



NINTENDO DS™

NTR-AMQP-EAP

# MARIO <sup>™</sup> vs. DONKEY KONG <sup>™</sup>

LA MARCHA DE LOS MINIS



MANUAL DE INSTRUCCIONES  
MANUAL DE INSTRUÇÕES

*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 VS. DONKEY KONG 2™: MARCH OF THE MINIS Game Card for the Nintendo DS™ systems.

**IMPORTANTE:** Lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar consolas, tarjetas DS, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. 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.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com os sistemas Nintendo DS.

**IMPORTANTE:** El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

**IMPORTANTE:** A utilização de um dispositivo ilegal com o sistema Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.



ESTE JUEGO PERMITE DESCARGAR LA DEMO DE FORMA INALÁMBRICA.

ESTE JOGO PERMITE A TRANSFERÊNCIA SEM FIOS DA VERSÃO DE DEMONSTRAÇÃO.



ESTE JUEGO PERMITE COMPARTIR DATOS CON OTROS JUGADORES DE FORMA INALÁMBRICA.

ESTE JOGO PERMITE A PARTILHA DA FUNCIONALIDADE DE JOGO SEM FIOS.



**CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO**

ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.

**NINTENDO Wi-Fi CONNECTION**

ESTE JOGO FOI CONCEBIDO PARA UTILIZAR A NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.

© 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.

## CONTENTS

<b>Español</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Português</b> . . . . .	<b>38</b>



- 5 **Historia**
- 6 **Personajes**
- 7 **Inicio del juego**
- 9 **Controles**
- 12 **Pantalla y reglas del juego**
- 14 **Cómo jugar**
- 16 **Niveles especiales**
- 18 **Objetos y mecanismos**
- 20 **Descarga DS**
- 21 **Consejos**
- 22 **Zona de obras**
- 26 **Conexión Wi-Fi de Nintendo**

En este manual, las imágenes de la pantalla superior están enmarcadas en **azul** y las de la pantalla táctil están enmarcadas en **verde**.



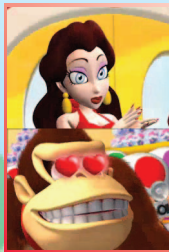
Minimario, el nuevo producto de la empresa juguetera Minimario Toy Company, es todo un éxito. Ha recaudado tanto dinero que el popular presidente de la empresa, Mario, ha decidido abrir un parque temático lleno de juguetes llamado Súper Minimariolandia. Hoy se celebra la inauguración del parque y un gran número de personas ha acudido a la celebración.



**Pero un trágico suceso ha agudado la fiesta...**

¡Donkey Kong ha secuestrado a Pauline, la invitada de honor, y se ha encerrado en la azotea con ella!

¿Podrá Mario rescatarla y detener al chiflado simio?



## Personajes



### Monos mecánicos

Estos monos mecánicos no se detendrán ante nada para impedir que Mario salve a Pauline.

### Minimarios

Los juguetes estrella de Minimario Toy Company.



### Mario

El popular presidente de Minimario Toy Company.

### Pauline

La glamourosa amiga de Mario.

### Donkey Kong

El empleado más peludo de Minimario Toy Company. Se enamoró de Pauline en cuanto la vio en la inauguración del parque temático, ¡y ahora la ha raptado!

## Inicio del juego



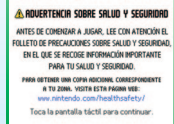
Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ está apagada antes de insertar la tarjeta DS de MARIO VS. DONKEY KONG 2™: LA MARCHA DE LOS MINIS. Encaja bien la tarjeta.

Enciende la consola y, después de leer la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** que se muestra a la derecha, toca la pantalla táctil para continuar.

En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca el panel de MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCHA DE LOS MINIS o pulsa el Botón A para iniciar el juego.

Si tu consola Nintendo DS está configurada en **modo automático**, no tendrás que seguir el proceso descrito anteriormente. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.

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.



## Los modos de juego

Una vez en la **pantalla del título**, toca el panel del modo en el que quieras jugar. Tócalo de nuevo para empezar.

### JUEGO (página 14)

En este modo, tendrás que completar todos los niveles para salvar a Pauline.

### ZONA DE OBRAS (página 22)

Usa este modo para diseñar tus propios niveles e intercambiarlos con tus amigos.

### OPCIONES

Elige una de las siguientes opciones para cambiar la configuración del juego.

#### SONIDO

Configura el volumen y el tipo de sonido del juego.

#### EXPOSICIÓN

Aquí podrás ver imágenes, videos e incluso los créditos del juego.

#### REGISTRO

Introduce aquí el nombre que quieras usar en la zona de obras.

#### DESCARGA DS

Envía la demo del juego a otra consola Nintendo DS (página 20).

#### BORRAR TODO

Borra todos los datos guardados.

#### SIN/CON OPCIONES DE NINTENDOWIFI.COM

Elige si quieres que tus niveles y estadísticas de juego figuren en NintendoWifi.com o no. Tus niveles pueden ser seleccionados por Nintendo para que otros jugadores de la CWF de Nintendo los puedan usar.

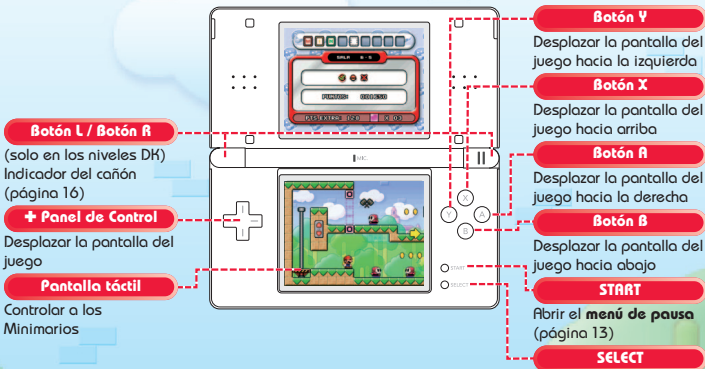


## Controles



### Controles básicos

En este juego, puedes controlar a los Minimarios con el lápiz táctil (páginas 10–11).



### Reinicio

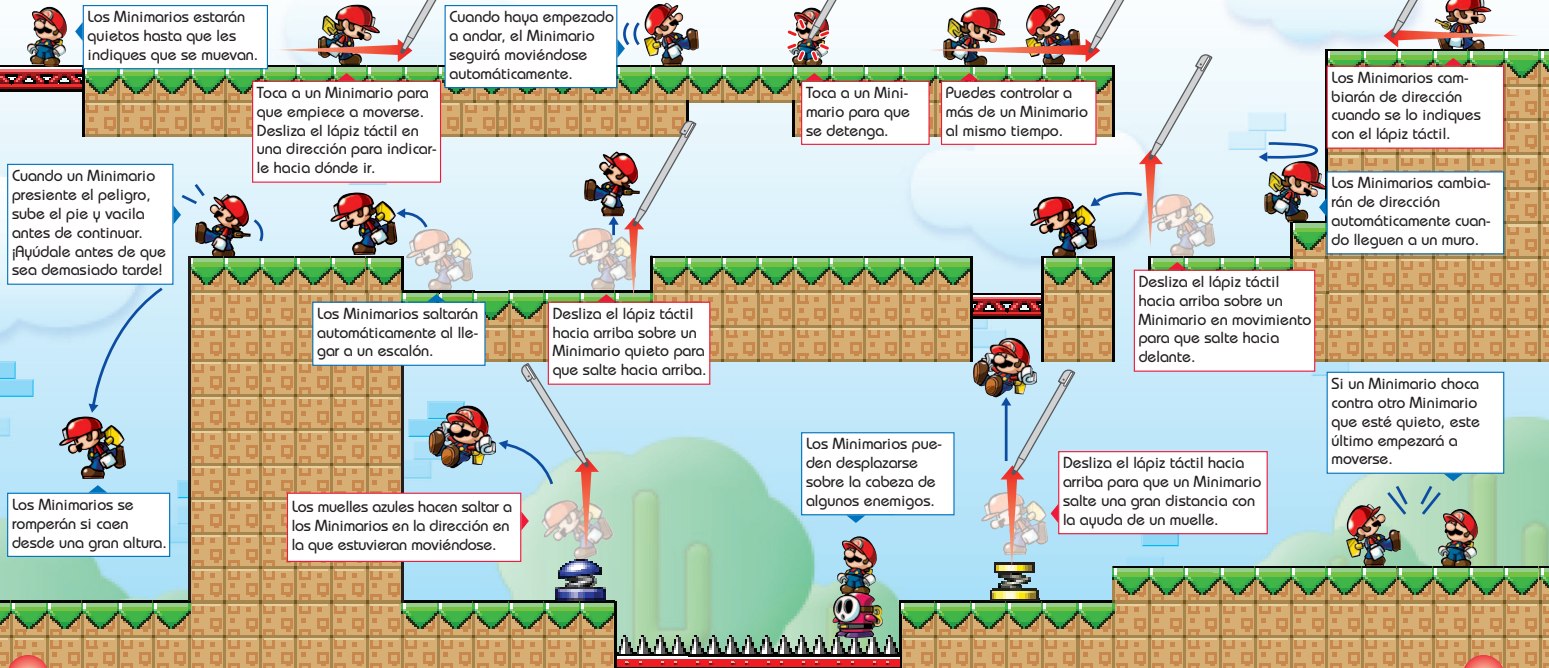
Mantén pulsados el Botón L, el Botón R, SELECT y START a la vez para reiniciar el juego. Si lo haces durante el transcurso de una partida, perderás tu progreso, no lo olvides.

### Modo de espera

Para activar el **modo de espera** de la consola Nintendo DS y ahorrar batería, ciérrala durante el juego. Ábrela para desactivar el **modo de espera**.



## 📌 Cómo mover a los Minimarios



## Pantalla y reglas del juego

### Pantalla del juego

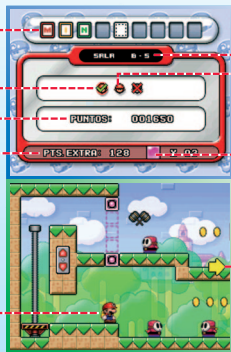
Tarjetas de Minimario que has encontrado (página 18)

Minimarios que han llegado a la salida

Tu puntuación

Tiempo restante

Minimario (páginas 10–11)



Número de la sala actual (página 14)

Minimarios que hay en el nivel

Número de bloques de colores que tienes (página 19)

Flecha  
Tócala para desplazar la pantalla.

### Cómo completar un nivel

Usa el lápiz táctil para llevar a los Minimarios a la salida del nivel. Dirige al menos a un Minimario a la salida en el tiempo establecido para completar un nivel. Lleva a varios Minimarios en cadena a la salida para conseguir una mejor puntuación (página 21). Si se rompen todos los Minimarios, se acabará la partida.



### Menú de pausa

Pulsa START durante el transcurso de una partida para detener el juego y acceder al **menú de pausa**.

**CONTINUAR**

Volver a la partida

**VOLVER A EMPEZAR**

Empezar el nivel desde el principio

**SALIR**

Detener la partida y volver a la **pantalla de selección de nivel** (página 15)





## Cómo jugar

### Selección de un archivo

Elige **JUEGO** en la **pantalla del título** para ir a la **pantalla de selección de archivo**. Para comenzar una nueva partida, elige **NUEVO**. La partida comenzará tras el video de introducción. Toca un archivo con un número de sala para continuar una partida anterior.



Número de sala

Archivos

**BORRAR**

Borra el contenido de un archivo. Los datos borrados no se pueden recuperar, no lo olvides.

**COPIAR**

Copia un archivo a una ranura vacía.

### Cómo guardar la partida

Todos los niveles que completes o los Minimarios que salves durante la partida se guardarán en el archivo que hayas elegido en la **pantalla de selección de archivo**.

### Elige un piso y un nivel

Elige un archivo para ir a la **pantalla de selección de nivel**. Elige el piso y el nivel en los que quieras jugar. No puedes elegir los pisos o niveles que todavía no estén iluminados. Cada piso tiene nueve niveles. Completa cada uno de ellos para desbloquear el siguiente y completa un nivel DK para poder acceder al siguiente piso. Puedes volver a pisos y niveles que ya hayas completado cuando quieras.



Tarjetas de Minimario que has encontrado

(página 18)

Minimarios que han llegado a la salida / Minimarios en el piso

Piso

**AYUDA**

Toca este panel para ver explicaciones de los controles y mecanismos.

Sala

Cada uno de los niveles del piso actual. Completa un nivel para conseguir una estrella ★. El color de la estrella dependerá de tu puntuación.

**MINI Minijuegos**

(página 17)

**Niveles DK**

(página 16)



## Niveles especiales

### Niveles DK

Cuando hayas completado los nueve niveles de un piso, podrás pasar al nivel DK, donde tendrás que disparar Minimarios a DK. Para completar este nivel, lanza Minimarios hasta que DK se quede sin puntos de vida. Si agotas el tiempo o te quedas sin Minimarios, se acabará la partida.

#### Minimarios restantes

Comenzarás este combate con el número de Minimarios que hayas salvado en cada nivel del piso (página 15).

#### Cañón

Los Minimarios saldrán disparados desde aquí.

#### Botón DISPARAR

Tócalo para disparar Minimarios desde el cañón.

#### Puntos de vida de DK

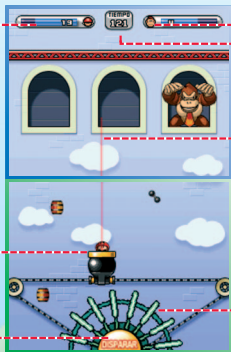
#### Tiempo restante

#### Indicador del cañón

Pulsa el Botón L o el Botón R para visualizar brevemente una línea que te indicará la dirección de tu disparo.

#### Manivela

Desliza el lápiz táctil sobre la manivela para mover el cañón a izquierda y derecha.



### Completa los niveles DK

Completa un nivel DK para acceder al siguiente piso. Observa la **pantalla de puntuación** para ver los puntos y el tipo de estrella que has conseguido. El color de la estrella dependerá de tu puntuación.

#### PUNTUACIÓN



### Minijuegos

Si consigues todas las tarjetas de Minimario de un piso, podrás jugar al minijuego correspondiente. Toca a los Shy Guys que salen de las tuberías, pero no toques un Bob-omb o perderás puntos. Tienes que destruir el número de Shy Guys que marca el OBJETIVO antes de que se acabe el tiempo. Si completas el minijuego, podría pasar algo divertido...



## Objetos y mecanismos



### Monedas

Cada nivel tiene un número determinado de monedas. Las monedas grandes valen lo mismo que 10 monedas normales. Intenta conseguirlas todas.



### Tarjetas de Minimario

En cada piso hay nueve tarjetas. Cógelas todas para deletrear la palabra "Minimario" y desbloquear un minijuego (página 17).



### Martillos

Cógelos para que el Minimario los agite durante unos segundos. Para dejar de usarlos, desliza el lápiz táctil hacia arriba sobre el Minimario.



### Flor de Fuego

Coge una de estas flores para convertir a un Minimario en un Minimario de Fuego y que dispare bolas de fuego durante unos segundos.



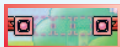
### Minimario de oro

Consigue que el Minimario de oro llegue el último en la cadena de Minimarios para multiplicar tu puntuación (página 21).



### Bloques de colores

Toca estos bloques para extraerlos. Luego podrás colocarlos en cualquier hueco para bloques que veas: . Puedes comprobar el número de bloques que tienes en la pantalla superior (página 12).



### Barras giratorias

Si haces saltar a un Minimario hacia una barra giratoria, se aferrará a ella. Entonces solo tendrás que rotar la manivela para hacer girar al Minimario. Si deslizas el lápiz táctil cuando esté girando, logrará subir muy alto.



Manivela



### Ascensor

Los Minimarios se detienen automáticamente al subir a un ascensor. Puedes subir o bajar con el ascensor tocando los botones de llamada. Solo dos Minimarios pueden usar el ascensor al mismo tiempo.



Botones de llamada




## Descarga DS

### 📌 Cómo enviar una demo del juego

Con el **modo de descarga DS**, podrás enviar una demo del juego a tus amigos. Consulta la página 32 y después sigue las instrucciones que se detallan aquí.

#### Jugador que envía la demo (se requiere una tarjeta DS del juego):

Elige **DESCARGA DS** en el **menú de opciones** para ir a la **pantalla de confirmación**. Toca  para enviar la demo y espera a que se complete la descarga.



#### Jugador que recibe la demo (no se requiere ninguna tarjeta DS del juego):

Cuando la descarga haya terminado, aparecerá esta **pantalla del título**.



### 📌 Cómo jugar a la demo

Cuando la descarga haya terminado, podrás jugar a la demo. Esta permanecerá en la consola Nintendo DS aunque actives el **modo de espera**, pero se borrará una vez que apagues la consola.

## Consejos

### 📌 Observa el nivel con atención antes de empezar

El contador no empezará hasta que cojas algún bloque de color o muevas algún Minimario. Observa el nivel con atención y desplaza la pantalla en cualquier dirección en la que estén apuntando las flechas antes de empezar.

### 📌 Juega a los niveles una y otra vez

Puedes volver a los niveles que ya hayas completado. Sigue intentándolo hasta que consigas salvar a todos los Minimarios y además hayas encontrado todas las tarjetas de Minimario y todas las monedas.

### 📌 La puntuación y el color de la estrella ★

Para conseguir una puntuación alta tendrás que salvar al mayor número de Minimarios en el menor tiempo posible. También es importante encontrar monedas y salvar a Minimarios de oro (página 19), así como conseguir cadenas y completar los niveles sin hacer que los Minimarios paren en ningún momento. Puedes conseguir una cadena si dos o más Minimarios llegan a la salida u otros detrás de otro. Para completar un nivel sin parar tienes que llevar a los Minimarios a la salida sin que se detengan. El tiempo que los Minimarios pasan en los ascensores u otros mecanismos donde deben permanecer quietos no cuenta. Si alcanzas la puntuación necesaria para cada nivel, conseguirás una estrella (página 15).

Hay estrellas de bronce ★, plata ☆ y oro ☆.



## Zona de obras

### Menú de la zona de obras

Selecciona ZONA DE OBRAS en la **pantalla del título** para entrar en ella y elegir alguna de las opciones que se indican a continuación.

#### JUGAR

Juega a uno de los niveles que hayas diseñado tú o alguno de tus amigos (página 23).

#### CWF NINTENDO

Intercambia niveles con tus amigos o descarga nuevos niveles mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo (página 28).

#### EDITAR NIVEL

Crea tu propia obra maestra (página 24).

#### MULTITARJETA

Intercambia niveles con amigos que se encuentren cerca gracias a la comunicación inalámbrica de Nintendo DS (página 23).

### JUGAR

- Elige el nivel al que quieras jugar y tócalo para seleccionarlo.

#### TUS NIVELES

Son los niveles que has creado tú.

#### NIVELES RECIBIDOS

Son los niveles que has recibido de tus amigos.

- Toca un nivel para jugar.

#### Cambiar de pantalla

Toca las flechas de los lados para cambiar de pantalla.




### MULTITARJETA

Usa dos consolas Nintendo DS y dos tarjetas DS de MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCHA DE LOS MINIS para intercambiar tus propios niveles con otro jugador. Lee la página 33 y después sigue los pasos que se describen a continuación.

#### Jugador que envía el nivel:

Toca ENVIAR y elige hasta ocho niveles que quieras enviar. Espera hasta que se complete la descarga.

#### Jugador que recibe el nivel:

Toca RECIBIR NIVEL, elige una ranura en la que guardar el nivel y toca RECIBIR. Cuando se te pregunte si quieres recibir niveles, toca  y elige el que quieras recibir. Solo puedes recibir un nivel cada vez. Para jugar a los niveles que hayas recibido, vuelve a la zona de obras.

## EDITAR NIVEL

Toca EDITAR NIVEL para diseñar tu propio nivel. Para ello, sigue los pasos que se describen a continuación.

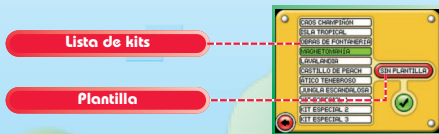
### Elige una ranura en la que guardar tu nivel

Toca la ranura en la que quieras guardar tu nivel. Para crear un nuevo nivel, toca una ranura vacía. Si seleccionas una ranura con nombre, editarás el nivel que esté guardado en ella. Toca BORRAR NIVEL para borrar un nivel que esté guardado, pero no olvides que no podrás recuperar los datos que hayas borrado.



### Elige un kit de construcción

Para empezar a crear un nuevo nivel, tendrás que elegir un kit de construcción. Cada uno de los kits de construcción contiene elementos de un piso diferente y solo estará disponible una vez que completes ese piso en el juego. Toca el kit de construcción que quieras usar, decide si quieres usar la plantilla y luego toca para confirmar.



## Cómo editar un nivel

En la **pantalla de edición** puedes colocar distintos objetos, mecanismos y personajes. Cuando hayas acabado, toca el botón rojo o pulsa START para acabar de editar el nivel.

### 1 Vista completa

**2 Menú de elementos:** elige los objetos, mecanismos y personajes.

**3 Menú de edición:** puedes elegir los siguientes comandos cuando coloques objetos, mecanismos o personajes:

- Borra un elemento del nivel.
- Mueve un elemento dentro del nivel.
- Cambia la dirección del personaje.
- Empieza a diseñar el nivel desde el principio.

**4 Menú final:** elige uno de los siguientes comandos al acabar de editar tu nivel:

- GUARDAR NIVEL** Da un nombre a tu nivel y guárdalo.
- PRUEBA DE JUEGO** Prueba tu nivel. No puedes jugar a un nivel ni compartirlo hasta que no haya pasado la PRUEBA DE JUEGO, así que no olvides seleccionar esta opción.
- SALIR** Abandona la edición del nivel sin guardarlo.

**5 Deshacer:** deshaz la última acción.

**6 Rehacer:** rehaz la última acción que hayas deshecho.

**7 Medidor:** este medidor irá bajando al tiempo que colocas objetos, mecanismos o personajes. Cuando llegue a cero, no podrás añadir más elementos.

**8 Tamaño:** desliza este icono para cambiar el tamaño del nivel.



## Conexión Wi-Fi de Nintendo



Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, los jugadores de **MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCHA DE LOS MINIS** podrán compartir datos del juego a través de internet, sin importar la distancia que los separe.

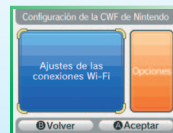
- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo) en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un ordenador con una Conexión Wi-Fi (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si no tienes ningún dispositivo Wi-Fi en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se vende por separado). Para más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas Hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en el sitio web [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com).

Recuerda que la consola Nintendo DS se apagará después de realizar cambios en la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Para más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de la consola Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com).

### Cómo configurar la Conexión Wi-Fi de Nintendo

Tendrás que establecer una conexión inalámbrica a internet para usar la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Selecciona CONFIGURACIÓN en el **menú de la CWF de Nintendo** para acceder a la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.



- Si no puedes acceder a la CWF de Nintendo, aparecerá un código y un mensaje de error. En este caso, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.





## Menú de la CWF de Nintendo

Elige CWF NINTENDO en el **menú de la zona de obras** para acceder al **menú de la CWF de Nintendo** y elige una de las opciones que se detallan a continuación.

- Una vez que te hayas conectado a la CWF de Nintendo con una consola Nintendo DS y una tarjeta DS, la información de usuario Wi-Fi coincidirá en ambas. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo para obtener más información.

### SINCRONIZAR

Con esta opción podrás sincronizar niveles para que otros jugadores puedan usarlos.

### CONFIGURACIÓN

Aquí podrás configurar los ajustes de la CWF de Nintendo.




### RECIBIR

Toca este panel para recibir un nivel de otro jugador.

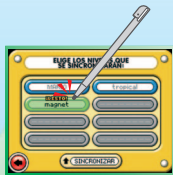
### LISTA DE AMIGOS

Comprueba aquí tu clave de amigo o añade una nueva clave de amigo.

## SINCRONIZAR

Selecciona esta opción para enviar niveles a la CWF de Nintendo. Primero toca los niveles que quieras enviar y luego SINCRONIZAR. Toca  para confirmar tu selección y que tus amigos puedan acceder a tus niveles.

Para proteger tu privacidad, no envíes ningún tipo de información personal como apellidos, número de teléfono, fecha de nacimiento, edad, dirección postal o de correo electrónico durante tus comunicaciones con terceros.



## RECIBIR

Con esta opción podrás recibir niveles creados por otros jugadores. Cuando hayas elegido una ranura en la que guardar los niveles, toca RECIBIR para acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Elige la página del jugador del que quieras descargar niveles y escoge uno de la lista. Puedes jugar a los niveles que hayas recibido en la zona de obras (página 22). Para recibir el nivel de un amigo, tienes que registrar previamente su clave de amigo (página 30).



## LISTA DE AMIGOS

Aquí puedes ver tu clave de amigo o registrar nuevas claves de amigo. Tu clave de amigo es un número de doce cifras que se genera automáticamente la primera vez que te conectas a la CWF de Nintendo. Cuando hayas registrado la clave de un amigo, podrás descargar los niveles que haya creado en su lista registrada.

### Lista de amigos

Es la lista de todas las claves de amigo que hayas registrado. Cuando tengas 60 claves diferentes, tendrás que borrar una de ellas para poder guardar otra.

### BORRAR

Toca esta opción y selecciona un nombre de tu lista de amigos para borrar una clave de amigo. Los datos borrados no se pueden recuperar, no lo olvides.

### AÑADIR

(página 30)

### SINC.

Actualiza tu lista de amigos de la CWF de Nintendo con las listas del servidor.





## Cómo registrar una clave de amigo

Para registrar manualmente una clave de amigo, entra en el **menú de la lista de amigos** y toca el botón AÑADIR. Entonces podrás introducir el nombre y la clave de amigo de la persona a la que quieras registrar. Puedes ver tu clave de amigo en la pantalla superior en el **menú de la lista de amigos**.

Para que tus amigos puedan acceder a los niveles que hayas sincronizado y para actualizar la información de cada uno, tendrás que conectarlos a la CWF de Nintendo y sincronizar vuestros niveles. Si en la pantalla superior se muestra el mensaje **TU AMIGO AÚN NO SE HA CONECTADO A LA CWF DE NINTENDO NI HA RECIBIDO UNA CLAVE DE AMIGO**, tendrás que esperar a que sincronice sus niveles. A continuación deberéis conectaros a la CWF de Nintendo y sincronizar vuestros niveles para que su estado pueda actualizarse. Puede que tengáis que repetir este proceso un par de veces antes de poder confirmar el estado de cada uno, pero es normal. Una vez que hayáis sincronizado vuestros niveles, y después de que se muestre el mensaje **NO HAS INTRODUCIDO NINGUNA CLAVE DE AMIGO PARA ESTE JUGADOR** o aparezca una clave de amigo de doce cifras en la pantalla superior, podréis acceder a los niveles sincronizados de cada uno.

### Tu clave de amigo



- Cuando te conectes al servidor, el nombre que hayas introducido con una clave de amigo se cambiará automáticamente por el nombre que esa persona haya registrado en el servidor.

## Haz amigos

Al intercambiar niveles a través de la comunicación inalámbrica DS, las claves de amigo de los jugadores con los que realices intercambios se añadirán a tu lista de amigos. Aunque no tengas aún tu propia clave de amigo, podrás guardar la información de los demás jugadores.

## Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

### Equipo necesario

Consolas Nintendo DS ..... 1 por jugador  
Tarjetas DS de MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCHA DE LOS MINIS .... 1

### Instrucciones para la conexión

#### Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCHA DE LOS MINIS con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 20.

#### Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de Nintendo DS.

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCHA DE LOS MINIS con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca SÍ para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 20.

## Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

### Equipo necesario


Consolas Nintendo DS ..... 1 por jugador  
Tarjetas DS de MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCHA DE LOS MINIS .... 1 por jugador

### Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.
2. Enciende todas las consolas. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCHA DE LOS MINIS con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 23.

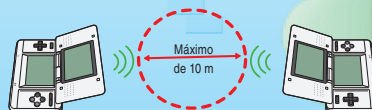
### Consejos para la conexión


Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono , que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.



Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

#### Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.

## Sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:



Descriptor de contenido:



LENGUAJE SOEZ



DISCRIMINACIÓN



DROGAS



APUESTAS



MIEDO



CONTENIDO SEXUAL



VIOLENCIA



El icono PEGI Online indica que un juego permite jugar en línea. Para obtener más información sobre el juego en línea, visita: <http://www.pegionline.eu>

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visita:

<http://www.pegi.info>



**Nintendo®**