

NTR-AMCP-EAI

NINTENDO DS™

MARIO KART™ DS



MANUAL DE INSTRUCCIONES MANUALE DI ISTRUZIONI
(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)
(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 MARIO KART™ Game Card for Nintendo DS™ systems.

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: 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 sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas 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: l'uso di dispositivi illegali con le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.



JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

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

MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)

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



JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

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

MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDE

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDA PER CIASCUN GIOCATORE.



CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO

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

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

QUESTO GIOCO È COMPATIBILE CON LA NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.

© 2005 NINTENDO.

TM, © AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2005 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
Italiano	42



Índice

Antes de comenzar.....	5
Los controles	6
Técnicas de conducción.....	8
Los objetos	10
Modos de juego	13
El modo multijugador.....	26
Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta).....	29
Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta).....	30
Los personajes y los karts	32
Los circuitos	35
La Conexión Wi-Fi de Nintendo	36

En el manual de instrucciones, la pantalla superior de la consola Nintendo DS aparece enmarcada en **verde**, y la pantalla táctil aparece en **naranja**.



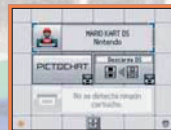
Antes de comenzar

Asegúrate de que la consola Nintendo DS™ está apagada, inserta la tarjeta DS de MARIO KART™ DS y enciende la consola. Una vez haya aparecido la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**, toca la pantalla táctil para continuar.

En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, da un ligero toque sobre el panel de MARIO KART DS NINTENDO para acceder a la **pantalla del título**.

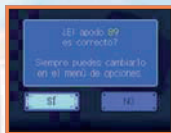
Si la consola Nintendo DS está en modo automático, el juego se cargará de forma automática. Para más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS.

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



Cuando juegues por primera vez, toca la pantalla táctil o pulsa el Botón A para acceder a las **pantallas de introducción del apodo y del escudo**. Escribe el nombre que quieras y dibuja un escudo para ti. Dentro de OPCIONES, podrás cambiar tanto tu APODO como el ESCUDO. Una vez los tengas, aparecerá la **pantalla de selección del modo**. Toca uno de los modos para seleccionarlo (consulta las páginas 13–22).

Si consigues batir récords en los circuitos, los resultados se guardarán de forma automática. Cuando quieras verlos, podrás hacerlo en RÉCORDS (página 23).

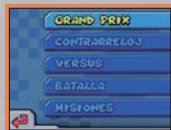


Los controles

Presta atención a la información que te damos sobre el uso de los botones para controlar bien tu kart. Para más información, consulta el apartado "Técnicas de conducción" en las páginas 8 y 9.

Las pantallas de selección

- + Panel de Control** Selecciona una opción en los menús.
- Botón A** Confirma tu selección en los menús.
- Botón B** Vuelve a la pantalla anterior.



Botón L o X

Usar un objeto

Lanzar objetos

Arriba en el **+ Panel de Control + Botón L o X**: Lanzar hacia adelante

Abajo en el **+ Panel de Control + Botón L o X**: Lanzar hacia atrás

START

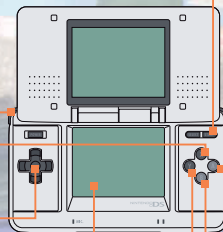
Abrir el **menú de pausa** (página 22)

Botón R

Dar un pequeño salto

Derrapar

Mantén pulsado el Botón A y pulsa el Botón R mientras giras el volante con el **+ Panel de Control**.



Botón A

Acelerar

Botón B

Frenar / Marcha atrás

+ Panel de Control

Izquierda y derecha: Girar el volante

Pantalla táctil o Botón Y

Cambiar de mapa



Técnicas de conducción

¡A continuación, te enseñaremos algunas técnicas de conducción que te permitirán disfrutar de MARIO KART DS a tope!

Turbosalida

Si mantienes pulsado el Botón A durante la cuenta atrás, harás una salida fulgurante.

¡Presta atención y pulsa el Botón A en el momento justo!



Derrapar

Para que tu kart dé acelerones en curva, haz que derrape manteniendo pulsado el Botón A y luego pulsando el Botón R mientras giras el volante a la izquierda o la derecha con el **+** Panel de Control. Al derrapar, podrás tomar curvas sin perder velocidad.

¡Cuando te acerques a una curva, mantén el Botón R pulsado y gira el volante!

Miniturbo

Esta técnica proporciona un gran impulso durante una fracción de segundo. Mientras estés derrapando, pulsa repetidamente izquierda y derecha en el **+** Panel de Control para que salten chispas de los neumáticos. Suelta el Botón R para dejar de derrapar y dar un breve acelerón.



Mantén pulsado el Botón R y pulsa repetidamente izquierda y derecha en el **+** Panel de Control hasta que salgan chispas y...

¡suelta el Botón R para conseguir un acelerón Miniturbo!

Lanzar objetos

Mantén pulsado arriba o abajo en el **+** Panel de Control y pulsa el Botón L o X para lanzar un objeto hacia delante o hacia atrás. ¡Fíjate bien en dónde está tu oponente antes de lanzar un objeto!





Los objetos

¡Consigue los objetos que guardan los bloques!

Para conseguir objetos, solo tienes que atravesar los bloques que irás encontrando en el camino. Los objetos se deciden de forma aleatoria.

Si ya llevas un objeto al atravesar un bloque, no recibirás ninguno más. Ahora bien, si preparas ciertos objetos especiales para lanzarlos, podrás recoger otros nuevos, tal y como te mostramos a la derecha.



Trío de caparazones preparado



Plátano preparado

¡Usa bien los objetos!

Para tener preparado un objeto que quieras usar, mantén pulsado el Botón L o X.

Cuando haya objetos girando alrededor de tu kart, funcionarán a modo de protección. Para usarlos, suelta el botón.

¡Y ten en cuenta que puedes perder los objetos si das una voltereta o te dan un toque!

Si te topas con algún objeto en el suelo, recibirás su efecto de inmediato.



Plátano*

¡Haz que tus rivales patinen!



Trío de plátanos*

Pulsa el Botón L o X para colocar este objeto. Cada vez que pulses el botón, soltarás uno.



Caparazón verde*

Este objeto se mueve en línea recta y hace volcar a los karts que logra alcanzar.



Caparazón rojo*

Persigue a los karts que van delante de ti y los hace volcar cuando los alcanza.



Trío de caparazones verdes / Trío de caparazones rojos

Pulsa el Botón L o X para que comiencen a girar en torno a tu kart. Y vuelve a pulsarlos de nuevo para ir lanzándolos de uno en uno; se comportarán como hemos explicado anteriormente.



Caparazón de pinchos

Va directo al kart que va en cabeza y explota al alcanzarlo. ¡La onda expansiva hace volcar o hacer un trompo a todo el que pilla!



Bloque sorpresa*

Parece un bloque de verdad, pero no lo es. ¡No te dejes engañar!



Champiñón

Te hace dar un acelerón increíble.



Trío de champiñones

Pulsa el Botón L o X para ir usándolos de uno en uno.



Champiñón gigante

Te permite usar tantos champiñones como quieras durante un cierto periodo de tiempo.



Bob-omb*

Úsalo para que explote cuando se acerque un kart. ¡La onda expansiva hace volcar o hacer un trompo a todo el que pilla!



Bill Bala

Conviértete durante un tiempo en Bill Bala y vuela por el circuito. ¡Lánzate sobre tus rivales para que vuelquen!



Blooper

Arrójalos contra el rival que vaya delante de ti para que le lance tinta y dificulte su visión.



Boo

Hace invisible a tu kart durante un tiempo determinado y anula los ataques de tu rival. Además, te permite robar un objeto al oponente que esté más cerca.



Rayo

Hace dar vueltas a tu oponente de forma que se le caigan los objetos que tenga. Además, disminuye su tamaño y su velocidad.



Estrella

Te da inmunidad absoluta durante un tiempo y aumenta considerablemente tu velocidad. ¡Los karts que se choquen contigo saldrán volando por los aires!

* Este tipo de objetos puede llevarse enganchado en el kart.



Modos de juego

En MARIO KART DS dispones de cinco modos de juego. Como se muestra en la tabla de abajo, hay diversas modalidades disponibles en los **modos de un jugador** y **multijugador**.

	GRAND PRIX	CONTRA- RRELOJ	VERSUS	BATALLA	MISIONES
Un jugador	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Multijugador	No	No	Sí	Sí	No

GRAND PRIX

Hay ocho copas en disputa en el **modo Grand Prix**, cada una de ellas con cuatro circuitos. Los ocho karts en competición tratarán de alzarse con los mejores puestos en cada uno de los circuitos.

Antes de comenzar la carrera

- 1 Elige una categoría**
Selecciona 50 cc, 100 cc o 150 cc.
- 2 Elige un personaje**
Hay ocho disponibles.
- 3 Elige un kart**

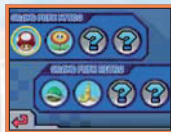
A medida que prograses en el juego, llegarás a tener hasta tres karts por personaje para elegir. Más adelante podrás tener hasta siete karts para elegir, incluidos los karts de otros personajes.



4 Elige una copa

Selecciona una de las dos copas: GRAND PRIX NITRO o GRAND PRIX RETRO.

5 ¡A competir!



Información en pantalla

Objeto que llevas



Vuelta actual / Vueltas totales

Puesto actual

Puesto de cada corredor
(Verde: jugador / Azul: rivales)

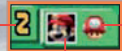


Tiempo empleado

Puesto

Personaje

Objeto



Toca la pantalla táctil para alternar entre el mapa de todo el circuito y el mapa del tramo en el que te encuentras.



Pantalla de resultados

Cuando se acabe la carrera, los pilotos recibirán puntos según el puesto que hayan alcanzado. La suma total de puntos recibidos por cada corredor después de finalizar cuatro carreras determinará su puesto en la clasificación global de la copa.

Los jugadores asistirán a una ceremonia de entrega de premios si consiguen situarse entre los tres primeros puestos de la copa. El jugador que acabe primero ganará el trofeo de oro; el segundo, el de plata; y el tercero, el de bronce. Al mismo tiempo, el jugador quedará clasificado según su técnica de conducción.

Puntos según puesto

1.º	2.º	3.º	4.º
10 puntos	8 puntos	6 puntos	4 puntos
5.º	6.º	7.º	8.º
3 puntos	2 puntos	1 punto	0 puntos



Clase (según la técnica de conducción)

★★★	★★	★	A	B	C	D	E	
¡Profesional!		←—————→						Principiante



CONTRARRELOJ

En esta competición, que solo está disponible en el **modo de un jugador**, deberás correr en un determinado circuito para conseguir el mejor tiempo.

Antes de comenzar la carrera

- 1 **Elige un personaje**
- 2 **Elige un kart**
- 3 **Elige una copa y un circuito**

Después de seleccionar el circuito, podrás elegir un corredor FANTASMA. Un fantasma es una grabación de la carrera más rápida en ese circuito que ha conseguido el jugador durante una CONTRARRELOJ.

Si se ha grabado el corredor fantasma, podrás correr usándolo como referencia.

- 4 **¡A competir!**

Menú de selección del fantasma

NINGUNO

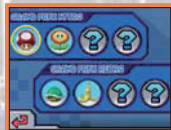
No se verá ningún fantasma.

MI CORREDOR FANTASMA

Verás el fantasma con el que tú mismo batiste el récord del circuito.

FANTASMA DESCARGADO

Verás el fantasma que has recibido de un amigo.



Información sobre cómo guardar un corredor fantasma

Si has logrado un nuevo récord al traspasar la línea de meta, el nuevo fantasma se guardará automáticamente. Una vez guardados los datos del fantasma, podrás correr junto a él en un circuito.

Fantasma

Ruta del kart

- ▲ Ruta normal
- ▲ Derrape
- ▲ Aceleración Miniturbo
- ▲ Uso de un champiñón

Ruta del fantasma



No podrás guardar una carrera como fantasma si tardas demasiado en completarla o no consigues un tiempo mejor que el del fantasma que ya hay guardado.



Descargar corredores fantasmas

Puedes guardar el corredor fantasma de otro jugador en cada circuito. El **menú de selección del fantasma** no aparecerá si no hay ningún fantasma guardado.

- Puedes guardar un total de 32 fantasmas propios y 10 fantasmas de tus amigos.
- Solo puedes guardar un corredor fantasma por circuito. Tu mejor tiempo se guardará, convirtiéndose en tu corredor fantasma. El fantasma de cualquier amigo sobrescribirá el tuyo independientemente de quién fuera más rápido.

VERSUS

En el **modo de un jugador**, correrás contra karts controlados por la consola (CPU). En el **modo multijugador**, podrás usar la función de comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS para competir contra un amigo.

Antes de comenzar la carrera

1 Elige un personaje

2 Elige un kart

3 Ajusta la configuración

Aquí podrás modificar distintos aspectos de la competición:

CATEGORÍA Selecciona 50 cc, 100 cc o 150 cc.

KART CPU Elige el nivel de los karts controlados por la consola. Puedes escoger entre FÁCIL, NORMAL o DIFÍCIL.

CIRCUITOS SE GANA Las opciones son: POR ORDEN, ALEATORIO y ELEGIR.

Selecciona si el ganador se elegirá POR VICTORIAS, POR PUNTOS (en un determinado número de carreras que elijas) o selecciona SIN REGLAS cuando no quieras fijar un límite. Ajusta el número de victorias o carreras necesarias para ganar.

EQUIPOS Si seleccionas SÍ, los corredores se distribuirán en dos equipos y el número total de puntos de cada equipo decidirá al ganador.

4 Elige una copa

5 Elige un circuito (Para ello, selecciona ELEGIR en CIRCUITOS.)

6 ¡A competir!

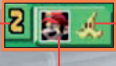


Información en pantalla

Objeto que llevas  Vuelta actual / Vueltas totales

Puesto actual  Rival (Nombre y escudo del rival)

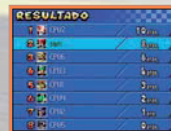
Puesto de cada corredor (Verde: jugador / Azul: rivales)  Tiempo empleado Al igual que en el modo Grand Prix, toca la pantalla táctil para alternar entre el mapa de todo el circuito y el mapa del tramo en el que te encuentras.

Puesto  Objeto  Personaje

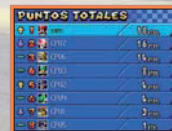
Pantalla de resultados

Cuando acabe la carrera, el ganador se decidirá o no según las reglas que rijan la competición.

Consulta la página 26 para saber más sobre cómo jugar al **modo Versus** dentro del **modo multijugador**.



RESULTADO	
1	1000
2	800
3	600
4	400
5	200
6	100
7	50
8	25



PUNTOS TOTALES	
1	1000
2	800
3	600
4	400
5	200
6	100
7	50
8	25

BATALLA

Selecciona **BATALLA DE GLOBOS** o **CARRERA DE SOLES**.

En el **modo de un jugador**, te enfrentarás a otros karts controlados por la consola (CPU), mientras que en el **modo multijugador** podrás usar la función de comunicación inalámbrica de Nintendo DS para enfrentarte a uno o varios amigos.

BATALLA DE GLOBOS

Ataca a tus rivales procurando no quedarte sin globos en tu kart.

- Dispondrás de 5 globos, pero al principio solo habrá uno inflado.
- Sin pulsar el Botón A, sopla sobre el micrófono para inflar un globo. Puedes inflar hasta 3 globos a la vez. También puedes inflar los globos manteniendo pulsado SELECT, pero soplar sobre el micrófono es más rápido.
- Si te quedas sin el último globo inflado, perderás la batalla, aunque aún tengas globos sin inflar.

Perderás un globo en cualquiera de las siguientes situaciones, así que ten cuidado y recuerda que puedes usar el método 4 contra tus rivales para recuperar globos:

- 1 El impacto de un objeto te hace dar un trompo o volcar.
- 2 Te sales del escenario.
- 3 Te chocas contra un kart que está usando una estrella.
- 4 Te chocas contra un kart que está usando un champiñón y te roba un globo.

Globos disponibles

Posición del rival



CARRERA DE SOLES

Consigue el mayor número de Soles posibles en un circuito para ganar.

- Los corredores que tengan algún Sol llevarán un símbolo sobre su kart.
- Cada vez que un corredor consiga un Sol, aparecerá otro en algún lugar del circuito.
- Cada vez que se acabe el límite de tiempo, que varía según los circuitos, se eliminará a los jugadores que tengan menos Soles. El último corredor que quede será el ganador.
- El corredor que tenga el mayor número de Soles llevará un símbolo de mayor tamaño sobre su kart.

Perderás un Sol en cualquiera de las siguientes situaciones y recuerda que, si se te cae alguno, cualquiera podrá hacerse con él:

- 1 El impacto de un objeto te hace dar un trompo o volcar.
- 2 Te sales del escenario.
- 3 Vuelcas al chocar contra un kart que está usando una estrella.

Soles recogidos

Tiempo restante

Posición del rival

Posición de un Sol



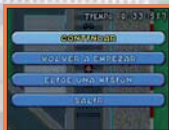
MISIONES

Aquí te enfrentarás a una serie de retos que deberás superar. ¿Quién te estará esperando en la última misión...?

Ejemplos de misiones

- Destruye las 5 cajas de objetos.
 - Derrota a los 30 Goomba dentro del límite de tiempo usando caparazones.
 - Recoge las 15 monedas sin que el Chomp Cadenas te pille.
- Estas son solo algunas de las misiones que deberás completar.

Tiempo restante



El menú de pausa

Pulsa START durante la carrera para detener el juego y abrir el **menú de pausa**. Según el modo de juego, las opciones del menú serán distintas.

CONTINUAR

Vuelve a la competición.

SALIR

Regresa a la **pantalla del título**.

VOLVER A EMPEZAR

Comienza de nuevo la carrera.

CAMBIAR DE CIRCUITO

Vuelve a la **pantalla de selección del circuito**.

CAMBIAR DE PERSONAJE

Vuelve a la **pantalla de selección del personaje**.

VOLVER A LA REPETICIÓN

Continúa viendo la repetición de la carrera que estabas siguiendo.

VER DESDE EL PRINCIPIO

Mira la repetición desde el principio.

ELIGE UNA MISIÓN

Selecciona una misión.

RÉCORDS

Echa un vistazo a los récords que has conseguido hasta ahora.



GRAND PRIX

Consulta los récords en cada copa y clase del **modo Grand Prix**.



CONTRARRELOJ

Consulta los mejores cinco tiempos de cada circuito en el **modo Contrarreloj**.



AMIGOS

Accede a la tabla de resultados de los enfrentamientos con los amigos de tu lista en los **modos Versus, Batalla y Desafío Wi-Fi**. Puedes guardar ciertos datos de hasta 60 amigos, pero, si te quedas sin espacio para guardar nuevos datos de amigos, cada vez que guardes un nuevo conjunto de datos, sobrescribirás el más antiguo que tuvieras. Aquí puedes bloquear (con el icono de un candado) los resultados obtenidos frente a algún amigo para que no se puedan borrar. Toca BORRAR DATOS o pulsa el Botón X y confirma tu selección tocando SÍ para borrar todos los récords del **modo Contrarreloj**. En la **pantalla de amigos** se borrarán los récords de la lista seleccionada.

Ten cuidado porque, una vez borrados, no podrás recuperar los datos.



OPCIONES

Aquí podrás modificar ciertos aspectos del juego.

Configuración SONIDO

Puedes elegir entre AURICULARES, ESTÉREO y ENVOLVENTE.

BÚSQUEDA DE AMIGOS...

Si seleccionas SÍ, aparecerá un icono en pantalla para avisarte cuando se localice a otro jugador que quiera jugar a MARIO KART DS en el **modo Wi-Fi**.

CAMBIAR APODO

Aquí podrás cambiar el apodo que introdujiste al principio del juego.

APODO

Cambiar de teclado

Para cambiar de teclado, pulsa el Botón Y o toca la pestaña correspondiente en la pantalla táctil.



ESCUDO

Crea un escudo o modifica el que ya hayas creado.

Posición del ESCUDO

Goma de borrar

Selecciona uno de los tres grosores.

Lápiz

Selecciona uno de los tres grosores.

Rellenar

Elige un color.

Rellena una zona acotada con un color.

Plantilla

Elige entre los diseños que hay.

Borrar datos

Selecciona esta opción para borrar todos los datos guardados del juego. Ten cuidado porque, una vez borrados, no podrás recuperarlos.



Dibujar usando el lápiz táctil:

Elige una herramienta y un color con el lápiz, y dibuja tu escudo sobre la cuadrícula.

Dibujar usando los botones:

Botones L / R

Mover el cursor entre las herramientas, la cuadrícula y los colores

Panel de Control

Mover el cursor

Botón A

Confirmar herramienta y color / Dibujar

Color

Cuadrícula

Cursor

Girar la cámara o el kart





El modo multijugador

Aquí podrás elegir entre el modo NORMAL y el modo SENCILLO.

Modo sencillo

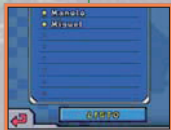
Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta) (pág. 29)

Cada jugador (hasta un máximo de ocho) deberá tener una consola Nintendo DS. Al menos uno de los jugadores deberá tener una tarjeta de MARIO KART DS. Solo podréis competir en algunos circuitos.

Inserta la tarjeta de MARIO KART DS en la consola Nintendo DS que hará de servidor y toca el panel SENCILLO.

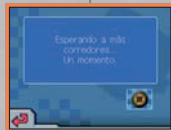
Cuando esté completa la lista de participantes, toca LISTO.

Jugador 1 (consola servidor) (con una tarjeta de MARIO KART DS)



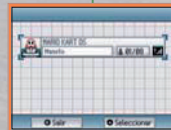
Consulta el apartado "Modo normal" de la página 28 para obtener más información sobre el resto del proceso. Si no tienes una tarjeta DS, Shy Guy será el único personaje con el que podrás jugar.

Jugadores 2 a 8 (con una tarjeta de MARIO KART DS)



Tocan el panel con el nombre del Jugador 1 para unirse al grupo ya creado. Esperan a que su nombre aparezca en pantalla.

Jugadores 2 a 8 (consolas cliente) (sin una tarjeta de MARIO KART DS)

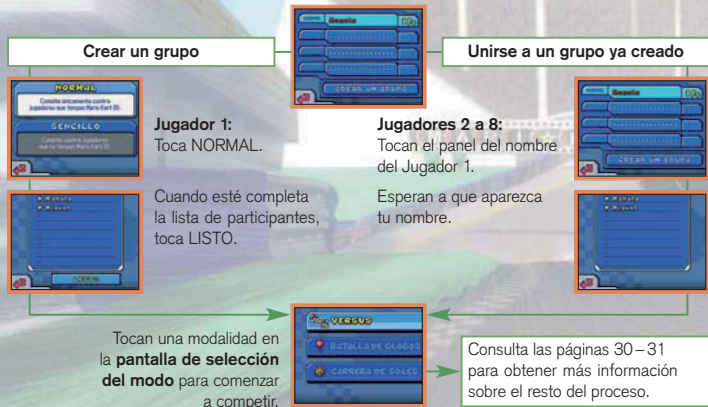


Tocan DESCARGA DS en la pantalla del menú de Nintendo DS y luego seleccionan el panel MARIO KART DS NINTENDO.

Modo normal

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta) (págs. 30–31)

Cada jugador (hasta un máximo de ocho) deberá tener una tarjeta de MARIO KART DS en su consola Nintendo DS. Podréis competir en todos los circuitos disponibles en el modo de un jugador.



Comunicación inalámbrica de Nintendo DS [juego con una tarjeta]

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

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS	1 por jugador
Tarjetas DS de MARIO KART DS	1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. 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 MARIO KART DS NINTENDO con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 26.

Consola cliente:

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

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

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel MARIO KART DS NINTENDO con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca SÍ para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 26.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS [juego multijugador]

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multijugador.

Equipo necesario

- Consolas Nintendo DS 1 por jugador
- Tarjetas DS de MARIO KART DS 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 MARIO KART DS NINTENDO con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 28.

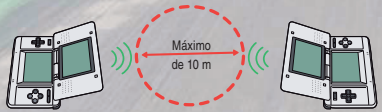
Consejos para la conexión

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

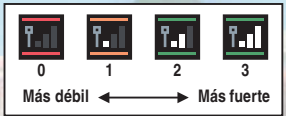
El icono indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

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.



Los personajes y Los karts

Distintos tamaños, distintas características

Los personajes se dividen en tres grupos, dependiendo de su peso: ligero, normal o pesado. Cuantas más estrellas tenga un personaje según se indica en la tabla de abajo, mejor será en cada habilidad.

	ACELERACIÓN	VELOCIDAD	TÉCNICA
Peso ligero	★ ★ ★	★	★ ★ ★
Peso normal	★ ★	★ ★	★ ★
Peso pesado	★	★ ★ ★	★

A medida que progresses en el juego, llegarás a tener hasta tres karts por personaje para elegir. Más adelante podrás tener hasta siete karts para elegir, incluidos los karts de otros personajes.



Mario

Normal

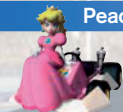
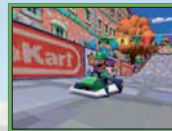
Ya lo conoces y se ha ganado un huequecito en tu corazón: ¡el único e inigualable Mario! Es un piloto equilibrado que da la talla en cualquier situación.



Luigi

Normal

¡El hermano favorito de todo el mundo está aquí! ¡Pocas veces se le ha visto salirse de la pista!



Peach

Ligero

Se comporta como una verdadera dama, pero, cuando está frente al volante, a la Princesa Peach no se le caen los anillos. Le encanta derrapar.



Yoshi

Ligero

¡Mario suele "pilotar" a Yoshi, pero ahora tiene en él a un extraordinario rival! Cuenta con un control de primera clase.



Toad

Ligero

Que nadie se deje engañar por su tamaño: puede que sea pequeño, pero este piloto equilibrado sabe muy bien cómo pilotar un kart.





Donkey Kong

Pesado

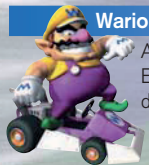
¡Donkey Kong usa su descomunal fuerza simia para aplastar a sus rivales!
¡Sus derrapes en las curvas más cerradas impresionan a cualquiera!



Bowser

Pesado

El archienemigo de Mario. Consigue alcanzar una gran velocidad punta que, gracias a su dominio de los derrapes, no pierde ni en las curvas.



Wario

Pesado

A este malo malísimo le gusta ir a por Mario. Es un excelente piloto, aunque le cuesta más de lo normal acelerar.



Shy Guy

Ligero

¿Qué hace detrás de esa máscara? ¿Estará maquinando cómo atacar a sus rivales? Shy Guy solo aparece en la opción de Descarga DS (pág. 26).



Los circuitos

Aquí te damos algo de información sobre los circuitos que te encontrarás en el **modo Grand Prix** (pág. 13), **Contrarreloj** (pág. 16) y **Versus** (pág. 18). ¡Si consigues un excelente resultado en una copa del GRAND PRIX, no solo podrás pasar a la página siguiente, sino que correrás en nuevos circuitos!

GRAND PRIX NITRO



COPA CHAMPIÓN – CIRCUITO EN 8

El trazado de este circuito dibuja el número 8. La pista es ancha y las curvas son amplias, así que puedes atacarlo a gran velocidad.



GRAND PRIX RETRO



COPA PLÁTANO – GBA CASTILLO DE BOWSER

Este circuito aparecía en MARIO KART SUPER CIRCUIT™ para la consola Game Boy Advance™. Es un circuito plano sembrado de zanjas de lava, por lo que puede resultar muy peligroso.



En algunos de los circuitos verás unas lanzaderas arco iris. Pasa con tu kart sobre ellas para recibir un breve impulso.





La Conexión Wi-Fi de Nintendo

Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, los jugadores de MARIO KART DS 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.

Selecciona Wi-Fi en el **menú principal** para acceder al **menú de la Conexión Wi-Fi de Nintendo**.

Desafío Wi-Fi a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo

Antes de comenzar la competición

1 Elige un tipo de competición

Cuando selecciones el tipo de competición, podrás elegir entre las siguientes opciones:

AMIGOS

Corre contra otros jugadores que tengan MARIO KART DS y estén registrados en tu lista de amigos (o contra otros amigos de tu lista) que estén conectados a la CWF de Nintendo.

CON RIVAL

Entra en la Conexión Wi-Fi de Nintendo y corre contra otros jugadores que tengan MARIO KART DS y un nivel parecido al tuyo.

CONTINENTAL

Entra en la Conexión Wi-Fi de Nintendo y corre contra otros jugadores de tu mismo continente que tengan MARIO KART DS.

MUNDIAL

Entra en la Conexión Wi-Fi de Nintendo y corre contra jugadores de todo el mundo que tengan MARIO KART DS.

2 Elige un personaje

3 Elige un kart

4 Elige un circuito

Elige un circuito de los 20 que hay disponibles. La carrera tendrá lugar en el circuito seleccionado por la mayoría de los jugadores (es decir, el circuito más votado gana). Si hay un empate a dos o se escogen cuatro circuitos diferentes, se elegirá de forma aleatoria un circuito de entre los ya seleccionados. Después de cada carrera, se elegirá un nuevo circuito.

5 ¡A competir!

Si cierras la consola Nintendo DS mientras estás en el **modo Wi-Fi**, se interrumpirá la conexión inalámbrica y no podrás continuar la partida.

CLAVE DE AMIGO

Podrás registrar como amigo a cualquier jugador de MARIO KART DS introduciendo y guardando su clave exclusiva de 12 dígitos. Usa las claves de amigos para registrar a otros jugadores de MARIO KART DS contra los que normalmente no podrías jugar porque viven lejos de ti. Se te asignará tu clave de amigo de forma automática la primera vez que accedas a la Conexión Wi-Fi de Nintendo.



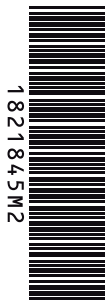
REGISTRAR LA CLAVE DE AMIGO

- 1** Intercambia tu clave de amigo con la de otro jugador y regístrala con la opción REGISTRAR LA CLAVE DE AMIGO.
- 2** Entra en la Conexión Wi-Fi de Nintendo al mismo tiempo que tu amigo.
- 3** Ambos nombres se registrarán automáticamente en vuestras respectivas listas de amigos.

Una vez hayas registrado la clave de un amigo, tu consola Nintendo DS lo buscará automáticamente cada vez que decidas correr a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

El icono del candado que aparece en pantalla te permite bloquear a un amigo de la lista para evitar que se puedan borrar sus datos por error. Si tanto tú como tus amigos bloqueáis vuestra información y entráis a la vez en la Conexión Wi-Fi de Nintendo seleccionando AMIGOS, aumentarán las posibilidades de que os enfrentéis en una carrera.





PRINTED IN THE EU