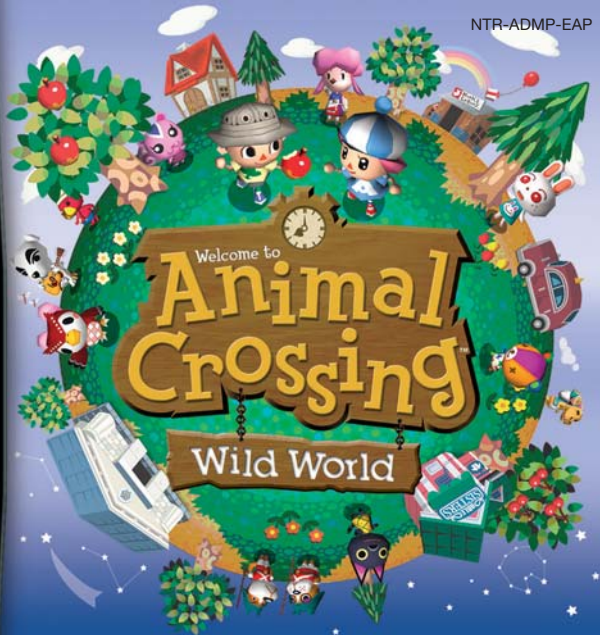




NINTENDO DS™

NTR-ADMP-EAP



MANUAL DE INSTRUCCIONES

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

MANUAL DE INSTRUÇÕES

(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procura sempre este selo quando comprares jogos e acessórios para garantir a absoluta compatibilidade com o teu produto Nintendo.

Gracias por adquirir ANIMAL CROSSING™: WILD WORLD™ para Nintendo DS™. Obrigado por escolheres o cartão de juego Animal Crossing™: Wild World™ para as Consolas Nintendo DS™.

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: Lê com atenção as Informações Importantes sobre Saúde e Segurança incluídas neste manual antes de usares a tua Consola Nintendo DS, o cartão de jogo, cartucho de jogo ou acessório. Lê por completo este Manual de Instruções para garantiremos um aproveitamento máximo do teu novo jogo. Poderás encontrar informações importantes relativas 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.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

Este cartão de jogo apenas funcionará com as Consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

IMPORTANTE: A utilização de um dispositivo ilegal com as Consolas Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.



JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR INSERTANDO UNA TARJETA DS EN CADA CONSOLA NINTENDO DS.

JOGO MULTI-CARTÃO SEM FIOS DS

ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS EM QUE CADA SISTEMA NINTENDO DS CONTÉM UM CARTÃO DE JOGO SEPARADO.



CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO

ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

ESTE JOGO FOI CONCEBIDO PARA UTILIZAR A NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.

© 2005 – 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.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

CONTENTS

Español	4
Português	42

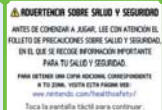
Índice

Empezar a jugar	4	Las Hermanas Manitas	23
Cómo usar la pantalla táctil	7	El museo	26
Cómo usar los botones	9	El portón	28
Cuando estés fuera	10	¡Date una vuelta por el mundo!	30
La pantalla de objetos	11	La función Contact Mode	34
Cuando estés en casa	16	Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)	36
El ayuntamiento	18	La Conexión Wi-Fi de Nintendo	38
La tienda de Tom Nook	21		

Todas las ilustraciones usadas en las explicaciones de este manual han sido tomadas de la pantalla táctil.

Empezar a jugar

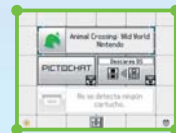
Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ está apagada. Luego inserta la tarjeta DS de ANIMAL CROSSING™: WILD WORLD en la ranura para tarjetas de Nintendo DS y enciende la consola. Después de que aparezca la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**, toca la pantalla táctil para continuar.



En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca el panel ANIMAL CROSSING: WILD WORLD para entrar en el juego.

Si has configurado la consola en el MODO AUTOMÁTICO, el juego se cargará automáticamente. Consulta el manual de instrucciones de la consola para obtener más detalles.

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.



Cómo guardar

Para guardar tu progreso en el juego, ve a tu habitación y échate en la cama o simplemente pulsa START cuando estés dándote una vuelta por el pueblo. Cuando vuelvas al juego, empezarás siempre desde tu habitación. Cuando haya más de un personaje en la habitación, deberás elegir con cuál de ellos saldrás al pueblo. El tiempo que haya transcurrido desde la última vez que jugaste será calculado por el reloj interno de la consola Nintendo DS. Cambiar la hora en ANIMAL CROSSING: WILD WORLD no afectará a la hora que marque el reloj interno de la consola Nintendo DS. Sin embargo, cambiar la hora en el reloj de la consola sí afectará al reloj de ANIMAL CROSSING: WILD WORLD. Ten cuidado.



Al empezar un nuevo juego

En el taxi de camino al pueblo, se te preguntará la hora, tu nombre (y si eres chico o chica), el nombre del pueblo al que vas y alguna cosilla más. Consulta la página 8 para más información sobre cómo responder.

Continuar un juego empezado

CONTINUAR

Para continuar un juego, toca el personaje con el que quieras jugar. Si tocas el TELÉFONO de la habitación...

CAMBIAR RELOJ

Cambiar la fecha y la hora del juego.

CAMBIAR SONIDO

Elegir entre ESTÉREO o ENVOLVENTE y cambiar el idioma en el que hablan los personajes del juego.

DESCARGAS

Elegir si quieres descargar cartas, anuncios para el tablón e incluso una misteriosa gata que podrá visitar tu pueblo a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo).



NUEVO RESIDENTE

Hasta cuatro jugadores pueden jugar a ANIMAL CROSSING: WILD WORLD con la misma tarjeta. Elige esta opción para permitir que llegue un nuevo jugador a tu pueblo.

CONTACT MODE

El juego incluye esta función. Consulta la página 34 para obtener más información.

OTRAS COSAS

BORRAR PUEBLO

Demoler el pueblo.

BORRAR RESIDENTE

Borrar un jugador de la tarjeta de ANIMAL CROSSING: WILD WORLD.

ACOGER RESIDENTE

Preparar tu pueblo para permitir que un amigo pueda mudarse a él (consulta las páginas 19 y 20).

AJUSTES CWF

Cambiar los ajustes de la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Consulta la página 32 y el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo para obtener más información.

Una vez borrados, los datos no podrán recuperarse. Ten mucho cuidado.

Cómo usar la pantalla táctil

La pantalla táctil

Toca la pantalla táctil para jugar. Para obtener más detalles sobre cómo usar correctamente el lápiz táctil de Nintendo DS, consulta la página 10.



Controles básicos

Caminar/Correr

Toca la dirección en la que quieras ir.



Coger un objeto

Toca el objeto que quieras coger del suelo.



Usar un objeto

Toca tu personaje.



Toca el objeto con el que quieras hacer algo.



Cómo usar el teclado

Elige entre letras/números, caracteres especiales (donde encontrarás las vocales con tilde y la eñe) y símbolos.

Copia los caracteres seleccionados.

Alterna entre mayúsculas y minúsculas.

Usa mayúscula o símbolo en el siguiente carácter.



Pega los caracteres copiados.

Borra el último carácter.

Salto de línea.

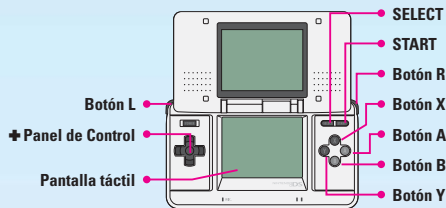
Toca estas teclas para escribir.

Tendrás que usar el teclado:

- Para escribir tu nombre y el de tu pueblo.
- Para escribir cartas.
- Para chatear con tus amigos.

Y para muchas más cosas...

Cómo usar los botones



START

Guardar.

SELECT (ver página 8)

Abrir y cerrar la **pantalla del teclado**.

Botón A (ver página 10)

- Frente a alguien: hablar.
- Delante de una puerta: entrar.
- Frente a un árbol: agitarlo.
- Frente al tablón de anuncios: leer los mensajes.
- Con un objeto en la mano: usar el objeto.

Botón B

- Coger un objeto.
- Coger un mueble.
- Coger una flor.
- Cancelar.

Botón X

Abrir y cerrar el mapa.

Botón Y (ver página 11)

Abrir y cerrar la **pantalla de objetos**.

Botón L o Botón R (ver página 11)

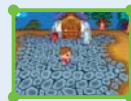
Pasar de una pestaña a otra en la **pantalla de objetos**.

Panel de Control


- Caminar.
- Correr: manteniendo pulsado a la vez el Botón B, el Botón L o el Botón R y una dirección en el Panel de Control.
- Mover el cursor: en la **pantalla de objetos**, etc.

Pantalla táctil

Verás un icono en pantalla cada vez que cambies el modo con el que controlas el juego.



 Jugar con la pantalla táctil.

 Jugar con los botones.

Cuando estés fuera

Caminar/Correr



Pulsa el **+** Panel de Control para caminar. Para correr, mantén pulsado a la vez el Botón B, el Botón L o el Botón R.



Para caminar, toca un área cercana al jugador; para correr, toca un área más alejada de él.



Distintas acciones

Para realizar distintas acciones, como hablar, entrar en casas, leer mensajes en el tablón de anuncios, agitar los árboles, etc., pulsa el Botón A o usa el lápiz táctil.

Frente a un vecino...




Delante de una puerta...




También puedes...










La pantalla de objetos

Pulsa el Botón Y o toca  para ver la **pantalla de objetos**, donde aparecerá todo lo que lleves en los bolsillos. Puedes llevar un máximo de 15 objetos (sin contar con lo que lleves puesto o en la mano) y un máximo de 10 cartas.

- Mueve el cursor con el **+** Panel de Control.
- Selecciona un objeto con el Botón A o tócalo con el lápiz táctil.
- Regresa a la **pantalla de juego** pulsando el Botón Y o tocando .

Cambiar de pestaña




Elige un icono y pulsa el Botón A, o pulsa el Botón L o el Botón R para pasar de una a otra.

-  Lista de objetos
-  Diseños
-  Peces
-  Bichos
-  Teclado
-  Mapa
-  Lista de amigos

Tu nombre y el pueblo donde vives.



Cantidad de bayas que llevas.

Objetos

-  Muebles
-  Ropa
-  Papel de carta

Tus cartas

Las rosas son las que has recibido; las azules, las que has escrito.

-  Carta no leída
-  Carta leída
-  Carta con regalo



Cuando recibas objetos o bayas

Coge la bolsa de bayas de la **lista de objetos**, ponla sobre el contador del dinero y pulsa el Botón A.

Con el lápiz táctil, solo tienes que arrastrar la bolsa hasta el contador.

Los submenús

Los submenús permiten usar y mover objetos. Las opciones del submenú dependerán del objeto seleccionado y de dónde te encuentres. Aquí te ofrecemos una explicación general.

COGER

Esta opción solo aparece cuando usas los botones para controlar el juego. Puedes COGER objetos y moverlos por la **pantalla de objetos**. También puedes usar esta opción para recoger muebles y enviar objetos con tus cartas. Con el lápiz táctil, tocar y sujetar un objeto es lo mismo que seleccionar COGER. Luego arrastra el objeto para moverlo.

DEJAR EN EL SUELO

Coger un objeto de los bolsillos y dejarlo en el suelo. Los objetos que dejes en el suelo cuando no estés en casa permanecerán un tiempo donde los dejaste. Si desaparecen al cabo de un tiempo, ve a hablar con Nocencio, uno de los guardianes del portón: quizás pueda ayudarte a recuperarlos...

TIRAR

Deshacerte de una carta. Si tiras una carta, desaparecerá para siempre, ¡ten mucho cuidado!

¡Cambia de ropa cuando quieras!



Coge la ropa que quieras ponerte.



Llévala hasta tu personaje y pulsa el Botón A.



¡Así de fácil es cambiarse de ropa!

Con el lápiz táctil, solo tienes que arrastrar la prenda o el accesorio que quieras ponerte hasta tu personaje.

Cuando te pongas una prenda o un accesorio nuevo, lo que llevabas puesto antes volverá a los bolsillos. Cuando quieras quitarte una prenda o un accesorio, elige QUITAR PRENDA o QUITAR ACCESORIO.

¡Usa las herramientas!

Cambiar de herramienta es igual de fácil que cambiar de ropa: coge la herramienta de tu **lista de objetos** y llévala hasta tu personaje. Para volver a guardarla, selecciona a tu personaje y elige QUITAR OBJETO.

Pala

Desentierra tesoros o entierra tú mismo objetos para que otros los encuentren.



Caña

Pesca en el río o en el mar. Todas las capturas que pesques aparecerán luego en la lista de peces.



¡Hay muchas más herramientas!

¡Escribe una carta!

1 Elige un tipo de papel y un destinatario

Coge papel de carta de tu lista de objetos y elige ESCRIBIR CARTA. Cuando aparezca el papel, elige un destinatario.

2 Redacta la carta

Cuando hayas decidido a quién quieres escribir, ¡ponte a ello! (consulta la página 8 para saber cómo teclear). Cuando hayas terminado, la carta aparecerá en azul en la sección de cartas de la **pantalla de objetos**.

Añadir un regalo a la carta

Si quieres enviar un regalo con la carta, coge el objeto de tu **lista de objetos** y déjalo caer en la carta.

Reescribir una carta

¿Has cambiado de idea? Puedes reescribir la carta. Si quieres cambiar el destinatario, no tienes más que elegir otro.

3 Lleva la carta a la oficina de correos

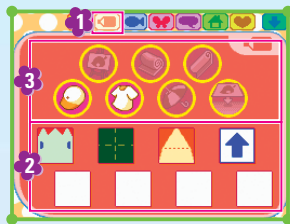
Para enviar la carta, llévala a la oficina de correos del ayuntamiento y dásela a Sol. ¡A lo mejor el personaje a quien escribes te contesta!

Regalos en las cartas

Elige el regalo en el submenú de la carta y arrástralo a tu **lista de objetos**.

¡Crea tus propios diseños!

Crea diseños y aplícalos a objetos, como prendas y paraguas.



1 Abre la **pantalla de diseño**.

2 Elige el diseño que quieres usar.

3 Elige a qué quieres aplicarlo.



Cuadro



Papel de pared



Ropa



Suelo



Suelo de la casa



Sombrero



Paraguas

Para saber cómo crear tus propios diseños, consulta la página 25.

También puedes aplicar tus diseños en el suelo del pueblo, ¡pruébalo! Para quitarlos, solo tienes que recogerlos.

Cuando estés en casa

Amueblar una habitación

Elige el objeto que quieres poner en tu casa y selecciona DEJAR EN LA SALA.

Si no hay espacio suficiente en tu casa, no podrás dejar en ella ningún objeto.

Cosas de casa...

Cómo poner orden


Para recoger un objeto, ponte frente a él y pulsa el Botón B o tócalo con el lápiz táctil.

Cómo usar objetos


Hay algunos objetos que puedes utilizar; para ello, pulsa el Botón A, mueve el **+** Panel de Control en dirección al objeto o simplemente toca la cabeza de tu personaje con el lápiz táctil.

En tus armarios y cajones, puedes guardar hasta 90 objetos. Sin embargo, no podrás guardar seres vivos ni objetos que los vecinos te hayan dado para que se los entregues a otro personaje.

Cambia la perspectiva

Pulsa el Botón X o toca  para cambiar el ángulo de la cámara. Vuelve a pulsar cualquiera de los dos para ocultar los iconos de control.



Elige una flecha para cambiar el ángulo de la cámara. Toca  para volver a la perspectiva inicial.

Con los muebles a cuestas



Agarra bien el mueble...

Ponte frente al mueble y mantén pulsado el Botón A o toca tu personaje. Si no hay espacio suficiente, no podrás mover el mueble.



Empujar

Mantén pulsado el Botón A y pulsa **▲** en el **+** Panel de Control o desliza el lápiz sobre tu cabeza en la dirección del mueble.



Tirar

Mantén pulsado el Botón A y pulsa **▼** en el **+** Panel de Control o desliza el lápiz sobre tu cabeza en dirección opuesta al mueble.



Girar

Mantén pulsado el Botón A y pulsa **◀** o **▶** en el **+** Panel de Control o desliza el lápiz sobre tu cabeza hacia un lado.

El ayuntamiento

En el ayuntamiento de tu pueblo encontrarás el centro cívico, la oficina de correos y el contenedor de reciclado. Si quieres enterarte de lo que pasa en el pueblo, ve al centro cívico. Para enviar una carta, pagar la hipoteca o realizar una transacción en tu cuenta bancaria, ve a la oficina de correos.



Funciones del centro cívico

ATENCIÓN CIUDADANO

Entérate de cosas sobre la calidad de vida de tu pueblo y aprende maneras de hacer que el pueblo sea lo más agradable posible.

MELODÍA DEL PUEBLO

Cambia la melodía del pueblo, la canción que lo identifica. Selecciona las notas con forma de rana y desplázalas arriba y abajo para ajustar el tono.

DONACIONES

Dona bayas para los necesitados de Poconá. Es por una buena causa.

QUIERO MUDARME

Vete a vivir a otro pueblo en otra tarjeta DS. Para saber más cosas sobre cómo mudarte, consulta las páginas 19 y 20.

Funciones de la oficina de correos

ENVIAR UNA CARTA

Puedes enviar cartas a los residentes del pueblo. Selecciona la carta que quieres enviar y colócala en la bandeja roja.

PAGAR HIPOTECA

Aquí puedes hacer ingresos para pagar el préstamo de Tom Nook. Todos los residentes de tu casa comparten la hipoteca.

VER MI CUENTA

Ingresa tus bayas en la cuenta o retíralas cuando necesites dinero.

ARCHIVAR CORREO

Guarda las cartas que recibas. Selecciona la carta de tus bolsillos y ponla en la bandeja roja.

Puedes guardar hasta 75 cartas. A la hora de enviar o archivar correo, pulsa el Botón Y para poner rápidamente las cartas de la **pantalla de objetos** en la bandeja roja de la oficina de correos y viceversa. Si quieres enviar o guardar una carta, pulsa el Botón Y para ponerla en la lista de Sol.

Contenedor

Aquí puedes tirar las cosas que no quieras. La recogida es lunes y jueves a las 6 de la mañana.

Mudanza

Si quieres irte a vivir a otro pueblo, solo necesitas otra tarjeta DS de ANIMAL CROSSING: WILD WORLD. Cuando decidas mudarte, ve al centro cívico del ayuntamiento.

- Al mudarte, tu personaje dejará de residir en ese pueblo.
- Las bayas que hayas ingresado en tu cuenta bancaria y las cartas guardadas se transferirán a tu nuevo pueblo.
- No podrás llevarte los objetos que tengas en los cajones.
- Sí podrás llevarte lo que tengas en los bolsillos, así como tus diseños.
- Las cartas de tu buzón desaparecerán. ¡Guarda las importantes antes de mudarte! ¡No te olvides de mirar el correo antes de marcharte!
- Cuando te mudes, perderás tu LISTA DE AMIGOS. Pide a tus amigos que vuelvan a registrarte en sus LISTAS DE AMIGOS para que podáis seguir jugando juntos con la CWF de Nintendo.
- No podrás mudarte a un pueblo que en el que ya residen cuatro jugadores.

Cómo mudarte

1. **Prepara otra tarjeta DS en otra Nintendo DS**

Además de la tarjeta y de la Nintendo DS con las que juegas, ten lista en otra consola otra tarjeta DS con el pueblo al que te quieres mudar.

2. **Prepara la mudanza**

Inicia una partida con el personaje que se va a mudar, ve al ayuntamiento y selecciona QUIERO MUDARME. Luego enciende la Nintendo DS que contenga la tarjeta DS con el pueblo de destino y espera en la **pantalla del título**.

3. **Inicia la comunicación**

Cuando tengas las dos tarjetas DS preparadas, haz que tu personaje empiece la mudanza. En la tarjeta DS de destino, elige OTRAS COSAS y después ACOGER RESIDENTE. Así se iniciará la comunicación.

4. **¡Mudanza finalizada!**

Cuando finalice la comunicación, habrás completado la mudanza.

La tienda de Tom Nook

En la tienda de Tom Nook puedes hacer mucho más que comprar. Habla con él para que te diga qué otras cosas puedes hacer.

¡De compras!

Colócate frente al objeto y selecciónalo. Si lo quieres, selecciona ¡SÍ, COMPRO! Si no lo quieres, selecciona NO, GRACIAS. Y si prefieres verlo antes de comprar, di ¿A VER?

Tom Nook cambia su selección de productos cada día. Si no encuentras nada que te guste ¡siempre puedes volver al día siguiente!

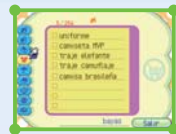
¡QUIERO VENDER!

Si quieres ganarte algunas bayas, ¡vende los objetos que hayas encontrado! Arrastra el objeto que quieras vender de tus bolsillos a la ventana de Tom Nook y pulsa LISTO.

Pulsa el Botón Y para desplazar el objeto directamente a la ventana de Tom Nook. Cuando hayas vendido un objeto, no podrás recuperarlo, así que piénsatelo bien antes de venderlo.

¿CATÁLOGO?

En el catálogo aparecen todos los objetos que has tenido alguna vez. Selecciona el objeto que quieras para encargarlo. Selecciona los iconos de la izquierda para cambiar los tipos de objeto.



¿COMPRAS NABOS?

El precio de los nabos cambia cada día. No te olvides de preguntar; ¡el secreto está en venderlos por más bayas de las que tú pagaste!

La Máquina de Registro de Puntos de Tom Nook

Cada vez que compras algo en la tienda de Tom Nook, ganas puntos. Usa la Máquina de Registro de Puntos que hay en el rincón de la izquierda de la tienda para consultar cuántos puntos tienes. A medida que ganes puntos, mejorará tu categoría como miembro del Programa de Puntos, recibirás regalos e incluso conseguirás descuentos especiales.

Conforme avances en el juego, Tom Nook irá ampliando la tienda. Aumentará su selección de productos y acabará por instalar un salón de belleza en el que podrás cambiar tu imagen con un nuevo corte de pelo.



Máquina de Registro de Puntos

Las Hermanas Maniñas

En la tienda de las Hermanas Maniñas (diseño que pones, diseño que quitas), puedes comprarte ropa y complementos, además de exponer tus propios diseños.

Puedes llevar hasta 8 diseños.

Cómo comprar

Colócate frente al objeto que quieres comprar y selecciónalo. ¡También te lo puedes probar para ver cómo te queda antes de comprarlo!

Cuando elijas un diseño en la tienda puedes decir...

¡QUIERO EXPONER!

Puedes exponer el diseño que has creado en la tienda.

Sin embargo, el diseño que esté expuesto en su lugar se perderá. ¿Pasaría algo...?

NO, NADA

El diseño que esté expuesto en la tienda desaparecerá y será sustituido por el tuyo.

LO CAMBIARÉ

Así puedes intercambiar tu diseño por el que está expuesto en la tienda.

¡LO QUIERO!

Puedes quedarte con el diseño que has seleccionado, pero antes tendrás que borrar uno de tus diseños.

¡LO CAMBIO!

Cambia uno de tus diseños por uno de los de la tienda.

Cuando cambias un diseño, cambias también todos los objetos a los que se haya aplicado ese diseño. Sin embargo, el diseño de la ropa y los paraguas expuestos en la tienda y el de la bandera no cambian.

Si hablas con Pili...

¡QUIERO DISEÑAR!



Elige dónde quieres poner el diseño. Perderás uno de los 8 diseños que tienes.



Para crear un diseño, usa las herramientas de diseño.



Cuando hayas terminado, elige un nombre para el diseño y pégalo.

En la página siguiente encontrarás información sobre cómo crear un diseño. Consulta la página 15 si quieres saber cómo usar tu diseño.

¡QUIERO VENDER!

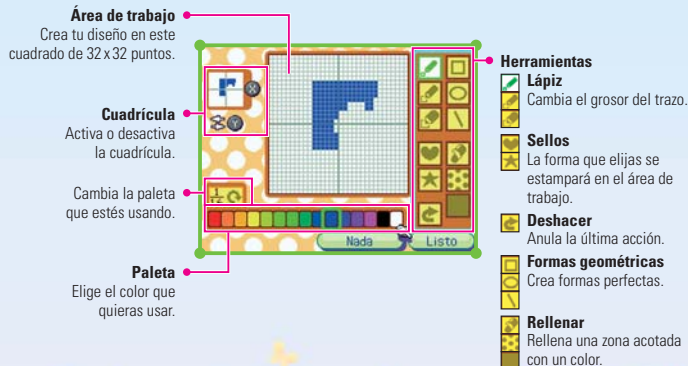
Vender un diseño es igual que vender un objeto en la tienda de Tom Nook. Selecciona el objeto que quieres vender y desplázalo a la ventana.

- Selecciona el objeto con el Botón Y para arrastrarlo a la ventana.
- En la tienda de las Hermanas Manitas solo puedes vender ropa, sombreros, paraguas y complementos.

Crea tus propios diseños

¡Crear diseños con el lápiz táctil es coser y cantar! Sigue estos consejos...

+ Panel de Control	Mover el cursor
Botón X	Activar o desactivar la cuadrícula
Botón A	Confirmar
Botón B	Cambiar el color del área de trabajo o salir de la pantalla de diseño
Botón Y	Cambiar de función



El museo

Todas tus donaciones de bichos y peces, así como de obras de arte y fósiles, serán bien acogidas en las vitrinas de este particular museo. También puedes crear tus propias constelaciones en el observatorio o darte una vuelta por la cafetería El Alpiste para darle gusto al paladar con una buena taza de café.



¡DONACIÓN!

Puedes donar fósiles, cuadros, bichos y peces para que sean expuestos en el museo y poder verlos siempre que quieras. Solo tienes que sacar de los bolsillos aquello que quieres donar.

¡TENGO UN FÓSIL!

Sócrates hará una labor de identificación de los fósiles que le entregues. Elige un fósil que tengas en los bolsillos y entrégaselo.

¿LA EXPOSICIÓN?

Esta lista muestra todos los objetos que han sido donados al museo. Toca los iconos inferiores para cambiar de categoría.



Observatorio

Colócate delante del telescopio y tócalo con el lápiz táctil, o pulsa el Botón A, para usarlo.

CREAR CONSTELACIÓN

¡UNA NUEVA!

Da vida a una nueva constelación.

¡CAMBIAR UNA!

Modifica una constelación existente.

¡BORRAR!

Usa esta opción para borrar una constelación existente.

Algunas opciones no estarán disponibles hasta que hayas creado al menos una constelación.

VER CONSTELACIONES

¡OBSERVAR!

Deléitate con la visión de tu propia creación.

MEJOR MOMENTO

Averigua cuál es el mejor momento para ver tus constelaciones.

Cómo crear una constelación

Une las estrellas para dar vida a tu propia constelación.

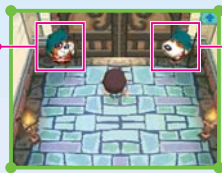


- Solo puedes unir las estrellas que están conectadas por una línea azul.
- Para borrar las líneas de unión, solo tienes que tocarlas. Sin embargo, no puedes borrar las que están interconectadas.
- Dispones de 16 líneas como máximo para dar rienda suelta a tu imaginación.
- En el cielo de cada pueblo solo caben 16 constelaciones.

El portón

Habla con los guardianes del portón para preguntar por objetos perdidos, cambiar la bandera del pueblo y visitar otros pueblos.

Nocencio es el guardián de la izquierda.



Vigilio es el guardián de la derecha.

Nocencio

¿ALGUNA NOVEDAD?

Nocencio está al tanto de los visitantes especiales. Si recibes visita de una conexión inalámbrica (DS a DS) o de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, te informará de quién ha sido la última persona en cruzar el portón.

¿OBJETOS PERDIDOS?

Es como estar delante de tu propia oficina de objetos perdidos. Se almacenan hasta 15 objetos que son reemplazados gradualmente por los más recientes. ¡Puedes reclamar como tuyo cualquiera de estos objetos!



CAMBIAR BANDERA

Puedes reemplazar el diseño de la bandera de tu pueblo con uno que hayas creado tú.

¡USA ESTE! Desecha el diseño actual de la bandera y lo reemplaza por el que tú elijas.

¡CÁMBIALO! El diseño de la bandera se intercambia con el que tú tienes.

Vigilio

¡QUIERO SALIR!

Elige esta opción si quieres visitar otros pueblos, ya sea con la comunicación inalámbrica de DS A DS o a través de la CWF DE NINTENDO.

¡ESPERO VISITA!

Tus amigos pueden venir a visitarte desde otros pueblos. Consulta las páginas siguientes para tener más información sobre las visitas.

CÓDIGO DE AMIGO

Si quieres jugar con alguien a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, necesitarás un código de amigo. Habla con Vigilio, el vigilante de la derecha, elige CÓDIGO DE AMIGO y, más tarde, elige ¡SÍ! para que te expida un código de amigo. Consulta la página 38 para conocer más detalles sobre la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

¡Date una vuelta por el mundo!

¡Visita el pueblo de un amigo y prepárate para hacer más amigos!

Qué necesitas para viajar

Haz que el jugador al que vas a visitar abra el portón de su pueblo (solo tiene que hablar con Vigilio y elegir ¡ESPERO VISITA!). Después, habla tú con tu vigilante y elige ¡QUIERO SALIR! y el método de conexión que use tu amigo.

Hay dos formas de salir de visita:

DS A DS

Puedes viajar al pueblo de una Nintendo DS cercana usando la comunicación inalámbrica (consulta las páginas 36 y 37).

CWF DE NINTENDO

Visita a tus amigos usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo (consulta la página 32). Para usar la CWF de Nintendo, antes debes configurar los ajustes de la CWF (consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo).

- Pueden interactuar simultáneamente hasta cuatro jugadores.
- La Conexión Wi-Fi de Nintendo solo estará disponible siempre que uses la misma consola Nintendo DS y la misma tarjeta DS que usaras la primera vez que te conectaras. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo para obtener más información de usuario.

¡Viaja de una DS a otra DS!

1 Vigilio lo prepara todo

Habla con Vigilio y elige ¡QUIERO SALIR!, y luego selecciona DS A DS (consulta las páginas 36 y 37).

Es posible que quieras viajar a un pueblo que no haya mencionado Vigilio...

Cuando haya muchos pueblos disponibles para visitar, es posible que Vigilio te mencione uno al que no quieres ir. En ese caso, elige ¿HAY OTRO PUEBLO? y selecciona el que quieres visitar.

2 El portón

Si consigues establecer comunicación con el otro pueblo, el portón se abrirá y podrás salir de visita.


Registro de amigos a través de la comunicación inalámbrica

Si pulsas sobre REGISTRO en la LISTA DE AMIGOS mientras juegas DS A DS, podrás registrar a los jugadores con los que estás jugando. Necesitarás esta información si luego quieres jugar con ellos mediante la CWF de Nintendo (consulta la página 32).

- En la LISTA DE AMIGOS hay espacio para 32 personas.
- Si alguna de ellas se muda, su dirección cambiará y tendrás que volver a registrarla en la LISTA DE AMIGOS.



¡Viaja con la Conexión Wi-Fi de Nintendo!

- 1 Para poder jugar con tus amigos "online" con la CWF de Nintendo, los anfitriones y los visitantes deben estar correctamente registrados en sus respectivas LISTA DE AMIGOS. Si por algún motivo no puedes registrar a un amigo mediante la comunicación inalámbrica DS a DS, sigue las siguientes instrucciones para intercambiar manualmente los códigos de amigo. Pulsa  para conocer tu código de amigo en la LISTA DE AMIGOS. Si careces de código, se mostrará ??????????. En ese caso, habla con Vigilio, elige CÓDIGO DE AMIGO y luego selecciona ¡SÍ! para que te dé uno. (Para que te sea asignado el código de amigo, debes conectarte al menos una vez a la CWF de Nintendo. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.) Pásale tu código de amigo a la gente que quieras registrar y viceversa. Para añadir el código de un amigo a tu lista, elige REGISTRO en la LISTA DE AMIGOS, selecciona USAR CÓDIGO y anota el código de tu amigo, su nombre y el pueblo donde vive.

El Acuerdo de Licencia de Uso por el que se rige la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo o en el sitio web: support.nintendo.com

2 Habla con Vigilio

Una vez el código esté registrado, habla con Vigilio y elige ¡QUIERO SALIR! y CWF DE NINTENDO. Tendrás la posibilidad de cambiar la configuración de la CWF DE NINTENDO. Elige NO, GRACIAS si no tienes que hacerlo. Si, por el contrario, eliges ¡CAMBIARLA!, se guardará tu progreso automáticamente y se mostrará la **pantalla de Configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo**. En ella podrás introducir o actualizar las opciones de conexión. En cuanto confirmes los cambios, aparecerá la **pantalla del título**. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo para obtener más información.

3 Elige el nombre del jugador cuyo pueblo quieres visitar

Verás qué amigos tienen sus portones abiertos. Así podrás elegir más fácilmente a la persona que quieres visitar.

4 El portón

Si consigues establecer comunicación con el otro pueblo, el portón se abrirá y podrás salir de visita.

Cuando quieras volver a casa

Para regresar a tu pueblo, solo tienes que hablar con Vigilio en el pueblo en que estás de visita y elegir ME VUELVO A CASA. Si el anfitrión pulsa START y elige GUARDAR Y SALIR, todos los jugadores regresarán a sus casas.

- Al terminar la comunicación, el progreso se guardará automáticamente. No apagues la consola.
- Podrás llevarte los objetos que hayas recogido en otros pueblos (fruta, peces, bichos, etc.).
- Cuando te encuentres en otro pueblo, no podrás donar objetos al museo ni crear constelaciones ni diseños.

Preguntas y respuestas sobre el modo multijugador

Me preocupa la idea de que cualquiera pueda entrar en mi pueblo cuando tengo el portón abierto.

Para que alguien pueda visitar tu pueblo en ANIMAL CROSSING: WILD WORLD haciendo uso de la CWF de Nintendo, esa persona debe tener primero tu código de amigo (consulta la página 29). De esta forma se evita que un desconocido pueda entrar en tu pueblo. Puedes estar tranquilo.

Pero recuerda que, si estás manteniendo una conversación o si tienes un mensaje abierto en el **menú del juego**, ningún amigo podrá visitarte. Cuando esto ocurra, aparecerá un mensaje de información con ciertas instrucciones que debes seguir.

Antes podía conectarme con la CWF de Nintendo, pero ahora...

Si no puedes entrar en la CWF de Nintendo, es posible que tu información de usuario haya sido modificada. La información de usuario puede cambiar si:

- Te mudas a un pueblo en otra tarjeta DS.
- Se borra tu información de usuario en los ajustes de la CWF de Nintendo.
- Tu tarjeta DS de ANIMAL CROSSING: WILD WORLD se ha usado en una consola Nintendo DS distinta.

Si ha ocurrido algo de esto, tendrás que pedirles a todos tus amigos que vuelvan a registrar tu código de amigo en sus respectivas LISTAS DE AMIGOS (consulta la página 31).

La función Contact Mode

Gracias a la función **Contact Mode**, podrás interactuar con otra gente que posea el juego ANIMAL CROSSING: WILD WORLD.

¿Qué es la función Contact Mode?

Cuando dos jugadores tengan activada la función **Contact Mode** y estén cerca el uno del otro, sus juegos de ANIMAL CROSSING: WILD WORLD intercambiarán datos automáticamente.

Consulta las páginas 36 y 37 para saber cómo configurar el modo inalámbrico.

Mediante la función Contact Mode...



Se pueden intercambiar constelaciones.



Se pueden recibir y enviar cartas en botellas.



Los vecinos de un pueblo pueden mudarse a otro.

Como no sabes quién va a recibir el mensaje de tu botella, para proteger tu privacidad cuando estés jugando o te comuniques con otros, asegúrate de no incluir información personal como apellidos, número de teléfono, fecha de nacimiento, edad, correo electrónico o domicilio.

Cómo activar la función Contact Mode

1. Compra una carta en botella en la tienda de Tom Nook. Escribe tu mensaje en la carta y tírala al río o al mar.
2. Guarda la partida y elige CONTACT MODE en la **pantalla del título** (consulta la página 6).
3. Se activará la función **Contact Mode**.
 - Toca la pantalla táctil o pulsa el Botón A para desactivar la función **Contact Mode**.
 - Una vez activada esta función, puedes cerrar la Nintendo DS. La búsqueda de otros jugadores no se detendrá.
 - Si se llega a agotar la batería por el uso prolongado de la función **Contact Mode**, tu progreso se retomará desde la última vez que guardaste.
4. Si has conseguido conectarte con el juego de otro jugador, ¡continúa tu partida para ver si has recibido algo!

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS 1 por jugador

Tarjetas DS de ANIMAL CROSSING: WILD WORLD 1 por jugador

Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.
2. Enciende todas las consolas. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel ANIMAL CROSSING: WILD WORLD con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 32.

Consejos para la conexión

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

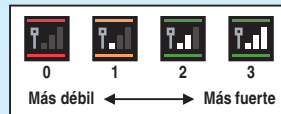
El icono indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

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.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, los jugadores de ANIMAL CROSSING: WILD WORLD podrán jugar juntos a través de internet, sin importar la distancia que los separe.

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo) en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un ordenador con una conexión Wi-Fi (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si no tienes ningún dispositivo Wi-Fi en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se vende por separado). Para más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas Hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.

Para más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de la consola Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página support.nintendo.com

Cuando hables con el personaje que sale en la **pantalla de inicio del juego**, selecciona OTRAS COSAS y luego AJUSTES CWF para acceder al **menú de la CWF de Nintendo**.

Notas



PRINTED IN THE EU