



NINTENDO DS™

NTR-AMQP-NOE

MARIO vs. DONKEY KONG 2

MARSCH DER MINI-MARIOS



SPIELANLEITUNG

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

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



Wir freuen uns, dass du dich für die MARIO VS. DONKEY KONG 2™: MARSCH DER MINI-MARIOS-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

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

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

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



UNTERSTÜTZT DAS HERUNTERLADEN EINER DEMOVERSION VIA DRAHTLOSER VERBINDUNG.



UNTERSTÜTZT DEN GEMEINSAMEN ZUGRIFF AUF SPIELFUNKTIONEN VIA DRAHTLOSER VERBINDUNG.



NINTENDO WI-FI CONNECTION
DIESES SPIEL IST FÜR DIE NINTENDO WI-FI CONNECTION AUSGELEGT.

© 2006–2007 NINTENDO.
DEVELOPED BY NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORPORATION. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2007 NINTENDO.



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



- 5 **Das Geschehen**
- 6 **Die Mitwirkenden**
- 7 **Spielstart**
- 9 **Steuerung**
- 12 **Spielbildschirm und Regeln**
- 14 **Spielweise**
- 16 **Spezial-Level**
- 18 **Items und Mechanismen**
- 20 **DS-Download-Spiel**
- 21 **Tipps**
- 22 **Levelbaustelle**
- 26 **Nintendo Wi-Fi Connection**

Innerhalb dieser Anleitung werden Abbildungen des Topscreens mit einem **blauen** und die des Touchscreens mit einem **grünen** Rahmen gekennzeichnet.



Mini-Mario, das neueste Produkt der Mini Mario Toy Company, ist der Megahit! Die Mini-Marios haben dem Unternehmen bereits so viel Gewinn eingebracht, dass der berühmte Firmenleiter, Mario, einen Freizeitpark errichten ließ, bei dem sich alles um die Minihelden dreht. Der Park heißt Super Mini Mario World und heute findet die Eröffnung statt! Unzählige Besucher wohnen den Feierlichkeiten bei.



Unglücklicherweise...

entführt Donkey Kong den liebevollen Gaststar Pauline und verschantzt sich mit ihr auf dem Dach des Gebäudes!

Kann Firmenleiter Mario Pauline retten und den randalierenden Affen aufhalten?



Die Mitwirkenden

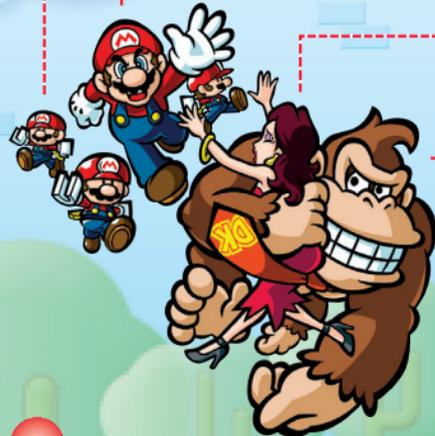


Affenroboter

Diese mechanischen Affen haben nur ein Ziel: Mario aufzuhalten.

Mini-Mario

Der unglaubliche Verkaufsschlager der Mini Mario Toy Company.



Mario

Der geschätzte Firmenleiter der Mini Mario Toy Company.

Pauline

Marios glamouröse Freundin.

Donkey Kong

Der haarigste Angestellte der Mini Mario Toy Company. Er verliebt sich auf den ersten Blick in Pauline, als er sie bei der Eröffnung des Parks sieht, und dann läuft der liebevollste Affe auch noch mit ihr weg!

Spielstart

Vergewissere dich, dass dein Nintendo DS™-System ausgeschaltet ist. Stecke dann deine MARIO VS. DONKEY KONG 2™: MARSCH DER MINI-MARIOS-KARTE in den Kartenschlitz, bis du ein Klickgeräusch hörst.

Schalte dein Nintendo DS-System ein und der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm**, hier rechts zu sehen, wird eingeblendet. Lies die Informationen gründlich durch und berühre dann den Touchscreen, um fortzufahren.

Berühre auf dem **Nintendo DS-Menübildschirm** die Schaltfläche MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARSCH DER MINI-MARIOS oder drücke den A-Knopf, um das Spiel zu starten.

Sollte bei deinem Nintendo DS-System der **Auto-Modus** aktiviert sein, wird dieser Schritt automatisch übersprungen. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, um weitere Informationen dazu zu erhalten.

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.



Modusauswahl

Berühre im **Titelbildschirm** den gewünschten Modus. Berühre ihn erneut, um ihn zu öffnen.

HAUPTSPIEL (Seite 14)

In diesem Modus ist es oberstes Ziel, alle Stockwerke zu meistern und Pauline zu retten.

LEVELBAUSTELLE (Seite 22)

Stelle deine eigenen Level zusammen und tausche sie mit Freunden.

OPTIONEN

In den folgenden Menüoptionen kannst du die Spieleinstellungen ändern.

AUDIO

Gib Soundausgabe und Lautstärke ein.

SCHAURAUUM

Betrachte hier Bilder, Filme und die Credits.

USERNAME

Ändere hier deinen Spitznamen, den du in der Levelbaustelle verwenden möchtest.

EINZELKARTE

Sende eine Demoversion auf ein anderes Nintendo DS-System (Seite 20).

ALLE LÖSCHEN

Lösche alle gespeicherten Daten.

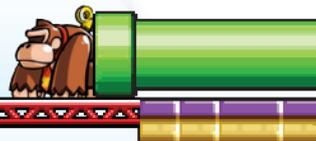
NINTENDOWIFI.COM

Stelle hier ein, ob deine Level oder Statistik unter NintendoWifi.com einsehbar sein sollen oder nicht. Nintendo kann deine Level auch anderen Nintendo WFC-Spielern zur Verfügung stellen.

FEATURES AUS/EIN

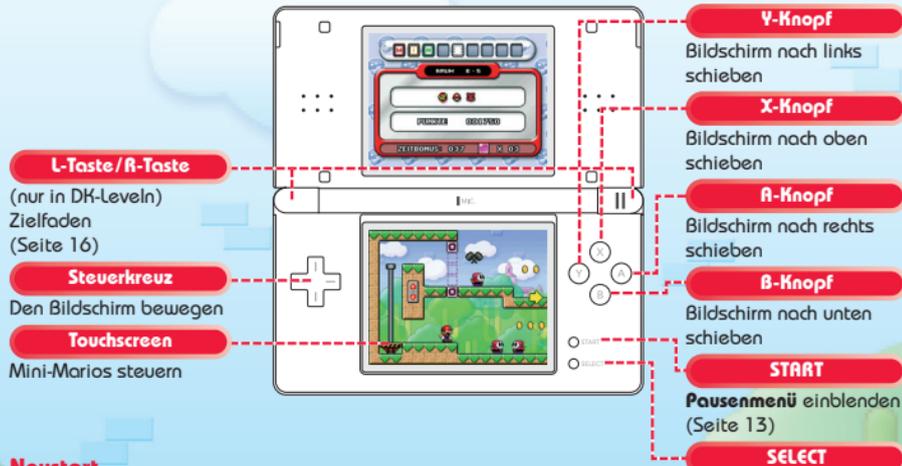


Steuerung



Basissteuerung

In diesem Spiel steuerst du deine Mini-Marios, indem du den Touchpen auf dem Touchscreen führst (Seiten 10–11).



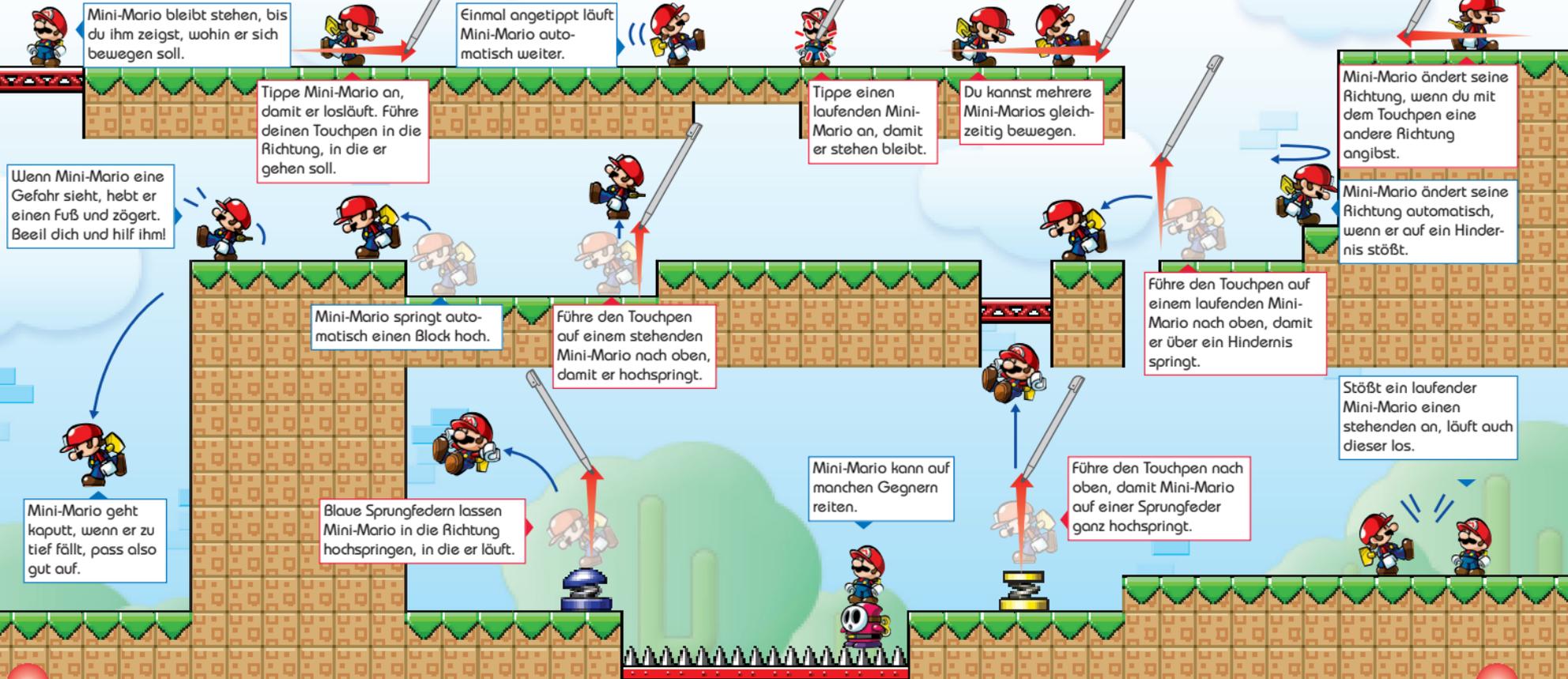
Neustart

Drücke und halte L-Taste, R-Taste, SELECT und START gleichzeitig gedrückt, um das Spiel neu zu starten. Tust du das mitten im Spiel, geht dein Spielfortschritt verloren, also Vorsicht.

Standby

Schließt du dein Nintendo DS-System, wird dieses in den **Standby-Modus** versetzt. Dadurch reduziert sich der Energieverbrauch. Du beendest den **Standby-Modus**, indem du dein Nintendo DS-System wieder öffnest.

Mini-Marios bewegen



Spielbildschirm und Regeln

Spielbildschirm



Gesammelte Mini-Mario-Karten
(Seite 18)

Mini-Marios, die das Ziel erreicht haben

Dein Punktestand

Verbleibende Zeit

Mini-Mario
(Seite 10–11)

Aktuelle Raumnummer
(Seite 14)

Zahl der Mini-Marios in diesem Raum

Zahl der Farb-Blöcke, die du besitzt
(Seite 19)

Pfeil
Hier antippen, um den Bildschirm weiterzuschieben.

Level meistern

Führe die Mini-Marios mit Hilfe des Touchpens zum Zieltor eines Levels. Erreicht wenigstens ein Mini-Mario das Ziel innerhalb des Zeitlimits, ist der Level gemeistert. Erlange mehr Punkte, indem du viele Mini-Marios kurz hintereinander durchs Ziel führst (Seite 21). Gehen all deine Mini-Marios kaputt, verlierst du.



Pausenmenü

Drücke START während des Spiels, um das Spiel zu unterbrechen und das **Pausenmenü** zu öffnen.

FORTSETZEN Setze das Spiel fort.

NEUSTART Starte das gleiche Spiel noch einmal von vorn.

AUSGANG Beende das Spiel und kehre zurück zur **Levelauswahl** (Seite 15).



Spielweise

Spielstand wählen

Öffne im **Titelbildschirm** HAUPTSPIEL, um dann die **Spielstandauswahl** einzublenden. Möchtest du ein neues Spiel starten, dann wähle NEU. Das Spiel beginnt gleich nach dem einleitenden Film. Möchtest du einen Spielstand fortsetzen, dann wähle eine Datei aus, die Stockwerk und Raumnummer anzeigt.



Speichern

Gemeisterte Level oder gerettete Mini-Marios werden automatisch unter dem Spielstand gespeichert, den du in der **Spielstandauswahl** ausgewählt hast.

Stockwerk und Raum wählen

Wähle einen Spielstand aus, um zur **Levelauswahl** zu gelangen. Wähle dann Stockwerk und Raum aus, in dem du das Spiel fortsetzen möchtest. Dunkel gefärbte Stockwerke und Räume sind noch verschlossen. Jedes Stockwerk hat neun Räume, also Level. Meistere jeden Raum, um in den nächsten zu gelangen. Besiege DK, um ins nächste Stockwerk zu gelangen. Erfolgreich beendete Stockwerke und Räume kannst du jederzeit wieder betreten.



Spezial-Level

DK-Level

Sobald du alle neun Räume eines Stockwerks gemeistert hast, kannst du einen DK-Level betreten, in dem du Mini-Marios auf DK schießen musst. Triff DK mit Mini-Marios, bis seine Energie null erreicht, um den Level zu meistern. Läuft vorher die Zeit ab, oder hast du keine Mini-Marios mehr übrig, verlierst du.

Verbleibende Mini-Marios

Du beginnst diesen Kampf mit der Anzahl an Mini-Marios, die du in den Räumen dieses Stockwerks gerettet hast (Seite 15).

Kanone

Von hier werden Mini-Marios abgeschossen.

FEUER-Feld

Tippe dieses Feld an, um Mini-Mario abzufeuern.

DKs Energie

Verbleibende Zeit

Zielfaden

Drücke die L- oder R-Taste, um für eine kurze Zeit einen Zielfaden einzublenden, der anzeigt, wohin Mini-Mario fliegen wird.

Lamellen

Führe deinen Touchpen über die Lamellen, um die Kanone auszurichten.

DK-Level meistern

Du musst einen Bosslevel meistern, um in das nächste Stockwerk zu gelangen. Sieh dir im **Ergebnisbildschirm** an, wie viele Punkte du erreicht hast und welchen Stern du erhältst. Die Farbe des Sterns hängt von deiner Punktzahl ab.



PUNKTE

Minispiele

Wenn du alle Mini-Mario-Karten eines Stockwerks gesammelt hast, kannst du ein Minispiel spielen. Tippe die Shy Guys an, die aus den Röhren gucken! Aber berühre keine Bob-ombs, sonst verlierst du Punkte! Berühre die angegebene Anzahl an Shy Guys, die unter ZIEL angegeben ist, bevor die Zeit abläuft, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Wenn du es schaffst, könnte es etwas Schönes geben...



Items und Mechanismen



Münzen und große Münzen

In jedem Raum befinden sich Münzen. Große Münzen sind zehn Münzen wert. Versuche sie alle zu sammeln.



Mini-Mario-Karten

Auf jedem Stockwerk befinden sich neun dieser Karten. Sammle sie alle, sodass das Wort „Mini-Mario“ vollständig ist und damit ein Minispiel freigeschaltet wird (Seite 17).



Hammer

Lass Mini-Mario für kurze Zeit Hämmer schwingen. Führe deinen Touchpen über Mini-Mario, damit er die Hämmer wieder loslässt.



Feuerblume

Schnappt sich Mini-Mario eine Feuerblume, verwandelt er sich in Feuer-Mini-Mario! So kann er eine Zeit lang Feuerbälle verschießen.



Goldener Mini-Mario

Führe einen goldenen Mini-Mario als letzten einer Reihe durchs Ziel, um deine Punkte zu verdoppeln (Seite 21).



Farb-Blöcke

Berühre diese Blöcke, um sie aufzusaugen. Dann kannst du sie an anderer Stelle, nämlich in solchen Blockumrissen , wieder einsetzen. Die Zahl der Blöcke, die du besitzt, wird auf dem Topscreen eingeblendet (Seite 12).



Drehstange

Springt Mini-Mario auf eine solche Stange, hält er sich an ihr fest. Dann kannst du das Rad an der Seite bewegen, um Mini-Mario zum Rotieren zu bringen. Fühst du dann deinen Touchpen über den rotierenden Mini-Mario nach oben, springt er in unendliche Höhen!



Rad



Lift

Sobald Mini-Mario einen Lift betritt, bleibt er automatisch stehen. Bewege den Lift nach oben oder unten, indem du die entsprechenden Pfeile des Bedienfelds berührst. Nur zwei Mini-Marios können gleichzeitig einen Lift benutzen.



Bedienfeld

DS-Download-Spiel

👉 Eine Demoverision senden

Über den **Einzelkarte-Modus** kannst du eine Demoverision dieses Spiels an deine Freunde senden. Lies dazu bitte die Informationen auf Seite 32, und folge den dort aufgeführten Anweisungen.

Sender der Demo (benötigt eine DS-Karte):

Wähle EINZELKARTE im **Optionsmenü** an, um zum **Bestätigungsbildschirm** zu gelangen. Tippe  an, um die Demo zu senden und warte, bis das Spiel vollständig heruntergeladen wurde.



Empfänger der Demo (benötigt keine DS-Karte):

Ist das Spiel vollständig heruntergeladen, wird dieser **Titelbildschirm** eingeblendet.



👉 Demoverision spielen

Sobald das Spiel heruntergeladen wurde, kann die Demoverision gespielt werden. Die Demoverision wird auf deinem Nintendo DS-System bleiben, auch wenn der **Standby-Modus** aktiviert wird. Beim Ausschalten deines DS-Systems geht die Demoverision allerdings verloren.

Tipps

👉 Erkunde erst das Terrain!

Die Zeit läuft erst, wenn du einen Farb-Block oder einen Mini-Mario berührst. Schau dir also vor jeglichen Aktionen erst das ganze Areal an, indem du den Bildschirm mit Hilfe der Pfeile in die entsprechende Richtung schiebst.

👉 Durchspiele die Räume mehrmals!

Bereits gemeisterte Räume kannst du immer wieder betreten. Tu das, bis du alle Mini-Marios, Mini-Mario-Karten und Münzen gesichert hast.

👉 Deine Punktzahl beeinflusst die Farbe des Sterns ★!

Um die höchste Punktzahl zu erreichen, musst du alle Mini-Marios in möglichst kurzer Zeit ins Ziel bringen. Auch Münzen und die Rettung des goldenen Mini-Marios (Seite 19) erhöhen deine Punktzahl, genauso wie Ketten- und Nonstop-Ziele. Eine Kette erreichst du, wenn mehrere Mini-Marios in kurzem Abstand das Ziel durchschreiten. Nonstop bedeutet, dass Mini-Mario nicht anhält, bis er das Ziel erreicht. Im Luft anzuhalten oder wegen anderer Mechanismen, gilt nicht als Anhalten. Wenn du den Punktestand erreichst, der für jeden Raum benötigt wird, erhältst du einen Stern (Seite 15).

Es gibt den Bronzestern ★, Silberstern ☆ und Goldstern ★.



Levelbaustelle

Levelbaustellenmenü

Wähle im **Titelbildschirm** LEVELBAUSTELLE, um sie zu betreten. Wähle dort dann einfach eine der folgenden Menüoptionen.

LEVEL SPLN. (Level spielen)

Spiele einen Level, der von dir oder einem Freund gestaltet wurde (Seite 23).

NINTENDO WFC

Tausche Level mit deinen Freunden oder lade dir neue Level über die Nintendo Wi-Fi Connection herunter (Seite 28).



LEVEL EDIT. (Level editieren)

Erschaffe deinen eigenen Level (Seite 24).

MULTI-KARTEN

Tausche deine Level über die Drahtlose DS-Datenübertragung mit Freunden in deiner Nähe (Seite 23).

LEVEL SPIELEN

- Wähle den Level aus, den du spielen möchtest. Berühre ihn dazu einfach.

DEINE LEVEL

Das sind die Level, die du kreiert hast.

EMPFANGENE LEVEL

Das sind die Level, die du von Freunden erhalten hast.

- Berühre den Level, den du spielen möchtest.

Bildschirme wechseln

Berühre die Pfeile an beiden Seiten des Bildschirms, um den jeweils anderen Bildschirm einzublenden.



MULTI-KARTEN

Verwende zwei Nintendo DS-Systeme und zwei MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARSCH DER MINI-MARIOS-KARTEN, um Originallevel zu tauschen. Lies dazu bitte die Informationen auf Seite 33 und befolge dann die nachfolgenden Anweisungen.

Sender des Levels:

Berühre SENDEN und wähle bis zu acht Level zum Versenden aus. Warte dann bitte, bis sie vollständig geladen wurden.

Empfänger des Levels:

Berühre LEVEL EMPFANGEN, wähle einen Speicherplatz für den Level und berühre dann EMPFANGEN. Wird dir daraufhin die Frage gestellt, ob du Level empfangen möchtest, dann berühre  und wähle den gewünschten Level aus. Du kannst nur einen Level auf einmal empfangen. In der Levelbaustelle kannst du die empfangenen Level dann spielen.

LEVEL EDITIEREN

Berühre LEVEL EDIT., um deinen eigenen Level zu gestalten. Befolge einfach die nachfolgenden Anweisungen.

Speicherplatz zum Editieren wählen

Wähle den Speicherplatz, auf dem du einen neuen Level speichern möchtest. Berühre dazu einfach einen freien Speicherplatz. Wähle einen bereits existierenden Speicherplatz, um den Level dort weiterzubearbeiten. Berühre LEVEL LÖSCHEN, um einen gespeicherten Level zu löschen. Aber vergiss nicht, gelöschte Daten sind unwiederbringlich verloren!



Baukasten wählen

Wenn du einen neuen Level gestalten möchtest, musst du dir erst einen Baukasten aussuchen. Jeder Baukasten enthält Charakteristika eines anderen Stockwerks und steht zur Verfügung, sobald du das entsprechende Stockwerk im Hauptspiel gemeistert hast. Berühre den Baukasten deiner Wahl aus der Liste. Wähle aus, ob bereits ein vorgefertigter Entwurf vorhanden sein soll oder nicht und berühre dann zur Bestätigung.

Baukasten-Liste

Vorlage



Level editieren

Im **Editiermenü** kannst du Attribute, Mechanismen und Charaktere platzieren. Wenn du fertig bist, dann berühre die rote Schaltfläche oder drücke START, um das Editieren zu beenden.

1 Gesamtansicht

2 **Auswahlmenü:** Wähle Attribute, Mechanismen und Charaktere aus.

3 **Editiermenü:** Folgende Optionen stehen dir beim Platzieren von Attributen, Mechanismen und Charakteren zur Verfügung:

- Aus dem Level löschen Im Level bewegen
- Richtung des Charakters ändern Zurück zum ursprünglichen Entwurf

4 **Hauptmenü:** Folgende Optionen stehen dir hier zur Verfügung:

- SPEICHERN** Levelnamen eingeben und speichern
- TEST SPIELEN** Aktuellen Level testen – Ein Level kann nur gesendet oder gespielt werden, wenn du ihn im TEST SPIELEN meistern kannst. Teste einen selbst gestalteten Level also immer!
- BEENDEN** Editieren ohne Speichern beenden

5 **Abbruch:** Letzte Aktion annullieren

6 **Zurück:** Letzte Aktion rückgängig machen

7 **Leiste:** Diese Leiste leert sich mit jedem weiteren Attribut, Mechanismus und Charakter. Ist die Leiste leer, kannst du keine weiteren Attribute, Mechanismen oder Charaktere platzieren.

8 **Größe:** Berühre dieses Symbol, um die Levelgröße zu ändern.



Nintendo Wi-Fi Connection

Via Nintendo Wi-Fi Connection können mehrere MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARSCH DER MINI-MARIOS-Besitzer selbst über große Entfernungen mittels des Internets Spielfunktionen miteinander teilen.

- Um Nintendo DS-Spiele über das Internet zu spielen, musst du zunächst die Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) auf deinem Nintendo DS-System einrichten. Um nähere Informationen zur Nintendo WFC zu erhalten, lies bitte in der Bedienungsanleitung, die diesem Spiel beigelegt wurde, nach.
- Um das Setup der Nintendo WFC abzuschließen, benötigst du ferner Zugriff auf einen PC, der mit einem drahtlosen Netzwerk (z. B. einem drahtlosen Router) und einer aktiven Breitband-Internetverbindung ausgestattet ist.
- Solltest du keinen PC mit einem drahtlosen Netzwerk besitzen, benötigst du einen Wi-Fi USB Connector (separat erhältlich). Um nähere Informationen zur Nintendo WFC zu erhalten, lies bitte in der Bedienungsanleitung, die diesem Spiel beigelegt wurde, nach.
- Spielpartien, die über die Nintendo Wi-Fi Connection erfolgen, haben einen höheren Energieverbrauch als gewöhnliche Spielpartien. Verwende das Netzteil, wenn du einem unerwarteten Ausfall der Energieversorgung bei Nutzung der Nintendo Wi-Fi Connection vorbeugen möchtest.
- Du kannst Nintendo WFC-kompatible Spiele auch an ausgewählten Internet HotSpots spielen, ohne weitere Einstellungen vorzunehmen.
- Die Nutzungsbedingungen, welche für das Spiel über Nintendo Wi-Fi Connection gelten, sind in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nachzulesen oder im Internet unter support.nintendo.com abrufbar.

Bitte beachte, dass sich das Nintendo DS-System ausschaltet und erneut eingeschaltet werden muss, wenn Einstellungen zur Nintendo Wi-Fi Connection verändert werden. Um nähere Informationen zur Nintendo WFC, den Einstellungen im Nintendo DS oder eine Liste mit Internet HotSpots zu erhalten, besuche bitte www.nintendowifi.de.

Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection herstellen

Um die Nintendo Wi-Fi Connection nutzen zu können, musst du eine drahtlose Verbindung zum Internet schaffen. Wähle im **Nintendo Wi-Fi-Menü** NINTENDO WFC KONFIG., um zur Nintendo WFC-Konfiguration zu gelangen. Um mehr Informationen zur Nintendo Wi-Fi Connection zu erhalten, lies bitte in der separaten Nintendo Wi-Fi Connection-Bedienungsanleitung nach.



- Gelingt es dir nicht, eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection herzustellen, werden ein Fehler-Code und eine Fehlermeldung – hier rechts zu sehen – angezeigt. Wenn das passiert, lies bitte in der separaten Nintendo Wi-Fi Connection-Bedienungsanleitung nach.



Nintendo WFC-Menü

Wähle im **Levelbaustellenmenü** NINTENDO WFC, um in das **Nintendo WFC-Menü** zu gelangen. Dort stehen dir die unten aufgeführten Optionen zur Verfügung.

- Die Nintendo Wi-Fi Connection betrachtet das Nintendo DS-System und die DS-Karte als Einheit, sobald die Verbindung hergestellt ist. Um mehr Informationen zur Nintendo Wi-Fi Connection zu erhalten, lies bitte in der separaten Nintendo Wi-Fi Connection-Bedienungsanleitung nach.

ABGLEICHEN

Gleiche hier einen Level zum Versenden ab.

NINTENDO WFC-KONFIG.

Berühre diese Schaltfläche, um die Nintendo WFC-Konfiguration zu ändern.



EMPFANGEN

Berühre diese Schaltfläche, um Level von einem Freund zu empfangen.

WFC-FREUNDE

Betrachte hier deinen Freundescode oder gib einen neuen Freundescode ein.

ABGLEICHEN

Wähle diese Option, um Level über Nintendo Wi-Fi Connection zu versenden. Berühre die Level, die du senden möchtest, und dann **ABGLEICHEN**. Berühre die Schaltfläche  erneut zur Bestätigung und stelle so einem Freund deinen Level zur Verfügung.

Zum Schutz deiner Privatsphäre solltest du keine persönlichen Angaben machen, wie zum Beispiel deinen Nachnamen, deine Telefonnummer, dein Geburtsdatum oder Alter, deine E-Mail- oder Heimatadresse, wenn du mit anderen kommunizierst.



EMPFANGEN

Unter dieser Option kannst du Level anderer Spieler empfangen. Sobald du einen Speicherplatz zum Speichern des Levels gewählt hast, berührst du **EMPFANGEN**, um die Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection herzustellen. Wähle eine Seite aus und dann den Level, den du gerne herunterladen möchtest. Den heruntergeladenen Level kannst du in der Levelbaustelle (Seite 22) spielen. Um den Level eines Freundes empfangen zu können, muss sein Freundescode registriert sein (Seite 30).



WFC-FREUNDE

Unter der Option WFC-Freunde kannst du deinen eigenen Freundescode einsehen oder einen neuen eingeben. Dein Freundescode besteht aus 12 Ziffern, die zufällig zusammengestellt werden, sobald du zum ersten Mal eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection herstellst. Sobald du den Freundescode des anderen Spielers registriert hast, kannst du Level aus seiner Liste herunterladen.

WFC-Freunde

Dies ist die Liste aller Freundescodes, die du registriert hast. Du kannst maximal 60 Freundescodes registrieren.



HINZU. (Hinzufügen)

(Seite 30)

ABGL. (Abgleichen)

Aktualisiere deine WFC-Freundesliste.

ENTF. (Entfernen)

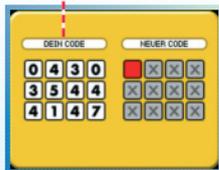
Berühre diese Option und wähle dann einen Namen deiner WFC-Freunde, um dessen Freundescode zu löschen. Aber denke daran, dass gelöschte Daten unwiederbringlich verloren sind!

Einen Freundescode registrieren

Öffne das **WFC-Freundescodemenu** und berühre das HINZU.-feld. Dann kannst du den Namen und Freundescode der gewünschten Person registrieren. Dein Freundescode wird auf dem Topscreen im **WFC-Freundescodemenu** angezeigt.

Um deinen Freunden Zugang zu deinen Leveln zu ermöglichen und zur Aktualisierung eurer Daten, müssen du und dein Freund eine Verbindung zur Nintendo WFC herstellen und eure Level abgleichen. Wird zum Status deines Freundes diese Nachricht eingeblendet: **DIESER FREUND HAT SICH NOCH NICHT MIT DER NINTENDO WFC VERBUNDEN UND SOMIT AUCH KEINEN FREUNDESCODE**, musst du warten, bis er seine Level abgeglichen hat. Dann musst du erneut eine Verbindung zur Nintendo WFC herstellen und deine Level abgleichen, damit eure Daten aktualisiert werden können. Es könnte sein, dass ihr mehrmals die Verbindung wiederherstellen müsst, bis alles bestätigt ist, also bitte nicht aufgeben! Sind eure Level abgeglichen und zum Status deines Freundes wird diese Nachricht eingeblendet: **DU HAST FÜR DIESEN FREUND KEINEN FREUNDESCODE EINGEGEBEN** oder wird ein 12-stelliger Freundescode angezeigt, dann müsstet ihr beide Zugang zu den abgeglichenen Leveln des anderen haben.

Dein Freundescode



- Wenn du dich mit dem Internet verbindest, wird der Name, den du zu einem Freundescode eingegeben hast, automatisch mit dem Spitznamen ausgetauscht, den sich die Person im Internet gegeben hat.

Freunde finden

Wenn du Level über die Drahtlose DS-Datenübertragung versendest, wird deiner WFC-Freundesliste ein Name zugefügt. Selbst wenn du bei der Nutzung der drahtlosen Verbindung keinen Freundescode besitzt, kannst du dennoch Informationen über deinen Freund speichern.

Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)



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

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System Eines pro Spieler
MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARSCH DER MINI-MARIOS DS-Karte .. Eine

Erforderliche Schritte

Gastgeber-System

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die **MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARSCH DER MINI-MARIOS-Schaltfläche**.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 20.

Gast-System

1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.
HINWEIS: Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** **MANUELLER MODUS** eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.
2. Berühre die Schaltfläche **DS-DOWNLOAD-SPIEL**. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die **MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARSCH DER MINI-MARIOS-Schaltfläche**.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle **JA** aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 20.

Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)



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

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System Eines pro Spieler
MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARSCH DER MINI-MARIOS DS-Karte .. Eine pro Spieler

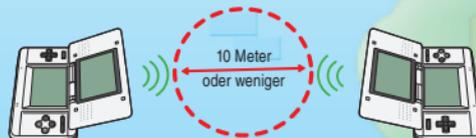
Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die **MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARSCH DER MINI-MARIOS-Schaltfläche**.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 23.

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

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

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





Nintendo®