

NINTENDO DS™

NTR-A2DP-EIP



MANUAL DE INSTRUCCIONES MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI

(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)
(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)
(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA)

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Thank you for selecting the NEW SUPER MARIO BROS.™ Game Card for the Nintendo DS™ system.

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

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

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

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

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

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

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

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

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi illegali con le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.

© 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. ALL RIGHTS RESERVED.



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.

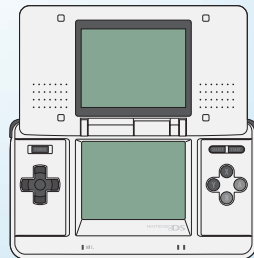
CONTENTS

Español	6
Português	40
Italiano	74

Indice

• I comandi	76	Mega Mario	93
• Come iniziare	78	Mini Mario	94
Seleziona una modalità	79	Tarta Mario	94
• Opzioni	80	Mario Vs Luigi (Due giocatori)	95
Mario (Un giocatore)	81	• Mario Vs Luigi: come iniziare	95
• Peach in pericolo	81	Il collegamento	95
• Mario: come iniziare	82	Impostare le regole di gioco	97
Seleziona un file	82	Vedere gli schermi di gioco	98
• Vedere gli schermi di gioco	83	Minigiochi	
Schermo mappa	83	(Da uno a quattro giocatori)	99
Schermo azione	85	• Minigiochi	99
Tappe e traguardi	86	Sfida Vs	99
Errori e Game Over	86	1 giocatore	101
Menu di pausa	87	• Comunicazione wireless DS	
Salvataggio e modalità riposo	87	(con una scheda)	102
Oggetti e segreti	88	• Comunicazione wireless DS	
• Azioni	89	(con più schede)	103
Le azioni principali di Mario	89		
I potenziamenti di Mario	92		

Schermo superiore



Schermo inferiore

In questo manuale di istruzioni, le immagini che indicano lo schermo superiore del Nintendo DS™ hanno una cornice **verde**, quelle che indicano il touch screen (schermo inferiore) una cornice **gialla**.



I comandi

Touch screen

I comandi per touch screen

- Scegli il mondo da raggiungere (vedi pag. 83)
- Usa l'oggetto conservato (vedi pag. 85)
- I comandi nei minigiochi (vedi pag. 99)




Pulsantiera di comando +

- Muovi Mario
- Entra in tubi e porte
- Arrampicati su corde e liane

Microfono



I comandi nei menu

Scegli	Usa la pulsantiera di comando + o il touch screen (conferma automatica della scelta)
Conferma	Usa il pulsante A o il touch screen
Annulla	Usa il pulsante B o tocca 

Il microfono e il touch screen sono usati principalmente nei minigiochi (vedi pag. 99). Per maggiori informazioni sulle azioni, vedi da pag. 89 a pag. 94.

Pulsanti L e R



Puoi muovere lo **schermo mappa** (vedi pag. 83) e lo **schermo azione** (vedi pag. 85) a sinistra e a destra premendo i pulsanti L e R.

START

- Apri e chiudi il **menu di pausa** (vedi pag. 87)
- Apri e chiudi il **menu di pausa** nei minigiochi (vedi pag. 100)

Pulsanti A, B, X o Y

- Pulsante X o Y + Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando +: scatta
 - Pulsante A o B: salta / nuota (in acqua)
- Vedi pag. 80 per informazioni su come cambiare le funzioni dei pulsanti.

Fermare il gioco

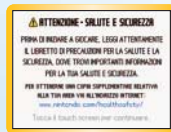
Puoi attivare la **modalità riposo** (vedi pag. 87) chiudendo in ogni momento la tua console mentre giochi nella **modalità per un giocatore**. La **modalità riposo** non funziona durante le partite per più giocatori. Riapri la console per continuare il gioco. Se la console si scarica completamente mentre è in **modalità riposo**, alla prossima partita ripartirai dall'ultimo salvataggio.

Se la console è completamente carica, può rimanere in **modalità riposo** all'incirca per una settimana. Se la luce del LED indicatore d'accensione passa da verde a rossa vuole dire che la console dev'essere ricaricata il prima possibile. La durata della **modalità riposo** dipende dal livello di carica della batteria, dal tipo di gioco e dalla temperatura della console. Se la console si spegne mentre è in **modalità riposo** tutti i tuoi progressi di gioco non salvati andranno persi.

Come iniziare

Assicurati che il Nintendo DS sia spento, inserisci la scheda di gioco **NEW SUPER MARIO BROS.™** nell'apposito alloggiamento scheda finché non senti uno scatto, poi accendi la console.

Una volta accesa la console, comparirà lo **schermo salute e sicurezza**: leggilolo attentamente, poi premi un pulsante o tocca il touch screen per proseguire.



Nel **menu di sistema del Nintendo DS** tocca il pannello **NEW SUPER MARIO BROS.**

Se il Nintendo DS è impostato sulla **modalità A** (automatica), il gioco si avvierà automaticamente, senza bisogno di eseguire le operazioni descritte sopra. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.



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.

SELEZIONA UNA MODALITÀ

Scegli la modalità di gioco che preferisci tra le quattro voci presenti nello **schermo di menu**. Premi Su o Giù sulla pulsantiera di comando **+** per selezionare una modalità e premi il pulsante A per confermare. Puoi anche effettuare la scelta toccando il touch screen. Premi il pulsante B per tornare allo schermo precedente.

MARIO VS LUIGI (Due giocatori)

La modalità per due giocatori dove tu e un amico guidate Mario e Luigi e vi sfidate per raccogliere le Mega Stelle (vedi pag. 95).

OPZIONI

Cambia le impostazioni sonore e dei comandi (vedi pag. 80).



MARIO (Un giocatore)

La modalità per un giocatore dove tu guidi Mario e devi superare tutti i livelli per salvare la Principessa Peach (vedi pag. 82).

MINIGIOCHI (Da uno a quattro giocatori)

Una marea di minigiocchi per un massimo di quattro giocatori (vedi pag. 99).

Opzioni

In questo schermo potrai cambiare le impostazioni sonore e dei comandi. Usa lo stilo o la pulsantiera di comando **+** per selezionare la voce di menu che ti interessa e per fare i cambiamenti. Premi il pulsante B per confermare i cambiamenti e tornare al **menu principale**.

SUONO

Scegli le impostazioni sonore che preferisci.

Tocca OK o premi il pulsante B per salvare le tue impostazioni e tornare al **menu principale**.



COMANDI

Scegli le impostazioni dei comandi che fanno al caso tuo.



Quando il manuale indica i pulsanti SALTO e SCATTO, si riferisce ai comandi impostati nello **schermo delle opzioni**.

MARIO (Un giocatore)

Peach in pericolo

Edizione straordinaria!

La Principessa Peach è stata rapita! Un misterioso assalitore ha preso con sé l'amata sovrana del Regno dei Funghi mentre questa passeggiava serenamente con Mario. Com'è potuto succedere con l'eroe nei paraggi?



Principessa Peach

Testimoni raccontano che la passeggiata procedeva tranquillamente quando ad un tratto sia Mario che la Principessa Peach hanno avvistato del fumo provenire dal castello. Il mitico baffone si è messo immediatamente in azione, precipitandosi verso l'incendio. Nel momento in cui Mario si è allontanato, la principessa è sparita!

Chi c'è dietro la sparizione della Principessa Peach? Chi ha organizzato l'attacco al castello?

I due fatti sono collegati?

Un tempo Bowser Junior non pensava che la Principessa Peach fosse sua madre?

A quanto pare Mario avrà bisogno di tutti i Megafunghi che riuscirà a trovare per riuscire a sbrogliare quest'intricata matassa!



Mario



Bowser Junior

Mario: come iniziare

SELEZIONA UN FILE

Per iniziare una nuova partita, usa lo stilo per scegliere un file NUOVO o la pulsantiera di comando **+** e il pulsante A per confermare. Per continuare una partita precedente seleziona un file che contiene dati salvati (vedi pag. 87).

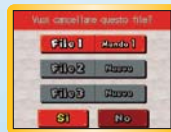
COPIA

Scegli il file da copiare e il file di destinazione.



CANC. (Cancella)

Seleziona il file da cancellare.



Quando appaiono gli schermi qui a destra, premi contemporaneamente i pulsanti A, B, X, Y, L e R per cancellare tutti i dati salvati nella scheda di gioco.

ATTENZIONE! I dati salvati cancellati o sovrascritti non potranno più essere recuperati.



Vedere gli schermi di gioco

1 Schermo mappa

Usa la pulsantiera di comando **+** per muovere Mario sulla mappa. Premi il pulsante A per iniziare il livello su cui si trova. Termina un livello per passare al prossimo e supera il castello alla fine di ogni mondo per andare al mondo successivo.

Nome livello e Monete Stella

Il nome del livello e il numero di Monete Stella raccolte all'interno del livello. Se il simbolo lampeggia vuol dire che Mario ha raccolto le monete, ma non ha ancora terminato il livello (vedi pag. 86).

Il numero totale di Monete Stella (vedi pag. 88) che Mario ha raccolto in tutti i livelli.

Mappa del mondo

Puoi passare a un mondo differente toccandolo sulla mappa. Non puoi spostarti su quelli colorati di nero.



Livelli

- Livello aperto
- Livello superato
- Livello non aperto

Oggetto conservato
(vedi pag. 85)

Vite rimanenti
(vedi pag. 85)

Barra progressi
(vedi pag. 85)

Torri / Castelli



Mario si scontra con Bowser Junior alla fine di ogni livello torre e combatte contro un boss diverso alla fine di ogni livello castello. Potrai salvare (vedi pag. 87) dopo aver superato un livello torre o castello.




Cartelli Monete Stella



Paga il numero di Monete Stella indicato sul cartello per farlo sparire ed aprire un nuovo passaggio sulla mappa. Una volta spese le tue Monete Stella potrai salvare i tuoi progressi (vedi pag. 87).

Blocchi ? volanti / Martelkoopa



Se vedi un Blocco ? volante o un Martelkoopa in prossimità di un livello sullo **schermo mappa**, ciò indica che in quel livello ne apparirà uno. Cerca il simbolo  sulla barra progressi per capire dove potrebbe apparire.



Casa di Toad



Lungo la strada incontrerai diverse Case di Toad dove potrai ottenere degli oggetti. Colpisci i blocchi o pannelli sullo schermo per ottenerli. Nella Casa di Toad verde potrai ottenere molti 1-Up, ma attenzione: se colpisci il blocco con Bowser, il minigioco finirà. Manterrai tutti gli 1-Up raccolti, ma non potrai colpire altri blocchi.



2

Schermo azione

Monete raccolte

(vedi pag. 88)

Nome livello

Barra progressi

La testa di Mario indica la tua posizione nel livello attuale. Più a destra riuscirai ad avanzare, più ti avvicinerai al traguardo di quel livello.

PUNTI

Qui puoi vedere il numero di punti ottenuti. Ottieni punti distruggendo blocchi ed eliminando nemici.



Monete Stella

Qui vengono mostrate quante Monete Stella presenti nel livello hai raccolto. Tutti i livelli contengono tre Monete Stella.

Tempo rimanente

Se non raggiungi il traguardo del livello prima che scada il tempo, perderai una vita (vedi pag. 86).

Vite rimanenti

Se Mario precipita in un burrone, viene colpito da un nemico, ecc. perderà una vita. Se rimarrà senza vite, sarà Game Over (vedi pag. 86).

Oggetti

Se Mario raccoglie un oggetto quando è già potenziato (vedi pag. 92), l'oggetto raccolto viene conservato sul touch screen. Per usarlo, toccalo e questo scenderà dal cielo nello **schermo azione**.

Tappe



Quando raggiungi una tappa all'interno del livello, apparirà una bandiera sullo **schermo azione** e la tappa comparirà sulla tua barra progressi. Se ripeti il livello, ripartirai dalla tappa intermedia. Però, se giochi in un nuovo livello e poi torni al vecchio livello, ripartirai comunque dall'inizio.



Nota: non tutti i livelli hanno una tappa intermedia.

Traguardi



Ogni livello ha un traguardo. Quando raggiungi la fine del livello salta sul pennone il più in alto possibile. Quanto più in alto arriverà Mario, tanti di più saranno i punti che otterrai.



Se Mario viene colpito da un nemico o cade da un burrone perde una vita. Se perde tutte le vite, la partita finisce e dovrai ricominciare dall'ultimo salvataggio. Se accade scegli CONTINUA o ESCI.



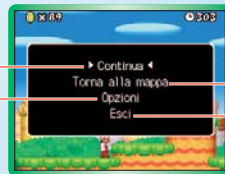
Premi START sullo **schermo mappa** o sullo **schermo azione** per interrompere il gioco e accedere al **menu di pausa**. Seleziona le voci di menu con la pulsantiera di comando **+** e conferma premendo il pulsante A.

CONTINUA

Chiudi il **menu di pausa** e torna al gioco.

OPZIONI

Cambia le impostazioni sonore e dei comandi (vedi pag. 80).



TORNA ALLA MAPPA

Lascia lo **schermo azione** e torna allo **schermo mappa**. Quest'opzione appare solo nel **menu di pausa** dello **schermo azione**.

ESCI

Esci senza salvare e torna allo **schermo del titolo**.

Quando superi un livello torre o castello e quando paghi le Monete Stella necessarie di fronte a un Cartello Monete Stella (vedi pag. 84), vedrai uno schermo simile a quello qui a destra. Scegli SÌ per salvare i tuoi progressi di gioco. Se non puoi salvare, puoi interrompere il gioco utilizzando la **modalità riposo** (vedi pag. 77).



Ogni livello è pieno di oggetti e di segreti. Ecco una piccola lista di alcune delle cose che incontrerai:

Blocco ?



Colpisci un Blocco ? per trovare monete od oggetti.

Moneta



Raccogli 100 monete per ottenere una vita extra.

Stella



Prendila per diventare temporaneamente invincibile. Inoltre, sotto il suo effetto, correrai più velocemente e salterai più lontano.

Fungo 1-Up



Prendilo per ottenere una vita extra.

Blocco avvitamento



Sali su questi blocchi e salta per eseguire un salvo avvitato. Premi Giù sulla pulsantiera di comando + per lanciarti a terra in un travolgente attacco avvitato!

Mattone



Rompi i mattoni: potresti trovare delle monete.

Moneta Stella



Raccogli abbastanza Monete Stella e potrai aprire nuovi livelli (vedi pag. 84).

Anello rosso e monete



Passa attraverso un anello rosso per far apparire per un breve tempo 8 monete rosse. Se le raccogli tutte, sullo schermo apparirà un oggetto.



Blocco interruttore



Salta sui Blocchi interruttore P per trasformare i blocchi in monete e viceversa. I Blocchi interruttore ! fanno diventare solidi i blocchi solo contornati, mentre i Blocchi interruttore ? hanno effetti diversi nei vari livelli.

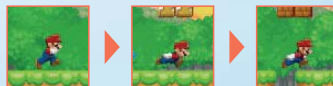


Cammina



Premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando + per far camminare Mario.

Scatta



Tieni premuto il pulsante scatto mentre premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando + per correre. Mario riesce a correre su vuoti grandi quanto un blocco senza cadere.

Chinati



Tieni premuto Giù sulla pulsantiera di comando + per chinarti. Usa questo comando mentre Mario corre per farlo scivolare un po' mentre è chinato.

Salta e schiaccia



Premi il pulsante salto per saltare, premilo e rilascialo immediatamente per effettuare dei salti brevi e premilo più a lungo per salti più lunghi. Saltare sui nemici è il modo più semplice per attaccarli. Se premi questo pulsante nel momento esatto in cui atterri su un nemico, farai un salto più grande del solito.

Colpisci i blocchi da sotto



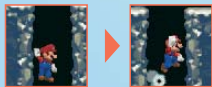
Salta mentre ti trovi sotto un blocco per colpirlo (e, a volte, romperlo). Colpire i blocchi da sotto ti permette di attaccare anche tutti i nemici che si trovano su di essi.

Schianto a terra



Premi Giù sulla pulsantiera di comando **+** mentre salti per effettuare uno schianto a terra. Usa quest'attacco per colpire nemici e blocchi sotto di te. Se vuoi distruggere i mattoni, Mario dev'essere potenziato.

Salto a parete



Mentre scivoli lungo un muro, premi la pulsantiera di comando **+** nella direzione del muro e premi il pulsante salto per calciare il muro e spiccare un balzo verso l'alto.

Doppio salto



Salta mentre corri, poi premi nuovamente il pulsante salto mentre Mario tocca terra per fargli eseguire un doppio salto e ancora una volta per un salto triplo.

Scivola



Premi Giù sulla pulsantiera di comando **+** dalla cima di un pendio per iniziare a scivolare. Mario, scivolando, travolge qualsiasi nemico gli si pari davanti.

Entra in tubi e porte

Premi la pulsantiera di comando **+** nella direzione del tubo per entrarci.



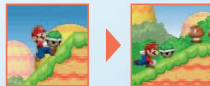
Premi Su sulla pulsantiera di comando **+** per attraversare una porta.

Nuota



In acqua, tieni premuto Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando **+** e premi il pulsante salto per nuotare.

Afferra e lancia oggetti



Colpisci i nemici con il guscio per farli rintanare al suo interno. Poi premi il pulsante scatto per raccoglierglielo e rilascia il pulsante scatto per lanciarlo. I nemici con il guscio non sono l'unica cosa che potrai raccogliere.

Arrampicati sulle recinzioni



Premi Su sulla pulsantiera di comando **+** per aggrapparti a una recinzione. Poi premi Su, Giù, Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando **+** per muoverti. Premi il pulsante salto per lasciarti andare.

Rasente ai muri



Premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando **+** per camminare rasente alle pareti montane. Mentre cammina così Mario può anche effettuare un piccolo salto.

Aggrappati e vai



Premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando **+** per spostarti mentre sei aggrappato a un bordo. Premi Su sulla pulsantiera di comando **+** per risalire.

Oscilla



Premi Su sulla pulsantiera di comando **+** per afferrare corde e liane, poi premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando **+** per oscillare avanti e indietro. Premi il pulsante salto per lasciarti andare.

Colpisci le recinzioni



Premi il pulsante scatto mentre ti arrampichi su una recinzione per colpirla e attaccare i nemici dall'altro lato.

Aziona i pannelli girevoli



Premi il pulsante scatto sui pannelli girevoli per azionarli e arrivare dall'altra parte.

2

I potenziamenti di Mario

Super Mario

Mario diventa più grande e più forte quando prende un Super Fungo. Se viene colpito da un nemico, ritornerà alla sua forma normale.



Mario

Mario nella sua forma normale. Se viene colpito da un nemico o cade da un precipizio, perderà una vita.



Mario di Fuoco

Premi il pulsante scatto per lanciare palle di fuoco.

3

Mega Mario



Puoi trovare i Megafunghi nei Blocchi ? e nei Blocchi ? volanti. Inoltre, puoi ottenerli anche in alcune Case di Toad. Prendi un Megafungo per far diventare Mario un gigante per breve tempo. Mega Mario può travolgere i nemici, i blocchi e persino i tubi semplicemente correndogli contro.



Mega Barra

Questa barra segna i danni che Mega Mario provoca a blocchi, mattoni, ecc. Se la Mega Barra supera un certo livello quando l'effetto del Megafungo svanisce, apparirà un numero corrispondente di Funghi 1-Up.

4

Mini Mario

Prendi un Minifungo per ridurre Mario a dimensioni minuscole. In questa forma, Mario può introdursi nei tubi piccoli e viaggiare per vie ridottissime. Inoltre, è così leggero che può effettuare salti in volo e correre sull'acqua! Se viene colpito dai nemici, però, per Mini Mario è finita.



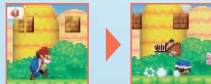
5

Tarta Mario

Non appena Mario raccoglie uno speciale guscio koopa blu, si trasforma in Tarta Mario. Premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando **+** tenendo premuto il pulsante scatto per effettuare un tarta-scatto e scontrarti contro i nemici. Se Mario viene colpito da un nemico mentre non sta effettuando un tarta-scatto, perderà il suo guscio e diventerà Super Mario.

Tarta-scatto

Colpisci i nemici mentre esegui un tarta-scatto per sconfiggerli. Se colpisci un muro o un blocco, Mario continuerà la sua corsa nella direzione opposta. Per fermare il tarta-scatto, rilascia il pulsante scatto.

**MARIO VS LUIGI (Due giocatori)****Mario Vs Luigi: come iniziare**

Le Mega Stelle appaiono a caso su tutto il livello. Fai in fretta e afferra le stelle prima che lo faccia il tuo avversario.

1

Il collegamento

Prima di iniziare una partita in modalità wireless, vedi le pagg. 102 - 104.

Giocatori con la scheda di gioco DS**Giocare con qualcuno che ha la scheda di gioco NEW SUPER MARIO BROS. (Con più schede: G1, G2)**

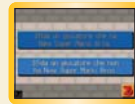
Seleziona il pannello superiore toccandolo o selezionandolo con la pulsantiera di comando **+** e confermando con il pulsante A.



Se scegli MARIO, sarai il giocatore 1.
Se scegli LUIGI, sarai il giocatore 2.

**Giocare con qualcuno che non ha la scheda di gioco NEW SUPER MARIO BROS. (Download DS: G2)**

Seleziona il pannello inferiore toccandolo o premendo il pulsante A.



A prescindere dal personaggio che scegli, sarai il giocatore 1.





I giocatori non possono scegliere lo stesso fratello.

Quando la comunicazione è stata stabilita ed è stato trovato un avversario, scegli Sì.

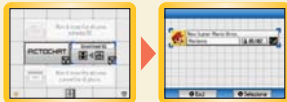


Vedi la pagina successiva. (Dal momento in cui inizia il gioco, il giocatore 1 sarà il giocatore principale).

Giocatori senza scheda di gioco DS

Download DS: G2

Nel **menu di sistema del Nintendo DS**, scegli DOWN-LOAD DS e tocca il pannello NEW SUPER MARIO BROS.



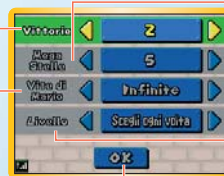
2

Impostare le regole di gioco

Personalizza le regole della sfida. Usa lo stilo o la pulsantiera di comando **+** per effettuare le scelte nei menu e per confermarle.

VITTORIE

Scegli il numero di incontri necessari a vincere la sfida.



MEGA STELLE

Decidi il numero di Mega Stelle (vedi pag. 98) necessarie per la vittoria.

VITE DI MARIO

Decidi il numero di vite che avranno Mario e Luigi durante il gioco.

LIVELLO

Imposta la selezione del livello tra: SCEGLI OGNI VOLTA o CASUALE.

Tocca OK una volta finito d'impostare le regole.

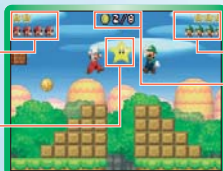


Scegli un livello prima di ogni round o seleziona Casuale.

Che la sfida abbia inizio!

3 Vedere gli schermi di gioco

Il numero di Mega Stelle raccolte da Mario e il suo numero di vite rimanenti.



Mega Stelle

Raccogli le Mega Stelle per vincere.

Barra progressi

Qui viene indicata la posizione di Mario, di Luigi e delle Mega Stelle nel livello.



Il numero di Mega Stelle raccolte da Luigi e il suo numero di vite rimanenti.

Monete

Qui viene indicato il numero di monete raccolte. Ogni otto monete collezionate apparirà un oggetto e il contatore tornerà a zero.

I comandi principali sono gli stessi della modalità per un giocatore.

Come agguantare le Mega Stelle



Ecco qualche suggerimento per far mollare al tuo avversario le Mega Stelle che ha preso. Naturalmente il tuo avversario può riservarti lo stesso trattamento, perciò attenzione! Le Mega Stelle perdute possono essere raccolte da qualsiasi giocatore.

- Salta sul tuo avversario.
- Colpisci il tuo avversario con una palla di fuoco o con un tarta-scatto.
- Fai in modo che venga colpito da un nemico, cada da un precipizio, venga schiacciato da un muro, ecc.

MINIGIOCHI (Da uno a quattro giocatori)

Minigiocchi

Ci sono due categorie di minigiocchi in NEW SUPER MARIO BROS.: SFIDA VS e 1 GIOCATORE. Tocca per procedere. I minigiocchi usano lo stilo e il microfono. Per maggiori informazioni sulla comunicazione wireless DS, vedi le pagg. 102 - 104.



1

SFIDA VS

Giocatori con una scheda di gioco DS

Giocatore che imposta le regole della Sfida Vs (Con più schede: G1)

Se scegli CREA GRUPPO



Quando compaiono G2 - G4 seleziona INIZIA PARTITA



Giocatore che non imposta le regole (Con più schede: G2 - G4)

Se scegli PARTECIPA



Scegli il nome del gruppo al quale ti vuoi unire (nome del giocatore 1)

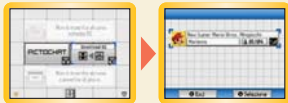


Vedi la pagina successiva. (Il G1 imposterà le regole di gioco).

Giocatori senza scheda di gioco DS

Download DS: G2 - G4

Nel **menu di sistema del Nintendo DS**, scegli **DOWNLOAD DS** e tocca il pannello **NEW SUPER MARIO BROS. MINIGIOCHI**.



GIOCO CASUALE

Nella modalità **Gioco casuale** verranno estratti vari minigiocchi del genere scelto dal giocatore principale. I punti vengono assegnati alla fine di ogni minigioco e una volta terminato il numero preimpostato di minigiocchi, vince il giocatore con il punteggio più alto.

Imposta il numero di minigiocchi e il genere. Premi **START** per accedere allo **schermo impostazioni**.



In alcuni minigiocchi è possibile impostare il livello di difficoltà. Fai la tua scelta in questo schermo.



Tocca qui per iniziare a giocare!

Tocca l'icona di un minigioco per vedere le regole del minigioco e i record (questi ultimi vengono salvati automaticamente). Tocca **S** per tornare allo schermo precedente o un qualsiasi altro punto per iniziare il gioco.



Premi **START** per impostare le opzioni.



INIZIA PARTITA

Comunicazione wireless DS (con una scheda)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

Materiale necessario

Nintendo DS Uno per giocatore
Schede di gioco NEW SUPER MARIO BROS. Una

Istruzioni per il collegamento

Console principale:

1. Assicurati che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello NEW SUPER MARIO BROS.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 95 e 99.

Console secondaria:

1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**.
- NOTA: assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su MANUALE. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.
2. Tocca DOWNLOAD DS. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
 3. Tocca il pannello NEW SUPER MARIO BROS.
 4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca SÌ per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
 5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 95 e 99.

Comunicazione wireless DS (con più schede)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

Materiale necessario


Nintendo DS Uno per giocatore
Schede di gioco NEW SUPER MARIO BROS. Una per giocatore

Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.
2. Accendete ogni console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passate direttamente al punto 4.
3. Toccate il pannello NEW SUPER MARIO BROS.
4. Ora seguite le istruzioni descritte a pagina 95 e 99.

Indicazioni generali per la comunicazione wireless

Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema del Nintendo DS** e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless.

NON usare questa funzione del Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso al Nintendo DS.





PRINTED IN THE EU