

NINTENDO DS™

NTR-AYWP-EIP

# YOSHI'S ISLAND DS™

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'S ISLAND DS™ 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 el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guárdalo como referencia.

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

**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.

© 2006 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.

© 2006 NINTENDO.

## CONTENTS

<b>Español</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Português</b> . . . . .	<b>28</b>
<b>Italiano</b> . . . . .	<b>52</b>

★ ★ ★ ★ ★ **Indice** ★ ★ ★ ★ ★

★ Storia . . . . .	53
★ Inizio del gioco . . . . .	54
★ Comandi . . . . .	58
★ Selezione del livello . . . . .	60
★ Come si gioca . . . . .	62
★ Abilità dei bambini . . . . .	66
★ Abilità di Yoshi . . . . .	68
★ Meta e punteggio . . . . .	70
★ Suggerimenti . . . . .	72



In questo manuale, quando le immagini prese dal gioco hanno un bordo **arancione** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con il bordo **verde** si riferiscono al touch screen.

★ ★ ★ ★ ★ **Storia** ★ ★ ★ ★ ★

**Baby Luigi è stato rapito! La nostra avventura comincia in una magnifica giornata di sole sull'Isola Yoshi. Yoshi sta facendo una passeggiata rilassante quando all'improvviso, come venuti dal nulla, due bambini cadono dal cielo. Uno dei due ha un viso molto familiare. Con lo sguardo infelice il bambino osserva insistentemente un misterioso castello apparso in cielo e Yoshi si domanda se il castello non nasconda altri bambini come questi.**

**Ancora una volta, sono gli Yoshi a dover fare qualcosa. E questa volta la cicogna si unisce a loro.**

**E così ha inizio un nuovo viaggio. Riusciranno gli Yoshi e i bambini a sconfiggere Kamek e a salvare Baby Luigi?**

## ☆☆☆☆ Inizio del gioco ☆☆☆☆

Assicurati che la console Nintendo DS™ sia spenta. Inserisci la scheda di gioco Yoshi's Island DS™ nell'alloggiamento scheda sul retro finché non senti uno scatto.

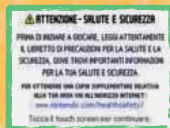
Leggi attentamente le informazioni sullo **schermo salute e sicurezza** e poi tocca il touch screen per passare al **menu di sistema** della console Nintendo DS.

Nel **menu di sistema** della console Nintendo DS, tocca il pannello YOSHI'S ISLAND DS per avviare il gioco.


Se la console Nintendo DS è impostata sulla **modalità automatica**, quest'ultimo passaggio viene saltato e il gioco si avvia automaticamente. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo DS.

A questo punto comincerà un filmato introduttivo. Se non vuoi guardarlo, premi START o il pulsante A. In questo modo ti ritroverai nello **schermo del titolo**. Premi START o il pulsante A per passare allo **schermo di selezione del file**.

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.





## Scegli un file

Per iniziare un nuovo gioco, scegli un file contrassegnato da  con la pulsantiera di comando **+** e premi il pulsante A per confermare. Se vuoi continuare un gioco già iniziato, scegli il file contenente i dati di gioco. A questo punto apparirà il **menu principale** (vedi pag. 56). Per tornare allo schermo precedente è sufficiente premere il pulsante B.




### ➔ Copia un file

Scegli  per copiare dei dati di gioco in un file vuoto. Se vuoi tornare allo schermo precedente, scegli .



### ➔ Cancella un file

Scegli  per cancellare dei dati di gioco. Seleziona il file da cancellare e scegli S quando ti viene chiesto di confermare. **Fai attenzione, però! Una volta cancellati, i dati non possono essere più recuperati!**





## Il menu principale

Quando sul touch screen appare il **menu principale**, seleziona la voce che desideri con la pulsantiera di comando **+** e conferma quindi con il pulsante A. Puoi scegliere la voce desiderata anche toccandola con lo stilo.



## AVVENTURA

Gioca nei panni di Yoshi e salva i bambini nel misterioso castello nel cielo.

## OPZIONI

Modifica i comandi di gioco e il suono.



## Il salvataggio

Il gioco viene salvato automaticamente ogni volta che termini un livello o quando cambi le impostazioni. Puoi cancellare tutti i dati salvati tenendo premuti contemporaneamente i pulsanti A, B, X, Y, L, R quando avvii il gioco. Fai attenzione, però! Una volta cancellati, i dati non possono più essere recuperati.



## OPZIONI

Nel **menu delle opzioni** puoi modificare i comandi e il suono. Sposta il cursore sulla voce che desideri e premi il pulsante A. Se vuoi tornare al **menu principale**, basta premere il pulsante B o



## COMANDI

Usa la pulsantiera di comando **+** per scegliere uno dei seguenti schemi: -Lento, -Veloce, -Lento o -Veloce. Conferma con il pulsante A.



(A B X Y)

Gioca usando i pulsanti A, B, X e Y.

(A B L R)

Gioca usando i pulsanti A, B, L e R.

### LENTO

Premi il pulsante A o R per prendere la mira e premi ancora per lanciare un uovo.

### VELOCE

Tieni premuto il pulsante A o R per prendere la mira e rilascia per lanciare l'uovo.




## SUONO

Puoi scegliere fra SURROUND, STEREO, e CUFFIE.

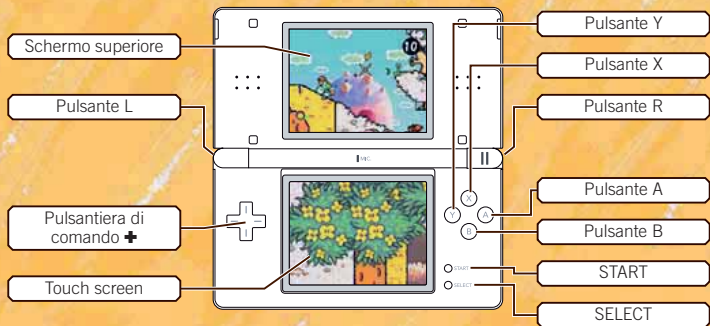


## ★ ★ ★ ★ ★ Comandi ★ ★ ★ ★ ★

Il protagonista di questo gioco è Yoshi, che si muove nei diversi mondi portando in groppa, uno alla volta, dei bambini. Ciascun bambino gli conferisce una diversa abilità speciale.

Nella sezione qui di seguito le parti scritte in nero si riferiscono ai comandi nei menu, mentre le parti scritte in rosso si riferiscono ai comandi di Yoshi. Le spiegazioni fanno riferimento allo schema  -Lento . Controlla il tuo schema dei comandi sotto COMANDI nel **menu delle opzioni**.

Premi contemporaneamente i pulsanti L e R, START e SELECT per riavviare il gioco. Chiudi la console per attivare la **modalità riposo** e risparmiare energia. La **modalità riposo** si disattiva quando riapri la console.



### Pulsante L

- Blocca e rilascia il mirino per le uova
- Guarda cosa c'è sopra o sotto di te tenendo premuto il pulsante L e la pulsantiera di comando + in su o in giù

### Pulsantiera di comando +

- Scegli voci di menu
- In su: entra da una porta
- Tieni premuto in su: guarda in alto
- In su + pulsante B: entra nei condotti in alto
- In giù: abbassati
- In giù: entra nei condotti in basso
- A sinistra e a destra: cammina ed entra nei condotti orizzontali

### Pulsante Y

- Tira fuori la lingua (ingoia)
- Sputa un nemico che hai in bocca
- Premi la pulsantiera di comando + in su e il pulsante Y per mandare la lingua in alto
- Fai un uovo (premi la pulsantiera di comando + in giù dopo aver ingoiato un nemico)
- Premi la pulsantiera di comando + in su e il pulsante Y per lanciare un nemico verso l'alto

### Pulsante X

- Stesse funzioni del pulsante L

### Pulsante R

- Visualizza il mirino per l'uovo -> Lancia un uovo (premi la pulsantiera di comando + in giù per annullare)

### Pulsante A

- Conferma
- Visualizza il mirino per l'uovo -> Lancia un uovo (premi la pulsantiera di comando + in giù per annullare)

### Pulsante B

- Annulla
- Salta
- Salto svolazzante (tieni premuto)
- Schianto a terra (premi la pulsantiera di comando + in giù mentre salti)

### START

- Apri il menu di pausa (vedi pag. 62)

## ★ ★ ★ Selezione del livello ★ ★ ★

Quando inizi un nuovo gioco, prima di tutto devi superare un livello di allenamento. Dopo che l'hai portato a termine, appare lo **schermo di scelta del livello**.

### Schermo di scelta del livello

In YOSHI'S ISLAND DS ci sono cinque mondi, ognuno dei quali è suddiviso in otto livelli. Scegli un livello con la pulsantiera di comando **+** e premi il pulsante A per entrare.

#### Vite restanti

Se vieni sconfitto su un percorso, perdi una vita (vedi pag. 62). Se Yoshi perde tutte le vite, il gioco finisce.

#### Mondi

Scegli in quale mondo giocare.

#### Livelli

Scegli il livello. Nei livelli 4 e 8 incontri un boss.



#### Conteggio monete

(vedi pag. 64)

#### PUNTI

#### MUSEO

?

Questa sezione si sblocca solo se soddisfi certe condizioni.

#### Opzioni

(vedi pag. 57)

## ➔ PUNTI

Scegli PUNTI sullo **schermo di selezione del livello** per vedere il punteggio ottenuto in ogni livello e il numero di monete personaggio ottenute (vedi pag. 64). Quando completi il livello, i punti che hai ottenuto appaiono anche sul tabellone del punteggio (vedi pag. 70).

Questo indica che hai ottenuto la moneta personaggio di questo livello.



#### Punti

#### Punteggio totale

Ogni volta che ottieni un certo numero di punti, appaiono dei simboli.



## ➔ MUSEO

Scegli MUSEO sullo **schermo di selezione del livello** per vedere i nemici che hai colpito con le uova. I nemici sono raggruppati in base al tipo. Alcune mostre si trovano dietro a delle porte, per accedere ad altre dovrai attraversare dei condotti. Per tornare allo **schermo di selezione del livello**, premi START e poi scegli ESCI.





## ★★★★ Come si gioca ★★★★★

Sconfiggi i nemici ingoiandoli, saltandogli sulla testa o lanciandogli uova. Quando i nemici ti urtano, se tocchi degli spuntoni o della lava oppure se la tua energia stella si esaurisce e il bambino viene rapito dai Magikoopa perdi una vita.

### Il mondo di gioco

Destreggiati nei diversi livelli usando le tue abilità. Se premi la pulsantiera di comando **+** in su o in giù mentre tieni premuto il pulsante X, puoi far scorrere lo schermo e vedere che cosa succede sopra o sotto di te.



### Il menu di pausa

Premi START nel mondo di gioco per accedere al **menu di pausa**. Usando la pulsantiera di comando **+** e confermando poi con il pulsante A, puoi decidere se continuare a giocare o se ritornare allo **schermo di selezione del livello**. Nel **menu di pausa** puoi controllare inoltre quante vite ti restano e quali oggetti hai trovato.

### Energia stella

Se un nemico ti colpisce, Yoshi subisce un danno e il bambino gli cade dalla groppa. Quando accade ciò, le stelle proteggono il bambino per un po' con la loro energia. Sullo schermo appare un cronometro che indica quanto tempo hai a disposizione per recuperarlo. Devi fare di tutto per riprendere il bambino prima che il tempo scada! Per farlo, è sufficiente toccarlo. Quando riprendi il bambino, l'energia stella torna lentamente a dieci. Per aumentarla devi raccogliere stelle mentre giochi (vedi pag. 64).



Energia stella

### Fermata cicogna

Se fai tappa alla fermata cicogna, puoi cambiare il bambino in groppa a Yoshi. Quando arriva la cicogna, salta per afferrare il bambino. Ogni volta che ne prendi uno, nel fagotto della cicogna ne appare un altro.



### Anello tappa

In ogni livello è presente un anello luminoso chiamato anello tappa. Se lo attraversi, potrai continuare da tale punto, nel caso in cui tu perda una vita prima di raggiungere la fine del livello. Otterrai inoltre dieci stelle supplementari.





## Strumenti



### Monete

Le monete sono sparse un po' dappertutto nei livelli. Se ne trovi 100, ottieni una vita (1-Up).



### Monete rosse

Ce ne sono 20 in ogni livello. Anch'esse vanno ad aumentare il tuo gruzzolo di monete e se ne hai a sufficienza, hai la possibilità di sbloccare una Sfida bonus (vedi pag. 71).



### Uova verdi

Le puoi lanciare per sconfiggere i nemici, spostare oggetti e prendere strumenti.



### Uova gialle

Puoi usarle per colpire i nemici. Se fai centro, ricevi due monete.



### Uova rosse

Puoi usarle per colpire i nemici. Se fai centro, ricevi due monete. Con esse puoi anche prendere le monete.



### Fiori

finale e sono utili per riuscire a sbloccare una Sfida bonus.

Ce ne sono cinque in ogni livello e se li prendi tutti, guadagni una vita. I fiori che hai ottenuto influenzano anche il punteggio



### Stelle

Ogni stella fa aumentare la tua energia stella di uno, per un massimo di trenta. Le stelle, inoltre, sono utili per riuscire a sbloccare una Sfida bonus.



### Monete personaggio

Le puoi raccogliere quando il bambino sulla groppa di Yoshi è lo stesso raffigurato sulle monete. Se le trovi tutte, ti aspetta una bella sorpresa!

## Interruttori e oggetti



### Blocchi messaggio

Colpiscili da sotto per ottenere suggerimenti molto utili.



### Interruttori

Saltaci sopra per far comparire oggetti nascosti o per far accadere qualcosa di speciale.



### Nuvolette alate

Quando le colpisci con le uova, appaiono stelle o monete. Oppure, succederà qualcos'altro...



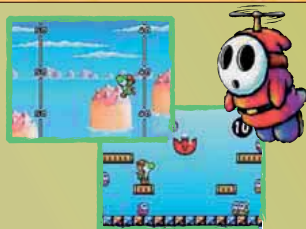
### Chiavi e porte

Se trovi le chiavi, puoi aprire le porte chiuse.



## Minigiocchi

Se trovi le chiavi, puoi aprire le porte chiuse. Dietro ad ogni porta troverai un minigioco. A seconda della tua performance puoi vincere alcune vite extra.



## ★ ★ ★ Abilità dei bambini ★ ★ ★

Yoshi acquisisce abilità diverse a seconda del bambino che porta in groppa. Per prendere un bambino diverso, devi far tappa alla fermata cicogna (vedi pag. 63).

### Baby Mario

Se premi il pulsante Y mentre cammini, Yoshi si muoverà più velocemente. Se salti mentre stai correndo, spiccherai un salto ancora più alto.

Abilità Correre



### Baby Peach

Con Baby Peach sulle spalle, Yoshi riesce a volazzare nell'aria più a lungo che con gli altri bambini e ha pertanto la possibilità di volare molto più in alto. Sfrutta le correnti d'aria mentre esegui salti svolazzanti! Arriverai molto lontano!

Abilità Fluttuare



### Baby DK

Afferra liane e corde e oscilla. Per scendere, basta saltare. Attacca i nemici o rompi le pareti con una spallata premendo il pulsante Y e la pulsantiera di comando + in giù.

Abilità Arrampicarsi, oscillare, spallata

### Baby Wario

Con la sua calamita Baby Wario attira tutti gli oggetti metallici che si trovano nelle vicinanze di Yoshi, monete incluse. Premi la pulsantiera di comando + in su oppure salta se vuoi attrarre oggetti al di sopra di Yoshi.

Abilità Attrarre oggetti metallici



### Baby Bowser

Baby Bowser sconfigge i nemici e fa sciogliere il ghiaccio con il suo alito infuocato. Per sputare fuoco, premi il pulsante Y. Ricordati che quando ha Baby Bowser in groppa, Yoshi non può fare le uova. Tuttavia, può sempre raccogliere e lanciarle.

Abilità Sputare fuoco



## ☆☆☆☆ Abilità di Yoshi ☆☆☆☆

Oltre alle abilità menzionate sopra, Yoshi ha la capacità di trasformarsi e di mettersi ai comandi di diversi veicoli.

### Super Stelle e Baby Mario Superstar

Se Yoshi trova una Super Stella mentre porta in groppa Baby Mario, quest'ultimo si rafforza e diventa invincibile per un po'. Quando giochi nei panni di Baby Mario, i comandi sono diversi.



Super Stella



Corri

Premi il pulsante Y mentre cammini per correre più veloce della luce.



Arrampicati sulle pareti

Premi la pulsantiera di comando + a destra o a sinistra per arrampicarti sulle pareti.



Volteggia in aria

Dopo il salto, tieni premuto il pulsante B per atterrare dolcemente.

### Metamorfosi di Yoshi

Se Yoshi tocca una bolla, si trasformerà temporaneamente nel veicolo al suo interno e tu potrai controllarlo con la pulsantiera di comando +. Yoshi ritorna alla sua forma normale dopo un po' oppure quando tocca un blocco di Yoshi.

Bolla



Blocco di Yoshi



Eliyoshi



Carrotalpa



Yoshimario

### Mezzi di trasporto

Per muoverti con il canguro e con i trampoli devi usare la pulsantiera di comando +. Puoi saltare giù dal canguro solo quando raggiungi un certo punto, ma puoi scendere dai trampoli quando vuoi. Il carrello si muove da solo, quindi hai la possibilità di salire e scendere a tuo piacimento.



Canguro



Trampoli



Carrello



## ★ ★ ★ ★ Meta e punteggio ★ ★ ★ ★

Per completare il livello devi passare attraverso l'anello meta. Dopo aver superato un livello, lo puoi rigiocare quando e quanto vuoi.

### Anello meta

Alla fine di ogni livello appare l'anello meta. Quando Yoshi lo attraversa, il livello è completato e appare il tabellone del punteggio.

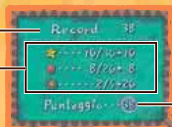


### Tabellone del punteggio

Quando raggiungi la meta, apparirà un tabellone che indica il punteggio ottenuto. Premi il pulsante A per tornare allo **schermo di selezione del livello**.

#### RECORD

Energia stella alla meta,  
monete rosse, fiori



Punteggio attuale

Punteggio di ogni livello



Punteggio totale del mondo



### Sfide bonus

I fiori raccolti all'interno di un livello vengono aggiunti all'anello meta. Se la roulette, girando, si ferma su un fiore, potrai partecipare ad una sfida bonus, dove potrai vincere qualche vita.



#### Gratta e vivi

Gratta tre caselle a tua scelta. Guadagni una vita per ogni Mario che trovi.



#### Abbina le carte

Scopri le carte due a due e cerca di fare una coppia. Per ogni coppia ottenuta guadagni una vita. Il gioco finisce se sbagli due volte o quando tutte le carte sono state scoperte.



#### Slot Machine

Premi il pulsante A per fermare i cilindri. Se le tre figure al centro corrispondono, vinci una o più vite.



## ★ ★ ★ ★ Suggestimenti ★ ★ ★ ★

Per terminare il gioco, devi imparare a usare le abilità di Yoshi e dei bambini.

### Scegli il bambino adatto!

Le abilità di Yoshi cambiano a seconda del bambino che porta in groppa. Se non riesci a proseguire in un livello, cerca una fermata cicogna e prendi un altro bambino. Vedrai che ce la farai!



### Le uova sono utilissime

Se ti scontri con un nemico o se subisci un danno, il bambino ti cade. Lancia un uovo al bambino per farlo avvicinare a terra e cerca di prenderlo prima che se ne voli via. Puoi portare con te un massimo di sei uova.



### Guardati intorno!

Se vuoi sapere che cosa c'è al di sopra o al di sotto di te, premi la pulsantiera di comando + in su o in giù mentre tieni premuto il pulsante X.

**Nintendo®**