

NINTENDO DS™

**SUPER
MARIO 64
DS™**

NTR-ASMP-EIP



**MANUAL DE INSTRUCCIONES MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI**

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)

(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA)

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 SUPER MARIO™ 64 Game Card for Nintendo DS™ systems.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

IMPORTANTE: Por favor, lê com atenção a informação importante sobre saúde e segurança incluída neste manual antes de usares o teu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. Por favor, lê por completo este manual de instruções para garantirees um aproveitamento máximo do teu novo jogo. Poderás encontrar informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia do Software e Informação de Contacto. Guarda sempre estes documentos para futura referência.

IMPORTANTE: prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse nel presente manuale. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

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

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

★ INDICE

★ La storia	81	★ Comandi visuale	102
★ Iniziare a giocare	82	★ I cappelli	104
★ I comandi di base	84	★ Cambiare personaggio	105
★ Mosse essenziali	90	★ Gli oggetti	106
★ Mosse specifiche dei personaggi	94	★ La Stanza dei giochi	108
★ La modalità Avventura	98	★ La modalità Sfida	110
★ I due schermi	99	★ Chiedilo a Peach!	112



In questo manuale, quando le immagini prese dal gioco hanno un **bordo rosso** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con il **bordo blu** appaiono sullo schermo inferiore (touch screen).

"VIENI AL CASTELLO, HO PREPARATO UNA TORTA PER TE. PEACH"

Rispondendo all'invito della Principessa Peach, Mario e i suoi compagni festaioli Luigi e Wario si dirigono verso il Castello Fungo.

Una volta entrati, però, non si ha più notizia dei tre. Allora Yoshi decide di andarli a cercare.

Quando entra nel castello, Yoshi non trova nessuno dei suoi amici. Toad gli racconta che Bowser ha rubato le Stelle che erano a guardia del castello, rinchiudendo la Principessa Peach e gli abitanti del castello nei muri e nei dipinti. Forse anche Mario e i suoi amici sono stati intrappolati in un dipinto!

Ora Yoshi ha il compito di tirare fuori dai muri e dai dipinti la Principessa Peach, Mario, Luigi e Wario!



★ INIZIARE A GIOCARE

Inserisci la scheda di gioco SUPER MARIO™ 64 DS nell'alloggiamento scheda del Nintendo DS e accendi la console. Tocca il touch screen per procedere. Quando appare il **menu di sistema del Nintendo DS**, tocca l'icona di SUPER MARIO 64 DS NINTENDO per caricare il gioco.

ATTENZIONE - SALUTE E SICUREZZA
 PRIMA DI INDIARE A GIOCARE, LEGGI ATTENTAMENTE IL LIBRETTINO DI PRECAUZIONI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA, DOVE TROVI IMPORTANTI INFORMAZIONI PER LA TUA SALUTE E SICUREZZA.
 PER OTTENERE UNA COPIA SUPPLEMENTARE RELATIVA ALLA TUA AREA VINI AL MARCHIO INTERNET: www.nintendo.com/healthandsafety/
 Tocca il touch screen per continuare.



Se il Nintendo DS è stato impostato in **modalità automatica**, il gioco verrà avviato automaticamente. Leggi il manuale di istruzioni del Nintendo DS per avere maggiori informazioni al riguardo. La lingua del gioco dipende da quella selezionata nelle impostazioni del Nintendo DS.

Tocca per selezionare le voci del menu

Quando appare il **menu del titolo** sul touch screen, tocca la modalità con la quale vuoi giocare. Puoi anche scegliere la modalità di gioco usando la pulsantiera di comando **+** e premendo il pulsante **A** per confermare.

Questo manuale descrive le impostazioni dei comandi usate nella modalità **STANDARD**.



Per cambiare le impostazioni relative al suono e all'illuminazione.

Picchietta sulla faccia di Mario per disegnare e manipolare le immagini sul touch screen.

Modalità Sfida
(vedi pag. 110)

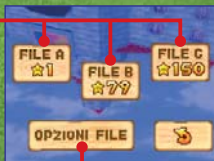
Minigiocchi
(vedi pag. 108)

Modalità Avventura (vedi pag. 98)

Schermo di selezione file

Scegliendo AVVENTURA dal **menu del titolo**, appaiono tre file. Seleziona quello che preferisci per cominciare il gioco. Se scegli un file che contiene dei dati, ricomincerai a giocare da dove hai interrotto. Tutti i progressi compiuti durante la partita sovrascriveranno quelli precedenti.

Quando tocchi un file, comincia la partita (vedi pag. 98).



OPZIONI FILE

PUNTEGGI

Quando scegli un file, puoi vedere il numero di Stelle e di monete che hai raccolto in ciascuna area.

AREA	FILE B	★	MONETE
1. BATTAGLIA DI BOB-OMBE	★	1	1000
2. FORTezza DI ADP	★	1	1000
3. BARRA PIGNA	★	1	1000
4. MONTE ROPPESSO	★	1	1000
5. SPASSO DI RE BOB	★	1	1000
6. SPOTTA LABIRINTO	★	1	1000
7. LAGO DI LARA	★	1	1000
8. DESERTO INCONTRATO	★	1	1000
9. ARSIO ACQUATICO	★	1	1000

COPIA

Copia i dati salvati in un altro file. Ti permette di giocare con i dati di gioco di un'altra partita senza apportare cambiamenti al file originale.



CANCELLA

Cancellando un file potrai ricominciare il gioco dall'inizio. Fai attenzione: quando cancelli un file, non lo potrai più recuperare.



Per cancellare tutti i dati salvati, premi contemporaneamente i pulsanti A, B, X, Y, L e R mentre sullo schermo superiore è visualizzato il logo Nintendo, prima dello **Schermo del titolo**.

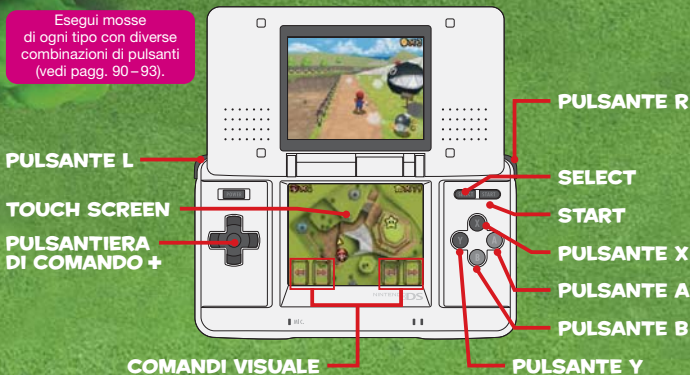
★ I COMANDI DI BASE

Puoi giocare nelle modalità AVVENTURA e SFIDA usando tre diverse impostazioni dei comandi. Vedi pagg. 90 – 93 per informazioni sulle varie mosse.

STANDARD



Esegui mosse di ogni tipo con diverse combinazioni di pulsanti (vedi pagg. 90 – 93).



PULSANTE L

- Centra visuale



PULSANTE R

- Fai uno schianto a terra (premendolo dopo il salto)



- Abbassati



PULSANTE X

- Zooma



PULSANTE A

- Parla con i personaggi
- Leggi i cartelli
- Attacca
- Prendi e lancia oggetti



SELECT

- Impostazioni comandi

START

- Pausa

COMANDI VISUALE

- Ruota la visuale

PULSANTE B

- Salta
- Nuota



PULSANTIERA DI COMANDO +

- Cammina



- Corri

Per correre, premi il pulsante Y mentre ti muovi con la pulsantiera di comando +!



Per sapere come si fa a scegliere tra le risposte durante una conversazione, vedi pag. 112.

TOUCH SCREEN

Conviene usare il touch screen per spostarsi su sentieri tortuosi o ponti stretti.

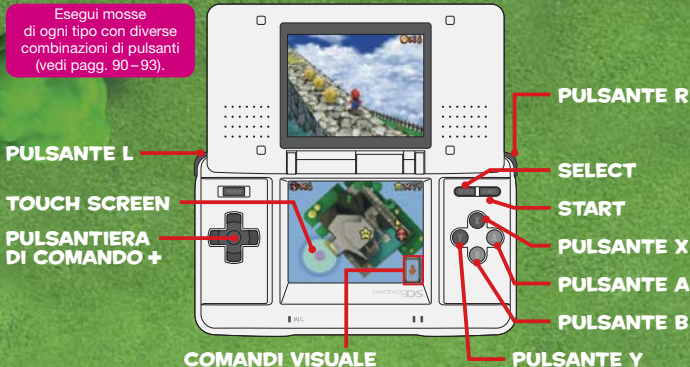
- Cammina o corri



TOUCH

Spostati nella direzione che vuoi e alla velocità che preferisci con un controllo di tipo analogico.

Esegui le mosse usando i pulsanti A, B e R. Usa i pulsanti X e Y per spostare la visuale. Il laccetto per Nintendo DS è lo strumento ideale da usare nella modalità TOUCH.



PULSANTE L

- Centra la visuale
- Puoi centrare la visuale anche premendo contemporaneamente i pulsanti X e Y.



PULSANTE R

- Schianto a terra (premendo durante il salto)



- Abbassati



PULSANTE X

- Sposta la visuale a destra

PULSANTE Y

- Sposta la visuale a sinistra

PULSANTE A

- Parla con i personaggi
- Leggi i cartelli
- Attacca
- Prendi e lancia oggetti



SELECT

- Impostazioni comandi

START

- Pausa

COMANDI VISUALE

- Zooma

PULSANTE B

- Salta
- Nuota



PULSANTIERA DI COMANDO +

- Non usata nella modalità TOUCH.

TOUCH SCREEN

Cambia la velocità dolcemente trascinando l'indicatore a forma di bersaglio.

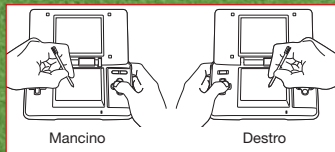
- Cammina o corri



Per sapere come si fa a scegliere tra le risposte durante una conversazione, vedi pag. 112.

SIMMETRICA

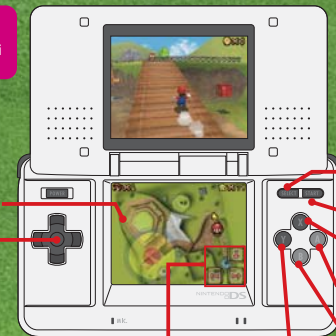
Usa il touch screen usando la mano destra o la sinistra.



Esegui mosse di ogni tipo con diverse combinazioni di pulsanti (vedi pagg. 90-93).

TOUCH SCREEN

PULSANTIERA DI COMANDO +



COMANDI VISUALE

SELECT

START

PULSANTE X

PULSANTE A

PULSANTE B

PULSANTE Y

COMANDI VISUALE

■ Zooma con



■ Sposta con



SELECT

■ Impostazioni comandi

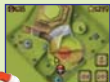
START

■ Pausa

TOUCH SCREEN

■ Cammina o corri

■ Scorri nei menu di conversazione



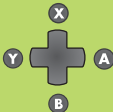
Per sapere come si fa a scegliere tra le risposte durante una conversazione, vedi pag. 112.



■ Salta
■ Nuota



■ Centra la visuale



■ Parla con i personaggi
■ Leggi i cartelli
■ Attacca
■ Raccogli e lancia oggetti



■ Schianto a terra (durante il salto)
■ Abbassati



★ MOSSE ESSENZIALI

Queste sono le mosse di base di ciascun personaggio. Le combinazioni di pulsanti qui descritte si riferiscono alla modalità STANDARD.

Legenda



Mosse che Yoshi non può compiere.



Pulsantiera
di comando +

=



Touch screen

Le mosse possono essere effettuate usando il touch screen o la pulsantiera di comando +.

Raccogli un oggetto



Avvicinati all'oggetto e premi il pulsante A.



Lancia



Premi il pulsante A quando hai un oggetto.



B Salta



A Attacca

Sfera pugno

(quando sei Mario, Wario o Luigi)

Ingoia

(quando sei Yoshi – vedi pag. 95)

R Abbassati

Per scivolare, premi il pulsante R mentre sei in movimento.



Nuota

Tieni premuto il pulsante B per nuotare a un ritmo costante. Premi ripetutamente il pulsante B per accrescere la velocità.



Immergiti

Vai a sinistra  Vai a destra

Nuota verso l'alto

Schianto a terra

 ➔ 



Capriola all'indietro

 ➔ 

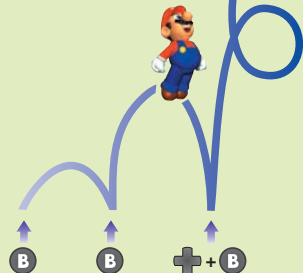


 + **Cammina**

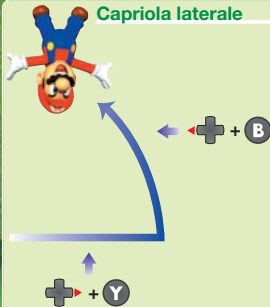
 +  **Corri**



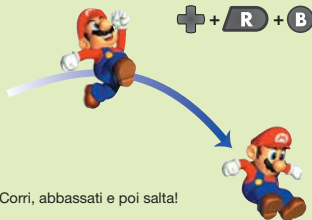
Salto triplo



Capriola laterale



Salto in lungo



Corri, abbassati e poi salta!

Cammina carponi



Calcio



Salto con calcio



Passo laterale

Avvicinati a un muro, poi premi la pulsantiera di comando $+$ nella direzione che vuoi per spostarti lungo il muro.



Calcio in scivolata



Corri, abbassati e poi colpisci!

Attacco in scivolata



Premi il pulsante A mentre corri.



Spazzata



Salire velocemente



Premi il pulsante B mentre sei di fronte a passerelle e sporgenze o quando sei appeso per salirci velocemente.

Salire

Mentre sei di fronte a passerelle o sporgenze o quando ci sei appeso, premi la pulsantiera di comando **+** nella direzione dove vuoi salire.



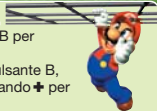
La candela

Arriva in cima a un albero o un palo e premi la pulsantiera di comando **+** in su.



Reti metalliche

Tieni premuto il pulsante B per aggrapparti alla rete. Mentre tieni premuto il pulsante B, usa la pulsantiera di comando **+** per spostarti.



★ MOSSE SPECIFICHE DEI PERSONAGGI

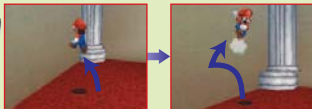
MARIO

Mario ha a sua disposizione un insieme bilanciato di mosse. Pur non essendo bravo nel salto come Luigi e Yoshi, compensa questa mancanza con la capacità di fluttuare in aria.



Forza	★	★	☆
Velocità	★	★	☆
Salto	★	★	☆

Salto a parete

B + B


Per fare un SALTO A PARETE, salta verso la parete e salta nuovamente mentre la colpisci.

Capacità di fluttuare



Quando Mario trova un FIORE POTENZA, diventa un pallone e può galleggiare in aria fino a raggiungere luoghi elevati. Per andare verso l'alto, premi ripetutamente il pulsante B. Per spostarti, usa la pulsantiera di comando **+**.

Ali

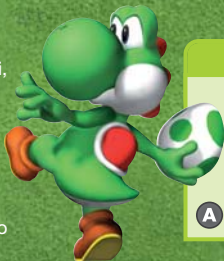


Scendi
 Vai verso sinistra **←** Vai verso destra **→**
 Sali **↑**

Quando Mario trova le Ali può volare in alto. Per decollare, usa un SALTO TRIPLO!

YOSHI

Dal momento che non può sferrare pugni, Yoshi è un po' più debole degli altri personaggi. Può però ingurgitare di tutto e trasformare le cose che ingoia in uova da lanciare. Inoltre è molto bravo a saltare.



Forza	☆	☆	☆
Velocità	★	★	☆
Salto	★	★	★

Ingoiare



A Ingoia alcuni nemici e oggetti.

Calcio volante



Tieni premuto il pulsante B.

Lancio fuoco



Quando Yoshi trova un FIORE POTENZA, può sputare fuoco premendo il pulsante A.

Uova

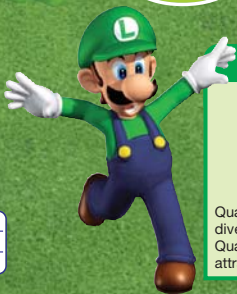


Quando Yoshi ha la bocca piena, puoi fargli fare un uovo premendo il pulsante R. Premendo invece il pulsante A, sputerà l'oggetto che ha in bocca.

LUIGI

La dote principale di Luigi è l'agilità, ma è un po' debole. Questo difetto si fa sentire quando si tratta di sollevare oggetti pesanti.

Forza	★	☆	☆
Velocità	★	★	☆
Salto	★	★	★



Invisibilità



Quando Luigi trova un FIORE POTENZA, diventa invisibile per un breve periodo. Quando si trova in questo stato, può passare attraverso diversi ostacoli e nemici.

Balzo con corsa



Tieni premuto il pulsante B.

Capriola all'indietro



Premi il pulsante R e di seguito il pulsante B per fare una CAPRIOLA ALL'INDIETRO.

Corsa sull'acqua



Luigi può compiere alcuni passi sull'acqua se prima prende la rincorsa.

WARIO

Anche se non è un campione di velocità ed agilità (a dire il vero, neanche di intelligenza), quando si tratta di usare i muscoli, Wario fa al caso tuo! Le sue mosse sono in grado di distruggere oggetti e di conciare i nemici per le feste.



Ceffoni alla Wario

A



Usa questa potente mossa per rompere ciò che nessun altro riesce a scalfire.

Forza	★	★	★
Velocità	★	☆	☆
Salto	★	☆	☆

Testa di ferro




Quando Wario trova un FIORE POTENZA, diventa d'acciaio. Per un certo periodo sarà immune agli attacchi dei nemici e riuscirà a camminare sul fondo dei laghi e del mare.


Prendi e lancia

A +  +  A

Puoi usare questa mossa sugli avversari solo nella **modalità Sfida**.



 Fai roteare l'avversario

 Lancia l'avversario

★ LA MODALITÀ AVVENTURA

Esplora il castello alla ricerca di Stelle e Chiavi

Per poter aprire alcune porte, è necessaria una certa quantità di ★. Se invece la porta ha una serratura, per aprirla dovrai trovare una chiave.



Salta nei dipinti

Salta in un DIPINTO per accedere a una determinata AREA. Tieni sempre gli occhi ben aperti, puoi trovare nuove aree dove meno te l'aspetti! Quando



salta in un dipinto con Yoshi, puoi scegliere il CAPPELLO da indossare usando il touch screen (vedi pag. 104).



Trova le Stelle!

Completi la tua missione nell'AREA quando trovi la ★ nascosta. Dopo aver recuperato la ★, farai ritorno all'atrio del castello. Recupera tante ★ per aprire altre porte e accedere a nuove aree.



Ripeti questi tre passi per avanzare nel gioco.

★ I DUE SCHERMI

Schermo dell'area

Indicatore di energia

Se ti tocca un nemico o cadi dall'alto, subisci dei danni. Quando l'indicatore di energia resta vuoto, perdi una vita ed esci dall'area in cui eri.

Stelle Argento e Monete rosse

Qui vedi quante Stelle Argento e Monete rosse hai raccolto nell'area.

Monete

Le monete danno energia. Inoltre, se ne raccogli tante, accadrà qualcosa di bello!

Vite rimanenti

Se perdi tutte le vite, finisce il gioco.

Stelle

In ogni area si nascondono sette Stelle. Le ★ sono necessarie per aprire le porte del castello.

Cappello

Questa icona indica dove sono i cappelli. Questi servono a trasformarsi in un altro personaggio (vedi pag. 104).

Mappa

La mappa mostra l'area e il punto in cui ti trovi.

Ruota visuale

Queste frecce ti permettono di spostare la visuale lateralmente. L'icona relativa alla visuale cambia secondo l'impostazione dei comandi in uso (vedi pagg. 84 – 89).



100

Menu di pausa

Il **menu di pausa** compare quando premi START. Da questo menu puoi scegliere di cambiare le impostazioni dei comandi, l'illuminazione e le opzioni relative al suono. Puoi accedere alle impostazioni dei comandi anche premendo SELECT. Tocca la voce di menu che ti interessa. Se non ti trovi in un'area, puoi anche salvare il gioco nel **menu di pausa**.

Il numero di 🌟 e di monete che hai raccolto nell'area.



CONTINUA

Esci dal **menu di pausa** e continui a giocare.

COMANDI

È possibile scegliere tra le seguenti impostazioni dei comandi: STANDARD, TOUCH e SIMMETRICA.

OPZIONI

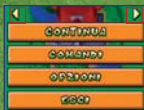
Permette di cambiare le impostazioni relative al SUONO e all'ILLUMINAZIONE. L'opzione SURROUND non funzionerà alla perfezione quando si usano le cuffie.

Fuori dalle aree

ESCI

Esci dal gioco per far apparire il **menu di salvataggio**. Se scegli SALVA, puoi salvare la partita in corso e uscire.

Tocca ◀▶ per vedere il numero di ⚡ e di monete che hai raccolto in ciascuna area.



Dentro un'area

ABBANDONA

Esci dall'area e ritorni nell'atrio del castello.

Usa il touch screen per selezionare le diverse voci del **menu di pausa**.

Come salvare il gioco

Per salvare la partita, esci dall'area e premi START. Scegli ESCI dal menu e sullo schermo successivo, seleziona SALVA. Puoi anche salvare dopo aver recuperato la ⚡. I dati che salvi sovrascriveranno quelli salvati nel file che hai scelto all'inizio del gioco.

Come spegnere la console


La console si spegne tenendo premuto il pulsante POWER.

★ COMANDI VISUALE

In genere la visuale è dietro il personaggio. Quando il personaggio si muove, la visuale si sposta seguendolo lentamente, ma puoi modificarla premendo i pulsanti o toccando le frecce sul touch screen.

Premi il pulsante X per avvicinare o allontanare la visuale. Tocca   sul touch screen per spostare la visuale lateralmente.

Tocca  per avvicinare la visuale nelle modalità TOUCH e SIMMETRICA.

Sposta la visuale con la pulsantiera di comando  o toccando le frecce sul touch screen.

Le inquadrature da vicino non sono disponibili in modalità Sfida.



Inquadratura da vicino






Inquadratura
a distanza media



Tocca  per ruotare
la visuale verso sinistra.



Tocca  per ruotare
la visuale verso destra.



Inquadratura a distanza

Vedi pagg. 86 – 89 per avere maggiori
informazioni su come spostare la visuale
nelle modalità TOUCH e SIMMETRICA.

Centra la visuale

Premi il pulsante L per centrare la visuale
dietro il personaggio.

★ I CAPPELLI

Indossando un CAPPELLO, Yoshi può trasformarsi in Mario, Luigi o Wario. Quando si trova nei loro panni può compiere tutte le mosse caratteristiche di quel personaggio.



Per prendere il cappello, sconfiggi il nemico che lo indossa.



Mettiti il cappello per trasformarti in un altro personaggio. Potrai compiere le mosse caratteristiche di quel personaggio (vedi pagg. 94-97)!



Se un nemico ti tocca, il cappello cade e torni a essere Yoshi, però...



Quando il cappello cade rimane a terra, lampeggiando per qualche istante prima di sparire. Se riesci a riprenderlo prima che sparisca del tutto, tornerai a indossare i panni del personaggio. Quando il cappello sparisce, cerca sulla mappa per vedere dov'è andato a finire.

CapPELLI:



Cappello di Mario



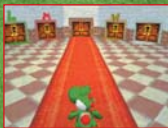
Cappello di Luigi



Cappello di Wario

★ CAMBIARE PERSONAGGIO

Prima di poter cambiare personaggio, dovrai liberarlo e accedere alla sua stanza. Per cambiare personaggio, vai a prenderlo nella sua stanza. Se Yoshi non ha le capacità adatte per una certa missione, prendi un altro personaggio e prova di nuovo.



All'entrata di un'area

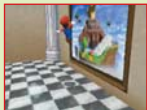
Come Yoshi



Dopo aver salvato Mario, l'icona del suo cappello apparirà sul touch screen all'inizio di ciascun livello. Tocca quell'icona per giocare come Mario.

All'entrata
di un'area

Come un altro personaggio



Dopo aver salvato Mario, Luigi o Wario, puoi entrare in un'area impersonando uno di loro.

★ GLI OGGETTI

Cubi ?

Se premi l'INTERRUTTORE ? nascosto nel castello, i CUBI ? diventano solidi e puoi romperli per prendere gli oggetti al loro interno, come i fiori potenza. Quando trovi un FIORE POTENZA, ottieni delle capacità speciali diverse per ciascun personaggio.



Cubi

A seconda del personaggio, puoi spingerli o romperli.



Casse



Mattoni

Mattoni
scuri

Ghiaccio

Monete Stella

Una Moneta blu vale 5 Monete gialle. Una Moneta rossa ne vale due. Le monete ti danno energia. Se ne raccogli abbastanza, ti regalano anche delle belle sorprese.

Moneta
giallaMoneta
bluMoneta
rossa

Cuore Rotante

Passaci attraverso per recuperare energia. Più veloce sarai nell'attraversarlo, più energia ti farà recuperare.



Fungo 1UP

Raccoglili per guadagnare una vita. A volte questi funghi sono nascosti nelle aree, altre volte appaiono in determinate circostanze.



Aspetta, non è ancora finita!

Cubi !

I Cubi ! contengono Monete gialle, Gusci Koopa e qualche volta una Stella.



Guscio Koopa

Salta su un guscio Koopa per farti trasportare in giro. Durante la tua corsa sarai invulnerabile agli attacchi nemici!



Fungo

Se mangi un fungo, ti trasformi per un po' in un gigante. Quando sei grande e grosso, battere i nemici è facilissimo.



Cannoni

I cannoni ti portano lontano! Per farti lanciare, vai dentro al cannone, prendi la mira usando la pulsantiera di comando + e poi premi il pulsante A.



★ LA STANZA DEI GIOCHI

In questa modalità hai un'ampia scelta di minigiocli, ai quali si può giocare usando solo il touch screen. Premi START o il pulsante A mentre ti stai cimentando in un minigioco per leggere una breve spiegazione sullo schermo superiore.

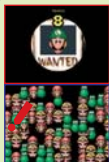


Torna allo schermo del titolo

Come faccio a ottenere altri minigiocli?

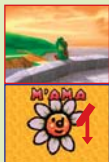


Inizialmente potrai accedere a otto minigiocli. Per poterne avere altri, cattura conigli nella **modalità Avventura**.



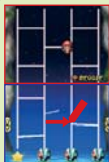
Ricerca!

Trova il personaggio che appare sullo schermo superiore. Tocca la sua faccia sul touch screen.



M'ama...?

Per sfogliare la margherita, tocca i petali sul touch screen. Scopri se il tuo amore è corrisposto.



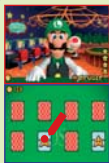
I tubi di Mario

Guida Mario alla Stella. Disegna delle linee tra i tubi sul touch screen per creare nuovi percorsi. Fai attenzione alle Piante Piranha!



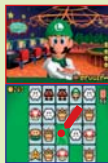
Balza e rimbalza

Aiuta Mario a colpire i Tipi Timidotteri e non farlo cadere! Toccalo per farlo rimbalzare.



Accoppiata vincente

Trova due carte uguali per farle sparire. Se resti senza carte, vinci monete.



Appaiacarte

Tocca 2 carte uguali che sono adiacenti per farle sparire. Vinci se alla fine non ti rimangono carte!



Pioggia di Bob-ombe

Usa la fionda per far sparire le Bob-ombe paracadutiste.



Slalom innevato

Tocca il touch screen per far rotolare la testa del pupazzo fino all'arrivo prima che scada il tempo!

★ LA MODALITÀ SFIDA

Puoi affrontare altri giocatori nella modalità SFIDA usando una sola scheda di gioco (modalità DOWNLOAD DS).

Come giocare in modalità Sfida

Fino a quattro persone possono sfidarsi usando una scheda di gioco SUPER MARIO 64 DS. Il giocatore nella cui console si trova la scheda di gioco sarà il giocatore 1. A lui spetta il compito di scegliere le voci di menu.

Per avere informazioni sulla modalità DOWNLOAD DS, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.



Sfida fino a tre amici con una sola scheda!

Giocatore 1

Accendi la console. Quando compare il **menu di sistema del Nintendo DS**, tocca SUPER MARIO 64 DS NINTENDO.

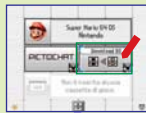


Quando appare lo **schermo del titolo**, tocca SFIDA e attendi gli altri giocatori.

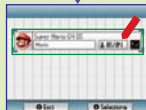


Giocatore 2-4

Accendi la console. Quando appare il **menu di sistema del Nintendo DS**, tocca DOWNLOAD DS.



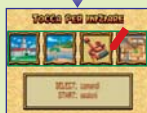
Tocca il tipo di Sfida al quale ti vuoi unire.



Aspetta che sia pronto il giocatore 1.

Quando tutti sono pronti, seleziona il comando TOCCA PER INIZIARE.

Scegli un'area per dare inizio alla battaglia.



Dai inizio alla sfida! Prendi il maggior numero di ★ per vincere!

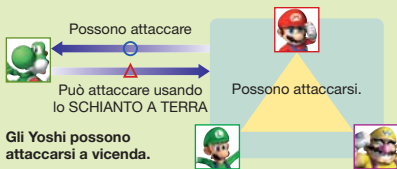
Sono necessari circa 30 secondi per scaricare i dati di gioco. A seconda della situazione, ci potrebbe volere di più. Nei nomi che contengono simboli, questi verranno sostituiti da "..."

Qualora durante il gioco in modalità Sfida la comunicazione fosse disturbata da altre apparecchiature, spostatevi in un altro ambiente o spegnete l'apparecchio che crea l'interferenza. Potrebbe essere necessario spegnere e riaccendere la console e ricominciare da capo.

Regole della modalità Sfida

Prendi un CAPPELLO per trasformarti in un altro personaggio! Attacca gli altri sfidanti per sottrarre loro ★!

- Il giocatore che colleziona più ★ vince. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di ★, vince chi ha più monete.
- Quando prendi una ★, appare un'altra ★ nell'area.



★ CHIEDILO A PEACH!

D Posso unirmi a una Sfida già iniziata?

R Purtroppo no. L'unico modo è ricominciare dal capo.



D Cosa devo fare quando cado dall'alto?

R Se fai uno SCHIANTO A TERRA quando ti avvicini al terreno, subirai meno danni. Più in alto è il posto dal quale cadi, più ti farai male, quindi fai attenzione!



D Voglio usare di nuovo Yoshi per giocare...

R Non si tratta di una domanda, ma visto che sono buona, ti do una mano. Devi aver cambiato personaggio prendendolo dalla sua stanza. Se ci torni, ritrovi Yoshi.



D Posso giocare alla modalità Sfida anche con più schede?

R Puoi giocare anche se sono presenti più schede di gioco. Uno dei giocatori, però, dovrà assumere il ruolo di Giocatore 1, mentre gli altri devono toccare la voce modalità DOWNLOAD DS nel menu di sistema del Nintendo DS.

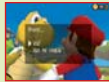
D Un nemico mi ha preso il cappello, come faccio a recuperarlo?

R Oh, no! Quando un nemico ti ruba il CAPPELLO se lo tiene, anche se esci da quell'area. Ma forse un altro nemico ha un cappello che puoi usare.



D Qualcuno al castello mi ha rivolto una domanda. Come rispondo?

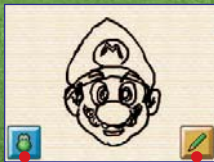
R Puoi scegliere la risposta toccandola sul touch screen. Nell'impostazione STANDARD, puoi anche scegliere cosa rispondere usando la pulsantiera di comando +.



Disegna toccando

Disegna e anima le figure sul touch screen con lo stilo. I disegni non possono essere salvati, quindi non affezionartici troppo.

Manipola l'immagine



Disegna un'immagine

Torna allo schermo del titolo

L

Distorci

R

Allunga verso l'alto

Ruota verso sinistra

Y



Ruota verso destra

A

B

Allunga lateralmente

Disegna un'immagine



Indicatore di inchiostro

Manipola l'immagine

Usa lo stilo sul touch screen per disegnare. L'indicatore di inchiostro ti dice quanto inchiostro hai ancora a disposizione.

Nintendo®