

NINTENDO DS™

NTR-AYIP-EIP

YOSHI™ Touch & Go™



MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI

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



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

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

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

IMPORTANTE: prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.

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

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



JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

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

JOGO DE DOWNLOAD SEM FIOS DS DE CARTÃO ÚNICO

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

MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)

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

© 2005 NINTENDO.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2005 NINTENDO.

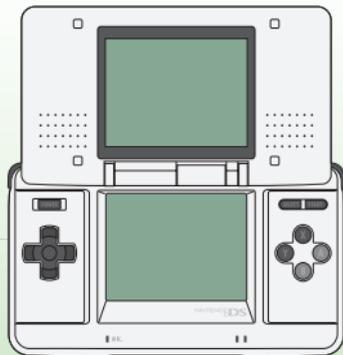
CONTENTS

Español	4
Português	34
Italiano	64

Indice

Storia	65	Ricerca in PictoChat™	83
Si comincia	66	Oggetti	85
Comandi	68	Nemici	86
Un tocco di stilo	69	Domande e risposte	87
Struttura del gioco	71	Comunicazione wireless DS (con una scheda)	88
Le modalità	75	Riconoscimenti	90
Classifica e salvataggio	81		

Schermo superiore



Touch screen

In questo manuale, quando le immagini prese dal gioco hanno un bordo **blu** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con il bordo **rosso** appaiono sullo schermo inferiore (touch screen).



Storia



Una cicogna solitaria vola nel crepuscolo che precede l'alba. Porta nel becco un pacco speciale: due gemelli appena nati! Ha fretta di recapitarli ai genitori impazienti!

Mentre la cicogna sorvola l'Isola Yoshi, avviene una cosa terribile! Un'ombra investe in pieno la povera cicogna, che, per lo spavento, lascia cadere il prezioso carico...

Baby Mario sta cadendo da un'altezza vertiginosa! Aiutalo ad atterrare dolcemente sulla corazza di Yoshi, e poi conduci Yoshi dalla cicogna, affinché le possa riconsegnare i neonati. Fai più punti che puoi, sii più veloce che puoi. Diventa abile nel tocco su schermo e batti tutti i record!



Si comincia

Come iniziare

Assicurati che il Nintendo DS™ sia spento. Inserisci la scheda di gioco YOSHI™ TOUCH & GO nell'alloggiamento scheda sul retro della console e spingila delicatamente finché non senti uno scatto. Accendi la console. Dopo aver toccato lo **schermo salute e sicurezza** (riportato qui a destra) apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**.



Nel **menu di sistema del Nintendo DS**, tocca il pannello YOSHI TOUCH & GO NINTENDO per avviare il gioco.



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.

Menu principale

All'inizio del gioco, sullo schermo superiore vedrai lo **schermo del titolo**, mentre sul touch screen apparirà il **menu principale**. Per scegliere la modalità con cui vuoi giocare, tocca sullo schermo l'icona corrispondente. Per una spiegazione del gioco, tocca l'icona GUIDA.



A PUNTI
Vedi pag. 75

A TEMPO
Vedi pag. 77

GUIDA
Vedi pag. 68

MARATONA
Vedi pag. 76

DUELLO
Vedi pag. 79

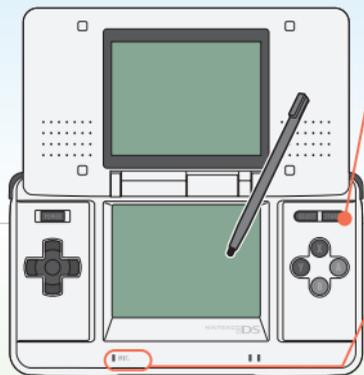
CLASSIFICA
Vedi pag. 81

OPZIONI
Vedi pag. 82

FIATO SOSPESO
Vedi pag. 78

Comandi

In YOSHI TOUCH & GO tutte le azioni di gioco vengono eseguite sul touch screen con lo stilo del Nintendo DS. Vedi pagg. 69 e 70 per le informazioni sull'uso dello stilo. Consulta anche la GUIDA, a cui puoi accedere dal **menu principale**.



START

Premi START per mettere in pausa il gioco. Apparirà lo **schermo Pausa** (vedi pag. 73).

SENSIBILITÀ MIC.

Soffia nel microfono per spazzare via le nuvole che hai disegnato e che non ti servono più.

Puoi regolare la sensibilità del microfono da **SENSIBILITÀ MIC.**, o puoi spegnerlo del tutto, entrando nello **schermo Opzioni** (vedi pag. 82).



Puoi reimpostare il gioco premendo START, SELECT ed i pulsanti L e R simultaneamente.

Se richiudi la console durante il gioco, il sistema entrerà automaticamente in **modalità riposo**. (Nella **modalità riposo**, gli schermi LCD si spengono per prolungare la durata della batteria.) Basterà riaprire la console per uscire dalla **modalità riposo** e far ripartire il gioco.

Un tocco di stilo

Usa lo stilo per tutte le azioni di gioco!

Disegna

Disegna nuvole

Disegna nuvole per creare percorsi. Baby Mario e Yoshi li seguiranno. Puoi anche creare muri di nuvole per proteggerti dai nemici.



Il numero di nuvole che disegni è limitato, per cui le vecchie nuvole scompaiono man mano che ne disegni di nuove.

Crea bolle

Disegna cerchi con le nuvole per fare delle bolle. Imprigiona i nemici in bolle per trasformarli in monete.



Per lanciare le bolle, toccale con lo stilo e lanciale nella direzione voluta facendo scorrere lo stilo sullo schermo con un rapido colpetto, e sollevando lo stilo subito dopo.

Yoshi



Salto

Tocca Yoshi per farlo saltare. Toccalo mentre sta saltando per fargli compiere un Salto svolazzo.

Lancia uova

Tocca lo schermo nel punto che vuoi per lanciare un uovo in quella direzione.

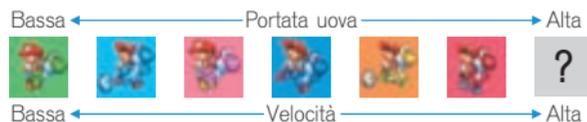


Mangia frutti

Quando Yoshi ha un frutto davanti a sé, lo mangia automaticamente. Ci sono anche frutti un po' fuori dal suo percorso. In questo caso, se chiudi il frutto dentro una bolla, lo puoi dirigere verso Yoshi e farglielo mangiare.

Yoshi di vari colori

Il punteggio che ottieni durante la caduta di Baby Mario determina quale Yoshi prenderà il parago. Ciascuno Yoshi ha una sua velocità e una sua portata di uova. A differenziarli è il colore.



Struttura del gioco

Per ogni modalità di gioco troverai due ambientazioni: una **Zona Cielo** e una **Zona Terra**. Comincerai a giocare in cielo e continuerai a terra. Ecco come ti devi muovere nelle due zone di ciascuna modalità.

Zone Cielo (percorso verticale)

Nelle Zone Cielo, la tua missione è guidare Baby Mario a terra delicatamente. Racchiudi i nemici in bolle per trasformarli in monete e impedisce loro di far scoppiare i palloncini di Baby Mario.



I colori dei vari Yoshi

Qui ti viene mostrato il punteggio che ottieni nella Zona Cielo. Esso determinerà il colore dello Yoshi che prenderà Baby Mario.



Punteggio

Qui viene calcolato il punteggio che fai man mano, in punti, metri o tempo.

I palloncini di Baby Mario



Tre palloncini impediscono a Baby Mario di precipitare rovinosamente al suolo. Quando un nemico colpisce Baby Mario, scoppia un palloncino. Scoppiati tutti e tre i palloncini, il gioco finisce. Tieni sempre d'occhio il numero di palloncini che ti rimane.

Zone Terra (percorso orizzontale)

Nelle Zone Terra, Yoshi corre verso il suo traguardo. Come nelle Zone Cielo, puoi usare lo stilo per disegnare nuvole e creare il percorso di Yoshi. La differenza è che, qui, è sufficiente che Yoshi venga colpito da un nemico una sola volta perché il gioco finisca.

Puoi decidere in quale direzione far camminare Yoshi dallo **schermo Opzioni** (vedi pag. 82).

Uova disponibili / Portata massima

Yoshi non può più lanciare uova se le finisce. Può comunque rifornirsi di uova mangiando i frutti.

Questo tipo di informazione varia a seconda della modalità in cui ti trovi. Vedi pagg. 75–78 per ulteriori chiarimenti.



Lo schermo Pausa

Premi START durante il gioco per interrompere e visualizzare lo **schermo Pausa**. Tocca lo schermo per scegliere le opzioni che appaiono.

CONTINUA

Riprendi il gioco.

DA CAPO

Comincia a giocare dall'inizio, cioè dalla Zona Cielo.

TORNA AL MENU

Ritorna allo **schermo del titolo**.



DA TERRA

Comincia a giocare da quando Baby Mario entra nella Zona Terra.

OPZIONI

Visualizza lo **schermo Opzioni**.

Non è possibile cambiare la direzione di Yoshi dallo **schermo Opzioni** durante il gioco (vedi pag. 82).

Schermo Risultati

Ciascuna modalità ha uno **schermo Risultati** che appare alla fine di una partita. Se il tuo punteggio è abbastanza buono da poter entrare in classifica, puoi scegliere un'icona che ti rappresenti nella CLASSIFICA. Per scegliere il simbolo che ti piace, basta toccarlo. Dopodiché puoi ricominciare il gioco DA CAPO, puoi cominciare DA TERRA, oppure scegliere un'altra modalità selezionando TORNA AL MENU.



Usa le frecce per cambiare le pagine delle icone.



Le modalità

A PUNTI

L'obiettivo di questa modalità è quello di fare il maggior numero di punti possibile. Se riesci a fare abbastanza punti fra l'inizio del gioco e la fine della Zona Terra, il tuo punteggio verrà salvato in CLASSIFICA.



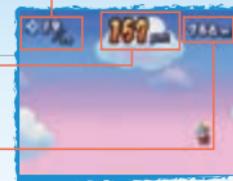
Come ottenere punti

Per ottenere punti, raccogli le monete che trovi nell'area di gioco. Il valore delle monete dipende dal loro colore. Puoi anche accumulare punti colpendo nemici con le uova.

Ecco la Meta!

Il campo fiorito dove ti attende la cicogna segna la fine della modalità A punti.

Uova disponibili



Punti

Il tuo punteggio attuale.

Distanza

La distanza che manca alla fine.



MARATONA

L'obiettivo della **modalità Maratona** è quello di cercare di arrivare il più lontano possibile nella Zona Terra. Il tuo punteggio è la distanza che hai percorso dall'inizio del gioco. A differenza della **modalità A punti**, la **modalità Maratona** non ha fine.

Punteggio

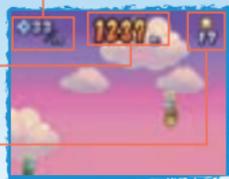
La distanza che hai percorso.

Punti

I tuoi punti attuali.

NOTA: ogni 100 punti che accumuli, ottieni una Super Stella (vedi pag. 85) che ti azzeri i punti precedenti.

Uova disponibili



A TEMPO

Nella **modalità A tempo**, il tuo obiettivo è quello di salvare Baby Luigi dai Magikoopa il più presto possibile. Il tuo punteggio si basa sul tempo che impieghi. Salva Baby Luigi prima che i Magikoopa raggiungano la fine della Zona Terra.

Punteggio

Il tempo attuale.

Distanza

La distanza che manca alla fine.

Uova disponibili



La frazione di 1000 metri

Ogni 1000 metri un nuovo Yoshi ti aspetta per portare Baby Mario al livello successivo. Le abilità di Yoshi variano a seconda del suo colore.



Segnalazione dei migliori punteggi

Sul tuo percorso incontrerai delle bandiere che indicano i migliori punteggi e l'ultima posizione che hai raggiunto. Il tuo obiettivo è quello di superare queste bandiere.

Salvare Baby Luigi

Devi colpire ripetutamente ciascuno dei Magikoopa con le uova per farli allontanare da Baby Luigi. Una volta colpito un Magikoopa, devi lanciargli ancora un uovo per poterlo sconfiggere. Continua alla stessa maniera finché non riesci a liberare Baby Luigi.

Puoi accedere alla **modalità A tempo** solo dopo aver battuto il record nella **modalità A punti**.



FIATO SOSPESO

La **modalità Fiato sospeso** ti sfida ad andare il più lontano possibile nella Zona Terra in un determinato periodo di tempo. Quando il tempo scade, Kamek ti attaccherà. Come nella **modalità Maratona**, non c'è un traguardo da raggiungere. Le bandiere che appaiono segnano il tuo ultimo punteggio e quello migliore. L'obiettivo è quello di sorpassare le bandiere. Il tuo punteggio si basa sulla distanza che hai percorso.

Punteggio

La distanza che hai percorso.

Cronometro

Indica il tempo rimasto.

Ova disponibili



Ottenere un punteggio alto

I punti che ottieni raccogliendo monete e sconfiggendo nemici vengono aggiunti sul tuo cronometro. Non cercare semplicemente di andare il più lontano possibile: devi guadagnare più punti che puoi, per ottenere più tempo!

Puoi avere accesso alla **modalità Fiato sospeso** solo dopo aver battuto il record nella **modalità Maratona**.



DUELLO

Due giocatori possono giocare l'uno contro l'altro tramite la modalità wireless (DOWNLOAD DS), se dispongono di due Nintendo DS e di una scheda di gioco di YOSHI TOUCH & Go.

Prima di disputare un DUELLO, accertati di seguire le istruzioni per l'uso della modalità wireless (DOWNLOAD DS) contenute nel manuale di istruzioni del Nintendo DS.

- Il giocatore che ha la scheda di YOSHI TOUCH & Go inserita (console principale) seleziona DUELLO dal **menu principale**.
- Il giocatore senza la scheda di YOSHI TOUCH & Go (console secondaria) seleziona la modalità wireless (DOWNLOAD DS) dal **menu di sistema del Nintendo DS**, che appare accendendo la console.
- Una volta che il giocatore con la console secondaria si è collegato, il giocatore con la console principale seleziona SÌ sul touch screen per completare l'accesso dell'altro giocatore e cominciare il trasferimento dei dati.

Il giocatore con la console principale invierà i dati di gioco al giocatore con la console secondaria. Ci vorranno al massimo 60 secondi per completare il trasferimento. Se le condizioni di collegamento non sono ottimali, potrebbe essere necessario più tempo. Se mentre si gioca si verifica un errore di collegamento, segui le istruzioni che compaiono sullo schermo.

Una volta che il trasferimento dei dati è stato completato, entrambi i giocatori devono toccare INIZIA per cominciare il gioco.

Vedi pag. 88 per altre informazioni sulla modalità wireless con una Scheda DS.

Lo schermo VS

Uova disponibili



Distanza dal traguardo

Il tuo avversario e le sue informazioni sono mostrate sullo schermo superiore.

Uova disponibili



Distanza dal traguardo

Il tuo personaggio si trova sul touch screen e, come per tutte le Zone Terra, puoi controllarlo usando lo stilo sul touch screen.

Il giocatore con la console principale gioca nel ruolo di Baby Mario. Il giocatore con la console secondaria ha il ruolo di Baby Luigi.

Regole per la modalità VS

Il primo giocatore a raggiungere il traguardo vince. Se vieni colpito da un nemico o cadi in un buco, perdi. Per sconfiggere i nemici, colpiscili con le uova. Se sconfiggi tre o più nemici con un uovo solo, gli stessi appariranno sul percorso del tuo avversario.

Lo schermo Risultati

Una volta che il vincitore è ormai stabilito, appare HAI VINTO! Scegli CONTINUA per continuare a sfidare il tuo avversario.



Vittorie e sconfitte non possono essere salvate.

Classifica e salvataggio

CLASSIFICA

Se, dopo aver giocato in una modalità, il tuo punteggio risulta essere uno dei migliori, verrà salvato nella classifica. Puoi anche controllare le classifiche delle altre modalità in qualsiasi momento dal **menu principale**.

Tocca CANCELLA per cancellare tutti i punteggi nella modalità selezionata. Una volta cancellati, i punteggi non potranno più essere recuperati.

Modalità selezionata al momento



Data del punteggio ottenuto e colore dello Yoshi con cui è stato ottenuto il punteggio.

Tocca i nomi delle modalità per controllare i migliori punteggi in ciascuna di esse.



Ritorna al menu principale.



OPZIONI

Lo **schermo Opzioni** è lo schermo da cui si possono modificare le impostazioni di gioco. Tocca ◀ e ▶ per regolare le impostazioni di ogni opzione.

SUONO

Imposta l'audio su SURROUND, STEREO o CUFFIE.

DIREZIONE YOSHI

Cambia la direzione di Yoshi. I giocatori mancini possono far correre Yoshi da destra a sinistra.

Ritorna al menu principale.



ILLUMINAZIONE

Attiva (SI) o disattiva (NO) la retroilluminazione.

SENSIBILITÀ MIC.

Imposta la sensibilità del microfono su OTTIMA, NORMALE, BASSA oppure la disattiva (NO).

RICERCA IN PICTOCHAT

Attiva questa funzione per ricevere un segnale sonoro o visivo che indichi quando altri giocatori con il Nintendo DS stanno comunicando con la PictoChat nelle vicinanze. Vedi pagg. 83 e 84 per ulteriori chiarimenti.



Salvataggio

YOSHI TOUCH & GO ha il salvataggio automatico che registra i tuoi punteggi, le date in cui li hai conseguiti e le icone che hai scelto, così come le opzioni che hai impostato. **NOTA:** L'ILLUMINAZIONE e la RICERCA IN PICTOCHAT non vengono salvate.

Quando appaiono le schermate indicate qui a destra, tieni premuti i pulsanti A, B, X, Y, L, R per cancellare tutti i dati in memoria.

NOTA: i dati che cancelli non potranno essere recuperati.



Ricerca in PictoChat™

Il tuo YOSHI TOUCH & GO può eseguire la ricerca di stanze di PictoChat attive nelle vicinanze, e avisarti quando ne trova una, anche mentre stai giocando! Questa funzione è valida in tutte le modalità di gioco eccetto DUELLO.

Per attivare questa funzione, entra nello **schermo Opzioni** e accendi la RICERCA PICTOCHAT. Essa sarà ancora attiva quando chiudi il Nintendo DS e metti così la console in **modalità riposo**. Ciò causerà un consumo maggiore di batteria rispetto alla **modalità riposo** normale.

Tocca l'icona chat

Se stai giocando a YOSHI TOUCH & GO mentre altri navigatori di PictoChat sono nei paraggi...



...apparirà l'icona  chat in alto a sinistra sullo schermo inferiore. Toccala per entrare nella PictoChat.

Entra in PictoChat

Dopo aver toccato l'icona chat, tocca la parola SÌ se ti va di prendere parte alla sessione di PictoChat. Toccando SÌ spegnerai la console e non potrai riprendere il gioco YOSHI TOUCH & GO. Tocca NO per continuare a giocare.



Dopo che il tuo Nintendo DS si è spento, dovrai riaccenderlo e scegliere la voce PICTOCHAT dal **menu di sistema del Nintendo DS**. Ricorda che in alcuni casi la sessione di PictoChat può terminare mentre spegni e riaccendi il Nintendo DS per entrare nella PictoChat.

Oggetti

Raccogli oggetti facendoli toccare a Baby Mario o colpendoli con le uova di Yoshi. Per raccogliere frutti, l'unico modo è portarli davanti a Yoshi, in maniera che li possa mangiare.

Frutti

-  Mela (1 uovo)
-  Banana (3 uova)
-  Anguria (5 uova)
-  Uva (10-uova)
-  Melone (20 uova)

Monete

-  Monete gialle (1 punto)
-  Monete blu (2 punti)
-  Monete rosse (4 punti)

Altro

-  POW (distrugge tutti i nemici sullo schermo)
-  Super Stella (diventa Super Baby per un po')



Super Baby

Quando prendi una Super Stella, Baby Mario diventa Super Baby ed è invincibile per un po'. Super Baby corre o precipita velocemente, e può colpire un numero illimitato di stelle.



Nemici

Puoi sconfiggere i nemici disegnando nuvole intorno ad essi ed intrappolandoli così in bolle, oppure puoi colpirli con le uova di Yoshi. Cerca altri nemici oltre a quelli qui sotto.



Folini

Queste creature volano in giro a diverse velocità.



Tipi Timidi

I Tipi Timidi vanno in giro nelle Zone Terra. Quando incontrano un buco, non possono proseguire e cambiano direzione.



Verdespini

Questi nemici sono immobili, ma non si lasciano chiudere in bolle: le rompono immediatamente con le spine di cui sono ben forniti. L'unico modo per sconfiggerli è il lancio delle uova.



Fantondi

Questi fantasmini ti attendono al varco. Non perdere di vista i loro movimenti se vuoi avere ragione di loro.



Magikoopa

Yoshi e Baby Mario hanno sempre da temere un'incursione dei Magikoopa. Tieni d'occhio questi nemici particolarmente fastidiosi e tenaci.



Tipi Timidotteri

Questi Tipi Timidi con propellente pattugliano i cieli. Hanno vari colori e vari movimenti.



Buffopallo

Colpisci questo piccoletto con un uovo per farlo rotolare indietro. Mentre rotola può trascinare con sé altri nemici e farti così un favore.

Domande e risposte

D: A volte quando colpisco frutti o nemici con le uova, compare per un attimo una stella con un numero dentro. Che cos'è?



R: Il numero ti dice quanti oggetti o nemici hai colpito con un solo uovo. Ogni volta che succede, hai dei punti bonus.

D: Come posso sconfiggere Kamek quando appare nella modalità **Fiato sospeso**?

R: Kamek appare quando scade il tempo e non può essere sconfitto. Tieni d'occhio il cronometro con il conto alla rovescia e fai il possibile per evitare l'arrivo di Kamek.

D: In alcune modalità posso anche disegnare nuvole di un colore diverso dal solito. Che cosa fanno queste nuvole?

R: In **DUELLO** e in **modalità Fiato sospeso** le nuvole con un colore diverso fanno correre Yoshi più velocemente quando vi è sopra.



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 YOSHI TOUCH & GO	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 premendo il pulsante POWER: apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**.
3. Tocca il pannello YOSHI TOUCH & GO NINTENDO.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 79.

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 YOSHI TOUCH & GO NINTENDO.
4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca SI per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 79.

Indicazioni generali per la comunicazione wireless

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

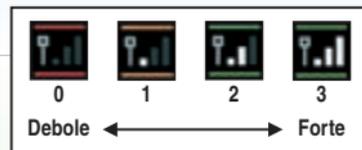
L'icona , che appare nel **menu di sistema del Nintendo DS** e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless.

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.



L'icona , che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.

Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.



Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra i vari Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.

Riconoscimenti

Producer

Takashi Tezuka

Director

Hiroguki Kimura

Game Conception & Program Director

Keizo Ohta

Product

Management

Masahiro Imaizumi

Map & Level

Design Director

Shigeyuki Asuke

Map & Level Design

Yasuhisa Yamamura

Masataka Takemoto

Main System Programming

Jin Nakanose

Enemy & Object Programming

Kenichi Nishida

Chapter & Game System Programming

Kenta Sato

Architect

Programming

Yusuke Shibata

Design Director

Masanao Arimoto

Character Design

Akiko Hirono

Yasuyo Iwawaki

Background Design

Miki Watanabe

Sound Director

Kazumi Totaka

Sound Programming

Taiju Suzuki

Music

Asuka Ohta

Toru Minegishi

Voice

Charles Martinet

Kazumi Totaka

Progress

Management

Keizo Kato

Technical Support

Hironobu Kakui

Yoshito Yasuda

Toru Inage

Programming Support

Masato Kimura

Hirohito Yoshimoto

Taro Bando

Tetsuya Sasaki

Satoru Osako

Tetsuya Nakata

Shinji Okane

Koji Yoshizaki

Artwork Package

Fumiyoshi Suetake

Masanori Sato

Keisuke Kadota

Debug

Yoshinobu Mantani

Kyle Hudson

Eric Bush

Sean Egan

Robert Johnson

Mika Kurosawa

Patrick Taylor

Localisation

Management

Leslie Swan

Jeff Miller

Special Thanks

Yoichi Kotabe

Tomoaki Kuroume

Hisashi Nogami

Takahiro Hamaguchi

Executive Producer

Satoru Iwata

European Manual Localisation and Layout

Marilina Carpanzano

Barbara Pisani

Andrea Salvi

Silke Sczyrba

Daniela Schmitt

Wafaa Harake

Carolin Fickert

Sabine Möschl

Manfred Anton

Rudi Schnitzer

Zoran Tasevski

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

