



NINTENDO DS™

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

NTR-AMQP-ITA

LA MARCIA DEI MINIMARIO



MANUALE DI ISTRUZIONI

*Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.*



Grazie per aver scelto la scheda di gioco MARIO VS. DONKEY KONG 2™:  
LA MARCIA DEI MINIMARIO per le console della serie Nintendo DS™.

**IMPORTANTE:** prima di usare la console, 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.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

**IMPORTANTE:** l'uso di dispositivi non autorizzati per la console Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.



QUESTO GIOCO PERMETTE DI SCARICARE LA VERSIONE DEMO CON LA MODALITÀ WIRELESS.



QUESTO GIOCO PERMETTE DI SCAMBIARE DATI DI GIOCO CON LA MODALITÀ WIRELESS.



**NINTENDO Wi-Fi CONNECTION**

QUESTO GIOCO È PROGETTATO PER ESSERE UTILIZZATO CON LA 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.



5 **La storia**

6 **I personaggi**

7 **Come iniziare**

9 **I comandi**

12 **Lo schermo di gioco e le regole**

14 **Come giocare**

16 **I livelli speciali**

18 **Gli strumenti e i meccanismi**

20 **Download DS**

21 **Suggerimenti**

22 **Il Cantiere**

26 **Nintendo Wi-Fi Connection**

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



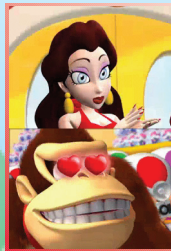
Minimario, il nuovo giocattolo della "Minimario Toy Company", è un successone! Ha venduto così bene che Mario, il superpresidente della compagnia, ha deciso di aprire un parco di divertimento stracolmo di giocattoli chiamato Super Minimario World. Oggi è il giorno dell'inaugurazione del Super Minimario World. Sono venuti in tanti per partecipare alla cerimonia.



## Sfortunatamente...

Donkey Kong ha rapito l'ospite d'onore, la bella Pauline, ed è fuggito con lei sul tetto dell'edificio!

Riuscirà il presidente Mario a salvare Pauline e a fermare quella scimmia molesta?



## I personaggi



### Le scimmie-robot

Queste scimmie meccaniche faranno di tutto per ostacolare Mario.

### Minimario

Il giocattolo più venduto della "Minimario Toy Company".



### Mario

Lo stimato presidente della "Minimario Toy Company".

### Pauline

L'attraente amica di Mario.

### Donkey Kong

L'impiegato più peloso della "Minimario Toy Company". Questo scimmione si è innamorato di Pauline non appena l'ha vista all'inaugurazione del parco a tema e, pazzo di gelosia, è fuggito con lei!

## Come iniziare



Assicurati che la console Nintendo DS™ sia spenta, inserisci la scheda di gioco MARIO VS. DONKEY KONG 2™: LA MARCIA DEI MINIMARIO 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** della console Nintendo DS tocca il pannello MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCIA DEI MINIMARIO o premi il pulsante A per iniziare il gioco.

Se la console Nintendo DS è impostata sulla **modalità automatica**, il gioco si avvierà automaticamente, senza bisogno di eseguire le operazioni descritte sopra. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo DS.

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.

#### ATTENZIONE - SALUTE E SICUREZZA

PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE, LEGGI ATTENTAMENTE IL LIBRETTO DI PRECAUZIONI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA, DOVE TROVI IMPORTANTI INFORMAZIONI PER LA TUA SALUTE E SICUREZZA.

PER OTTENERE UNA COPPIA SUPPLEMENTARE RELATIVA ALLA TUA AREA VINI ALL'INDIRIZZO INTERNET: [www.nintendo.com/healthandafety/](http://www.nintendo.com/healthandafety/)  
Tocca il touch screen per continuare.



## Scegli una modalità

Nello **schermo del titolo** tocca il pannello della modalità a cui vuoi giocare. Toccalo di nuovo per iniziare.

### GIOCO PRINCIPALE (vedi pag. 14)

In questa modalità, il tuo obiettivo è superare tutti i livelli e salvare Pauline.

### CANTIERE (vedi pag. 22)

Costruisci i tuoi livelli e scambiali con i tuoi amici.

### OPZIONI

Cambia le impostazioni per le seguenti opzioni:

#### AUDIO

Scegli le impostazioni audio del gioco.

#### GALLERIA

Guarda le immagini, i filmati e i riconoscimenti.

#### NOME

Cambia il nome che userai nel CANTIERE.

#### DOWNLOAD DS

Invia una versione demo a un'altra console Nintendo DS (vedi pag. 20).

#### CANC. TUTTO

(Cancella tutto)

Cancella tutti i dati salvati.

#### NINTENDOWIFI.COM

#### STATISTICHE

Scegli se inviare o meno i tuoi livelli e le tue statistiche a NintendoWifi.com. I tuoi livelli potrebbero essere scelti da Nintendo e resi disponibili agli altri utenti della Nintendo WFC.



© 2006-2007 Nintendo  
COMPATIBILE CON LA NINTENDO WI-FI CONNECTION



## I comandi



## I comandi di base

In questo gioco controlli i tuoi Minimario semplicemente utilizzando lo stilo sul touch screen (vedi le pagg. 10-11).

### Pulsante L/Pulsante R

(Solo i livelli DK)  
Indicatore cannone  
(vedi pag. 16).

### Pulsantiera +

Fai scorrere lo schermo.

### Touch Screen

Guida i Minimario.

### Pulsante Y

Fai scorrere lo schermo verso sinistra.

### Pulsante X

Fai scorrere lo schermo verso l'alto.

### Pulsante A

Fai scorrere lo schermo verso destra.

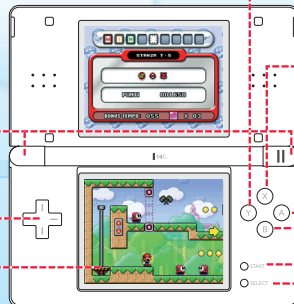
### Pulsante B

Fai scorrere lo schermo verso il basso.

### START

Vai al **menu di pausa** (vedi pag. 13).

### SELECT



## Resettare

Tieni premuti contemporaneamente il pulsante L, il pulsante R, SELECT e START per resettare il gioco. Attenzione: se lo fai mentre ti trovi all'interno di un livello, perderai i tuoi progressi di gioco.

## Modalità riposo

Chiudi il Nintendo DS per attivare la **modalità riposo**. Così facendo ridurrai il consumo energetico della batteria. La **modalità riposo** verrà disattivata non appena aprirai la console Nintendo DS.



## Muovere i Minimario

Minimario rimarrà fermo finché non lo farai muovere tu.

Una volta che gli hai dato il via, Minimario si muoverà da solo.

Tocca Minimario per farlo muovere. Fai scorrere lo stilo nella direzione in cui vuoi che vada.

Tocca un Minimario in movimento per farlo fermare.

Puoi controllare più di un Minimario alla volta.

Minimario cambierà direzione a seconda di come muovi lo stilo.

Minimario cambierà automaticamente direzione quando colpisce un muro.

Se Minimario si trova davanti a un pericolo, solleverà il piede ed esiterà un attimo. Sbrighiti ed aiutalo!

Minimario salterà automaticamente in avanti.

Fai scorrere lo stilo verso l'alto su un Minimario fermo per farlo saltare verso l'alto.

Fai scorrere lo stilo verso l'alto su un Minimario in movimento per farlo saltare in avanti.

Quando un Minimario in movimento si scontra con uno fermo, il Minimario fermo inizia a muoversi.

Fai attenzione: Minimario si romperà se cade da un punto elevato.

Le molle blu fanno saltare Minimario nella direzione in cui si sta muovendo.

Minimario può salire sulla testa di alcuni nemici.

Fai scorrere lo stilo dritto verso l'alto per far eseguire a Minimario un supersalto sulla molla.

## Lo schermo di gioco e le regole

### Schermo di gioco

Lettere Minimario che hai trovato

(vedi pag. 18)

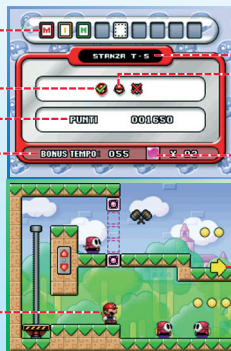
I Minimario che hanno raggiunto la meta

Il tuo punteggio

Tempo rimanente

Minimario

(vedi le pagg. 10-11)



Stanza attuale

(vedi pag. 14)

Minimario nel livello

Numero di blocchi colorati che possiedi

(vedi pag. 19)

Freccia

Toccala per far scorrere lo schermo.

### Superare un livello

Usa lo stilo per guidare i Minimario verso la meta all'interno di un livello. Superi il livello se raggiungi la meta con almeno un Minimario nel tempo a disposizione. Se i Minimario arrivano alla meta in fila, ottieni un punteggio ancora migliore (vedi pag. 21). La partita finisce se tutti i tuoi Minimario si rompono.



### Menu di pausa

Premi START durante la partita per mettere il gioco in pausa e accedere al **menu di pausa**.

**CONTINUA** Torna al gioco.

**RIPROVA** Comincia di nuovo il livello attuale.

**ESCI** Interrompi il gioco e torna allo **schermo di selezione livello** (vedi pag. 15).



## Come giocare

### Scegli un file

Dallo **schermo del titolo** scegli **GIOCO PRINCIPALE** per andare allo **schermo di selezione file**. Per iniziare una nuova partita, scegli **NUOVO**. Il gioco inizierà dopo il filmato d'apertura. Per continuare una partita precedente, tocca un file che mostra il numero del livello raggiunto.



Numero stanza

CANCELLA

Cancella un file di salvataggio dati. Attenzione: i dati cancellati non possono essere recuperati.

File

COPIA

Copia un file in uno spazio vuoto.

### Salvataggio

Quando giochi, tutti i livelli che superi e tutti i Minimario che salvi vengono registrati automaticamente nel file di salvataggio che hai scelto nello **schermo di selezione file**.

### Scegli un piano e un livello

Scegli un file per passare allo **schermo di selezione livello**. Scegli il piano e il livello in cui vuoi giocare. Non puoi scegliere i piani e i livelli che sono oscurati. Ogni piano ha nove livelli. Superando un livello sblocchi quello seguente. Se superi un livello DK, accedi al piano successivo. Puoi visitare i piani e i livelli che hai superato ogni volta che vuoi.



Lettere Minimario trovate

(vedi pag. 18)

Piano

Stanza

Questa è una stanza del piano in cui ti trovi. Completala per guadagnare una stella ★. Il colore della stella dipende dal punteggio.

Minimario che hanno raggiunto la meta / Minimario nel piano

GUIDA

Toccala per leggere le spiegazioni sui comandi e i meccanismi.

MINI Minigiochi

(vedi pag. 17)

Livelli DK

(vedi pag. 16)



## I livelli speciali

### 🍌 Livelli DK

Una volta superati tutti i livelli in un piano, potrai accedere al livello DK, dove lancerai i Minimario contro DK. Per superare il livello, colpisci DK con i Minimario finché la sua energia non scende a zero. Se scade il tempo o non hai più Minimario disponibili, la partita finirà.

#### Minimario rimanenti

Inizierai il combattimento avendo a disposizione tutti i Minimario che hai salvato in ogni livello di questo piano (vedi pag. 15).

#### Cannone

I Minimario escono da qui.

#### Pulsante SPARA

Toccalo per sparare un Minimario dal cannone.

#### Energia di DK

#### Tempo rimanente

#### Indicatore cannone

Premi il pulsante L o R per far apparire una linea che ti indicherà, per un breve periodo di tempo, dove andrà a colpire il Minimario che stai per sparare.

#### Ruota

Girala con lo stilo per orientare il cannone a destra o a sinistra.

### Supera il livello DK

Supera un livello DK per passare al piano successivo. Controlla lo **schermo punti** per conoscere il numero di punti e il tipo di stelle ottenuti. Il colore delle stelle dipende dal tuo punteggio.

#### PUNTI



### 🍌 Minigiochi

Se raccogli tutte le lettere della parola Minimario nel piano, sbloccherai un livello minigioco. Tocca i Tipi Timidi 🐼 che escono dai tubi, ma non toccare le Bob-ombe 🧨 se non vuoi perdere punti! Per superare il livello devi toccare il numero di Tipi Timidi indicato vicino a OBIETTIVO prima che scada il tempo. Se ci riesci, potrebbe succedere qualcosa di bello...



## Gli strumenti e i meccanismi



### Monete e monete grandi

Ogni livello contiene un certo numero di monete. Le monete grandi valgono 10 monete. Cerca di prenderle tutte.



### Lettere Minimario

Ce ne sono nove su ogni piano. Raccoglile tutte per comporre la parola "Minimario" e sbloccare un minigioco (vedi pag. 17).



### Martelli

Raccoglili per far sì che Minimario inizi a martellare tutto per un breve periodo. Per smettere di utilizzarli, fai scorrere lo stilo verso l'alto su Minimario.



### Fiore di fuoco

Raccoglilo per trasformare un Minimario in un Minimario di fuoco, e permettergli di lanciare palle di fuoco per un breve periodo.




### Minimario d'oro

Raggiungi la meta con il Minimario d'oro come ultimo della fila per moltiplicare il punteggio (vedi pag. 21).



### Blocchi colorati

Tocca questi blocchi per prenderli. Potrai usarli ovunque vedi cornici dello stesso colore . Puoi controllare il numero di blocchi che trasporti guardando sullo schermo superiore (vedi pag. 12).



### Barre girevoli

Se fai saltare Minimario verso una barra di metallo, l'afferrerà. Puoi ruotare la manopola a lato per far ruotare Minimario. Se fai scorrere lo stilo verso l'alto sul Minimario che sta ruotando, lo lancerai molto in alto.



Manopola



### Montacarichi

Minimario si fermerà automaticamente quando sale su un montacarichi. Puoi muovere il montacarichi in alto o in basso, azionando il pannello di controllo nelle vicinanze. Solo due Minimario alla volta possono usare il montacarichi.




Pannello di controllo

### Inviare una versione demo

Usando la **modalità wireless con una scheda**, potrai inviare una versione demo di questo gioco ai tuoi amici. Leggi le informazioni a **pagina 32** e poi segui le istruzioni qui di seguito.

#### **Giocatore che invia la versione demo (scheda di gioco necessaria)**

Scegli **DOWNLOAD DS** all'interno del **menu opzioni** per arrivare allo **schermo di conferma**. Tocca  per inviare la versione demo e attendi che il trasferimento sia completato.



#### **Giocatore che riceve la versione demo (scheda di gioco non necessaria)**

Quando il trasferimento è completato, vedrai lo **schermo del titolo**.

### Giocare con la versione demo

Quando il trasferimento è completato, potrai giocare con la versione demo. Questa versione del gioco rimarrà sulla tua console Nintendo DS, anche in **modalità riposo**. Se la spegni, la versione demo verrà rimossa.



### Osserva bene il livello prima di iniziare

Il timer non scatta fino a che non muovi i blocchi colorati o un Minimario. Prima di iniziare fai scorrere lo schermo nelle direzioni indicate dalle frecce per esaminare l'intero livello.

### Gioca e rigioca i livelli

Puoi affrontare nuovamente i livelli che hai già superato. Continua a provare finché non hai salvato tutti i Minimario e non hai raccolto tutte le lettere Minimario e le monete.

### Il tuo punteggio e il colore della stella

Per ottenere un punteggio elevato, dovrai salvare quanti più Minimario puoi nel minor tempo possibile. Raccogliendo monete e salvando un Minimario d'oro (vedi pag. 19) aumenti il tuo punteggio. Lo stesso accade se riesci a ottenere i bonus in fila e nonstop. Il bonus in fila si ottiene quando due o più Minimario raggiungono la meta in rapida successione. Il bonus nonstop si ottiene quando si porta un Minimario alla meta senza mai fermarlo. Fermarsi ai montacarichi o di fronte ad altri meccanismi non conta. Se superi il punteggio necessario per ogni livello, guadagnerai una stella (vedi pag. 15).

Le stelle possono essere di bronzo , d'argento  e d'oro .



## Il Cantiere

### Menu cantiere

Scegli **CANTIERE** nello **schermo del titolo** per accedervi. Poi, tocca una delle seguenti opzioni del menu:

#### GIOCA LIVELLO

Gioca un livello creato da te o dai tuoi amici (vedi pag. 23).

#### NINTENDO WFC

Scambia livelli con i tuoi amici o scarica nuovi livelli tramite la Nintendo Wi-Fi Connection (vedi pag. 28).

#### MODIFICA

Crea il tuo capolavoro (vedi pag. 24).

#### PIÙ SCHEDE

Scambia livelli con i tuoi amici nelle vicinanze tramite la comunicazione wireless DS (vedi pag. 23).

### GIOCA LIVELLO

- Scegli il livello in cui vuoi giocare. Tocca un livello per sceglierlo.

#### LIVELLI TUOI

Questi sono i livelli che hai creato tu.

#### LIVELLI RICEVUTI

Questi sono i livelli che hai ricevuto dai tuoi amici.

- Tocca un livello per provarlo.

#### Cambia schermo

Tocca le frecce laterali per cambiare schermo.



### PIÙ SCHEDE

Usa due console Nintendo DS e due schede di gioco **MARIO VS. DONKEY KONG 2™**: **LA MARCIA DEI MINIMARIO** per scambiare livelli originali. Leggi le informazioni a pag. 33 e poi segui le istruzioni qui di seguito.

#### Giocatore che invia il livello

Tocca **TRASMETTI** e scegli fino a otto livelli da inviare. Attendi che il trasferimento sia completato.

#### Giocatore che riceve il livello

Tocca **RICEVI LIVELLO**, scegli uno spazio in cui salvare il livello e poi tocca **RICEVI**. Quando appare il messaggio in cui ti si chiede se vuoi ricevere livelli, tocca **✓** e poi scegli il livello che vuoi ricevere. Puoi ricevere solo un livello alla volta. Vai al Cantiere per giocare con i livelli che hai ricevuto.

## MODIFICA

Tocca MODIFICA per creare un livello tuo. Segui le istruzioni qui di seguito.

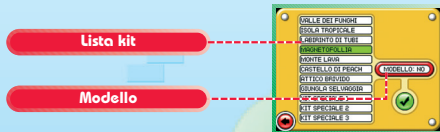
### Scegli uno spazio dove salvare il livello

Tocca lo spazio dove vuoi salvare il livello che stai per creare. Per creare un nuovo livello, tocca un file vuoto. Se scegli un file con un nome, modificherai il livello già salvato. Tocca CANC. LIVELLO (cancella livello) per eliminare un livello che è stato salvato. Attenzione, però: non puoi recuperare i dati cancellati!



### Scegli un kit di costruzione

Quando crei un nuovo livello, devi prima scegliere un kit di costruzione. Ogni kit contiene un piano diverso e sarà disponibile una volta superato quel piano all'interno del gioco. Tocca il kit di costruzione che vuoi usare. Scegli un modello opzionale e poi tocca ✓ per confermare.



## Modificare un livello

Sullo **schermo di lavoro**, puoi piazzare ostacoli, meccanismi e personaggi. Quando hai finito, tocca il pulsante rosso o premi START per terminare.

### 1 Vista intera

**2 Menu di selezione:** scegli ostacoli, meccanismi e personaggi.

**3 Menu di modifica:** puoi selezionare i seguenti comandi mentre piazzhi ostacoli, meccanismi e personaggi.

- Elimina dal livello.
- Muovi all'interno del livello.
- Cambia la direzione
- Torna alla situazione iniziale del personaggio.

**4 Menu d'uscita:** puoi scegliere i seguenti comandi quando hai terminato di modificare il livello:

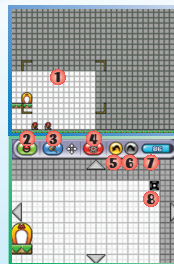
- SALVA LIVELLO** Dai un nome al livello e salvalo.
- TESTA LIVELLO** Prova il livello attuale. Non puoi condividere un livello o giocarlo senza prima averlo superato scegliendo l'opzione TESTA LIVELLO, non dimenticartene.
- ESCI** Termina le modifiche senza salvare il livello.

**5 Annulla:** annulla l'ultima azione effettuata.

**6 Ripeti:** ripeti l'ultima azione annullata.

**7 Barra:** questa barra diminuisce man mano che piazzhi ostacoli, meccanismi e personaggi. Quando la barra è vuota, non sarai più in grado di aggiungere nient'altro al livello.

**8 Dimensione:** muovi quest'icona per cambiare la dimensione del livello.



## Nintendo Wi-Fi Connection

La Nintendo Wi-Fi Connection permette ai giocatori di MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCIA DEI MINIMARIO di scambiare dati di gioco via Internet, anche se si trovano distanti fra loro.

- Per poter usare via Internet i giochi per Nintendo DS compatibili con questa modalità, prima di tutto devi configurare la Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) sulla tua console. Consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, accluso a questo gioco, per informazioni dettagliate su come configurare il Nintendo DS.
- Per completare la configurazione della Nintendo WFC hai bisogno di un PC su cui sia installato un dispositivo di rete wireless (ad esempio un router wireless) e che disponga di un collegamento a Internet a banda larga attivo.
- Se sul tuo PC non è installato nessun dispositivo di rete wireless, ti serve un Nintendo Wi-Fi USB Connector (chiave USB Wi-Fi Nintendo), venduto separatamente. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, allegato.
- Quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection la batteria del tuo Nintendo DS si consuma più velocemente del normale. È quindi consigliabile utilizzare il blocco alimentatore quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection.
- Con i giochi compatibili con la Nintendo Wi-Fi Connection, puoi anche collegarti al servizio tramite determinati hotspot Internet, senza bisogno di particolari impostazioni.
- Le condizioni per l'utilizzo della Nintendo Wi-Fi Connection possono essere consultate nel manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection oppure online, al sito [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)



Ogni volta che vengono effettuate delle modifiche alle impostazioni per il collegamento alla Nintendo Wi-Fi Connection, il Nintendo DS si spegnerà e dovrà essere riacceso.

Per maggiori informazioni sulla Nintendo Wi-Fi Connection, su come configurare il tuo Nintendo DS o per consultare l'elenco degli hotspot Internet disponibili, visita il sito [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)

### Impostare un collegamento con la Nintendo Wi-Fi Connection

Per utilizzare la Nintendo Wi-Fi Connection dovrai stabilire un collegamento internet senza fili. Dal **menu Nintendo WFC**, scegli **CONFIG. NINTENDO WFC** per accedere alle relative impostazioni. Per maggiori informazioni sulla Nintendo Wi-Fi Connection, consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.



- Se non riesci a collegarti alla Nintendo Wi-Fi Connection, appariranno un codice di errore e un messaggio. Se succede, consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.



## Menu Nintendo WFC

Scegli NINTENDO WFC dallo **schermo cantiere** per accedere allo **schermo Nintendo WFC**. Scegli una delle voci di menu indicate sotto.

- Quando ti sarai collegato alla Nintendo Wi-Fi Connection con una console Nintendo DS e una scheda di gioco, queste verranno considerate un'unità. Per maggiori informazioni sulla Nintendo Wi-Fi Connection, consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.

### SINCRONIZZA

Scegli quest'opzione per preparare i livelli da inviare ad un altro giocatore.

### CONFIG. NINTENDO WFC

Tocca quest'opzione per impostare la Nintendo Wi-Fi Connection.



### RICEVI

Tocca quest'opzione per ricevere un livello da un altro giocatore.

### LISTA AMICI

Accedi al tuo codice amico o inserisci un nuovo codice amico.

## SINCRONIZZA

Scegli quest'opzione per inviare un livello alla Nintendo Wi-Fi Connection. Tocca i livelli che vuoi inviare e poi scegli SINCRONIZZA. Conferma la tua scelta per rendere il livello disponibile ai tuoi amici.

Per proteggere la tua privacy, non fornire informazioni personali come il cognome, il numero di telefono, la data di nascita, l'età, l'e-mail o l'indirizzo di casa quando comunichi con altri.



## RICEVI

Quest'opzione ti permette di ricevere livelli creati da un altro giocatore. Una volta scelto uno spazio dove salvare il livello, tocca RICEVI per collegarti alla Nintendo Wi-Fi Connection. Scegli la pagina del giocatore che vuoi visitare e poi scegli un livello da scaricare dalla lista. Puoi giocare i livelli ricevuti al Cantiere (vedi pag. 22). Per ricevere un livello da un amico, dovrai registrare il suo codice amico (vedi pag. 30).



## LISTA AMICI

Dalla tua lista amici, puoi vedere il tuo codice amico o salvare un codice amico che hai ricevuto. Il tuo codice amico è un numero di dodici cifre generato automaticamente quando ti colleghi per la prima volta alla Nintendo Wi-Fi Connection. Una volta che hai registrato il codice amico di altre persone, potrai scaricare i livelli creati da loro.

### Lista amici

Questa lista contiene tutti i codici amico che hai registrato. Una volta registrati 60 amici, non sarà possibile aggiungerne altri senza rimuoverne prima qualcuno.

### RIMUOVI

Tocca quest'opzione e seleziona un nome dalla lista amici per cancellarne il codice amico. Attenzione: è impossibile recuperare i dati cancellati.

### AGGIUNGI

(vedi pag. 30)

### SINC. (Sincronizza)

Aggiorna la tua lista amici con quelle sul server.



## Registrare un codice amico

Per registrare manualmente un codice amico, entra nello **schermo lista amici** e tocca il pulsante **AGGIUNGI**. Potrai inserire il nome e il codice amico della persona che vuoi registrare. Il tuo codice amico viene mostrato sullo schermo superiore dello **schermo lista amici**.

Per far sì che i tuoi amici possano accedere ai livelli che hai trasferito e per aggiornare le rispettive liste amici, dovrete essere tutti collegati alla Nintendo WFC e sincronizzare i vostri livelli. Se il messaggio che ti appare sullo schermo superiore è: **QUESTO GIOCATTORE NON SI È ANCORA COLLEGATO ALLA NINTENDO WFC E NON HA RICEVUTO UN CODICE AMICO**, dovrai attendere che l'altro giocatore sincronizzi i propri livelli. Devi collegarti alla Nintendo WFC e sincronizzare i tuoi livelli perché siano trasferiti. Potrebbe essere necessario più di un collegamento perché due giocatori siano registrati su entrambe le console, ma non arrenderti! Dopo aver sincronizzato i tuoi livelli, e quando a schermo appare il messaggio **NON HAI INSERITO UN CODICE AMICO PER QUESTO GIOCATTORE** o appare un codice amico di dodici cifre, sarai in grado di accedere ai suoi livelli e viceversa.

### Il tuo codice amico



- Quando ti colleghi al server, il nome che hai inserito con il codice amico verrà automaticamente cambiato nel nome che quella persona ha inserito collegandosi al server.

## Fare amicizia

Scambiando livelli tramite la comunicazione wireless DS aggiungerai persone alla tua lista amici. Anche se giochi in modalità wireless, quando non hai un codice amico, sarai comunque in grado di salvare le informazioni del tuo amico.



## Comunicazione wireless DS (con una scheda)



Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

### Materiale necessario

Nintendo DS ..... Uno per giocatore  
Schede di gioco MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCIA DEI MINIMARIO .. Una

### Istruzioni per il collegamento

#### Console principale:

1. Assicurati che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCIA DEI MINIMARIO.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 20.

#### Console secondaria:

1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**.  
NOTA: assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su MANUALE. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.
2. Tocca DOWNLOAD DS. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
3. Tocca il pannello MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCIA DEI MINIMARIO.
4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca SÌ per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 20.

## Comunicazione wireless DS (con più schede)



Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

### Materiale necessario


Nintendo DS ..... Uno per giocatore  
Schede di gioco MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCIA DEI MINIMARIO .. Una per giocatore

### Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.
2. Accendete ogni console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passate direttamente al punto 4.
3. Toccate il pannello MARIO VS. DONKEY KONG 2: LA MARCIA DEI MINIMARIO.
4. Ora seguite le istruzioni descritte a pagina 23.


### Indicazioni generali per la comunicazione wireless

Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema del Nintendo DS** e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless.

NON usare questa funzione del Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso al Nintendo DS.



L'icona  che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.



Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.

**Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:**

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra i vari Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.



## Note





**Nintendo®**