo Fiore)

Non colpire i fantasmi con la palla o te la ruberanno. Per farli sparire temporaneamente usa il lampo.



Junior Machine (Torneo Stella)

Prendendo le monete slot viola attiverai la slot machine quando fai canestro. A seconda della combinazione che uscirà, il tuo punteggio salirà o scenderà.



Nintendo®



1825599M