

NINTENDO DS™

NTR-AYIP-EIP

YOSHI™ Touch & Go™



MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI

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

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente. Por favor, guárdalo como referencia.

IMPORTANTE: Por favor, leia com atenção o Folheto anexo sobre Precauções de Saúde e Segurança incluído neste produto antes de usar o seu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. O folheto contém informação de saúde e segurança importante. Por favor, leia por completo este manual de instruções para garantir um aproveitamento máximo do seu novo jogo. Também contém informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio. Guarde sempre este manual para futura referência.

IMPORTANTE: prima di usare il Nintendo DS, 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.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com o sistema Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console Nintendo DS.



JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR UNA VEZ DESCARGADO DE UNA TARJETA DS.

JOGO DE DOWNLOAD SEM FIOS DS DE CARTÃO ÚNICO

ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS DOS QUAIS É FEITO O DOWNLOAD DE UM SÓ CARTÃO DE JOGO.

MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.

© 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.

© 2005 NINTENDO.

CONTENTS

Español	4
Português	34
Italiano	64

Índice

Yoshi al rescate	5	Aviso de PictoChat™	23
Empezar a jugar	6	Objetos	25
Controles básicos	8	Enemigos	26
Jugar con el lápiz táctil	9	Dudas	27
El juego	11	Comunicación inalámbrica de	
Modos de juego	15	Nintendo DS (juego con una tarjeta)	28
Récords y datos guardados	21	Créditos	30

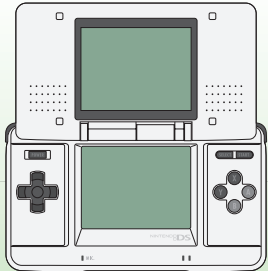
Yoshi al rescate



Una solitaria cigüeña surca los cielos poco antes del amanecer. Sujeto firmemente a su pico lleva algo muy especial: unos gemelos recién nacidos que se apresura a llevar a sus padres.

Sin embargo, algo terrible sucede cuando la cigüeña sobrevuela la isla de Yoshi. Una oscura y siniestra sombra avanza a gran velocidad y choca con la cigüeña. El ave, sorprendida, deja caer los gemelos...

Pantalla superior



Pantalla táctil

En este manual, las ilustraciones enmarcadas en azul han sido tomadas de la pantalla superior de la consola Nintendo DS™, y las enmarcadas en rojo, de la pantalla inferior.



Guía a Bebé Mario para que aterrice sano y salvo a lomos de Yoshi y luego ayúdale a devolver los bebés a la cigüeña. Trata de conseguir todos los puntos que puedas en el menor tiempo posible y domina las técnicas de juego para conseguir nuevos récords.



Empezar a jugar

Para empezar

Asegúrate de que tu consola Nintendo DS está apagada e inserta la tarjeta DS de YOSHI™ TOUCH & GO en la ranura para tarjetas DS situada en la parte posterior de la misma hasta que oigas un clic. Enciende la consola, toca la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** (que puedes ver en la ilustración contigua) y aparecerá la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

Para empezar a jugar, basta con tocar el panel YOSHI TOUCH & GO NINTENDO con el lápiz táctil.

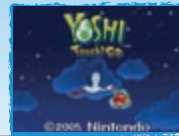
Si has configurado la consola DS en A – MODO AUTOMÁTICO, puedes saltarte los pasos descritos anteriormente, ya que el juego se cargará automáticamente. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.



Menú principal

Cuando comience el juego, la **pantalla de título** aparecerá en la pantalla superior y el **menú principal** aparecerá en la pantalla táctil. Elige el modo de juego tocando los iconos que hay en el **menú principal** o toca el icono de AYUDA para acceder a una breve demostración del juego.



MARATÓN — Consulta la página 16.

PUNTOS — Consulta la página 15.

TIEMPO — Consulta la página 17.

AYUDA — Consulta la página 8.

DESAFÍO — Consulta la página 18.

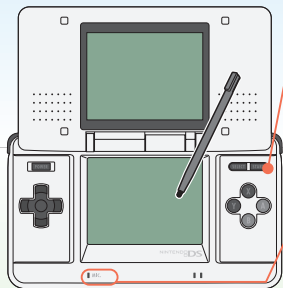
DUELO — Consulta la página 19.

RÉCORDS — Consulta la página 21.

OPCIONES — Consulta la página 22.

Controles básicos

A YOSHI TOUCH & GO se juega usando el lápiz táctil de la consola Nintendo DS y la pantalla táctil. Para mayor información acerca de cómo jugar con el lápiz táctil, consulta las páginas 9 y 10 de este manual. Mira también la AYUDA que está disponible desde el **menú principal** para familiarizarte con la forma de jugar.



START

Pulsa START para detener el juego y abrir el **menú de pausa** (consulta la página 13).

MIC.

Dispersa las nubes que has dibujado soplando por el micrófono.

Puedes ajustar la sensibilidad del micrófono (SENS. MICRO.) o desactivarlo desde el **menú de opciones** (consulta la página 22).



Podrás reiniciar el juego pulsando a la vez START, SELECT y los Botones L y R.

Si cierras la consola Nintendo DS durante una partida, el **salvapantallas** se activará automáticamente (con el **salvapantallas**, las pantallas LCD se apagarán para ahorrar energía). Si abres la consola, el **salvapantallas** se desactivará y podrás continuar con la partida.

Jugar con el lápiz táctil

Usa el lápiz táctil para controlar el juego.

Dibujar

Dibujar nubes

Dibuja nubes para crear un camino. Bebé Mario y Yoshi seguirán la senda de nubes que vayas haciendo. También puedes dibujar muros de nubes para mantener a los enemigos a distancia.



Solo puedes dibujar un número limitado de nubes. Si dibujas más, las antiguas irán desapareciendo.

Crear burbujas

Dibuja círculos de nubes para crear burbujas. Los enemigos atrapados en ellas se convertirán en monedas.



Para arrojar las burbujas, arrástralas con el lápiz táctil y luego suelta el lápiz táctil de la pantalla.

Yoshi



Saltar

Toca a Yoshi para que salte. Si lo vuelves a tocar mientras salta, harás que revolotee.

Arrojar huevos

Toca la pantalla para lanzar un huevo en esa dirección.



Comer frutas

Si Yoshi se encuentra una fruta en su camino, se la comerá automáticamente. Si la fruta está lejos de Yoshi, puedes envolverla con una burbuja y arrastrarla hasta su boca.

Los Yoshi de colores

El número de puntos que consigas mientras cae Bebé Mario determinará el color del Yoshi que lo recoge. Estos Yoshi se diferencian en la velocidad y en el número de huevos que pueden llevar.



El juego

Cada modalidad de juego tiene dos niveles: **Cielo** y **Tierra**. Comenzarás a jugar en el Cielo para luego continuar en la Tierra. Las reglas básicas para jugar en ambos modos se describen a continuación.

Cielo (desplazamiento vertical)

En este nivel, tu objetivo será guiar sano y salvo a Bebé Mario hasta el suelo. Rodea a los enemigos con nubes para convertirlos en monedas y evita que pinchen los globos con los que flota Bebé Mario.



Color del Yoshi

Muestra el número de puntos que has conseguido en el Cielo. El color del Yoshi que recoja a Bebé Mario cambiará dependiendo de los puntos que consigas.



Marcador

Muestra la distancia, los puntos o el tiempo durante la partida.

Los globos de Bebé Mario



Bebé Mario está suspendido por tres globos que hacen que vaya descendiendo suavemente. Cada vez que Bebé Mario se choque con un enemigo, uno de estos globos explotará. Si explotan los tres, la partida se acabará. Presta mucha atención a los globos que te quedan.

Tierra (desplazamiento horizontal)

En este nivel, Yoshi avanza hacia su destino. Del mismo modo que en el Cielo, puedes deslizar el lápiz táctil a lo largo de la pantalla para dibujar nubes y crear caminos para Yoshi. Ten cuidado porque la partida finalizará cuando cualquier enemigo toque a Yoshi una vez.

Puedes cambiar la dirección de avance de Yoshi desde la **pantalla de opciones** (consulta la página 22).

Huevos disponibles / Número máximo de huevos

Yoshi dejará de lanzar huevos cuando se le agoten. Para aumentar el número de huevos, haz que Yoshi se coma las frutas.

La información que aparece aquí cambia según el modo de juego. Consulta las páginas 15–18 para los detalles.



El menú de pausa

Pulsa START durante la partida para detenerla y abrir el **menú de pausa**. Toca sobre los iconos que aparecen para elegir las opciones del menú.

CONTINUAR

Continúa la partida en curso.

EMPEZAR

Comienza la partida desde el Cielo.

SALIR

Finaliza la partida y vuelve a la **pantalla de título**.



RETOMAR

Comienza la partida desde la Tierra.

OPCIONES

Abre el **menú de opciones**.

En medio de una partida no podrás cambiar la dirección de Yoshi desde el **menú de opciones** (consulta la página 22).

Pantalla de resultados

Cada modo de juego tiene su propia **pantalla de resultados** que aparecen al final de cada partida. Si tu puntuación es lo suficientemente alta, quedará registrada en los **RÉCORDS** y podrás elegir un personaje que te represente. Después, podrás **EMPEZAR** desde el principio, **RETOMAR** la partida o **SALIR** para seleccionar otro modo.



Toca las flechas para elegir otro grupo de personajes.



Modos de juego

PUNTOS

El objetivo de este modo es conseguir el mayor número de puntos posible. Si has conseguido los suficientes puntos durante la partida, tu puntuación se guardará en los **RÉCORDS**.

Huevos disponibles



Marcador
Puntos conseguidos.

Distancia
Distancia hasta la meta.



Cómo conseguir puntos

Recoge las monedas que hay en cada nivel para ganar puntos. Los puntos que te da cada moneda dependen de su color. También puedes incrementar la puntuación lanzando huevos a los enemigos.



¡Esta es la meta!

El campo de flores donde espera la cigüeña es el final del modo por Puntos.



MARATÓN

El objetivo del modo Maratón es llegar lo más lejos posible en la Tierra. Tu puntuación será la distancia recorrida desde el inicio de la partida. A diferencia del modo por Puntos, el modo Maratón nunca acaba.

Marcador

Distancia recorrida.

Puntos

Puntos conseguidos.
NOTA: Por cada 100 puntos que ganes, aparecerá una Súper Estrella (consulta la página 25) y los puntos volverán a cero.

Huevos disponibles



TIEMPO

En el modo por Tiempo, tu objetivo es rescatar a Bebé Luigi lo antes posible. Tu puntuación será el tiempo que tardes en hacerlo. Salva a Bebé Luigi antes de que los Magikoopa alcancen el final de la zona de Tierra.

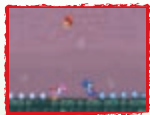
Marcador

Tiempo transcurrido.

Distancia

Distancia hasta la meta.

Huevos disponibles



El relevo de los 1000 metros

Hay un Yoshi esperándote cada 1000 metros para llevar a Bebé Mario. Sus habilidades variarán según su color.



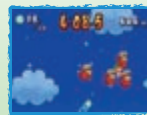
Mejores marcas

Unas banderas aparecerán para indicar la máxima puntuación y el punto donde la alcanzaste. Tu objetivo será superar esas banderas.

Rescata a Bebé Luigi

Debes golpear varias veces a los Magikoopa con huevos para alejarlos de Bebé Luigi. Una vez que has alejado a uno de ellos, golpéalo de nuevo para dejarle fuera de juego definitivamente. Hazlo con todos los Magikoopa para rescatar a Bebé Luigi.

El modo por Tiempo se desbloqueará cuando consigas el récord en el modo por Puntos.



DESAFIO

En el **modo Desafío** tendrás que recorrer la mayor distancia posible en la Tierra antes de que se agote el tiempo. Cuando esto ocurra, Kamek atacará. Al igual que en el **modo Maratón**, el **modo Desafío** nunca acaba y unas banderas marcarán tu récord y la máxima distancia recorrida en la última partida. Tu objetivo será entonces superar esa marca.

Marcador —
Distancia recorrida.

Tiempo —
Tiempo que queda.

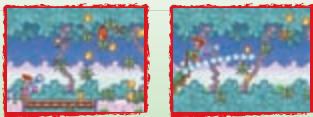
Huevos disponibles



Para conseguir las mejores marcas...

Los puntos obtenidos recogiendo monedas y derrotando a los enemigos se sumarán al tiempo que queda. Más que avanzar sin más, tendrás que conseguir el mayor número de puntos posibles para ganar más tiempo.

El **modo Desafío** se desbloqueará cuando hayas conseguido la máxima puntuación en el **modo Maratón**.



DUELO

Dos jugadores pueden competir entre sí a través del modo DESCARGA DS con dos consolas Nintendo DS y una tarjeta de YOSHI TOUCH & Go.

Antes de jugar en el **modo Duelo**, asegúrate de seguir todos los pasos para el juego con una tarjeta que se describen en el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS.

- El jugador con la tarjeta de YOSHI TOUCH & Go insertada (servidor) selecciona el **modo Duelo** en el **menú principal**.
- El jugador sin la tarjeta de YOSHI TOUCH & Go (cliente) elige DESCARGA DS en la **pantalla del menú de Nintendo DS** que aparece al encender la consola.
- Una vez que el jugador cliente se ha unido, el jugador servidor toca **SÍ** en su pantalla táctil para confirmar la entrada del jugador y empezar la transferencia de datos.

La consola servidor enviará los datos del juego a la consola cliente. El proceso de transferencia de datos puede tardar hasta 60 segundos, aunque, dependiendo de las condiciones de conexión, podría demorarse más tiempo. Si durante el juego se produce un error de conexión, sigue las instrucciones que aparecerán en la pantalla.

Una vez que se ha completado la transferencia de datos, los jugadores pueden iniciar la partida tocando EMPEZAR.

Consulta la página 28 para mayor información acerca de cómo jugar con una tarjeta.

La pantalla del modo Duelo

Huevos disponibles



Distancia hasta la meta

La información de tu oponente se muestra en la pantalla superior.

Huevos disponibles



Distancia hasta la meta

El jugador servidor juega con Bebé Mario. El jugador cliente juega con Bebé Luigi.

Tu personaje aparece en la pantalla táctil y se controla de la misma manera que en los otros modos de juego.

Reglas del modo Duelo

Gana el primer jugador que llegue a la meta. Perderás si te golpea un enemigo o caes por un agujero. Lanza huevos a los enemigos para ponerlos fuera de combate. Si consigues golpear tres o más enemigos con un solo huevo, aparecerán en el camino de tu oponente.

La pantalla de resultados

Si consigues la victoria, aparecerá el mensaje ¡HAS GANADO! Elige CONTINUAR para enfrentarte de nuevo a tu oponente.



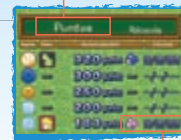
Las victorias/derrotas no quedarán registradas en los récords.

Récords y datos guardados

RÉCORDS

Si alcanzas las máximas puntuaciones jugando en cualquier modo, los resultados quedarán registrados en la lista de récords. Podrás ver los récords de todos los modos desde el **menú principal**.

Modo de juego seleccionado



Se muestra la fecha y el color del Yoshi con el que se consiguió el récord.

Toca cualquier modo para ver los récords obtenidos.



Toca BORRAR DATOS para borrar todos los récords del modo seleccionado. Si borras los resultados, no podrás recuperarlos de nuevo.

Vuelve al **menú principal**.



OPCIONES

Podrás cambiar la configuración del juego desde la **pantalla de opciones**. Toca ◀ y ▶ para realizar los ajustes en cada opción.

SONIDO

Ajusta la salida de sonido a ENVOLVENTE, ESTÉREO o AURICULARES.

DIRECCIÓN

Cambia la dirección en la que Yoshi se desplaza. A los jugadores zurdos quizás les resulte más cómodo un Yoshi moviéndose de derecha a izquierda.

Vuelve al menú principal.



LUZ

Activa o desactiva la retroiluminación.

SENS. MICRO.

Cambia la sensibilidad del micrófono a ALTA, NORMAL o MEDIA, o desactiva el micrófono.

AVISO DE PICTOCHAT

Configura la consola Nintendo DS para recibir una notificación cuando se encuentran cerca otros jugadores usando el PictoChat. Consulta las páginas 23 y 24 para mayor información.



Datos guardados

En YOSHI TOUCH & GO los datos se guardan automáticamente. Tus récords, las fechas en las que los conseguiste y los personajes que elijas para ellos se guardarán automáticamente, así como los ajustes que hayas seleccionado para las opciones. NOTA: La configuración de la LUZ y el AVISO DE PICTOCHAT no se guardará.

Cuando aparezcan las pantallas que se muestran en la imagen de la derecha, mantén pulsados los Botones A, B, X, Y, L, R para borrar todos los datos guardados.

NOTA: Una vez que se borren los datos, no podrán ser recuperados.



Aviso de PictoChat™


YOSHI TOUCH & GO permite buscar salas de chat y avisar si hay alguna abierta incluso mientras estás jugando. Esta característica funciona en todos los modos excepto en el **modo Duelo**.

Para usar esta función, activa el AVISO DE PICTOCHAT en la **pantalla de opciones**. El AVISO DE PICTOCHAT funciona incluso cuando cierras la consola Nintendo DS y activas el **salvapantallas**, consumiendo así más batería que el modo normal del **salvapantallas**.

Toca el icono de chat

Si estás jugando con YOSHI TOUCH & GO cuando otros jugadores están usando el PictoChat...



...el icono de chat  aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla táctil. Toca el icono para entrar en el PictoChat.

Entrar en el PictoChat

Después de tocar el icono de chat, elige **SÍ** para confirmar que quieres entrar en el PictoChat. Esto apagará tu consola Nintendo DS y no podrás continuar con la partida de YOSHI TOUCH & GO que estabas jugando. Si eliges **NO**, podrás continuar con la partida.



Una vez que se ha apagado la consola, necesitarás encenderla de nuevo y elegir **PICTOCHAT** en la **pantalla del menú de Nintendo DS**. Ten en cuenta que la sesión de PictoChat puede acabar durante el tiempo en el que se apaga tu consola y entras en el PictoChat.




Objetos

Consigue los objetos dirigiendo a Bebé Mario hacia ellos o golpeándolos con uno de los huevos de Yoshi. La única manera de conseguir frutas es poniéndoselas delante de Yoshi para que pueda comérselas.



Frutas

-  Manzana (1 huevo)
-  Plátano (3 huevos)
-  Sandía (5 huevos)
-  Uvas (10 huevos)
-  Melón (20 huevos)

Monedas

-  Moneda amarilla (1 punto)
-  Moneda azul (2 punto)
-  Moneda Roja (4 puntos)

Otros objetos

-  Bloque POW (Destruye todos los enemigos que hay en la pantalla.)
-  Súper Estrella (Convierte a Bebé Mario en Súper Bebé durante un rato.)



Súper Bebé

Cuando consigues una Súper Estrella, Bebé Mario se convierte en Súper Bebé durante un rato. Súper Bebé se mueve mucho más rápido y, en la Tierra, puede disparar un número ilimitado de estrellas.



Enemigos

Puedes derrotar a los enemigos dibujando nubes alrededor de ellos para atraparlos en burbujas o golpeándolos con los huevos que lanza Yoshi. Estos son algunos de los enemigos que aparecen durante el juego:



Fantáfago

Estos enemigos atraviesan la pantalla volando a diferentes velocidades.



Shy Guy

Los Shy Guy caminan torpemente por el suelo hasta que se encuentran con algún obstáculo y dan la vuelta.



Bolapúas verde

Estos enemigos no se mueven pero, al estar erizados de púas, no pueden ser atrapados en burbujas. La única manera de derrotarlos es lanzándoles huevos.



Flotasma

Estos enemigos aparecen en grupos. Observa sus movimientos con atención y trata de deshacerte de ellos.



Magikoopa

Estos molestos Koopa no dejan ni un instante de atosigar a Yoshi y a Bebé Mario. Mucho ojo con ellos porque no cejarán en su empeño de dejar fuera de juego a nuestros héroes.



Helico Guy

Estos Shy Guy voladores patrullan los cielos. Aparecen en diferentes colores y cada uno sus tiene propios movimientos.



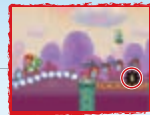
Rolando

Golpea a este tipejo con un huevo para hacerle rodar por el suelo. Si tiene otros enemigos detrás, se los llevará por delante.

Dudas

P: Cuando golpeo frutas o enemigos, a veces aparecen unas estrellas con un número. ¿Qué significan?

R: Estas estrellas indican los enemigos o los objetos que has golpeado con un solo huevo. Cuando aparecen, obtienes una bonificación.



P: ¿Cómo puedo derrotar a Kamek cuando aparece en el modo Desafío?

R: Kamek aparece cuando el tiempo se ha agotado y no es posible derrotarlo. Presta atención al tiempo que te queda y asegúrate de que no aparezca.

P: En algunos modos del juego puedo dibujar nubes de diferentes colores. ¿Tienen alguna función especial?

R: Las nubes de diferentes colores en el modo Duelo y en el modo Desafío permiten a Yoshi desplazarse más rápidamente cuando camina sobre ellas.



Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

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

Equipo necesario

Consola Nintendo DS	1 por jugador
Tarjeta DS de YOSHI TOUCH & Go	1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.
3. Toca el panel YOSHI TOUCH & GO NINTENDO con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 19.

Consola cliente:


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

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

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel YOSHI TOUCH & GO NINTENDO con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca SÍ para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 19.

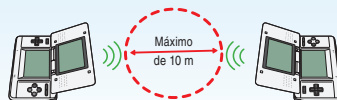
Consejos para la conexión


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

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

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

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



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

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



Sigue los siguientes consejos:

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

Créditos

Producer

Takashi Tezuka

Director

Hiroguki Kimura

Game Conception & Program Director

Keizo Ohta

Product

Management

Masahiro Imaizumi

Map & Level

Design Director

Shigeyuki Asuke

Map & Level Design

Yasuhisa 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

Mika Kurosawa

Patrick Taylor

Localisation

Management

Leslie Swan

Jeff Miller

Special Thanks

Yoichi Kotabe

Tomooki Kuroume

Hisashi Nogami

Takahiro Hamaguchi

Executive Producer

Satoru Iwata

European Manual Localisation and Layout

Jesús Espí

Jesús Rodríguez

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.

