

NINTENDO DS™

**SUPER
MARIO 64
DS™**

NTR-ASMP-EIP

**MANUAL DE INSTRUCCIONES MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI**

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE 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 SUPER MARIO™ 64 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: 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.

★ ÍNDICE

★ Todo empezó por una tarta	5	★ Controles de cámara	26
★ Comenzar a jugar	6	★ Cambiando de gorra	28
★ Controles básicos	8	★ Cambiando de personaje	29
★ Movimientos	14	★ Objetos	30
★ Movimientos especiales de los personajes	18	★ Minijuegos	32
★ Modo Aventura	22	★ Modo VS.	34
★ Las dos pantallas	23	★ ¡Pregunta a la Princesa!	36



En este manual, las ilustraciones con **borde rojo** han sido tomadas de la pantalla superior y las de **borde azul**, de la pantalla táctil.

★ TODO EMPEZÓ POR UNA TARTA

"POR FAVOR, VEN AL CASTILLO. HE HECHO UNA TARTA PARA TI. PEACH"

La invitación era para Mario, pero Luigi y Wario también se apuntaron. Entraron juntos en el Castillo del Reino Champiñón dispuestos a no dejar ni un trocito de aquella tarta.

Yoshi se había quedado fuera echando una siestecita, pero, como Mario y sus amigos tardaban en salir, empezó a preocuparse. Tanto, que decidió ir a ver qué pasaba.

Al entrar en el castillo, Yoshi descubrió que estaba vacío. Solo quedaba un Toad, que le cuenta que Bowser ha robado las Estrellas de Poder que protegen el castillo y ha encerrado a todos, incluida la Princesa, en los cuadros que cuelgan de las paredes. ¡Y puede que Mario y sus amigos hayan corrido el mismo destino!
¡Ahora Yoshi va a tener que rescatarlos a todos!



★ COMENZAR A JUGAR

Inserta la tarjeta de SUPER MARIO™ 64 DS en la ranura para tarjetas de Nintendo DS y enciende la consola. Toca la pantalla táctil para continuar. Cuando aparezca la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca el icono SUPER MARIO 64 DS NINTENDO para cargar el juego.

ADVERTENCIA SOBRE SALUD Y SEGURIDAD
 ANTES DE COMENZAR A JUGAR, LEE CON ATENCIÓN EL FOLLETO DE PRECAUCIONES SOBRE SALUD Y SEGURIDAD EN EL QUE SE RECIBE INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA TU SALUD Y SEGURIDAD.
 PARA OBTENER UNA COPIA ADICIONAL CORRESPONDIENTE A TU ZONA, VISITA ESTA PÁGINA WEB:
www.nintendo.com/healthandsafety/
 Toca la pantalla táctil para continuar.



Si has configurado la consola Nintendo DS en el **modo automático**, el juego se cargará automáticamente. Consulta el manual de instrucciones de la consola para obtener más detalles. El idioma del juego dependerá del idioma en que esté configurada la consola.

Toca las opciones para seleccionarlas

Cuando aparezca el **menú principal del juego** en la pantalla táctil, toca el modo en el que quieras jugar. También puedes seleccionarlo usando el **+** Panel de Control y el Botón A.

Las instrucciones de este manual se dan siempre para el **MODO ESTÁNDAR** de control.



Cambiar sonido y luz.

Toca aquí para hacer dibujos y jugar con ellos en la pantalla táctil.

Modo multijugador
(ver página 34)

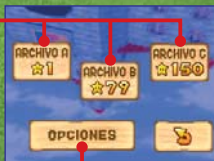
Minijuegos
(ver página 32)

Modo un jugador (ver página 22)

Pantalla de selección de archivo

Al elegir AVENTURA en el **menú principal del juego**, aparecerán tres archivos. Selecciona uno para comenzar a jugar. Si eliges un archivo guardado, empezará a jugar desde donde lo dejaste.

Toca un archivo para empezar la partida (ver página 22).



OPCIONES

PUNTOS

Cuando selecciones un archivo, podrás ver el número de Estrellas y monedas recogidas en cada recorrido.

RECORRIDO	ARCHIVO B	★	MONEDAS
1 CAMPO DE LOS BOB-OHS	★17	OK 1000	
2 FORTALEZA DE PIEDRA	★17	OK 1000	
3 BARRIO DEL CAPITÁN	★17	OK 1000	
4 MONTAÑA HELADA	★17	OK 1000	
5 HONGO ENCANTADO	★17	OK 1000	
6 CUEVA DEL LABERINTO	★17	OK 1000	
7 TIERRA DEL FUEGO	★17	OK 1000	
8 BARRIO PRODIGES	★17	OK 1000	
9 SAN MUELLE	★16	OK 1000	

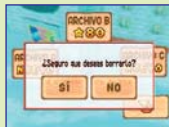
COPIAR

Copia el contenido de un archivo guardado en otro archivo. Así podrás jugar con la partida de otro jugador sin modificar la partida original.



BORRAR

Borrar un archivo para comenzar a jugar una partida desde el principio del juego. Ten cuidado, si borras un archivo, ya no podrás volver a recuperarlo.

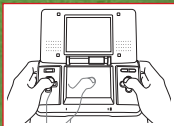


Para borrar todos los datos de todas las partidas guardadas, pulsa los Botones A, B, X, Y, L y R a la vez justo cuando el logotipo de Nintendo aparece en la pantalla superior de la consola, antes de que aparezca la **pantalla del título**.

★ CONTROLES BÁSICOS

En los modos AVENTURA y VS. podrás jugar usando tres modos distintos de control. Consulta las páginas 14–17 para conocer los movimientos básicos de los personajes.

MODO ESTÁNDAR



Usa distintas combinaciones de botones para realizar toda clase de movimientos (ver páginas 14–17).

BOTÓN L

PANTALLA TÁCTIL

+ PANEL DE CONTROL

BOTÓN R

SELECT

START

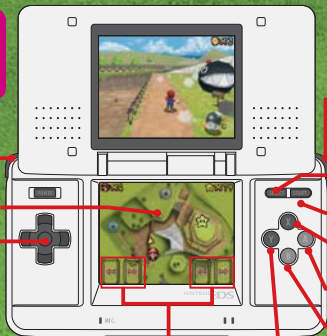
BOTÓN X

BOTÓN A

BOTÓN B

CONTROLES DE CÁMARA

BOTÓN Y



BOTÓN L

- Centrar cámara



BOTÓN R

- Salto bomba (Cuando saltes, pulsa el Botón R para caer y aplastar lo que haya debajo.)
- Agacharse



BOTÓN X

- Acercar cámara



BOTÓN A

- Hablar con personajes
- Leer señales
- Atacar
- Coger y tirar objetos



SELECT

- Modos de control

START

- Pausa

CONTROLES DE CÁMARA

- Rotar cámara

BOTÓN B

- Saltar
- Nadar



+ PANEL DE CONTROL

- Caminar



- Correr (Pulsando el Botón Y y el + Panel de Control a la vez.)

Consulta la página 36 para obtener más información sobre cómo seleccionar respuestas en una conversación.

PANTALLA TÁCTIL

Usar la pantalla táctil resulta muy útil para moverse por pasillos estrechos y puentes angostos.

- Caminar o correr



MODO TOCAR

Muévete en la dirección y a la velocidad que quieras con este control de tipo analógico.

Realiza movimientos con el Botón A, el Botón B y el Botón R. Usa el Botón X y el Botón Y para rotar la cámara. La correa que se incluye con la consola es ideal para usarla con este modo.



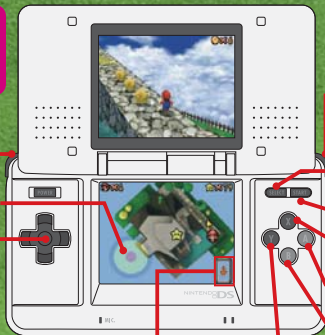
Usa distintas combinaciones de botones para realizar toda clase de movimientos (ver páginas 14 – 17).

BOTÓN L

PANTALLA TÁCTIL

+ PANEL DE CONTROL

CONTROLES DE CÁMARA



BOTÓN R

SELECT

START

BOTÓN X

BOTÓN A

BOTÓN B

BOTÓN Y

BOTÓN L

- Centrar cámara

También puedes centrar la cámara pulsando el Botón X y el Botón Y a la vez.



BOTÓN R



- Salto bomba (Cuando saltes, pulsa el Botón R para caer y aplastar lo que haya debajo.)
- Agacharse



BOTÓN X

- Rotar cámara a la derecha

BOTÓN Y

- Rotar cámara a la izquierda

BOTÓN A

- Hablar con personajes
- Leer señales
- Atacar
- Coger y tirar objetos



SELECT

- Modos de control

START

- Pausa

CONTROLES DE CÁMARA

- Rotar cámara

BOTÓN B

- Saltar
- Nadar



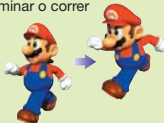
+ PANEL DE CONTROL

- No tiene ninguna función en este modo.

PANTALLA TÁCTIL

Usa la diana que aparece en la pantalla para cambiar gradualmente de velocidad.

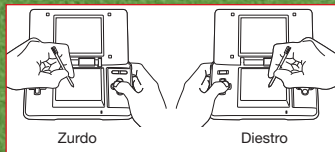
- Caminar o correr



Consulta la página 36 para obtener más información sobre cómo seleccionar respuestas en una conversación.

MODO LÁPIZ

Controla la pantalla táctil con la mano derecha o con la mano izquierda.



Usa distintas combinaciones de botones para realizar toda clase de movimientos (ver páginas 14 – 17).

PANTALLA TÁCTIL

+ PANEL DE CONTROL

CONTROLES DE CÁMARA

SELECT

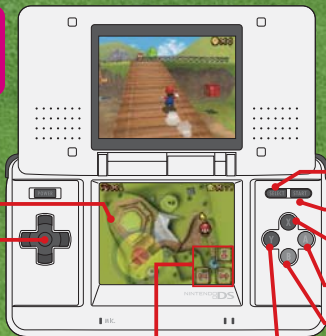
START

BOTÓN X

BOTÓN A

BOTÓN B

BOTÓN Y



CONTROLES DE CÁMARA

■ Acercar:



■ Rotar:



SELECT

■ Modos de control

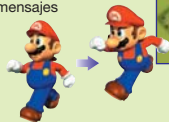
START

■ Pausa

PANTALLA TÁCTIL

■ Caminar o correr

■ Leer mensajes



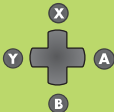
Consulta la página 36 para obtener más información sobre cómo seleccionar respuestas en una conversación.



■ Saltar
■ Nadar



■ Centrar cámara



■ Hablar con personajes
■ Leer señales
■ Atacar
■ Coger y tirar objetos



■ Salto bomba
(Cuando saltes, pulsa el Botón R para caer y aplastar lo que haya debajo.)
■ Agacharse



★ MOVIMIENTOS

Estos son los movimientos básicos de los personajes. Se indican las combinaciones de botones para el MODO ESTÁNDAR.

Legenda



Movimientos que no puede realizar Yoshi.



+ Panel
de Control

=



Pantalla táctil

Movimientos que puedes realizar usando la pantalla táctil o el + Panel de Control.

Coger



Acércate al objeto y pulsa el Botón A.



Tirar



Vuelve a pulsar el Botón A después de haber cogido el objeto.



B Saltar



A Atacar

Dar un puñetazo
(Siendo Mario, Wario o Luigi)

Tragar
(Siendo Yoshi; ver página 19)

R Agacharse

Pulsa el Botón R cuando estés moviéndote por un desnivel para resbalar por él.



Nadar

Mantén presionado el Botón B para continuar nadando. Púlsalo repetidamente para aumentar la velocidad.



Sumergirse

Girar a la izquierda



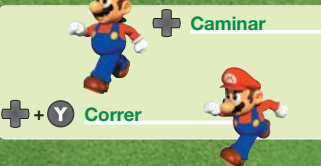
Girar a la derecha

Ascender

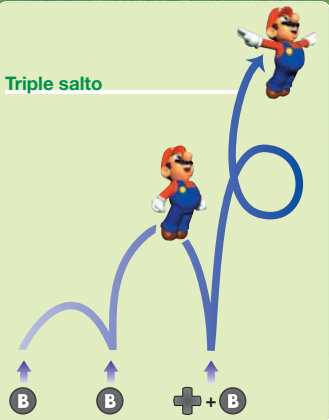
Salto bomba

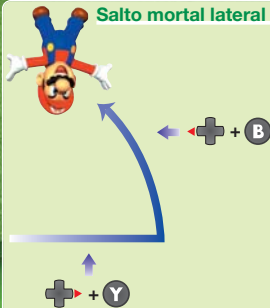
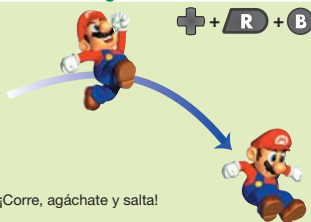


Salto mortal hacia atrás



Triple salto



Salto mortal lateral**Salto de longitud****Gatear****Patada****Patada con salto****Paso lateral**

Quando estés frente a una pared, pulsa el \leftarrow Panel de Control en la dirección que quieras para moverte pegado a ella.



Patada baja



¡Corre, agáchate y lanza una patada a ras de suelo!

Ataque en plancha



Corre y pulsa el Botón A.



Zancadilla



Subir a árboles y postes



Para agarrarte a un árbol o a un poste, colócate frente a él y pulsa el Botón B.

- Pulsa Arriba o Abajo en el **+** Panel de Control para subir o bajar.
- Pulsa Derecha o Izquierda en el **+** Panel de Control para girar alrededor del árbol o del poste.

Subir de un salto



Pulsa el Botón B cuando estés en frente o colgado de una plataforma para subirte a ella de un salto.

Hacer el pino

Súbete a la copa de un árbol o a lo más alto de un poste y pulsa Arriba en el **+** Panel de Control.



Subir

Cuando estés en frente o colgado de una plataforma, pulsa el **+** Panel de Control en dirección a la plataforma para subir.



Moverse por redes metálicas

Pulsa el Botón B y manténlo presionado para quedarte colgado de la red.

Con el Botón B presionado, muévete usando el **+** Panel de Control.



★ MOVIMIENTOS ESPECIALES DE LOS PERSONAJES

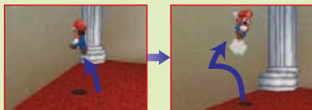
MARIO

Mario posee una gama equilibrada de movimientos. Luigi y Yoshi saltan más alto que él, ¡pero Mario puede flotar!



Fuerza	★	★	☆
Velocidad	★	★	☆
Salto	★	★	☆

Patada contra la pared **B + B**



Para realizar este movimiento, salta hacia la pared y vuelve a saltar cuando la golpees.

Flotar



Cuando Mario consigue una Flor de Poder, se infla como un globo y flota. Para ascender, pulsa repetidamente el Botón B. Controla la dirección con el **+** Panel de Control.

Alas

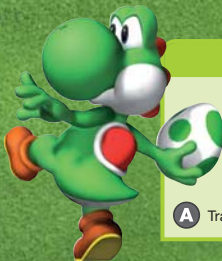


Descender
 Girar a la izquierda  Girar a la derecha
 Ascender

Cuando Mario consiga Alas para su gorra, podrá volar. Para despegar, da un triple salto.

YOSHI

Yoshi es un poco más flojo que los demás personajes y no puede pegar puñetazos a los enemigos. Sin embargo, puede tragárselos y convertirlos en huevos arrojados. Además, tiene un salto inigualable.



Lengua de siete leguas



A Traga objetos y enemigos.

Fuerza	☆☆☆
Velocidad	★★☆
Salto	★★★

Pataleo



Pulsa el Botón B y manténlo presionado. Podrás llegar más alto.

Fuego



Cuando Yoshi consigue una Flor de Poder, puede echar fuego por la boca pulsando el Botón A.

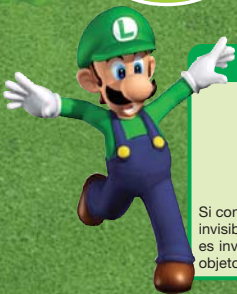
Huevos



Cuando Yoshi tenga algo en la boca, pulsa el Botón R para que se lo trague y ponga un huevo, o pulsa el Botón A para que lo escupa.

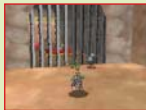
LUIGI

Luigi destaca por su agilidad. Por otra parte, no tiene fuerza para levantar cosas pesadas.



Fuerza	★	☆	☆
Velocidad	★	★	☆
Salto	★	★	★

Invisibilidad



Si consigues una Flor de Poder, Luigi se hace invisible durante unos instantes. Cuando es invisible, puede atravesar enemigos y objetos como si nada.

Corretear en el aire



Mantén presionado el Botón B.

Doble mortal hacia atrás



Mantén presionado el Botón R y pulsa el Botón B para dar un doble salto mortal hacia atrás cayendo con un estilo propio.

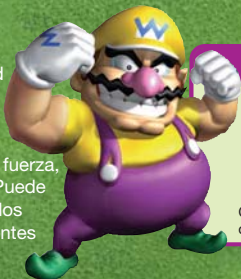
Correr por el agua



Corre hacia el agua y podrás mantenerte unos instantes a flote.

WARIO

Aunque carece de la velocidad y la agilidad de otros personajes (por no hablar de la inteligencia), si necesitas un poco de fuerza, Wario es tu hombre. Puede destruir los objetos y los enemigos más resistentes sin quitarse la gorra.



Puñetazo de Wario

A



Con él harás añicos cosas que los demás no pueden romper.

Fuerza	★	★	★
Velocidad	★	☆	☆
Salto	★	☆	☆

Metal



Cuando Wario consigue una Flor de Poder, se hace de metal. En ese estado resulta invencible y puede caminar por el fondo del mar.

Vuelta revuelta

A + (+) + A

Solo podrás usarlo en el **Modo VS.**



Da vueltas al contrincante

A

Lánzalo

★ MODO AVENTURA

Busca llaves y Estrellas en el castillo

Para abrir las puertas, necesitarás un cierto número de ★. Si la puerta tiene una cerradura, deberás conseguir la llave.



Salta dentro de los cuadros

Salta dentro de un cuadro para entrar en un recorrido. Pero mantén los ojos bien abiertos: entrarás en los mundos más insospechados. Cuando



saltes a un cuadro siendo Yoshi, podrás elegir qué gorra quieres llevar usando la pantalla táctil (ver página 28).

¡Hazte con las Estrellas de Poder!

Para completar un recorrido deberás conseguir la ★. Cuando lo hayas hecho, regresarás a la entrada del castillo. Consigue más ★ para abrir más puertas y entrar en nuevos recorridos.



Repite estos pasos para avanzar en el juego.

★ LAS DOS PANTALLAS

Pantalla de juego

Estrellas de Plata y monedas rojas

Aquí verás cuántas Estrellas de Plata y cuántas monedas rojas has conseguido en el recorrido.

Contador de vidas

Cuando las pierdas todas, se acabará el juego.

Gorra

Este icono señala la posición de una gorra. Las gorras son necesarias para cambiar de personaje (ver página 28).

Medidor de vida

Cada vez que te toque un enemigo o te caigas de un lugar muy alto, perderás algo de vida. Cuando el medidor llegue a cero, perderás una vida y regresarás a la entrada del castillo.

Monedas

Las monedas rellenan el medidor de vida. Además, si consigues muchas, recibirás una agradable sorpresa.

Estrellas de Poder

Cada recorrido oculta siete Estrellas de Poder. Cuantas más 🌟 consigas, más puertas podrás abrir dentro del castillo.

Mapa

La pantalla inferior muestra un mapa del recorrido y tu posición en él.

Rotar cámara

Estas flechas permiten rotar la cámara a ambos lados. Los iconos cambian dependiendo del modo de control seleccionado (ver páginas 8 – 13).



Menú de pausa

Pulsa START para abrir el **menú de pausa**. Desde este menú podrás cambiar de modo de control, así como modificar el sonido y apagar o encender la retroiluminación de pantalla. También puedes acceder a los modos de control pulsando SELECT. Toca la opción que quieras para seleccionarla. Cuando estés fuera de un recorrido, desde el **menú de pausa** también podrás guardar la partida.

Número de 🌟 y monedas que has conseguido en el recorrido.



SEGUIR

Salir del **menú de pausa** y continuar jugando.

MODOS DE CONTROL

Elige uno de los siguientes modos: MODO ESTÁNDAR, MODO TOCAR y MODO LÁPIZ.

OPCIONES

Cambia los ajustes de SONIDO o LUZ. El sonido ENVOLVENTE no funcionará correctamente cuando tengas los auriculares conectados a la consola.

Fuera de un recorrido

SALIR

Antes de salir de la partida, puedes guardarla. Elige esta opción y luego GUARDAR en el menú que aparece a continuación.

Toca ◀▶ para ver el número de 🏆 y monedas que has conseguido en cada recorrido.



Dentro de un recorrido

SALIR DE AQUÍ

Abandona el recorrido y regresa a la entrada del castillo.

Usa la pantalla táctil para elegir las opciones del **menú de pausa**.

Cómo guardar la partida



Para guardar una partida, sal del recorrido y pulsa START. Luego elige SALIR en el **menú de pausa** y elige GUARDAR en el siguiente menú. También puedes guardar después de haber recogido una 🏆. Los datos que guardes sustituirán a los que había hasta entonces en el archivo.


Cómo apagar la consola


Mantén presionado POWER unos instantes.

★ CONTROLES DE CÁMARA

La cámara generalmente suele situarse detrás del personaje. Cuando se mueve el personaje, la cámara lo sigue lentamente de manera automática, pero puedes usar los botones o las flechas de la pantalla táctil para modificar la perspectiva.

Pulsa el Botón X para acercar o alejar la cámara. Toca   en la pantalla táctil para rotar la cámara a ambos lados.

Toca  para acercar o alejar la cámara en el MODO TOCAR y en el MODO LÁPIZ.

Mueve la cámara con el  Panel de Control o tocando las flechas de la pantalla táctil.

En el **Modo VS**, no podrás tomar la perspectiva en primera persona.




Primera persona






Media distancia



Toca  para rotar la cámara a la izquierda.



Toca  para rotar la cámara a la derecha.



Larga distancia

Consulta las páginas 10 – 13 sobre cómo controlar la cámara en el MODO TOCAR y en el MODO LÁPIZ.

Centrar la cámara

Pulsa el Botón L para centrar la cámara detrás del personaje.

★ CAMBIANDO DE GORRA

Poniéndose una gorra, Yoshi podrá convertirse en Mario, Luigi o Wario. Cuando lo haga, podrá realizar los movimientos propios del personaje elegido.



Para conseguir una gorra, derrota al enemigo que la lleva.



Ponte la gorra para convertirte en otro personaje. Así podrás saltar y moverte como él (ver páginas 18–21).



Si te toca un enemigo, perderás la gorra y volverás a ser Yoshi. Aunque...



Nada más perder la gorra, aún tendrás unos instantes para recuperarla: ¡date prisa!

Si desaparece, aparecerá en otro lugar. Mira el mapa para encontrarla.

Gorras:



Gorra de Mario



Gorra de Luigi



Gorra de Wario

★ CAMBIANDO DE PERSONAJE

Para cambiar de personaje, ve a la sala que da a las habitaciones de todos los personajes. Recuerda que al principio todas las puertas están cerradas con llave, y tendrás que conseguir la llave de la puerta de cada personaje para poder cambiarte por él. Si crees que un recorrido es demasiado difícil para Yoshi, prueba a usar otro personaje.



Cómo entrar en un recorrido

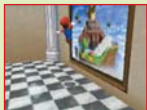
Siendo Yoshi



Después de rescatar a Mario, su gorra aparecerá en la pantalla táctil antes de entrar en un recorrido. Tócala para jugar como Mario.

Entrar en un recorrido

Siendo otro personaje



Cuando liberes a Mario, Luigi y Wario, podrás entrar como cualquiera de ellos.

★ OBJETOS

Bloques ?

Cuando pulses el Interruptor ? oculto en un lugar del castillo, todos los Bloques ? se harán sólidos y podrás romperlos para conseguir objetos como Flores de Poder. Cuando consigas una de estas flores, adquirirás el poder especial del personaje con el que estés jugando.



Bloques

Dependiendo del personaje que estés utilizando, podrás empujarlos o romperlos.



Madera



Ladrillo

Ladrillo
negro

Hielo

Monedas

Una azul equivale a cinco rojas, y una roja equivale a dos amarillas. Las monedas rellenan el medidor de vida y, si consigues suficientes, recibirás una agradable sorpresa.

Moneda
amarillaMoneda
azulMoneda
roja

Corazón

Pasa a través de uno de ellos para recuperar vida. Cuanto más rápido pases, más vida recuperarás.



Champiñón de vida extra (1-UP)

Cada uno de estos champiñones ofrece una vida extra. Están ocultos en distintos puntos de los recorridos, pero también pueden aparecer en determinadas circunstancias.



¡Espera, aún hay más!

Bloques !

Los Bloques ! contienen monedas amarillas, caparazones Koopa y, a veces, una Estrella.



Caparazón Koopa

Súbete a uno de estos caparazones para moverte a toda velocidad por el recorrido. ¡Mientras estés subido en él, los enemigos no podrán hacerte daño!



Champiñón

Cada vez que te comas uno de estos champiñones, te convertirás en un gigante por unos instantes. Ni que decir tiene que es más fácil acabar con los amigos siendo un gigante.



Cañones

¡Los cañones te llevan muy lejos, muy rápido! Para salir disparado, métete en el cañón, apunta con el + Panel de Control y pulsa el Botón A.



★ MINIJUEGOS

En la SALA DE JUEGOS podrás disfrutar de muchos minijuegos. Todos ellos se controlan desde la pantalla táctil. Pulsa START o el Botón A mientras estás jugando para ver una descripción de cada minijuego en la pantalla superior.



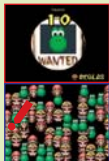
Volver a la pantalla del título



¿Cómo puedo conseguir más minijuegos?

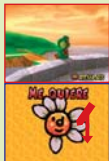


Al principio, podrás jugar a ocho minijuegos. Para abrir más, tendrás que atrapar conejos en el **Modo Aventura**.



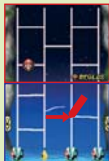
¡Se busca!

Encuentra al personaje que aparece en el cartel de la pantalla superior. ¡Sácalo del animato en la pantalla táctil!



Deshoja la margarita

Arranca los pétalos de la margarita en la pantalla táctil. Descubre si tu amor es correspondido.



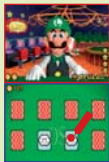
Lazarillo

Guía a Mario hasta la Estrella. Traza líneas en la pantalla táctil para abrirle rutas alternativas. ¡Cuidado con las Plantas Piraña!



Bota y derrota

Ayuda a los Mario a acabar con todos los Fly Guy botando encima de ellos. ¡Tócalos para hacerlos botar y no dejes que se caigan!



Memorión

Toca las cartas y empareja las que sean iguales. Despeja el tapete para ganar monedas.



Empareja y despeja

Elige dos cartas idénticas que estén tocándose en vertical, horizontal o diagonal para limpiar el tapete. Ganas cuando no quede ninguna.



El pelotón Bob-omb

Usa el tirachinas para eliminar a los Bob-omb que caen del cielo.



Bola de nieve

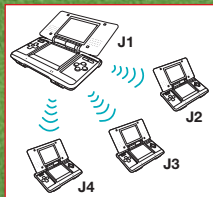
Frota la cabeza del muñeco de nieve en la pantalla táctil para hacerla rodar. ¡Llega a la meta antes de que se acabe el tiempo!

★ MODO VS.

Utiliza la opción **Juego con una tarjeta** (DESCARGA DS) de Nintendo DS para enfrentarte a otros jugadores.

Cómo jugar en el Modo VS.

Pueden enfrentarse hasta cuatro jugadores usando una sola tarjeta de SUPER MARIO 64 DS. El jugador que tenga la tarjeta del juego será el Jugador 1, y será quien controle la mayoría de los menús.

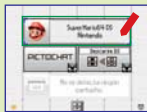


¡Enfrentate a tus amigos con una sola tarjeta!

Consulta el manual de instrucciones de Nintendo DS para obtener más información sobre la DESCARGA DS.

Jugador 1

Enciende la consola. Cuando aparezca la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca en el icono SUPER MARIO 64 DS NINTENDO.

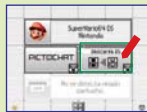


Cuando aparezca la **pantalla del título**, pulsa VS. y espera a que entren los demás jugadores.

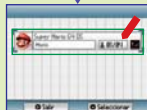


Jugadores 2-4

Enciende la consola. Cuando aparezca la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca en el icono DESCARGA DS.



Toca la partida en la que quieras entrar.



Espera a que esté listo el Jugador 1.

Selecciona TOCA PARA EMPEZAR cuando todos estéis listos para comenzar a jugar.

Toca el escenario en el que desees jugar.



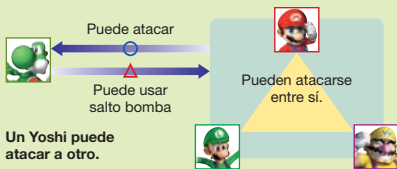
¡Que dé comienzo el combate!
¡Gana el que más
★ consiga!

Los datos del juego tardan unos 30 segundos en descargarse. Dependiendo de las condiciones, la descarga puede durar más. Una “...” sustituye a los símbolos que haya en los apodos de los demás jugadores. Si notáis que algún dispositivo está interfiriendo en la comunicación entre las consolas, id a jugar a otro lugar o apagad la posible fuente de interferencias. Puede que tengáis que apagar y encender de nuevo las consolas y comenzar de nuevo.

Las reglas

¡Coge una gorra para convertirte en otro personaje! ¡Ataca a los otros jugadores para cogerles sus ★!

- El jugador que consiga más ★ ganará. Cuando dos o más jugadores tengan las mismas ★, ganará el que más monedas tenga.
- Cuando consigas una ★, otra ★ aparecerá en algún otro punto del escenario.



Un Yoshi puede atacar a otro.

★ ¡PREGÚNTALE A LA PRINCESA!

P ¿Puedo entrar en una partida multi-jugador cuando ya ha empezado?

R No, lo siento. El único modo de jugar es empezando una nueva.



P ¿Puedo jugar al Modo VS. con más de una tarjeta del juego?

R Claro, podéis jugar sin problemas aunque varios jugadores tengáis una tarjeta. Uno tiene que hacer de Jugador 1 y los demás tienen que seleccionar DESCARGA DS en la pantalla del menú de Nintendo DS.

P ¿Qué hago si me caigo desde muy alto?

R Si realizas un salto bomba justo antes de llegar al suelo, te harás menos daño. El daño que te hagas dependerá de la altura de la que caigas, así que ten cuidado.



P ¡Me han robado la gorra!
¿Cómo puedo recuperarla?

R ¡Oh, no! Si alguien te roba la gorra, se la quedará, incluso aunque te salgas del recorrido. Pero quizás haya otro enemigo por ahí al que puedas cogerle la suya...



P Me gustaría volver a jugar siendo Yoshi...

R Eso no es una pregunta, pero, en fin, te ayudaré. Igual que entraste en la habitación de un personaje para cambiarte por él, también puedes entrar en ella de nuevo para volver a ser Yoshi.



P ¿Cuando me preguntan algo, cómo respondo?

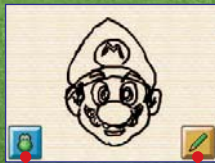
R Toca la respuesta en la pantalla táctil. O, si estás en el MODO ESTÁNDAR, selecciona la respuesta con el + Panel de Control.



Jugando y dibujando

Dibuja y mueve las imágenes con el lápiz táctil. Recuerda que no podrás guardar tus dibujos, así que no les cojas demasiado cariño.

Juega con el dibujo



Hacer un dibujo

Volver a la pantalla del título

L Distorsionar R

Alargar

X

Girar a la izquierda Y

A

Girar a la derecha

B

Aplastar

Hacer un dibujo



Tintero

Jugar con el dibujo

Usa el lápiz táctil para hacer tu propio dibujo en la pantalla táctil. El tintero te muestra cuánta tinta te queda.

Nintendo®