

NINTENDO DS™

NTR-AYIP-FHUG

# YOSHI™ Touch & Go™



**INSTRUCTION BOOKLET**  
**SPIELANLEITUNG**  
**MODE D'EMPLOI**  
**HANDLEIDING**

*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.*



*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*

Thank you for selecting the YOSHI™ TOUCH&GO Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu YOSHI™ TOUCH&GO pour la console de jeu Nintendo DS™.

**IMPORTANT:** Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Nintendo DS, Game Card, Game Pak or accessory. The booklet contains important health and safety information. Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. It also contains important warranty and hotline information. Always save this book for future reference.

**WICHTIG:** Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du den Nintendo DS, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

**IMPORTANT :** Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

**BELANGRIJK:** lees, voordat je de Nintendo DS, de Game Card, spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. De handleiding bevat tevens belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar de handleiding om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

This Game Card will work only with the Nintendo DS system.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit dem Nintendo DS-System.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met de Nintendo DS.



#### WIRELESS DS SINGLE-CARD DOWNLOAD PLAY

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTI-PLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.

#### DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTERGELADEN WERDEN.

#### JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.

#### DRAADLOZE DOWNLOAD PLAY

MET DIT SPEL KUNNEN DRAADLOOS MULTIPLAYER-GAMES WORDEN GESPEELD, DIE VAN ÉÉN GAME CARD WORDEN GELADEN.

© 2005 NINTENDO.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2005 NINTENDO.

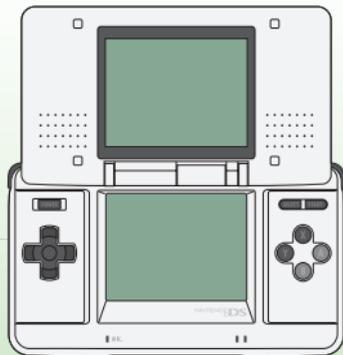
## CONTENTS / SOMMAIRE

<b>English</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Deutsch</b> . . . . .	<b>34</b>
<b>Français</b> . . . . .	<b>64</b>
<b>Nederlands</b> . . . . .	<b>96</b>

## Inhalt

Was zuvor passierte . . . . .	35	PictoChat™-Suche . . . . .	53
Vor dem Spiel . . . . .	36	Items . . . . .	55
Steuerung . . . . .	38	Gegner . . . . .	56
Touch-Aktionen mit dem Touchpen . . . . .	39	Fragen und Antworten . . . . .	57
Grundlagen des Spiels . . . . .	41	Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel) . . . . .	58
Erklärung der Spielmodi . . . . .	45	Credits . . . . .	60
Rangliste und Speichern . . . . .	51		

### Topscreen



### Touchscreen

Innerhalb dieser Spielanleitung werden Abbildungen des oberen Nintendo DS-Bildschirms durch einen **blauen** Rahmen und Abbildungen des unteren Nintendo DS™-Bildschirms durch einen **roten** Rahmen gekennzeichnet.



## Was zuvor passierte...



Kurz vor Einbruch der Dämmerung streift ein einsamer Storch hastig durch das abendrote Himmelszelt. In seinem Schnabel hält er ein ganz besonderes Paket fest: ein neugeborenes Zwillingspaar, das er eiligst bei den Eltern abliefern möchte.

Doch als der Storch den Himmel über Yoshi's Island kreuzt, kommt es zu einem furchtbaren Ereignis! Ein dunkler Schatten rast mit enormer Geschwindigkeit auf den Storch zu und prallt schließlich mit ihm zusammen! Der erschrockene Storch lässt die Zwillingssbabys fallen...

Hilf dem fallenden Baby Mario, sicher auf Yoshis Rücken zu landen und Sorge dann dafür, dass Yoshi die Babys zum Storch zurückbringt! Versuche, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Punkte zu erzielen! Meistere die Touch-Aktionen dieses Spiels und stelle neue Rekorde auf!



## Vor dem Spiel

### So geht's los!

Vergewissere dich, dass dein Nintendo DS-System ausgeschaltet ist. Stecke die YOSHI™ TOUCH & Go-Karte ordnungsgemäß und vollständig in den Kartenschlitz des Nintendo DS, bis du ein „Klick“ hörst und schalte das System ein. Nachdem der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** (rechts abgebildet) berührt wurde, erscheint der **DS-Menübildschirm**.



Berühre die YOSHI-TOUCH & GO NINTENDO-Schaltfläche, um das Spiel zu starten.



Ist das Nintendo DS-System auf A AUTO-MODUS eingestellt, wird das Spiel automatisch geladen. In der Bedienungsanleitung zum Nintendo DS findest du weitere Informationen hierzu.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache

lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

### Hauptmenü

Zu Beginn erscheint der **Titelbildschirm** auf dem Topscreen. Das **Hauptmenü** erscheint auf dem Touchscreen. Berühre einfach eines der Symbole des **Hauptmenüs**, um den entsprechenden Spielmodus auszuwählen. Berühre das **DEMO**-Symbol, um eine kurze Einführung in das Spielgeschehen zu erhalten.



**MARATHON**  
Siehe Seite 46.

**PUNKT-ATTACKE**  
Siehe Seite 45.

**ZEIT-ATTACKE**  
Siehe Seite 47.

**DEMO**  
Siehe Seite 38.

**PANIK-RITT**  
Siehe Seite 48.

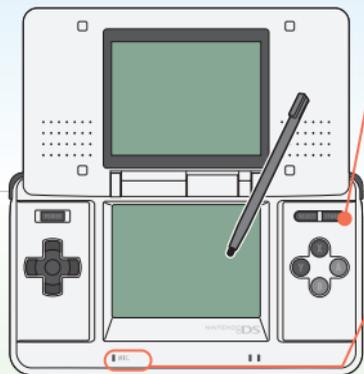
**VS.-KAMPF**  
Siehe Seite 49.

**RANGLISTE**  
Siehe Seite 51.

**OPTIONEN**  
Siehe Seite 52.

## Steuerung

Der komplette Spielablauf von YOSHI TOUCH & GO wird mit Hilfe von Touchpen und Touchscreen gesteuert. Auf den Seiten 39 und 40 findest du Informationen zur Berührungssteuerung via Touchpen. Außerdem kannst du dir die DEMO des Spiels ansehen, die du im **Hauptmenü** anwählen kannst.



### START

Drücke START, um das Spiel zu pausieren und das **Pausenmenü** aufzurufen (siehe Seite 43).

### MIC.

Puste deine gezeichneten Wolken einfach weg, indem du in das Mikrofon bläst.

In den **OPTIONEN** kannst du unter dem Punkt **MIKRO** die Empfindlichkeit des Mikrofons einstellen oder das Mikrofon ausschalten (siehe Seite 52).



Durch gleichzeitiges Drücken von **START**, **SELECT** und den **L**- und **R**-Tasten führst du einen **Reset** durch und kehrst zum Startbildschirm zurück.

Wenn du deinen Nintendo DS während des Spielens zusammenklappst, schaltet das System automatisch in den **Standby-Modus**. (Im **Standby-Modus** werden die LC-Bildschirme ausgeschaltet, um die Energie der Batterie zu schonen.) Öffne einfach den Nintendo DS, wenn du den **Standby-Modus** verlassen und weiter-spielen möchtest.

## Touch-Aktionen mit dem Touchpen

Die komplette Grundsteuerung erfolgt mit Hilfe des Touchpens!

### Zeichnen

#### Wolken zeichnen

Zeichne Wolken, um Pfade zu erstellen. Baby Mario und Yoshi beschreiten die Wolken-Pfade, die du erstellt hast. Du kannst auch Wolken-Wände zeichnen, um dir Gegner vom Leib zu halten.



Die Anzahl der Wolken, die du zeichnen kannst, ist begrenzt. Zeichnest du über dieses Limit hinaus neue Wolken, lösen sich ältere Wolken wieder auf.

#### Bilde Seifenblasen

Zeichne Wolken-Kreise, um Seifenblasen zu erzeugen. Wenn du Gegner in Seifenblasen einschließt, kannst du sie in Münzen verwandeln.



Möchtest du Seifenblasen wegschleudern, berühre sie zunächst mit dem Touchpen, führe ihn dann in die Richtung, in die du die Seifenblase schleudern möchtest und nimm schließlich den Touchpen vom Bildschirm.

## Infos zu Yoshi

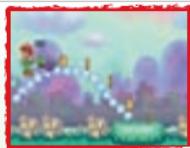


### Springen

Durch Antippen lässt du Yoshi springen. Jedes Mal, wenn du Yoshi während eines Sprungs antippst, führt er einen Flatterflug aus.

### Eier werfen

Tippe auf den Bildschirm, um ein Ei in Richtung des Kontaktpunktes zu werfen.



### Früchte verzehren

Steht Yoshi unmittelbar vor einer Frucht, verzehrt er sie automatisch. Wenn du eine Frucht in einer Blase einschließt, kannst du sie Yoshi zuwerfen, damit er sie essen kann.

## Verschiedenfarbige Yoshis

Deine mit Baby Mario gesammelte Punktzahl bestimmt, welche Farbe der Yoshi hat, der Baby Mario mitnimmt. Die Yoshis unterscheiden sich in ihrem Lauftempo und der Anzahl von Eiern, die sie tragen können.



## Grundlagen des Spiels

Jeder Spielmodus umfasst zwei Abschnitte: den **Luftbereich** und den **Bodenbereich**. Zu Beginn bahnst du dir einen Weg durch den Luftbereich und setzt dein Spiel dann im Bodenbereich fort. Nachfolgend werden Grundlagen des Spiels erläutert, die sich auf beide Modi beziehen.

### Luftbereiche (Senkrecht Scrolling)

In der Luft besteht deine Aufgabe darin, Baby Marios Fall zu steuern und ihn sicher zum Boden zu führen. Zeichne Wolken um Gegner herum, um sie in Münzen zu verwandeln und hindere sie daran, Baby Marios Ballons platzen zu lassen.



### Yoshis Farbe

Hier siehst du, wie viele Punkte du im Luftbereich erzielt hast. Die Farbe des Yoshi, der Baby Mario auffangen wird, hängt von der erzielten Punktzahl ab.



### Score

Hier wird dein aktueller Score angezeigt, wie z. B. Punktzahl, Entfernung oder Zeit.

### Baby Marios Ballons



Drei Ballons bewahren Baby Mario davor, auf den Boden hinabzustürzen. Jedes Mal, wenn Baby Mario mit einem Gegner zusammenprallt, platzt ein Ballon. Sind alle drei Ballons geplatzt, endet das Spiel. Daher solltest du immer darauf achten, wie viele Ballons du noch zur Verfügung hast.

## Bodenbereiche (Waagerechtes Scrolling)

Am Boden bewegt sich Yoshi kontinuierlich auf sein Ziel zu. Genau wie in der Luft kannst du auch hier den Touchpen über den Bildschirm führen, um Wolken zu zeichnen und Yoshi einen Pfad zu ebnet. Am Boden führt jedoch bereits der einmalige Kontakt mit einem Gegner dazu, dass das Spiel endet.

Du kannst die Richtung, in die Yoshi läuft, auf dem **Optionsbildschirm** einstellen (siehe Seite 52).

### Verbleibende Eier/Maximale Anzahl

Falls Yoshi die Eier ausgehen, hat er keine Wurfgeschosse mehr. Er kann seinen Eiervorrat jedoch wieder aufstocken, indem er Früchte isst.

Die hier angezeigten Informationen variieren je nach Spielmodus. Siehe die Seiten 45–48, um weitere Details zu erhalten.



## Das Pausenmenü

Drücke während des Spielens **START**, um das Spiel anzuhalten und das **Pausenmenü** aufzurufen. Tippe auf den jeweiligen Menüpunkt am Bildschirm, um ihn auszuwählen.

### WEITER

Setzt das angefangene Spiel fort.

### AB ANFANG

Zum Startpunkt des Luftbereiches zurückkehren und das Spiel dort fortsetzen.

### ENDE

Beendet das Spiel und ruft den **Titelbildschirm** auf.



### AB LANDUNG

Zum Punkt der Landung zurückkehren und das Spiel dort fortsetzen.

### OPTIONEN

Ruft das **Optionsmenü** auf.

Während eines laufenden Spiels lässt sich Yoshis Richtung im **Optionsmenü** nicht ändern (siehe Seite 52).

## Ergebnisbildschirm

Jeder Spielmodus verfügt über einen **Ergebnisbildschirm**, der am Ende der Runde erscheint. Wenn dein Ergebnis für eine Platzierung in der RANGLISTE ausreicht, kannst du ein Bild auswählen, das dort zusammen mit deiner Punktzahl angezeigt wird. Berühre einfach das gewünschte Bild, um es auszuwählen. Danach kannst du bestimmen, ob du AB ANFANG oder AB LANDUNG weiterspielen möchtest oder ENDE auswählen, um zu einem anderen Spielmodus zu wechseln.



Berühre die Pfeilsymbole, um andere Bildergruppen anzeigen zu lassen.



## Erklärung der Spielmodi

### PUNKT-ATTACKE

Ziel dieses Spielmodus ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen. Wenn du vom Spielanfang bis zum Ende des Bodenbereiches genügend Punkte sammelst, wird deine Punktzahl in der RANGLISTE gespeichert.

#### Score

Deine momentane Punktzahl.

#### Entfernung

Die Entfernung bis zum Ende des Bereiches.

#### Verbleibende Eier



### Wie man Punkte macht

Sammle die Münzen eines Levels, um Punkte zu erhalten. Wie viele Punkte eine Münze einbringt, hängt von ihrer Farbe ab. Du kannst deine Punktzahl auch steigern, indem du Gegner mit Eiern triffst.



### Zieleinlauf

Das Blumenbeet, in dem dich der Storch erwartet, bildet das Ende des Punkt-Attacke-Modus.



## MARATHON

Das Ziel des **Marathon-Modus** besteht darin, möglichst weit zu gelangen. Als Score zählt hier die Entfernung, die du vom Anfang des Spiels aus zurücklegst. Anders als beim **Punkt-Attacke-Modus** gibt es beim **Marathon-Modus** keinen festgelegten Endpunkt.

### Score

Die Entfernung, die du zurückgelegt hast.

### Punkte

Deine momentane Punktzahl. HINWEIS: Für jeweils 100 erzielte Punkte erscheint ein Super-Stern (siehe Seite 55). Der Zähler fängt danach wieder bei null an.

### Verbleibende Eier



## ZEIT-ATTACKE

Im **Zeit-Attacke-Modus** besteht deine Aufgabe darin, Baby Luigi schnellstmöglich vor den Magikoopas zu retten. Dein Score hängt im Wesentlichen davon ab, wie viel Zeit du für diese Aufgabe benötigst. Rette Baby Luigi, bevor die Magikoopas das Ende des Bodenbereiches erreichen.

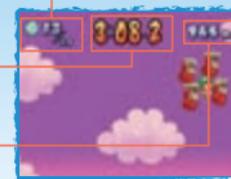
### Score

Deine momentane Zeit.

### Entfernung

Die Entfernung bis zum Ende des Bereiches.

### Verbleibende Eier



### 1000-Meter-Staffel



Alle 1000 Meter wartet ein anderer Yoshi, um Baby Mario durch den nächsten Level zu tragen. Die Fähigkeiten des Yoshis variieren entsprechend seiner Farbe.

### Bestmarken für Score und Entfernung



Im Level erscheinen Flaggen, die den höchsten Score und den weitesten Punkt markieren, die bisher erreicht wurden. Dein Ziel sollte es sein, diese Flaggen zu passieren.

### Baby Luigis Rettung

Um die Magikoopas von Baby Luigi wegzufeuern, musst du jeden einzelnen von ihnen mehrfach mit Eiern treffen. Sobald du einen Magikooopa weggefeuert hast, musst du ihn ein weiteres Mal mit einem Ei treffen, um ihn zu besiegen. Wiederhole diesen Vorgang, bis du Baby Luigi befreit hast.

Der **Zeit-Attacke-Modus** steht dir zur Verfügung, nachdem du den höchsten Score im **Punkt-Attacke-Modus** aufgestellt hast.



## PANIK-RITT

Die Herausforderung im **Panik-Ritt-Modus** besteht darin, am Boden innerhalb eines Zeit-Limits möglichst weit zu gelangen. Nach Ablauf der Zeit greift Kamek an. Ähnlich wie im **Marathon-Modus** gibt es kein Level-Ende und der höchste sowie der letzte Score werden durch Flaggen markiert. Deine Aufgabe ist es, diese Flaggen zu passieren und weiter zu gelangen. Dein Score hängt von der zurückgelegten Entfernung ab.

### Wie man einen High Score erzielt

Punkte, die du für das Einsammeln von Münzen und Bezwingen von Gegnern erhältst, werden deiner Zeit gutgeschrieben. Du solltest also nicht nur darauf achten, möglichst schnell voranzukommen, sondern dein Zeitkonto auch durch möglichst viele Punkte aufbessern.

Der **Panik-Ritt-Modus** steht dir zur Verfügung, nachdem du den High Score im **Marathon-Modus** aufgestellt hast.



### Verbleibende Eier

#### Score

Die Entfernung, die du zurückgelegt hast.

#### Timer

Verbleibende Zeit.



## VS.-KAMPF

Via DS-DOWNLOAD-SPIEL können zwei Spieler mit zwei Nintendo DS-Systemen und nur einer einzigen YOSHI TOUCH & Go-Karte gegeneinander antreten.

Vergewissere dich vor dem Spielen des **Vs.-Kampf-Modus**, dass du die zum DS-DOWNLOAD-SPIEL erforderlichen Schritte befolgst, wie sie in der Bedienungsanleitung des NINTENDO DS beschrieben werden.

- Der Spieler mit eingesteckter YOSHI TOUCH & Go-Karte (Gastgeber) wählt VS.-KAMPF vom **Hauptmenü** aus.
- Der Spieler ohne eine eingesteckte YOSHI TOUCH & Go-Karte (Gast) wählt DS-DOWNLOAD-SPIEL vom **Nintendo DS-Menübildschirm** aus, der nach dem Einschalten erscheint.
- Nachdem sich der Gast-Spieler angemeldet hat, berührt der Gastgeber-Spieler JA auf seinem Bildschirm, um die Datenübertragung zu starten.

Das Gastgeber-System überträgt nun Daten zum Gast-System. Diese Datenübertragung dauert im Regelfall bis zu 60 Sekunden. Abhängig von den Verbindungsbedingungen kann die Übertragung auch länger dauern. Sollte während des Spielens ein Übertragungsfehler auftreten, befolge bitte die Anweisungen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Nach erfolgreichem Abschluss der Datenübertragung berühren beide Spieler START, um mit dem Spiel zu beginnen.

Siehe Seite 58, um Informationen zu den zum Einzelkarte-Spiel erforderlichen Schritten zu erhalten.

## Anzeigen des Vs.-Bildschirms

Verbleibende Eier



Entfernung zum Ziel

Die gegnerische Spielfigur und die dazugehörigen Informationen werden auf dem oberen Bildschirm angezeigt.

Verbleibende Eier



Entfernung zum Ziel

Deine eigene Spielfigur wird auf dem Touchscreen angezeigt. Genau wie in den sonstigen Bodenbereichen steuerst du deine Spielfigur über den Touchscreen.

Der Gastgeber-Spieler spielt als Baby Mario. Der Gast-Spieler spielt als Baby-Luigi.

## Vs.-Regeln

Der Spieler, der als erster das Ziel erreicht, gewinnt. Berührst du einen Gegner oder fällst in ein Loch, hast du verloren. Triff Gegner mit Eiern, um sie zu besiegen. Bezwingst du mindestens drei Gegner mit einem einzigen Ei, erscheinen zusätzliche Gegner auf dem Pfad deines Gegenspielers.

## Der Ergebnisbildschirm

Sobald der Erste das Ziel erreicht, hat er GEWONNEN! Wähle WEITER, um erneut gegen deinen Gegenspieler anzutreten.



Deine Sieg/Niederlagen-Quote wird nicht gespeichert.

## Rangliste und Speichern

### RANGLISTE

Wenn sich dein Score in einem beliebigen Modus unter den besten befindet, wird er in der Rangliste gespeichert. Vom **Hauptmenü** aus kannst du jederzeit auf die Ranglisten aller Modi zugreifen.

Datum des Scores und Farbe des Yoshis, mit dem dieser aufgestellt wurde.

Momentan ausgewählter Modus



Tippe auf einen Modus, um dir die jeweils besten Scores anzusehen.



Berühre DATEN LÖSCHEN, um alle Daten des ausgewählten Modus zu löschen. Einmal gelöschte Scores gehen unwiderruflich verloren.

Zum **Hauptmenü** zurückkehren.



## OPTIONEN

Der **Optionsbildschirm** dient dem Ändern von Spieleinstellungen. Tippe auf ◀ und ▶, um die Einstellung einer Option zu verändern.

### SOUND

Stelle die Tonausgabe auf SURROUND, STEREO oder KOPFHÖRER.

### YOSHIS RICHTUNG

Ändere die Richtung, in die Yoshi läuft. Linkshänder sollten ausprobieren, ob sie es bevorzugen, wenn Yoshi von rechts nach links läuft.

Zum **Hauptmenü** zurückkehren.



### BELEUCHTUNG

Schalte die Beleuchtung AN oder AUS.

### MIKRO

Stelle die Empfindlichkeit des Mikrofons auf HOCH, NORMAL oder NIEDRIG ein oder schalte es AUS.

### PICTOCHAT-Suche

Schalte diese Funktion ein, um einen akustischen und/oder visuellen Hinweis zu erhalten, wenn andere Nintendo DS-Spieler in unmittelbarer Nähe PictoChat verwenden. Siehe Seite 53 und 54 für weitere Details.



## Speichern

YOSHI TOUCH & GO verfügt über eine automatische Speicherfunktion. High Scores, dazugehörige Datumsangaben und Bilder werden automatisch gespeichert – genau wie die Optionseinstellungen. **HINWEIS:** Unter den Punkten BELEUCHTUNG und PICTOCHAT-SUCHE vorgenommene Einstellungen werden nicht gespeichert.

Du kannst alle gespeicherten Daten löschen, indem du gleichzeitig die A-, B-, X- und Y-Knöpfe sowie die L- und R-Tasten drückst, während die rechts abgebildeten Bildschirme erscheinen. **HINWEIS:** Gelöschte Daten gehen unwiderruflich verloren.



## PictoChat™-Suche

Dein YOSHI TOUCH & GO-Spiel kann überprüfen, ob in der Nähe PictoChat-Räume besetzt sind und dich in diesem Fall benachrichtigen – sogar während einer laufenden Spielpartie! Diese Funktion steht in allen Modi außer dem **Vs.-Kampf-Modus** zur Verfügung.

Wenn du diese Funktion nutzen möchtest, rufe den **Optionsbildschirm** auf und schalte die Option PICTOCHAT-SUCHE ein. Auch wenn dein Nintendo DS zusammengeklappt wurde und sich im **Standby-Modus** befindet, bleibt die PICTOCHAT-SUCHE aktiv. Dies führt zu einer stärkeren Beanspruchung der Batterien als im regulärem **Standby-Modus**.

## Berühre das Chat-Symbol

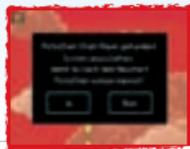
Sollten sich PictoChatter in der Nähe befinden, während du Yoshi Touch & Go spielst...



...wird dir das durch das Chat-Symbol  in der linken oberen Bildschirmcke auf dem Touchscreen angezeigt. Berühre das Symbol, um beim PictoChat mitzumachen.

## Beim PictoChat mitmachen

Nachdem du das Chat-Symbol berührt hast, wirst du gebeten, mit JA deine Entscheidung zu bestätigen, um der PictoChat-Session beizutreten. Durch die Auswahl von JA schaltet sich dein Nintendo DS aus und das abgebrochene Spiel lässt sich nicht mehr fortsetzen. Tippe auf NEIN, wenn du dein Spiel fortsetzen möchtest.



Nachdem sich dein Nintendo DS ausgeschaltet hat, musst du ihn selbst wieder einschalten und PICTOCHAT auf dem **Nintendo DS-Menübildschirm** antippen. In manchen Fällen kann es allerdings vorkommen, dass eine PictoChat-Session während des Abschalt- und Wiedereinschaltvorgangs beendet wurde.

## Items

Schnappe dir Items, indem du Baby Mario an sie heranführst oder sie mit Yoshis Eiern triffst. Früchte lassen sich jedoch nur einsammeln, indem du Yoshi vor ihnen platzierst, so dass er sie verspeisen kann.

### Früchte

-  Apfel (1 Ei)
-  Bananen (3 Eier)
-  Wassermelone (5 Eier)
-  Weintrauben (10 Eier)
-  Melone (20 Eier)

### Münzen

-  Gelbe Münze (1 Punkt)
-  Blaue Münze (2 Punkte)
-  Rote Münze (4 Punkte)

### Anderes

-  POW-Block (Zerstört alle Gegner, die auf dem Bildschirm zu sehen sind.)
-  Super-Stern (Werde für begrenzte Zeit zu Super Baby.)



### Super Baby

Jedes Mal, wenn du einen Super-Stern ergatterst, wird Baby Mario zu Super Baby und bleibt für begrenzte Zeit unverwundbar. Super Baby kann sich sehr flink fortbewegen und am Boden steht ihm eine unbegrenzte Anzahl an Sternen zum Schießen zur Verfügung.



## Gegner

Besiege Gegner, indem du Wolken um sie herum zeichnest und sie in Blasen einschließt oder einfach durch Treffer mit Eiern. Neben den nachfolgend abgebildeten Gegnern solltest du die Augen nach anderen Typen offen halten.



### Tornadino

Diese Wesen sausen in unterschiedlichem Tempo über den Bildschirm.



### Shy Guy

Shy Guys patrouillieren solange auf dem Boden entlang, bis ein Loch ihren Weg versperrt – was sie zum Umkehren bewegt.



### Piebse

Diese Böslinge rühren sich nicht vom Fleck und wegen ihrer Stacheln lassen sie sich nicht in Blasen einschließen. Ein Treffer mit einem Ei ist die einzige Technik, mit der sie sich bezwingen lassen.



### Orkanino

Diese Wesen schweben stets in einem bestimmten Bereich herum. Achte genau auf ihre Bewegungsabläufe, bevor du versuchst, sie zu besiegen.



### Magikoopa

Diese kleinen Nervensägen stürzen sich unentwegt auf Yoshi und Baby Mario. Behalte sie gut im Auge, denn sie sind nervtötend und äußerst hartnäckig.



### Fly Guy

Diese Shy Guys sind mit einem Propeller versehen und gehen am Himmel auf Streife. Sie kommen in verschiedenen Farben vor und unterscheiden sich in ihren Flugmanövern.



### Pseudo Stego

Triff diesen kleinen Knirps mit einem Ei, um ihn rückwärts den Boden entlang kullern zu lassen. Lasse ihn in andere Gegner rollen, um ihn zu besiegen.

## Fragen und Antworten

**F:** Manchmal erscheint ein Stern mit einer Zahl, wenn ich Früchte oder Gegner mit Eiern getroffen habe. Was bedeutet diese Zahl?



**A:** Sie zeigt an, wie viele Gegner oder Objekte du mit einem einzigen Ei getroffen hast. Wenn diese Zahl erscheint, erhältst du Bonus-Punkte.

**F:** Wie kann ich Kamek besiegen, wenn er im **Panik-Ritt-Modus** auftaucht?

**A:** Kamek taucht immer dann auf, wenn die Zeit abgelaufen ist. Es gibt keine Möglichkeit, ihn zu bezwingen. Achte also auf deine Zeit und versuche so zu vermeiden, dass er auftaucht.

**F:** In manchen Modi kann ich verschiedenfarbige Wolken zeichnen. Was hat es mit diesen Wolken auf sich?

**A:** Die andersfarbigen Wolken im **Vs.-Kampf-Modus** und im **Panik-Ritt-Modus** erlauben es Yoshi, schneller auf ihnen voranzukommen, als auf gewöhnlichen.



# Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

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

## Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System .....	Eines pro Spieler
YOSHI TOUCH & GO DS-Karte .....	Eine

## Erforderliche Schritte

### Gastgeber-System

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das Nintendo DS-System ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die YOSHI TOUCH & GO NINTENDO-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 49.

### Gäste-System

1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.  
HINWEIS: Vergewissere dich, dass im **Start-up Modus** MANUELLER MODUS eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.
2. Berühre die Schaltfläche DS-DOWNLOAD-SPIEL. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die YOSHI TOUCH & GO NINTENDO-Schaltfläche.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle JA aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 49.

## Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

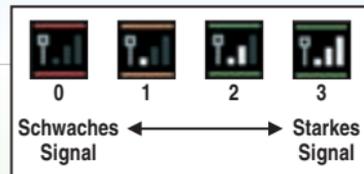
Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

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



Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.

Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.



## Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.

# Credits

## Producer

Takashi Tezuka

## Director

Hiroyuki Kimura

## Game Conception & Program Director

Keizo Ohta

## Product

### Management

Masahiro Imaizumi

## Map & Level

### Design Director

Shigezuki Asuke

## Map & Level Design

Yasuhiro Yamamura

Masataka Takemoto

## Main System Programming

Jin Nakanose

## Enemy & Object Programming

Kenichi Nishida

## Chapter & Game System Programming

Kenta Sato

## Architect

### Programming

Yusuke Shibata

## Design Director

Masanao Arimoto

## Character Design

Akiko Hirono

Yasuyo Iwawaki

## Background Design

Miki Watanabe

## Sound Director

Kazumi Totaka

## Sound Programming

Taiju Suzuki

## Music

Asuka Ohta

Toru Minegishi

## Voice

Charles Martinet

Kazumi Totaka

## Progress Management

Keizo Kato

## Technical Support

Hironobu Kakui

Yoshito Yasuda

Toru Inage

## Programming Support

Masato Kimura

Hirohito Yoshimoto

Taro Bando

Tetsuya Sasaki

Satoru Osako

Tetsuya Nakata

Shinji Okane

Koji Yoshizaki

## Artwork Package

Fumiyoshi Suetake

Masanori Sato

Keisuke Kadota

## Debug

Yoshinobu Mantani

Kyle Hudson

Eric Bush

Sean Egan

Robert Johnson

Miika Kurosawa

Patrick Taylor

## Localisation Management

Leslie Swan

Jeff Miller

## Special Thanks

Yoichi Kotabe

Tomoaki Kuroume

Hisashi Nogami

Takahiro Hamaguchi

## Executive Producer

Satoru Iwata

## European Manual Localisation and Layout

Jan Peitzmeier

Martin Weers

Silke Sczyrba

Daniela Schmitt

Wafaa Harake

Carolin Fickert

Sabine Möschl

Manfred Anton

Rudi Schnitzer

Zoran Tasevski

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.



**Nintendo®**