AGB-A7KP-NEU6

GAME BOY ADVANCE™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

[0703/EU6/AGB]

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.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbeheret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the KIRBY™: NIGHTMARE IN DREAM LAND Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu KIRBY™ : CAUCHEMAR AU PAYS DES REVES pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 1993-2002 HAL LABORATORY, INC. / NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2003 NINTENDO.
ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY HAL LABORATORY, INC. AND NINTENDO. / TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR HAL LABORATORY, INC. ET NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

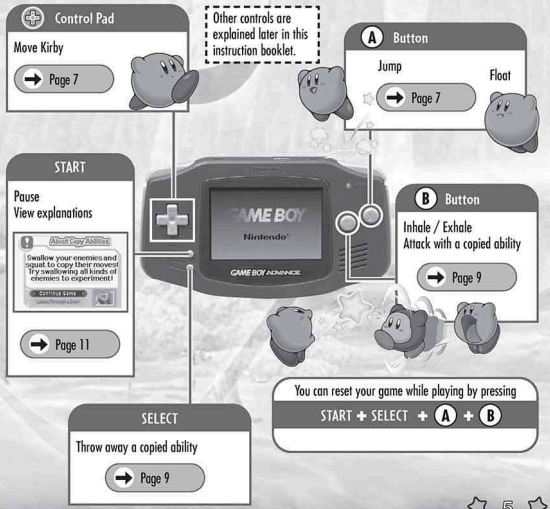
THE ADVENTURE BEGINS

The peaceful world of Dream Land is in great danger. In Dream Land, dreams had always flowed out from the wonderful Fountain of Dreams, as the Fountain of Dreams collects the hopes and dreams of all living things. It also provided all the good dreams and rest that come from deep sleep. But one day, everyone in Dream Land lost the ability to dream! Apparently, King DeDeDe had been bathing in the Fountain of Dreams! Not only that, but DeDeDe had taken the Star Rod - the source of power of the Fountain of Dreams - and broken it into pieces, giving one to each of his underlings. Now, Kirby must embark on an adventure to restore peaceful naptimes to all the residents of Dream Land…

CONTENTS

Basic Controls 5
Getting Started 6
Kirby's Moves 7
Adventures Aplenty 10
Incredible Items 14
Superfun Sub-Games 16
Linking Up 18
Single Game Pak Multiplayer 20
Multi Game Pak Multiplayer 22

Basic Controls



Getting Started

Insert your KIRBY™: NIGHTMARE IN DREAM LAND Game Pak into your Game Boy Advance system and turn the power ON. Once the **Title Screen** appears, press START to view the **File Select Screen**.

Use ✚ to choose one of the three available files and press START or the Ⓐ Button to begin your game.
KIRBY: NIGHTMARE IN DREAM LAND saves your game data to that file automatically while you play.

START GAME
Choose this to embark on Kirby's latest adventure, Nightmare in Dream Land. Choose ONE PLAYER to begin your game.

➡ See pages 20 - 22 for more information on multiplayer games

SUB-GAMES
Choose this mode to access with some fun mini-games.

➡ See pages 16 - 17 for details

SOUND TEST
Listen to the game's sound effects.

ERASE A FILE
Choose this option to erase a file. You should only do this if you want to start your game over from the beginning and have no other unused files.

Once a file has been erased, it cannot be recovered. Don't erase a file unless you're absolutely sure you want to.

Language Selection
On the **Title Screen** the flags for all languages will appear. Select this option and the **Language Select Screen** will appear. Once you choose your language, you will be able to start the game.

When you choose a file that has saved data on the **File Select Screen**, you can continue playing your saved game.

Kirby's Moves

Walk ✚

Kirby walks in the direction that you press ✚.

Climb Up & Down Ladders ✚

Press up on ✚ when standing in front of a ladder to make Kirby climb the ladder, and press down to make him climb down.

Run ✚

Kirby runs when you double-tap ✚ in the direction he is facing. Press and hold ✚ down after double-tapping to make Kirby keep on running.

Enter Doorways ✚

Press up on ✚ when standing in front of a doorway to make Kirby enter the doorway.

Jump Ⓐ

Kirby jumps when you press the Ⓐ Button. If you press the Ⓐ Button while walking or running, you'll jump farther.

Duck ✚

Kirby ducks when you press down, which is great when you're trying to dodge enemy attacks!

Slide ✚ Ⓐ or ✚ Ⓑ

While you're pressing down on ✚ to duck, press the Ⓐ or Ⓑ the Button to slide. Sliding into enemies and blocks is an effective attack!

You can float, too!

If you press the Ⓐ Button or up on ✚ while jumping, you can float in midair!

➡ Page 8

Midair Moves

Float ✚ or Ⓐ

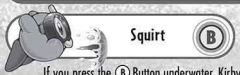
Kirby can float through the air as long as you're holding the Ⓐ Button or pressing up on ✚.

Exhale Air Puffs Ⓑ

Press the Ⓑ Button while floating to shoot puffs of air at enemies. But watch out, because puffs of air won't hurt all of the baddies you encounter!

NOTE: If Kirby gets hit or shoots out a puff of air while he's floating, he'll fall from the sky!

Underwater Action



Squirt Ⓑ

If you press the Ⓑ Button underwater, Kirby squirts water in the direction you're pressing ✚.

Swim ✚

Kirby swims in whichever direction you press ✚. Press the Ⓐ Button to make Kirby rise to the surface. If you press the Ⓐ Button when Kirby is on the surface of the water, he'll jump right out!

Awesome Attacks

Inhale Ⓑ

Press the Ⓑ Button when Kirby is standing in front of an enemy or a block to make him inhale it. He can transform any enemies and blocks he inhales into stars and shoot them out, or he can just swallow them.

If Kirby inhales above two enemies or blocks at the same time, the star he shoots out will rocket through enemies and blocks, clearing a wide path.

After inhaling

Ⓑ Exhale

If you press the Ⓑ Button, Kirby transforms an inhaled object into a star and shoots it back out. Exhaling these stars at blocks or enemies is an effective attack.

✚ Swallow

Press down on ✚ to make Kirby swallow an inhaled object. If he swallows an enemy that has a special ability, he'll copy that ability!

➡ Page 9

Copying Abilities

As soon as Kirby swallows an enemy that has a special ability, he copies that ability and makes it his own.

Inhale with Ⓑ

First, press the Ⓑ Button to make Kirby inhale the enemy and its special ability.

Swallow & Copy with ✚

Next, press down on ✚ to make Kirby swallow the enemy and copy its ability.

Use the ability with Ⓑ

Now, just press the Ⓑ Button to make Kirby use his newly acquired special ability!

Getting Rid of Copied Abilities

Just SELECT Kirby!

Anytime you want to get rid of a special ability that you've copied, just press SELECT. The copied ability will turn into a star and Kirby will shoot it out. Just think of it as SELECT-ing Kirby's true abilities! (If Kirby swallows a power star he has shot out, he'll copy that power again.)

Kirby might lose copied powers when he takes damage. Watch out!

Quotable Copy

Press START after you've copied a special ability to see a brief description of your new ability.

Adventures Aplenty

Many exciting adventures await Kirby. There are many different levels in this game, and each level has many stages. Kirby's adventure begins on Stage 1 of Level 1: VEGETABLE VALLEY. When Kirby reaches the lowest point in the clouds, at the end of each stage, press the Ⓐ Button and try to jump as high as you can. Once you clear a stage, some of the walls on the level map crumble, so that you can go on to the next stage.

Viewing the Game Screen

1. Kirby's Ability
   The name of Kirby's copied ability appears here. If he doesn't have any copied abilities, there won't be anything here.
2. Kirby's Remaining Lives
   If Kirby has no lives remaining, your game ends when his vitality reaches zero. GAME OVER!
3. Kirby's Vitality
   As Kirby takes damage, his vitality (the red bar) drops. When his vitality reaches zero, he loses a life.
4. Your Score
   Your score appears here. During boss battles (see page 13), the boss's vitality appears here instead.

The Pause Screen

Press START while playing to bring up the **Pause Screen**. On the **Pause Screen**, you can read Kirby's own description of the special ability he copied. You have two options on the **Pause Screen**:

CONTINUE GAME

Return to your game and continue playing.

LEAVE THROUGH A DOOR

Leave the current stage and return to the level map. **These options won't appear on stages you've entered for the first time.**

Continuing

When Kirby's vitality reaches zero and he has no lives remaining, your game is over and you'll see a screen which gives you two options:

CONTINUE

Resume your game from the stage that it ended on.

QUIT

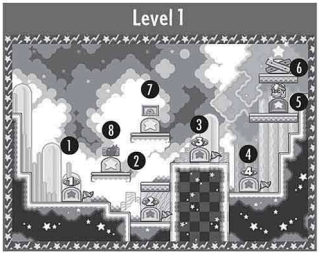
Quit playing and return to the **Title Screen**.

Cleared Levels & Stages

You can return to any level or stage that you've cleared as many times as you want, which is good, since you might want to go back to get an item you forgot to pick up or to copy a special ability that you can't find elsewhere.

When you've cleared a stage, the colour of the door to that stage changes. If you don't clear the stage entirely, the colour of the door stays the same.

Rooms in the Levels & Level Map



1. Entrance to Stage 1
2. Entrance to Stage 2
3. Entrance to Stage 3
4. Entrance to Stage 4
5. The Boss Room
6. Warp Star Launch Pad
7. The Museum
8. Entrance to the Bonus Stage

5 The Boss Room

When you've cleared every stage in a level, the door to the boss room appears!

When you go through that doorway, you'll find yourself in a fight with the biggest baddie in the level. In the bottom-right corner of the screen, you can see the boss's vitality meter. If you manage to win this fight, you'll get to go on to the next level.

6 Warp Star Launch Pad

If you press certain switches on certain stages, they'll activate the Warp Star launch pad. Then you can hitch a ride on a Warp Star to any level you've cleared.

7 The Museum

Once you clear several stages in a level, the museum appears on the level map. In the museum, you can find replicas of enemies you've encountered that have special abilities you can copy. Come in whenever you need to copy an ability.

8 Entrance to the Bonus Stage

Each level also has a bonus stage. In the bonus stages, you'll get to play one of three SUB-GAMES. (See page 16 for more information about sub-games.) When you're done playing, you'll get a bonus based on how well you did in the sub-game.

There might be other rooms besides the ones explained here. Can you find them?

Incredible Items

Peppy Tonic

Kirby recovers two vitality points when he drinks this refreshing soda.

Candy

Everybody loves candy - even Kirby! This special candy makes Kirby invincible, but only for a little while.

Cannon

If Kirby hops in the cannon after lighting the fuse, he'll be blasted to another part of the stage.

Star Rod

As you defeat the biggest baddies of all in the boss rooms, you'll find pieces of this precious item. King DeDeDe stole it and broke it apart into seven pieces - one for each colour of the rainbow. Can you find all seven parts?

Maxim Tomato

Kirby loves tomatoes - and not just because they're round and colourful like him. Eating one of these fills Kirby's vitality meter to the max!

1-Up

This astounding item tacks an extra life onto Kirby's total number of remaining lives. Now, that's incredible!

Switch

When Kirby finds and presses a switch, a hidden door will appear on the level map.

Warp Star

If you see a Warp Star, make wish and hold on tight, because you're about to go for a wild ride: the Warp Star's going to jet you off to another part of the stage!

Hey! What's That?

Sometimes, your eyes might catch a glimpse of an item that you can't reach right away. Give it a little thought. Good things come in due time.

Superfun Sub-Games

SUB-GAMES are very simple games that can be played by pressing the Ⓐ Button only. There are two ways you can play sub-games:

Enter the bonus stage on the level map.

The sub-game you get to play is set for each level.

Choose SUB-GAMES on the Game Select Screen

Just choose one of the three games and play it.

QUICK DRAW

Be the fastest Ⓐ Button-presser around!

How It Works

Once the duelers appear, the duel begins.

As soon as the exclamation mark appears, press the Ⓐ Button!

Whoever presses the Ⓐ Button fastest wins.

Sub-Game Settings

Settings can't be changed in bonus stages.

Players

Choose ONE PLAYER to play a single-player game. Choose MULTIPLAYER to play a game with your friends.

➔ See pages 18-22 for details about multiplayer

Game Level

You can choose from one of three difficulty levels before playing. The higher the level, the harder the game.

BOMB RALLY

Press the Ⓐ Button to lob the bomb!

How It Works

READY? START! As soon as you see those words, press the Ⓐ Button to get the rally going.

Watch the incoming bomb. Press the Ⓐ Button at the right time to knock it back.

Press the Ⓐ Button quickly to change direction. If you don't hit the bomb back, it will explode, and you'll lose.

KIRBY'S AIR GRIND

Get ready for a superfast skate in the sky!

How It Works

When the race begins, press the Ⓐ Button to grind the rail and start accelerating.

If you hit any of the black bumps on the rail, you'll slow down, so release the Ⓐ Button to lift off of the rail.

If you release the Ⓐ Button immediately before the black bumps and press it again immediately after the black bumps, you'll get a bonus boost.

Linking Up

Playing Multi Game Pak play and Single Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

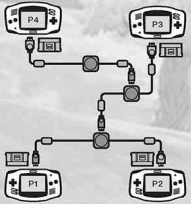
Game Boy Advance systems: .....One per player
Game Paks – Multi Game Pak play:.....One per player
– Single Game Pak play: .....One Game Pak
Game Boy Advance Game Link cables: .....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



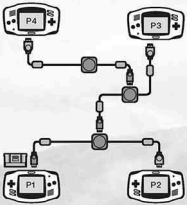
Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Single Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables.*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Boy Advance Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON.*
5. *Now, follow the instructions for Single Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (Single Game Pak play).*

Single Game Pak Multiplayer

If you only have one Game Pak, up to four players you can still play Kirby's SUB-GAMES. First, see page 19 for information on how to link your systems together.

➜ See page 19

With one Game Pak, you can play multiplayer versions of QUICK DRAW, BOMB RALLY, and KIRBY'S AIR GRIND.

GETTING STARTED

Player 1's Screen

Player 1 (P1) chooses the sub-game that you all want to play and selects MULTIPLAYER.

CHECK! Make sure all your cables are connected properly.

After checking all the settings, Player 1 presses the Ⓐ Button to begin transferring the sub-game.

Once all players have downloaded the sub-game, Player 1 picks the difficulty settings.

Choose ✚ Ⓐ Confirm

Start playing!
Once the match ends, Player 1 decides whether or not you'll continue playing.

Players 2, 3 & 4

Turn your Game Boy Advance on without inserting a Game Pak.

CHECK! Make sure all your cables are connected properly.

Wait for the game to download from Player 1's Game Pak.

CHECK! Do not remove the cable while the game is downloading.

Start Playing!
Once Player 1 selects the difficulty, start playing!

⊗ Communication Error!

Check all connections and try again.

If the download fails, the screen above will appear. Check your cable connections and try again.

Multi-Game Pak Multiplayer

Two to four players can play KIRBY: NIGHTMARE IN DREAM LAND or any of the SUB-GAMES together. First, see page 18 for information on how to link your systems together.

➡ See page 18

If you run into a difficult stage or a boss you just can't beat, call your friends over to lend a helping hand. In multiplayer games, P1 is pink, P2 is yellow, P3 is red, and P4 is green.

Special Rules for Multiplayer

1. The game starts on the highest level that all four players have completed. For example, if three players have cleared level five, but one player has only cleared level two, you all start from level two.
2. All players automatically enter the first door any of the players enters.

3. No one can enter a doorway unless all players are grouped near the doorway.

GETTING STARTED

Depending on which mode you want to play, choose either START GAME or SUB-GAMES on the **Game Select Screen**.

CHECK! Everyone must choose the same mode.

Choose MULTIPLAYER.

CHECK! Check your cable connections.

Player 1 can confirm the linked players on-screen. Press the Ⓐ Button if everything is correct.

CHECK!

Players 2 through 4 have to wait for Player 1 to confirm everything.

The game begins! The way you link your systems together determines who gets to be Player 1.

➡ See page 18

CHECK! Player 1 gets to choose all sub-game settings when you're playing sub-games.

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

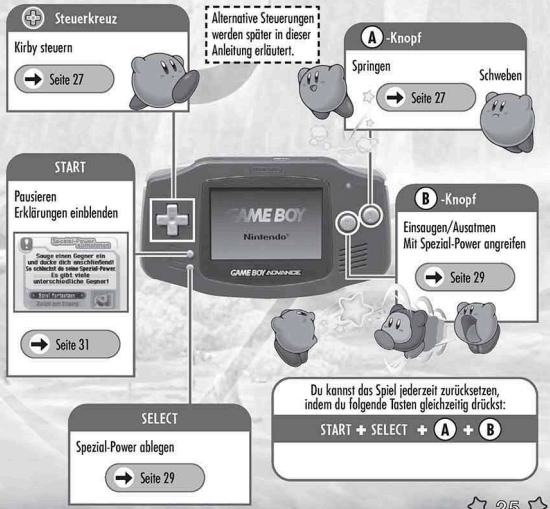
Das Abenteuer beginnt

Das friedliche Traumland schwebt in Gefahr! Der Traumbrunnen war im Traumland bisher ein immerwährender Quell wundervoller Träume, denn er sammelte die Vorstellungen und die Hoffnungen aller Lebewesen in sich. Er bescherte wohltuenden, tiefen Schlaf und süße Träume. Doch eines Tages verloren plötzlich die Bewohner Traumlands die Fähigkeit zu träumen. Es stellte sich heraus, dass König Nickerchen im Traumbrunnen badete! Und nicht nur das! Er hatte das Sternenzepter – die Energiequelle des Traumbrunnens – zerbrochen und die Stücke an seine Untertanen verteilt. Nun muss sich Kirby aufmachen, um den Bewohnern Traumlands die erholsamen Traumstunden wiederzubringen...

INHALT

Steuerung 25
Vor Spielstart 26
Kirbys Fähigkeiten 27
Haufenweise Abenteuer 30
Unglaubliche Items 34
Megacoole Minispiele 36
Verbindung herstellen 38
Ein-Modul-Spiel 40
Multi-Modul-Spiel 42

Steuerung



Vor Spielstart

Stecke dein KIRBY™: SCHATTEN BEDROHEN TRAUMLAND-Spielmodul in deinen Game Boy Advance und schalte ihn ein (ON). Drücke START, sobald der **Titelbildschirm** erscheint, um das **Dateiauswahl-Menü** (DATEI-AUSWAHL) zu öffnen.

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine der drei Dateien aus und drücke START oder Ⓐ, um ein Spiel zu starten. Dein Spielstand von KIRBY: SCHATTEN BEDROHEN TRAUMLAND wird automatisch gespeichert, während du spielst.

SPIEL STARTEN
Wähle diese Option an, um Kirby in sein neuestes Abenteuer zu stürzen, denn Schatten bedrohen Traumland! Entscheide dich für einen Schwierigkeitsgrad und wähle dann EINSPIELER, um dein Spiel zu starten.

➔ Siehe Kapitel ‚Verbindung herstellen' für mehr Informationen über den Mehrspieler-Modus.

MINISPIELE
In diesem Modus findest du witzige Minispiele.

➔ Siehe Kapitel ‚Megacoole Minispiele' für mehr Informationen

SOUND-TEST
Lausche den Sound-Effekten dieses Spiels.

SPIEL LÖSCHEN
Unter dieser Option kannst du einen Spielstand löschen. Das solltest du nur tun, wenn du ein Spiel vollkommen neu beginnen möchtest und keine freie Datei mehr zur Verfügung steht.

Ein gelöschter Spielstand ist unwiderruflich verloren.
Überlege dir also gut, ob du wirklich Daten löschen möchtest.

Sprachauswahl
Im **Titelbildschirm** ist ein Balken mit den Flaggen fünf verschiedener Sprachen eingeblendet. Wähle diesen Balken an, um die **Sprachauswahl** zu öffnen. Entscheide dich nun für die passende Sprache und das Spiel kann beginnen.

Oder du spielst einen begonnenen Spielstand weiter, indem du eine bereits geöffnete Datei im **Dateiauswahl-Menü** anwählst.

Kirbys Fähigkeiten

Laufen

Kirby läuft in die Richtung, die du mit dem Steuerkreuz eingibst.

Springen Ⓐ

Drücke Ⓐ, damit Kirby springt. Wenn Kirby läuft oder rennt und du Ⓐ drückst, dann springt Kirby weiter.

Hoch- und Runterklettern

Steht Kirby vor einer Leiter, drücke auf dem Steuerkreuz nach oben, damit er hochklettert und nach unten, damit er hinunterklettert.

Ducken

Drückst du auf dem Steuerkreuz nach unten, kann sich Kirby ducken und so gegnerischen Angriffen ausweichen.

Rennen

Drücke schnell zweimal hintereinander auf dem Steuerkreuz nach rechts oder links und halte es gedrückt, damit Kirby in die jeweilige Richtung rennt.

Rutschen + Ⓐ oder + Ⓑ

Drücke Ⓐ oder Ⓑ, während du auf dem Steuerkreuz nach unten drückst, um Kirby rutschen zu lassen. Das ist eine effektive Angriffsmethode.

Türen öffnen

Steht Kirby vor einer Tür, drücke auf dem Steuerkreuz nach oben, um hindurchzugehen.

Du kannst auch schweben!

Drücke Ⓐ oder auf dem Steuerkreuz nach oben, während Kirby springt, um zu schweben!

➔ Seite 28

Aktionen in der Luft

Schweben ✚ oder Ⓐ

Kirby schwebt so lange in der Luft, solange du Ⓐ oder auf dem Steuerkreuz nach oben drückst.

Luftwolke auspusten Ⓑ

Drücke in der Luft Ⓑ, um Gegner mit einer Luftwolke zu attackieren. Aber pass auf, denn manche Gegner sind immun gegen diese Attacke!

HINWEIS: Wird Kirby in der Luft getroffen oder pustet er eine Luftwolke aus, dann fällt er herunter!

Aktionen unter Wasser

Wasserpistole Ⓑ

Drückst du unter Wasser Ⓑ, dann spuckt Kirby mit Wasser in die Richtung, die du auf dem Steuerkreuz drückst.

Schwimmen ✚

Steuere Kirby unter Wasser mit Hilfe des Steuerkreuzes. Drücke Ⓐ, um ihn auftauchen zu lassen. Kirby springt aus dem Wasser, wenn er an der Wasseroberfläche ist und du Ⓐ drückst.

Krasse Kirby-Attacken

Einatmen Ⓑ

Steht Kirby vor einem Gegner oder Block, dann drücke Ⓑ, damit er das Objekt einsaugt. Gegner und Blöcke kann Kirby als Sterne wieder ausspucken. Er kann sie aber auch einfach herunterschlucken.

Hat Kirby zwei Gegner oder Blöcke gleichzeitig eingesaugt, dann durchschießt der Stern alle Gegner oder Blöcke und macht den Weg frei.

Nach dem Einatmen

Ⓑ Ausspucken

Drückst du Ⓑ, verwandelt Kirby den Gegenstand in einen Stern und spuckt ihn wieder aus. Diese Aktion stellt eine effektive Attacke gegen einen Gegner oder Block dar.

✚ Schlucken

Drücke auf dem Steuerkreuz nach unten, damit Kirby das eingesaugte Objekt herunterschluckt. Besaß der Gegner eine Spezial-Power, dann übernimmt Kirby diese.

➡ Seite 29

Spezial-Power übernehmen

Sobald Kirby einen Gegner mit Spezial-Power heruntergeschluckt hat, besitzt er dessen Fähigkeit.

Einsaugen mit Ⓑ

Drücke zuerst Ⓑ, um einen Gegner mit Spezial-Power einzusaugen.

Schlucken & Power übernehmen mit ✚

Drücke dann auf dem Steuerkreuz nach unten, um den Gegner zu schlucken und dessen Spezial-Power aufzunehmen.

Einsetzen der Fähigkeit mit Ⓑ

Als Nächstes drückst du Ⓑ, damit Kirby seine erworbene Spezial-Power einsetzen kann.

Fähigkeiten ablegen

Einfach nur SELECT, Kirby!

Solltest du eine aufgenommene Spezial-Power wieder loswerden wollen, dann drücke einfach SELECT. Die Fähigkeit wird in einen Stern verwandelt und den spuckt Kirby aus. Es ist also eine Frage der SELECTion, wenn Kirbys wahre Fähigkeiten hervorkommen sollen! (Schluckt Kirby einen solchen Power-Stern wieder herunter, übernimmt er die ausgespuckte Fähigkeit wieder.)

Kirby kann seine Spezial-Power verlieren, wenn er Schaden nimmt. Also, pass auf!

Power-Eintrag

Hast du eine Spezial-Power übernommen, kannst du eine kurze Beschreibung dieser Fähigkeit einblenden, indem du START drückt.

Haufenweise Abenteuer

Auf Kirby warten viele, spannende Abenteuer, denn dieses Spiel hält viele Welten mit vielen Levels bereit. Kirbys Reise beginnt natürlich mit Level 1 in WELT 1: WALDMEISTERTAL. Nach erfolgreichem Beenden eines Levels findet sich Kirby mitten in den Wolken wieder. Drücke am tiefsten Punkt den Ⓐ-Knopf, damit er für ein paar Boni hoch in den Himmel springt. Die Weltkarte bröckelt auf, sobald ein Level erfolgreich beendet wurde, und der Eingang zu einem neuen Level wird freigelegt.

Bildschirmanzeigen

Bildschirm

1. Kirbys Fähigkeit

   Hier erscheint der Name der aufgenommenen Fähigkeit. Besitzt Kirby keine Spezial-Power wird auch keine Angabe eingeblendet.

2. Kirbys verbleibende Leben

   Wenn Kirby keine Leben mehr hat und seine Energie Null erreicht, endet das Spiel. GAME OVER!!

3. Kirbys Energie

   Erleidet Kirby Schaden, sinkt seine Energie (die Leiste mit roten Abschnitten). Das Spiel endet, wenn Kirby keine Energie mehr hat.

4. Punktestand

   Hier erscheint der Punktestand. Während eines Endkampfes (siehe Seite 33) erscheint hier stattdessen die Energieleiste des Bosses.

Das Pausemenü

Drücke während des Spiels START, um das **Pausemenü** einzublenden. Im **Pausemenü** kannst du Kirbys Beschreibung der Spezial-Power lesen, die er aufgenommen hat. Des Weiteren kannst du zwischen zwei Optionen wählen:

SPIEL FORTSETZEN

Du kehrst zurück zum Spiel, um es fortzusetzen.

ZURÜCK ZUM EINGANG

Du beendest den Level vorzeitig und kehrst zurück zur Weltkarte.
Diese Option steht dir erst zur Verfügung, wenn du den Level bereits erfolgreich beendet hast!

Fortsetzen

Hat Kirby all seine Leben und seine gesamte Energie verloren, ist das Spiel beendet und folgende Optionen werden eingeblendet:

FORTSETZEN

Setze dein Spiel in dem Level fort, in dem sich Kirby zuletzt aufhielt.

BEENDEN

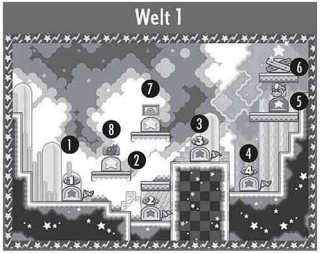
Beende das Spiel und kehre zurück zum **Titelbildschirm**.

Beendete Levels und Welten

Du kannst alle bereits durchgespielten Levels und Welten wieder betreten, so oft du möchtest. Dies ist insofern von Vorteil, als du dort Items holen kannst, die du vielleicht übersehen oder vergessen hast oder eine Spezial-Power, die du nur dort erhältst.

Die Tür eines Levels ändert ihre Farbe, sobald er erfolgreich beendet wurde. Ist der Level allerdings noch nicht komplett erforscht, bleibt die Türfarbe dieselbe.

Türen zu Levels, Welten und Spezialräumen



1. Level 1
2. Level 2
3. Level 3
4. Level 4
5. Boss
6. Warp-Stern
7. Museum
8. Bonus-Level

5 Boss

Hast du alle Levels einer Welt erfolgreich beendet, öffnet sich die Tür zum Boss dieser Welt.

Betritt Kirby diesen Level, befindet er sich mitten im Kampf gegen den härtesten Gegner dieser Welt. Unten rechts am Bildschirmrand wird die Energieleiste des Gegners eingeblendet. Besiege diesen Gegner, um die nächste Welt betreten zu können.

6 Warp-Stern

Betätigst du spezielle Schalter in gewissen Levels, dann aktivierst du den Warp-Stern, bzw. die Warp-Sterne. Sie ermöglichen Kirby von einer Welt in eine andere zu springen. Kirby kann jedoch nur in Welten warpen, die bereits erfolgreich beendet wurden.

7 Museum

Ab einer bestimmten Anzahl erfolgreich beendeter Levels innerhalb einer Welt wird das Museum eröffnet. In einem Museum werden Replikate von Gegnern mit bestimmten Fähigkeiten ausgestellt. Diese Fähigkeiten kannst du jederzeit dort aufnehmen.

8 Bonus-Level

In jeder Welt gilt es, einen Bonus-Level zu finden. In diesen Bonus-Levels findest du jeweils eines von drei MINISPIELEN (siehe auch Kapitel ‚Megacoole Minispiele'). In einem solchen Minispiel kannst du dir einen Bonus erspielen, je nachdem, wie gut du darin bist.

Es könnte noch mehr Spezialräume geben, als die hier erwähnten. Kannst du sie finden?

Unglaubliche Items

Pepp-Drink

Kirby erhält zwei Energieeinheiten, wenn er dieses Erfrischungsgetränk zu sich nimmt.

Lolli

Alle lieben Lollis – natürlich auch Kirby! Dieser Zauberlolli macht Kirby eine Zeit lang unbesiegbar.

Maxi-Tomate

Kirby liebt Tomaten über alles – und zwar nicht nur, weil sie rund und bunt sind wie er! Der Verzehr einer Tomate füllt Kirbys Energie vollständig auf.

1-Up

Dieses erstaunliche Item verschafft Kirby ein Extraleben. Ist das nicht unglaublich!?

Kanone

Hüpft Kirby in eine solche Kanone, nachdem er die Lunte entzündet hat, dann wird er in einen anderen Bereich des Levels hinaufkatapultiert.

Sternenzepter

Immer wenn Kirby den Boss einer Welt besiegt hat, erhält er ein Stück dieses legendären Items. König Nickerchen stahl das Sternenzepter und zerbrach es in sieben Stücke, die für die sieben Farben des Regenbogens stehen. Kannst du alle sieben Stücke finden?

Schalter

Findet Kirby einen solchen Geheimschalter und betätigt ihn, öffnet sich eine versteckte Tür auf der Weltkarte.

Warp-Stern

Ein solcher Warp-Stern nimmt Kirby mit auf eine rasante Reise in einen anderen Bereich des Levels. Halte dich gut fest, Kirby!

He, was ist denn das?

Manchmal erkennst du ein nützliches Item, kannst es aber nicht erreichen. Da hilft nur Köpfchen. Das richtige Item wird sich ganz bestimmt einfinden.

Megacoole Minispiele

MINISPIELE sind ganz simple Reaktionsspiele, bei denen man nur Ⓐ bedienen muss. Es gibt zwei Arten von Minispielen:

Öffne ein Bonusspiel auf der Weltkarte und starte es.

Das jeweilige Minispiel einer Welt ist festgelegt.

Wähle MINISPIELE im Spielauswahl-Menü.

Du hast die Auswahl zwischen drei unterschiedlichen Spielen.

HAU NOON

Sei der schnellste Ⓐ-Knopfdrücker aller Zeiten!

Und so läuft's

Die Duellanten nehmen ihre Position ein.

Drücke blitzschnell Ⓐ, sobald das Ausrufezeichen erscheint!

Wer als Erster Ⓐ drückt, hat gewonnen.

Einstellung der Minispiele

Die Einstellungen eines Bonusspiels können nicht geändert werden.

Spieler

Wähle EINSPIELER, um allein zu spielen. Wähle MEHRSPIELER, um gegen deine Freunde anzutreten.

Siehe dazu Kapitel „Verbindung herstellen", „Ein-Modul-Spiel" und „Multi-Modul-Spiel".

Schwierigkeitsgrad

Du kannst einen von drei Schwierigkeitsgraden auswählen, bevor du ein Minispiel startest. Je höher der Grad, desto schwieriger wird das Spiel.

BOMBLETT

Drücke Ⓐ, um die Bombe zu werfen.

Und so läuft's

FERTIG? LOS! Sobald dieses Startsignal erscheint, kannst du Ⓐ drücken und die Bombenwerferei kann losgehen.

Lass die Flugbombe nicht aus den Augen und drücke rechtzeitig Ⓐ, um sie weiterzuschleudern.

Drücke Ⓐ schnell, um die Richtung zu wechseln. Bist du zu langsam, explodiert die Bombe und du verlierst.

KIRBYS KUFENGRIND

Ein superschnelles Rennen über den Wolken!

Und so läuft's

Drücke Ⓐ, sobald das Rennen startet, um mit dem Grind zu beginnen.

Die schwarzen Abschnitte auf der Bahn halten dich auf. Lass Ⓐ los, um darüber hinwegzufliegen.

Lässt du Ⓐ rechtzeitig vor einem schwarzen Abschnitt los und drückst Ⓐ sofort nach Überqueren dieses Abschnitts wieder, dann erhältst du einen Bonus-Schub.

Verbindung herstellen

Multi-Modul-Spiel und Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

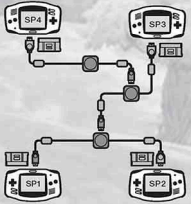
Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: .....1 Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel: .....1 Modul insgesamt
Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... 2 Spieler – 1 Kabel
..... 3 Spieler – 2 Kabel
..... 4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



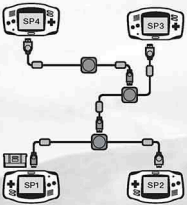
Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul korrekt in den Modulschacht des Game Boy Advance-Systems von Spieler 1.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance-System von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance-System von Spieler 1 eingesteckt ist.*

Ein-Modul-Spiel

Auch mit nur einem Spielmodul und bis zu vier Geräten kannst du Kirbys MINISPIELE mit deinen Freunden spielen. Schlage zunächst das Kapitel ‚Verbindung herstellen' auf und lies nach, wie man mehrere Geräte miteinander verbindet.

➔ Siehe Seite 39

Spiele mit nur einem Spielmodul die Mehrspielerversionen der Minispiele HAU NOON, BOMBLETT und KIRBYS KUFENGRIND!

VOR SPIELSTART

Bildschirm von Spieler 1

Spieler 1 wählt das Minispiel aus, das alle spielen wollen und wählt dann MEHRSPIELER an.

ACHTUNG! Alle Geräte müssen korrekt miteinander verbunden sein!

Nach Überprüfen der Kabelverbindungen drückt Spieler 1 Ⓐ, um das Minispiel auf die Geräte der anderen Spieler zu übertragen.

Haben alle Mitspieler das Minispiel geladen, wählt Spieler 1 den Schwierigkeitsgrad aus.

Wählen ✚ Ⓐ Bestätigen

Los geht's!
Nach Spielende entscheidet Spieler 1, ob dieses Spiel erneut gespielt wird oder nicht.

Spieler 2, 3 und 4

Die Spieler schalten die Game Boy Advance-Systeme ohne eingestecktes Spielmodul ein.

ACHTUNG! Alle Geräte müssen korrekt miteinander verbunden sein.

Die Spieler warten, bis das Minispiel von Spieler 1 übertragen wurde.

ACHTUNG! Nicht die Kabel während der Datenübertragung entfernen!

Los geht's!
Sobald Spieler 1 den Schwierigkeitsgrad eingestellt hat, kann es losgehen!

Wenn ein Fehler bei der Verbindung auftaucht, erscheint die obige Textbox. Überprüfe alle Verbindungen und versuche erneut die Verbindung herzustellen.

Multi-Modul-Spiel

Zwei bis vier Spieler können KIRBY: SCHATTEN BEDROHEN TRAUMLAND oder eines der MINISPIELE spielen. Schlage zunächst das Kapitel „Verbindung herstellen" auf und lies nach, wie man mehrere Geräte miteinander verbindet.

➡ Siehe Seite 38

Solltest du dich in einem sehr schwierigen Level befinden oder einem Boss begegnen, dann rufe einfach deine Freunde zu Hilfe. Im **Mehrspieler-Modus** ist Spieler 1 rosa, Spieler 2 gelb, Spieler 3 rot und Spieler 4 grün.

Besondere Regeln für Mehrspieler

1. Das Spiel startet in der Welt, die alle vier Mitspieler bereits erreicht haben. Wenn also beispielsweise drei Spieler Welt 5 geöffnet haben, ein Spieler aber erst Welt 2 erreicht hat, dann beginnen alle Spieler in Welt 2.
2. Alle Spieler betreten automatisch den Level, den einer der Spieler als Erster öffnet.

3. Kein Spieler kann einen Level betreten, solange sich nicht alle Spieler an der Tür zu demselben Level eingefunden haben.

VOR SPIELSTART

Wähle im **Spielauswahl-Menü** entweder SPIELSTART oder MINISPIELE, je nachdem, was du spielen möchtest.

ACHTUNG! Alle müssen denselben Modus wählen.

Wähle MEHRSPIELER.

ACHTUNG! Überprüfe die Kabelverbindungen.

Spieler 1 kann die Teilnahme der anderen Spieler auf dem Schirm bestätigen. Drücke Ⓐ, wenn alles in Ordnung ist.

Das Spiel beginnt! Nicht vergessen: Spieler 1 ist derjenige, dessen Gerät mit dem kleinen, lilafarbenen Stecker verbunden ist.

➡ Siehe Seite 38

ACHTUNG! Nur Spieler 1 trifft die Einstellungen in den Minispielen.

ACHTUNG!

Die Spieler 2 bis 4 müssen warten, bis Spieler 1 alle Einstellungen bestätigt hat.

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

L'AVENTURE COMMENCE

Un grand danger menace le paisible Pays des Rêves. Au Pays des Rêves, les rêves jaillissent depuis toujours de la merveilleuse Fontaine des Rêves. La Fontaine des Rêves contenait les espoirs et les rêves de tout ce qui vit. C'était aussi d'elle que provenaient les doux rêves et le repos qu'apporte le sommeil profond. Mais un jour, les habitants du Pays des Rêves perdirent leurs rêves ! Le roi Dadidou se baignait dans la Fontaine des Rêves ! Il s'était même emparé du Bâton Etoile, la source du pouvoir de la Fontaine des Rêves. Il cassa le Bâton Etoile et en confia les morceaux à ses sbires. Kirby doit désormais se lancer dans l'aventure pour permettre aux habitants du Pays des Rêves de retrouver un sommeil paisible...

SOMMAIRE

Contrôles de base 45
Avant de commencer 46
Contrôler Kirby 47
Que d'aventures ! 50
Objets spéciaux 54
Mini-jeux 56
Multijoueur 58
Jeu multijoueur une cartouche 60
Jeu multijoueur multi-cartouches 62

Contrôles de base

Manette

Déplacer Kirby

Page 47

D'autres contrôles seront présentés par la suite dans ce manuel.

Bouton A

Sauter

Flotter en l'air

Page 47

START

Mettre le jeu en pause
Voir les explications

Page 51

Bouton B

Avaler / Recracher
Attaques et dons d'imitation

Page 49

SELECT

Annuler l'attaque copiée

Page 49

Redémarrez votre console en cours de jeu en appuyant simultanément sur

START + SELECT + A + B

Avant de commencer

Insérez la cartouche du jeu KIRBY™: CAUCHEMAR AU PAYS DES REVES dans votre Game Boy Advance et mettez votre console sous tension (interrupteur sur ON). Lorsque l'**écran titre** apparaît, appuyez sur START pour accéder à l'**écran de choix du fichier**.

Choisissez un des trois fichiers à l'aide de la manette ✚ et appuyez sur START ou sur Ⓐ pour commencer une partie. Votre partie est automatiquement sauvegardée dans ce fichier lorsque vous jouez à KIRBY: CAUCHEMAR AU PAYS DES REVES.

JOUER CE JEU
Choisissez cette option pour vous lancer dans la dernière aventure de Kirby, cauchemar au pays des rêves. Choisissez UN JOUEUR pour commencer votre partie.

➡ Voir pages 60 - 62 pour de plus amples informations sur le mode multijoueur.

MINI-JEUX
Choisissez cette option pour jouer aux mini-jeux.

➡ Voir pages 56 - 57 pour de plus amples informations.

TEST SON
Découvrez les effets sonores du jeu.

EFFACER UN FICHIER
Choisissez cette option pour effacer un fichier. Ne sélectionnez cette option que si vous voulez recommencer votre partie depuis le début et que vos autres fichiers sont occupés.

Une fois le fichier effacé, ses données ne peuvent être récupérées. Soyez prudent lorsque vous effacez des fichiers.

Choisir une langue
A l'**écran titre**, choisissez le drapeau identifiant la langue dans laquelle vous voulez jouer pour accéder à l'**écran de choix de la langue**. Une fois ce choix effectué, vous pouvez commencer la partie.

Pour continuer une partie sauvegardée, choisissez le fichier correspondant à l'**écran de choix du fichier**.

Contrôler Kirby

Marcher ✚

Appuyez sur la manette ✚ pour déplacer Kirby dans la direction voulue.

Monter et descendre les échelles ✚

Appuyez vers le haut sur la manette ✚ lorsque vous êtes devant une échelle pour faire monter Kirby. Appuyez vers le bas sur la manette ✚ pour le faire descendre.

Courir ✚ ✚

Appuyez deux fois de suite sur la manette ✚ pour faire courir Kirby dans la direction souhaitée. Maintenez ensuite la manette ✚ vers le bas pour qu'il continue à courir.

Ouvrir les portes ✚

Appuyez vers le haut sur la manette ✚ lorsque vous êtes devant une porte pour l'ouvrir.

Sauter Ⓐ

Appuyez sur Ⓐ pour faire sauter Kirby. Si vous appuyez sur Ⓐ en courant ou en marchant vous sauterez plus loin.

Se baisser ✚

Kirby se baisse quand vous appuyez vers le bas sur la manette ✚. C'est bien pratique pour éviter les attaques ennemies !

Glisser ✚ Ⓐ ou ✚ Ⓑ

En appuyant vers le bas sur la manette ✚ pour se baisser, appuyez sur Ⓐ ou sur Ⓑ pour glisser. Faire une glissade contre un ennemi ou des blocs peut se révéler très efficace !

Vous pouvez aussi flotter dans les airs !
Sautez puis appuyez sur Ⓐ ou vers le haut sur la manette ✚ pour flotter en l'air !

➡ Page 48

Contrôles en l'air

Flotter ✚ ou Ⓐ

Kirby peut flotter dans les airs tant que vous maintenez Ⓐ enfoncé ou que vous appuyez vers le haut sur la manette ✚.

Souffler Ⓑ

Appuyez sur Ⓑ lorsque vous êtes en l'air pour envoyer de l'air sur vos ennemis. Attention, tous les ennemis ne sont pas sensibles au souffle de Kirby !

NOTE : Si Kirby est touché ou qu'il souffle alors qu'il est en l'air, il retombera !

Contrôles sous l'eau

Cracher de l'eau Ⓑ

Appuyez sur Ⓑ lorsque vous êtes sous l'eau, pour que Kirby crache de l'eau dans la direction choisie avec la manette ✚.

Nager ✚

Appuyez sur la manette ✚ pour faire nager Kirby dans la direction voulue. Appuyez sur Ⓐ pour faire remonter Kirby à la surface. Si vous appuyez sur Ⓐ lorsque Kirby est à la surface, il sautera hors de l'eau !

Attaques spéciales

Aspirer Ⓑ

Appuyez sur Ⓑ lorsque Kirby se trouve face à un ennemi ou à un bloc pour qu'il l'aspire. Kirby peut transformer n'importe quel ennemi ou bloc avalé en étoile qu'il peut ensuite tirer, ou simplement avaler.

Si Kirby avale plus de deux ennemis ou blocs d'un coup, l'étoile qu'il tirera aura plus d'impact.

Après l'aspiration

Ⓑ Expirer

Si vous appuyez sur Ⓑ, Kirby transforme l'objet avalé en étoile qu'il peut ensuite tirer. Tirer ces étoiles sur les blocs ou les ennemis peut se révéler très efficace.

✚ Avaler

Appuyez vers le bas sur la manette ✚ pour que Kirby avale l'objet aspiré. Si Kirby avale un ennemi qui possède une attaque spéciale, il pourra imiter cette attaque !

➔ Page 49

Dons d'imitation

Lorsque Kirby avale un ennemi qui possède une attaque spéciale, il peut imiter cette attaque.

Aspirer avec Ⓑ

Appuyez sur Ⓑ pour que Kirby aspire l'ennemi et son attaque spéciale.

Avaler et imiter l'attaque avec ✚

Ensuite, appuyez vers le bas sur la manette ✚ pour que Kirby avale l'ennemi et copie son attaque.

Utiliser l'attaque avec Ⓑ

Maintenant, appuyez sur Ⓑ pour que Kirby utilise l'attaque spéciale qu'il vient de copier !

Abandonner une attaque spéciale

SELECTionnez Kirby !

Lorsque vous désirez abandonner une attaque spéciale que vous avez copiée, appuyez simplement sur SELECT. L'attaque spéciale sera transformée en étoile que Kirby tirera. Pour vous en souvenir, pensez que vous SELECTionnez les dons naturels de Kirby ! (Si Kirby aspire une étoile qu'il vient de tirer, il peut de nouveau copier l'attaque abandonnée.)

Kirby peut perdre une attaque copiée s'il est touché. Faites attention !

Détail d'une attaque

Appuyez sur START après avoir copié une attaque pour obtenir une brève description de l'attaque copiée.

Que d'aventures !

De nombreuses aventures attendent Kirby. Ce jeu comporte de nombreux niveaux et chaque niveau possède plusieurs stages. Kirby commence son aventure au stage 1 du niveau 1: VALLEE LEGUME. Lorsque Kirby atteint le point le plus bas dans les nuages, à la fin de chaque stage, appuyez sur Ⓐ et essayez de sauter le plus haut possible. Lorsqu'un stage est terminé, certains murs de la carte du niveau s'écroulent pour que vous puissiez passer au stage suivant.

Visualiser l'écran de jeu

Ecran de jeu

1. Attaque spéciale

   Le nom de l'attaque copiée par Kirby apparaît ici. Si Kirby n'a copié aucune attaque spéciale, rien ne sera affiché ici.

2. Nombre de vies restantes

   Quand Kirby n'a plus de vie et que sa barre d'énergie atteint zéro, la partie est finie !

3. Barre d'énergie

   Chaque fois que Kirby est touché, sa santé (représentée par une barre rouge) diminue. Lorsque cette barre est vide, Kirby perd une vie.

4. Score

   Votre score apparaît ici. Lorsque vous affrontez un Boss (voir page 53), c'est l'énergie du Boss qui est affichée ici.

L'écran de pause

Appuyez sur START au cours d'une partie pour faire apparaître l'**écran de pause**. Sur l'**écran de pause**, vous pouvez voir la description faite par Kirby de l'attaque spéciale qu'il a copiée. Vous pouvez choisir entre deux options à l'**écran de pause** :

CONTINUER LA PARTIE

Revenir au jeu et continuer la partie.

SORTIR PAR UNE PORTE

Quitter le stage dans lequel vous êtes et retourner à la carte du niveau.
Ces options n'apparaissent pas lorsque vous commencez un stage pour la première fois.

Continuer

Lorsque la barre d'énergie de Kirby atteint zéro et qu'il ne lui reste aucune vie, la partie est finie et un écran apparaît, vous donnant deux options :

CONTINUER

Reprendre la partie au stage où vous vous trouviez.

QUITTER

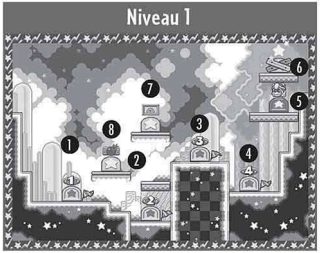
Quitter le jeu et revenir à l'**écran titre**.

Niveaux & stages terminés

Vous pouvez refaire chaque niveau ou stage que vous avez terminé autant de fois que vous le voulez. Ceci peut être utile si vous souhaitez prendre un objet que vous avez oublié ou imiter une attaque spéciale que vous ne trouvez pas ailleurs.

Lorsqu'un stage est terminé, la couleur de la porte menant à ce stage change. Si vous ne finissez pas complètement le stage, la couleur de la porte reste la même.

Pièces des niveaux et carte du niveau



1. Entrée du Stage 1
2. Entrée du Stage 2
3. Entrée du Stage 3
4. Entrée du Stage 4
5. La pièce du Boss
6. Etoile Warp
7. Le musée
8. Entrée du stage bonus

5 La pièce du Boss

Lorsque vous avez terminé tous les stages d'un niveau, la porte de la pièce du Boss apparaît !

Une fois cette porte franchie, vous vous trouverez face à l'ennemi le plus redoutable du niveau. En bas à droite de l'écran, vous trouvez la barre d'énergie du Boss. Si vous remportez ce combat, vous accéderez au niveau suivant.

6 Etoile Warp

Appuyez sur certains interrupteurs dans certains stages, pour activer l'Etoile Warp. Cette étoile vous permet d'accéder librement à n'importe quel niveau que vous avez terminé.

7 Le musée

Le musée apparaît lorsque plusieurs stages d'un niveau sont terminés. Les ennemis que vous avez rencontrés et leur attaque spéciale sont exposés dans ce musée. Entrez dans ce musée chaque fois que vous souhaitez copier une attaque spéciale.

8 Entrée du stage bonus

Chaque niveau possède un stage bonus. Dans ce stage bonus, vous pouvez jouer à l'un des trois MINI-JEUX. (Voir page 56 pour de plus amples informations sur les mini-jeux.) Une fois le mini-jeu terminé, vous recevez un bonus déterminé par votre résultat au mini-jeu.

Toutes les pièces du jeu ne sont pas présentées ici. Saurez-vous les trouver ?

Objets spéciaux

Soda

Kirby récupère deux points d'énergie en buvant ce soda.

Bonbon

Tout le monde aime les bonbons, même Kirby ! Ce bonbon spécial rend Kirby invincible, mais seulement pour un court instant.

Maxi-tomate

Kirby aime les tomates, et pas seulement parce qu'elles sont rondes et colorées comme lui. Ces fruits régénèrent la totalité de la barre d'énergie de Kirby !

1-Up

Cet objet spécial donne à Kirby une vie supplémentaire. C'est chouette !

Canon

Si Kirby saute dans le canon après avoir allumé la mèche, il sera propulsé vers un autre endroit du stage.

Bâton Etoile

Après avoir battu le plus terrible des Boss dans la salle des Boss, vous trouverez des morceaux de ce précieux objet. Le roi Dadidou l'a volé et cassé en sept morceaux. Un morceau pour chaque couleur de l'arc-en-ciel. Trouverez-vous les sept morceaux ?

Interrupteur

Lorsque Kirby trouve un interrupteur et l'actionne, une porte secrète apparaît sur la carte du niveau.

Etoile Warp

Lorsque vous apercevez une Etoile Warp, faites un voeu et accrochez-vous, car vous êtes sur le point de vous envoler : l'Etoile Warp vous emmènera vers un autre point du stage !

Hein !
Mais qu'est-ce que c'est ?

Parfois, vous apercevrez un objet que vous ne pouvez pas atteindre directement. Réfléchissez un instant. Tout vient à celui qui sait s'y prendre.

Mini-jeux

Les MINI-JEUX sont des jeux très simples qui se jouent uniquement avec le bouton . Il y a deux façons de jouer aux mini-jeux :

En entrant dans le stage bonus de la carte du niveau.

Chaque niveau possède un mini-jeu particulier.

Choisissez MINI-JEUX à l'écran de choix du jeu.

Choisissez simplement un des trois jeux et jouez.

DUEL

Faites parler votre dextérité !

Règles

Lorsque les duellistes apparaissent à l'écran, le duel commence.

Dès que le point d'exclamation apparaît à l'écran, appuyez sur Ⓐ !

Le joueur le plus rapide l'emporte.

Paramètres des mini-jeux

Les paramètres ne peuvent être changés depuis les stages bonus.

Joueurs

Choisissez UN JOUEUR pour faire une partie seul. Choisissez MULTIJOUEUR pour jouer à plusieurs.

Voir pages 58 – 62 pour de plus amples informations sur le mode multijoueur.

Niveaux de difficulté

Vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté avant de jouer. Plus le niveau est élevé, plus le jeu est difficile.

PASSE LA BOMBE

Appuyez sur Ⓐ pour renvoyer la bombe !

Règles

Prêts ? Partez ! Dès que ces mots s'affichent, appuyez sur Ⓐ pour commencer la partie.

Regardez les bombes arriver. Appuyez sur Ⓐ au bon moment pour les renvoyer.

Appuyez rapidement sur Ⓐ pour changer de direction. Si vous ne renvoyez pas la bombe, elle explosera et vous perdrez.

SURF RACLEUR DE KIRBY

Préparez-vous pour une course dans les nuages !

Règles

Lorsque la course commence, appuyez sur Ⓐ pour racler les rails et ainsi prendre de la vitesse.

Lorsque vous raclez un rail noir vous ralentissez, relâchez Ⓐ pour reprendre de la vitesse.

Si vous relâchez Ⓐ immédiatement avant le rail noir et que vous réappuyez dessus juste après, vous obtiendrez un bonus vitesse.

Multijoueur

Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

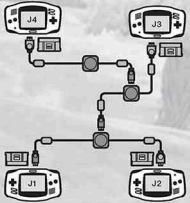
Game Boy Advance	Une par joueur
Cartouches / Jeu multi-cartouches	Une par joueur
Jeu une cartouche	Une cartouche
Câbles Game Boy Advance Game Link	2 joueurs : 1 câble
	3 joueurs : 2 câbles
	4 joueurs : 3 câbles

Connexion des câbles

Jeu multi-cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.*



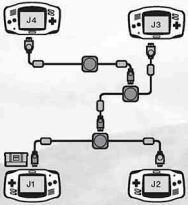
Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu une cartouche

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans la Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez les câbles Game Boy Advance Game Link entre eux.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans la Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur avec une cartouche.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si les câbles Game Boy Advance Game Link sont mal connectés aux consoles Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectées entre elles.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans la Game Boy Advance du joueur 1 (Jeu une cartouche).*

Jeu multijoueur une cartouche

Quatre joueurs peuvent jouer ensemble aux MINI-JEUX avec une seule cartouche de jeu. Voir page 59 pour de plus amples informations sur la connexion des consoles entre elles.

➔ Voir page 59

Une cartouche suffit pour jouer à plusieurs aux mini-jeux suivants : DUEL, PASSE LA BOMBE, SURF RACLEUR DE KIRBY.

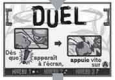
AVANT DE COMMENCER

Ecran du joueur 1

Le joueur 1 (J1) sélectionne le jeu pour tous les autres et choisit MULTIJOUEUR.

Important ! Vérifiez que tous les câbles sont connectés correctement.

Après avoir vérifié que les paramètres sont corrects, le joueur 1 appuie sur Ⓐ pour commencer le transfert du mini-jeu.



Lorsque tous les joueurs ont téléchargé le mini-jeu, le joueur 1 choisit un niveau de difficulté.

Choisir avec ✚	Confirmer avec Ⓐ

Commencer la partie ! Une fois la partie terminée, le joueur 1 décide ou non de continuer à jouer.

Joueurs 2, 3 et 4

Allumez votre Game Boy Advance sans insérer de cartouche de jeu.

Important ! Vérifiez que tous les câbles sont connectés correctement.

Attendez que le transfert du jeu soit terminé.

Important ! Ne retirez pas le câble pendant le transfert du jeu.

Commencer la partie ! Lorsque le joueur 1 a choisi le niveau de difficulté, vous pouvez commencer à jouer !

Si le transfert échoue, l'écran ci-dessus apparaîtra. Vérifiez que les câbles sont bien connectés et réessayez.

Jeu multijoueur Multi-cartouches

De deux à quatre joueurs peuvent jouer ensemble à KIRBY: CAUCHEMAR AU PAYS DES REVES ainsi qu'aux MINI-JEUX. Voir page 58 pour de plus amples informations sur la connexion des consoles entre elles.

➡ Voir page 58

Lorsque vous rencontrez des difficultés au cours d'un stage ou d'un combat contre un Boss, appelez vos amis pour qu'ils vous aident. En **mode multijoueur**, J1 est rose, J2 est jaune, J3 est rouge, et J4 est vert.

Règles spéciales pour le mode multijoueur

1. Le jeu commence à l'endroit le plus avancé atteint par les quatre joueurs. Ainsi, si trois joueurs ont terminé le niveau cinq, mais qu'un joueur n'en est qu'au niveau deux, tous les joueurs commenceront au niveau deux.

2. Lorsqu'un joueur entre par une porte tous les joueurs le suivent.

3. Tous les joueurs doivent se trouver ensemble près de la même porte pour pouvoir entrer.

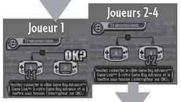
AVANT DE COMMENCER

Selon le jeu auquel vous voulez jouer, choisissez CHOIX JEU ou MINI-JEUX à l'**écran de choix du jeu**.

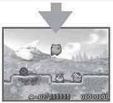
Important ! Tous les joueurs doivent choisir le même mode.

Choisissez MULTIJOUEUR.

Important ! Vérifiez que tous les câbles sont connectés correctement.



Le joueur 1 confirme que tous les joueurs apparaissent à l'écran. Appuyez sur Ⓐ si tout est correct.



La partie commence ! Le joueur qui connecte la prise violette à sa console sera le Joueur 1.

➡ Voir page 58

Important ! Seul le joueur 1 peut modifier les paramètres des mini-jeux.

Important !

Les joueurs 2 à 4 doivent attendre la confirmation du joueur 1.

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

LANGAGE CHOQUANT

DISCRIMINATION

DROGUE

EPOUVANTE

CONTENU SEXUEL

VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

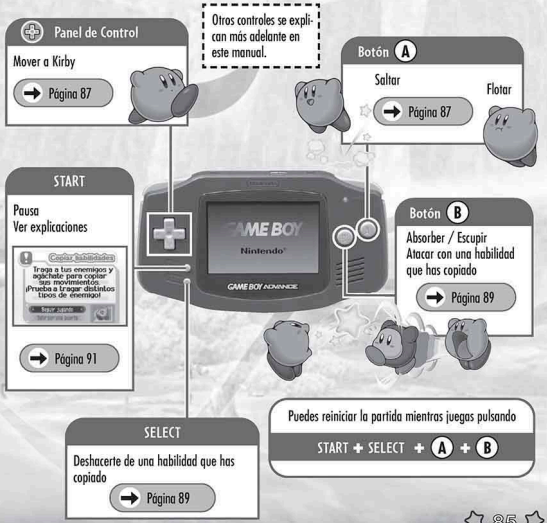
EMPIEZA LA AVENTURA

El pacífico mundo de Dream Land corre un grave peligro. En Dream Land, los sueños siempre habían fluido de la maravillosa Fuente de los Sueños, que recogía las esperanzas y deseos de todos los seres vivos. También era la encargada de proporcionar los sueños y el descanso que conforman un sueño reparador. Pero un día, todos los habitantes de Dream Land perdieron la capacidad de soñar. ¡Al parecer, el Rey DeDeDe se había estado bañando en la Fuente de los Sueños! Y no sólo eso, sino que DeDeDe había cogido la Varita Estelar, fuente del poder de la Fuente de los Sueños, y la había roto en pedazos que había repartido entre sus secuaces. Ahora Kirby debe embarcarse en una aventura para restaurar los pacíficos sueños de todos los habitantes de Dream Land…

ÍNDICE

Controles básicos 85
Empecemos 86
Movimientos de Kirby 87
Aventuras a granel 90
Objetos increíbles 94
Minijuegos de impresión 96
Conéctate 98
Juego con un cartucho 100
Juego multicartucho 102

Controles básicos



Empecemos

Inserta el cartucho de Kirby™: Pesadilla en Dream Land en la consola Game Boy Advance y enciéndela (ON). Cuando aparezca la **pantalla del título**, pulsa START para acceder a la **pantalla de selección de archivo**.

Utiliza el ✚ Panel de Control para elegir uno de los tres archivos disponibles, y luego pulsa START o el Botón Ⓐ para empezar a jugar. Kirby: Pesadilla en Dream Land guardará en este archivo tus avances en el juego de forma automática.

EMPEZAR
Selecciona esta opción para embarcarte en la última aventura de Kirby: Pesadilla en Dream Land. Elige UN JUGADOR para empezar a jugar.

➜ Consulta las páginas 98 y 102 para obtener más información sobre los modos multijugador.

MINIJUEGOS
Diviértete al máximo con los minijuegos de Kirby.

➜ Consulta las páginas 96 y 97 para conocer los detalles.

PRUEBA DE SONIDO
Aquí puedes escuchar los efectos de sonido del juego.

BORRAR ARCHIVO
Si quieres borrar un archivo, ésta es tu opción. Pero recuerda que sólo deberías borrar un archivo si quieres empezar la partida desde el principio y no tienes ningún archivo libre.

Una vez un archivo ha sido borrado no se puede recuperar. No borres un archivo a no ser que estés completamente seguro de que quieres hacerlo.

Selección de idioma
En la **pantalla del título** aparecerán las banderas correspondientes a los distintos idiomas. Elige esta opción y aparecerá la **pantalla de selección de idioma**. Podrás empezar a jugar una vez hayas elegido el idioma.

Para continuar una partida, sólo tienes que elegir el archivo de la **pantalla de selección de archivos** en el que la guardaste.

Movimientos de Kirby

Caminar ✚

Kirby camina en la dirección en la que pulses el ✚ Panel de Control.

Subir y bajar escaleras ✚

Pulsa hacia arriba con el ✚ Panel de Control cuando estés enfrente de una escalera para hacer que Kirby suba, y pulsa hacia abajo cuando quieras que baje.

Correr ✚

Kirby corre cuando pulsas dos veces seguidas el ✚ Panel de Control en la dirección en la que está mirando. Pulsa dos veces y mantén pulsado el ✚ Panel de Control para hacer que Kirby siga corriendo.

Cruzar puertas ✚

Pulsa hacia arriba con ✚ Panel de Control cuando estés delante de una puerta para hacer que Kirby la cruce.

Saltar Ⓐ

Kirby salta cuando pulsas el Botón Ⓐ. Si pulsas el Botón Ⓐ a la vez que caminas o corres, saltarás mucho más alto.

Agacharse ✚

Kirby se agacha cuando pulsas hacia abajo. ¡Viene pero que muy bien para evitar los ataques enemigos!

Resbalar ✚ Ⓐ o ✚ Ⓑ

Pulsa el Botón Ⓐ o Ⓑ a la vez que pulsas hacia abajo en el ✚ Panel de Control. ¡Resbalar contra enemigos y bloques es un ataque muy efectivo!

¡También puedes flotar!
Si pulsas el Botón Ⓐ o hacia arriba en el ✚ Panel de Control a la vez que saltas, podrás flotar en el aire.

➜ Página 88

Movimientos aéreos

Flotar ✚ o Ⓐ

Kirby puede flotar en el aire siempre que pulses y mantengas pulsado el Botón Ⓐ o hacia arriba con el ✚Panel de Control.

Echar bocanadas de aire Ⓑ

Pulsa el Botón Ⓑ mientras estás flotando para lanzar bocanadas de aire a los enemigos. Pero ten cuidado: no funcionan con todos los malos que encontrarás.

NOTA: Si Kirby recibe un golpe o suelta una bocanada de aire mientras está flotando, volverá a caer al suelo.

Movimientos subacuáticos

Lanzar chorro Ⓑ

Si pulsas el Botón Ⓑ bajo el agua, Kirby disparará un chorro de agua en la dirección en la que presiones el ✚Panel de Control.

Nadar ✚

Kirby nada en la dirección en la que presiones el ✚Panel de Control. Pulsa el Botón Ⓐ cuando quieras que Kirby salga de nuevo a la superficie. ¡Si pulsas el Botón Ⓐ en el momento justo en que está en la superficie del agua, Kirby saltará como una trucha!

Ataques increíbles

Absorber Ⓑ

Pulsa el Botón Ⓑ cuando Kirby esté enfrente de un enemigo o un bloque, y harás que lo absorba. Puede transformar a estos enemigos y bloques en estrellas que, a su vez, puede disparar, o también puede, simplemente, tragárselos.

Si Kirby absorbe dos enemigos o bloques a la vez, la estrella que dispare saldrá a la velocidad del rayo, destruyendo cuantos enemigos y bloques encuentre a su paso.

Tras absorber

Ⓑ Expulsar

Si pulsas el Botón Ⓑ Kirby transforma el objeto absorbido en una estrella que puede usar como proyectil. Es uno de los ataques más efectivos de Kirby.

✚ Tragar

Pulsa hacia abajo con el ✚Panel de Control para hacer que Kirby se trague el objeto que ha absorbido. ¡Si se traga a un enemigo que tiene una habilidad especial, Kirby copiará esa habilidad!

➜ Página 89

Cómo copiar habilidades

Es muy fácil: Kirby sólo tiene que tragarse un enemigo con una habilidad especial para copiarla.

Absorbe con Ⓑ

Primero tienes que pulsar el Botón Ⓑ para que Kirby absorba al enemigo y su habilidad especial.

Traga y copia con ✚

A continuación, pulsa hacia abajo en el ✚Panel de Control para hacer que Kirby se trague al enemigo y copie su habilidad.

Usa la habilidad con Ⓑ

Ahora sólo tienes que pulsar el Botón Ⓑ para hacer que Kirby use su flamante nueva habilidad.

Cómo deshacerse de habilidades copiadas

¡Simplemente selecciona a Kirby!

Cuando quieras deshacerte de una habilidad que hayas copiado, sólo tienes que pulsar SELECT. La habilidad se transformará en una estrella y Kirby la escupirá. ¡Es así de sencillo! Si Kirby se vuelve a tragar la estrella que ha escupido, volverá a copiar la habilidad.

Es posible que Kirby pierda alguna de las habilidades especiales cuando sufra algún daño. ¡Estate alerta!

¿Información, por favor?

Pulsa START tras haber copiado una habilidad para ver una breve descripción de lo que serás capaz de hacer con ella.

Aventuras a granel

Innumerables y excitantes aventuras esperan a Kirby. Hay muchos niveles diferentes en el juego, cada uno de ellos con distintas fases. La aventura de Kirby comienza en la fase 1 del nivel 1: VALLE VERDURA. Cuando Kirby llegue al punto más bajo de las nubes (al final de cada nivel), pulsa el Botón Ⓐ e intenta saltar tan alto como puedas. Cada vez que pases una fase, algunas de las paredes del mapa del nivel se derrumbarán, y podrás continuar en la siguiente fase.

La pantalla del juego

Pantalla del juego

1. Habilidad de Kirby
   Aquí aparece el nombre de la habilidad que Kirby ha copiado.
   Si no tiene ninguna habilidad, no aparecerá nada.

2. Vidas de Kirby
   Si a Kirby no le queda ninguna vida, acabará la partida cuando su vitalidad llegue a cero. ¡GAME OVER!

3. Vitalidad de Kirby
   Cuando Kirby reciba algún golpe, su vitalidad (la barra roja) irá descendiendo. Cuando llegue a cero, perderá una vida.

4. Puntuación
   Aquí aparecerá tu puntuación. Durante las batallas con los jefes (ver página 93) podrás ver la vitalidad del jefe en este lugar.

La pantalla de pausa

Para acceder a la **pantalla de pausa**, sólo tienes que pulsar START en medio de la partida. En esta pantalla podrás leer la descripción de Kirby de la habilidad especial que ha copiado. En la **pantalla de pausa** tienes dos opciones:

SEGUIR JUGANDO

Vuelves a la partida y sigues jugando.

SALIR POR UNA PUERTA

Abandonas la fase y vuelves al mapa del nivel.
Esta opción no aparecerá hasta que no hayas superado cada fase.

Continuar

Cuando la vitalidad de Kirby se acabe y no le quede ninguna vida se habrá acabado tu partida, y verás una pantalla con dos opciones:

CONTINUAR

Reinicia la partida en la fase en la que la abandonaste.

SALIR

Dejas de jugar y regresas a la **pantalla del título**.

Niveles y fases superados

Puedes regresar a cualquier nivel o fase que ya hayas superado tantas veces como quieras. No es ninguna pérdida de tiempo, pues puede que quieras regresar para obtener un objeto que se te había olvidado o para copiar una habilidad que no puedes encontrar en ningún otro sitio.

Cuando hayas finalizado una fase completamente, el color de la puerta correspondiente cambiará. Si no finalizas completamente la fase, la puerta seguirá con el mismo color.

Habitaciones de cada nivel

1. Entrada a la fase 1
2. Entrada a la fase 2
3. Entrada a la fase 3
4. Entrada a la fase 4
5. Sala del jefe
6. Estrella Remolque
7. Museo
8. Entrada a la fase de bonus

5 Sala del jefe

La puerta de la sala del jefe aparecerá cuando hayas finalizado todas las fases del nivel.

Cuando cruces esa puerta, te encontrarás en medio de una pelea con el mayor malo del nivel. En la esquina inferior derecha de la pantalla verás el medidor de vitalidad del jefe. Si consigues ganar esta pelea, podrás continuar al siguiente nivel.

6 Estrella Remolque

Si pulsas ciertos interruptores a lo largo del juego, activarás la Estrella Remolque. Entonces podrás usar la Estrella para ir a cualquier nivel de todos los que hayas finalizado.

7 Museo

Cuando hayas finalizado varias fases de un nivel, aparecerá disponible la opción del museo. En él encontrarás réplicas de los enemigos que te has encontrado y que tienen habilidades especiales que puedes copiar. Entra en el museo cada vez que necesites copiar una habilidad.

8 Entrada a la fase de bonus

Cada nivel tiene una fase de bonus en la que podrás jugar uno de los MINIJUEGOS (consulta la página 96 para más información). Cuando el juego acabe, obtendrás un bonus dependiendo de lo bien que lo hayas hecho.

Puede que haya otras habitaciones aparte de las que se han explicado. ¿Puedes encontrarlas?

Objetos increíbles

Refresco

Kirby recupera dos puntos de su vitalidad cuando toma esta bebida energética.

Piruleta

A todo el mundo le gustan los dulces, incluso a Kirby. Esta piruleta especial hace a Kirby invencible, aunque sólo durante un rato.

Maxi Tomate

A Kirby le encantan los tomates, y no sólo porque sean redondos y llenos de color como él. Al comer uno de estos tomates, el medidor de vitalidad de Kirby se llena al máximo.

1 Up

Este maravilloso objeto añade una vida extra al número total de vidas de Kirby. ¡Eso sí que es increíble!

Cañón

Si Kirby se mete en el cañón antes de encender la mecha, saldrá disparado hacia otra parte del nivel.

Varita Estelar

A medida que vayas derrotando a todos los malos de las salas de los jefes, encontrarás trozos de este valioso objeto. El Rey DeDeDe la rompió y la partió en siete trozos, uno por cada color del arco iris. ¿Podrás encontrarlos todos?

Interruptor

Cuando Kirby encuentre y salte sobre este interruptor, se abrirá una puerta oculta en algún lugar del nivel.

Estrella Remolque

Si ves una Estrella Remolque pide un deseo y agárrate fuerte, porque estás a punto de emprender un viaje de infarto: la Estrella Remolque saldrá como un rayo hacia otra parte del nivel.

¡Eh! ¿Qué es eso?

A veces verás un objeto al que, a primera vista, no puedes llegar. No te desanimes y piénsalo un poco. Todo lo bueno llega a su debido tiempo.

Minijuegos de impresión

Los MINIJUEGOS son juegos muy sencillos a los que se juega pulsando únicamente el Botón Ⓐ ay dos posibilidades para jugar un minijuego:

Entra en la fase de bonos de un nivel.

El minijuego que juegues es distinto en cada nivel.

Elige MINIJUEGOS en la pantalla de selección de archivo.

Sólo tienes que elegir uno de los tres minijuegos y… ¡a jugar!

¡DESENFUNDA!

¡Conviértete en el pulsador de el Botón Ⓐ más rápido de la ciudad!

Cómo jugar

El duelo comienza cuando aparece tu adversario.

¡Pulsa el Botón Ⓐ en cuanto aparezca el signo de admiración!

Gana el que pulse el Botón Ⓐ antes.

Ajustes de los minijuegos

En las pantallas de bonus no se pueden cambiar los ajustes de los minijuegos.

Jugadores

Elige UN JUGADOR para jugar tú solo. Para jugar con tus amigos, elige MULTIJUGADOR.

➡ Consulta las páginas 98 a 102 para más detalles sobre los juegos en modo MULTIJUGADOR.

Nivel de dificultad

Antes de jugar puedes escoger entre tres niveles de dificultad distintos. Cuando mayor sea el nivel, más difícil será jugar.

TENIS BOMBA

¡Pulsa el Botón Ⓐ para pasar la bomba!

Cómo jugar

¿Listo? ¡Ya! En cuanto veas esas palabras, pulsa el Botón Ⓐ para que empiece el torneo.

Vigila la bomba y pulsa el Botón Ⓐ en el momento adecuado para devolverla.

Pulsa el Botón Ⓐ rápidamente para cambiar de dirección. Si no consigues devolver la bomba, te explotará a ti y habrás perdido.

KIRBY'S SKATE

¡Prepárate para la carrera más loca de skate… en el aire!

Cómo jugar

Cuando empiece la carrera, pulsa el Botón Ⓐ para comenzar a acelerar.

Si tocas alguno de los baches negros del raíl perderás velocidad, así que tienes que soltar el Botón Ⓐ para saltar los baches.

Si sueltas el Botón Ⓐ justo antes de un bache y vuelves a pulsarlo justo cuando acaba el bache, aumentará tu velocidad.

Conéctate

Juego multicartucho, juego con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

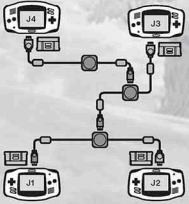
Consolas Game Boy Advance: ..... 1 por jugador
Cartuchos – Juego multicartucho: ..... 1 por jugador
– Juego con un cartucho: 1
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... 2 jugadores: 1 cable
..... 3 jugadores: 2 cables
..... 4 jugadores: 3 cables

Instrucciones para la conexión

Juego multicartucho:

1. Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.
2. Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.
3. Encienda las consolas (ON).
4. Siga las instrucciones del modo de juego multicartucho.

- No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.
- El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy

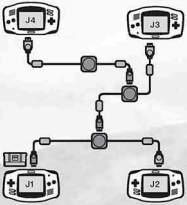
Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Tenga en cuenta que el conector pequeño es el de color morado; y el grande, el gris.

Juego con un cartucho:

1. Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura del jugador 1 (J1).
2. Conecte los cables Game Link.
3. Inserte el conector pequeño morado en la consola del jugador 1 (J1); y el grande de color gris, en las demás consolas. Recuerde que debe conectar los cables en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.
4. Encienda las consolas (ON).
5. Siga las instrucciones del modo de juego con un cartucho.

- No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Como verá, el jugador 1 (J1) es el que debe tener el cartucho del juego y el conector pequeño morado conectado a su consola.



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Al utilizar cables que no son los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.
- Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Si conecta más de cuatro consolas Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola.
- Cuando se inserta el cartucho en otra consola Game Boy Advance que no es la del jugador 1 (juego con un cartucho).

Juego con un cartucho

Aunque sólo tengas un cartucho, puedes jugar con hasta tres amigos a los MINIJUEGOS de Kirby. Primero consulta la página 99 para obtener más información sobre cómo conectar las consolas.

Consulta la página 99

Con un solo cartucho puedes jugar las versiones multijugador de ¡DESENFUNDA!, TENIS BOMBA y KIRBY'S SKATE.

EMPECEMOS

Pantalla del Jugador 1

El jugador 1 (J1) selecciona el minijuego al que vais a jugar y luego elige MULTIJUGADOR.

¡ATENTO! Comprueba que todos los cables estén correctamente conectados.

Tras fijar todos los ajustes, el jugador 1 pulsa el Botón Ⓐ para empezar la transferencia del minijuego.

Una vez todos los jugadores tengan el minijuego en pantalla, el jugador 1 elegirá el nivel de dificultad.

Elegir ✚ Ⓐ Confirmar

¡Empieza a jugar! Cuando acabe la partida, el jugador 1 decide si seguiréis jugando o no.

Jugadores 2, 3 y 4

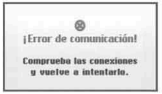
Enciende la Game Boy Advance sin introducir ningún cartucho.

¡ATENTO! Comprueba que todos los cables estén correctamente conectados.

Espera a que se cargue el juego de la consola del jugador 1.

¡ATENTO! No retires ningún cable mientras se está transmitiendo el juego.

¡Empieza a jugar! Podrás hacerlo una vez el jugador 1 haya seleccionado el nivel de dificultad.



Si se produce algún error en la transmisión, aparecerá la pantalla que ves arriba. Comprueba las conexiones de los cables y vuelve a intentarlo.

Juego multicartucho

De dos a cuatro jugadores pueden jugar juntos KIRBY: PESADILLA EN DREAM LAND o cualquiera de los MINI-JUEGOS. Primero consulta la página 98 para obtener más información sobre cómo conectar las consolas.

Ver página 98

Si dos con un nivel difícil o un jefe con el que no puedes, llama a tus amigos para que te echen una mano. En el **modo multijugador**, el jugador 1 (J1) es rosa, el jugador 2 (J2) amarillo, el jugador 3 (J3) rojo y el jugador 4 (J4) es verde.

Reglas especiales del modo Multijugador

1. La partida empieza en el nivel más alto común a todos los jugadores. Por ejemplo, si tres jugadores han pasado el nivel quinto pero el otro jugador sólo ha llegado al nivel dos, la partida empezará en el nivel dos.

2. Todos los jugadores entran automáticamente por la puerta que cruce cualquiera de los jugadores.

3. Ninguno de los jugadores podrá cruzar una puerta hasta que todos los demás estén agrupados cerca de la puerta.

EMPECEMOS

Elige EMPEZAR o MINIJUEGOS, dependiendo del modo en el que quieras jugar.

¡ATENTO! Todo el mundo debe elegir el mismo modo.

Selecciona MULTIJUGADOR.

¡ATENTO! Comprueba las conexiones de los cables.

El jugador 1 puede confirmar a los otros jugadores en su pantalla. Pulsa el Botón (A) si todo está bien.

¡Empieza a jugar! La forma en que conectéis las consolas determinará quién es el jugador 1.

Ver página 98

¡ATENTO! El jugador 1 es el que selecciona todos los ajustes de los minijuegos.

¡ATENTO!

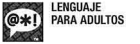
Los jugadores 2, 3 y 4 tienen que esperar a que el jugador 1 confirme que todo está correcto.

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:


LENGUAJE PARA ADULTOS

DISCRIMINACIÓN

DROGAS

MIEDO

CONTENIDO SEXUAL

VIOLENCIA

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

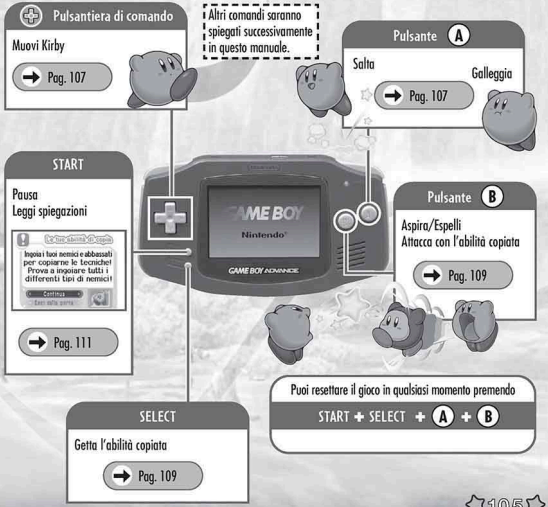
L'AVVENTURA HA INIZIO

La pacifica Terra dei Sogni è in grande pericolo. Là, i sogni sono sempre sgorgati dalla magica Fontana dei Sogni, che raccoglie le speranze ed i desideri di tutti gli esseri viventi. Grazie ad essa, tutti hanno sempre dormito bene e fatto bei sogni. Un giorno però, tutti gli abitanti della Terra dei Sogni hanno perso la capacità di sognare! Re DeDeDe, infatti, ha fatto un bagno nella fontana! E non solo, ha anche preso lo Scettro Stella e distruttolo ne ha distribuito i pezzi ai suoi scagnozzi. Adesso tocca a Kirby imbarcarsi in quest'avventura per assicurare sonnellini tranquilli a tutti gli abitanti della Terra dei Sogni…

INDICE

Comandi di base 105
Come iniziare 106
Mosse di Kirby 107
Tante avventure 110
Cose incredibili 114
Super minigiochi 116
Collegamento 118
Più giocatori e una sola cassetta di gioco 120
Più giocatori e più cassette di gioco 122

Comandi di base



Come iniziare

Inserisci la cassetta di gioco Kirby: Incubo nella Terra dei Sogni nel Game Boy Advance e accendilo (ON). Quando appare lo **schermo del titolo**, premi START per visualizzare lo **schermo di selezione file**.

Usa ✚ per scegliere uno dei tre file disponibili e premi START o Ⓐ per iniziare. Mentre giochi, i tuoi dati verranno salvati automaticamente.

INIZIA
Scegli questa opzione per cominciare l'avventura di Kirby. Scegli UN GIOCATORE per iniziare il gioco.

➔ Vedi pagg. 120-122 per maggiori informazioni sul gioco a più giocatori.

MINIGIOCHI
Scegli questa modalità per divertirti con i minigiochi.

➔ Vedi pagg. 116-117 per maggiori dettagli.

TEST SONORO
Ascolta gli effetti sonori del gioco.

CANCELLA UN FILE
Scegli quest'opzione per cancellare un file. Usala solo se vuoi ricominciare il gioco e non hai più nuovi file a disposizione.

Un file cancellato non può essere recuperato. Non cancellare un file a meno che non sia indispensabile.

Selezione lingua
Le bandiere delle lingue disponibili appariranno nello **schermo del titolo**. Scegli quest'opzione e apparirà lo **schermo di selezione lingua**. Una volta scelta la lingua di gioco, potrai iniziare.

Quando scegli un file che contiene dati di gioco salvati dallo **schermo di selezione file**, continuerai a giocare dall'ultimo salvataggio.

Mosse di Kirby

Camminare ✚

Kirby cammina nella direzione in cui premi ✚.

Salire e scendere le scale ✚

Quando ti trovi di fronte a una scala, premi ✚ verso l'alto per salirla e verso il basso per scenderla.

Correre ✚

Se premi due volte ✚, Kirby inizierà a correre nella direzione in cui è rivolto. Per continuare a correre, tieni premuto ✚.

Entrare ✚

Per entrare da una porta, premi ✚ verso l'alto quando ti trovi di fronte ad essa.

Saltare Ⓐ

Quando premi Ⓐ, Kirby salta. Se premi Ⓐ mentre cammina o corre, Kirby salterà più in alto.

Chinarsi ✚

Kirby si abbassa quando premi ✚ verso il basso. Ottimo per schivare gli attacchi!

Scivolare ✚ Ⓐ o ✚ Ⓑ

Per scivolare, tieni premuto ✚ verso il basso e premi contemporaneamente Ⓐ o Ⓑ. Scivolare contro nemici o blocchi è un ottimo attacco!

Puoi anche galleggiare!
Se premi Ⓐ o ✚ verso l'alto mentre salti, potrai galleggiare nell'aria!

➔ Pag.108

Mosse in aria

Galleggiare ✚ o Ⓐ

Kirby galleggia in aria finché tieni premuto Ⓐ o ✚ verso l'alto.

Espellere nuvolette d'aria Ⓑ

Premi Ⓑ mentre galleggi per espellere nuvolette d'aria sui nemici. Attenzione però, alcuni dei tuoi nemici ne sono immuni!

NOTA: se Kirby viene colpito o espelle una nuvoletta mentre è in volo, cadrà!

Mosse sott'acqua

Spruzzare Ⓑ

Se premi Ⓑ sott'acqua, Kirby spruzzerà dell'acqua nella direzione in cui premi ✚.

Nuotare ✚

Kirby nuoterà in qualsiasi direzione premi ✚. Premi Ⓐ per far emergere Kirby in superficie. Se premi Ⓐ mentre Kirby è a fior d'acqua, ne salterà fuori!

Attacchi mirabolanti

Aspirare Ⓑ

Premi Ⓑ quando Kirby si trova di fronte ad un nemico per aspirarlo. Kirby può ingoiare ciò che ha aspirato o trasformarlo in una stella da lanciare.

Se Kirby aspira più di due nemici nello stesso momento, la stella che lancerà farà piazza pulita di nemici e blocchi!

Dopo aver aspirato

Ⓑ Espellere

Se premi Ⓑ, Kirby trasformerà ciò che ha aspirato in una stella da lanciare. Espellere queste stelle è un ottimo attacco.

✚ Ingoiare

Premi ✚ verso il basso per far ingoiare a Kirby ciò che ha aspirato. Se ingoia un nemico con un'abilità speciale, ne copierà l'abilità!

➡ Pag. 109

Abilità di copia

Kirby è in grado di copiare l'abilità speciale del nemico che ingoia.

Aspira con Ⓑ

Per prima cosa, premi Ⓑ per aspirare un nemico e la sua abilità speciale.

Ingoia e copia con ✚

Poi, premi ✚ verso il basso per ingoiare il nemico e copiarne l'abilità.

Usa l'abilità con Ⓑ

E ora, premi Ⓑ per usare l'abilità acquisita!

Eliminare le abilità copiate

Basta SELECT, Kirby!

Quando vuoi disfarti di un'abilità copiata, premi SELECT. L'abilità copiata diventerà una stella che Kirby lancerà. Ingoiare ed espellere, le vere abilità di Kirby! (Se Kirby ingoia nuovamente una stella-abilità che ha espulso, copierà nuovamente quell'abilità).

Kirby può perdere l'abilità copiata quando subisce danni. Fai attenzione!

Spiegazione

Premi START dopo aver copiato un'abilità speciale per leggerne una breve spiegazione.

Tante avventure

Molte emozionanti avventure attendono Kirby. In questo gioco ci sono tanti differenti livelli e ogni livello ha molti quadri. L'avventura di Kirby comincia dalla stanza 1 del livello 1: VALLE VEGETALE. Alla fine di ogni stanza, quando Kirby raggiunge il punto più basso nelle nuvole, premi Ⓐ e prova a saltare più in alto che puoi. Una volta terminata una stanza, nuove aree saranno disponibili per permetterti di proseguire l'avventura.

Lo schermo di gioco

Schermo di gioco

1. Abilità di Kirby

   Qui apparirà il nome dell'abilità che Kirby ha copiato. Se non ha copiato nessuna abilità, non apparirà nulla.

2. Vite rimanenti a Kirby

   Se Kirby non ha più vite rimanenti, il gioco termina quando la tua energia raggiunge lo zero. GAME OVER!

3. Energia di Kirby

   Quando Kirby subisce dei danni, la sua energia (la barra rossa) diminuisce. Quando la sua energia arriva a zero, perde una vita.

4. Il punteggio

   Il tuo punteggio appare qui. Durante le battaglie contro i Boss (vedi pag.113), invece, qui vedrai l'energia del Boss.

Lo schermo di pausa

Premi START mentre giochi per richiamare lo **schermo di pausa**. In questo schermo potrai leggere la descrizione delle abilità copiate fatta da Kirby stesso. Hai due opzioni nello **schermo di pausa**:

CONTINUA

Torna al gioco e continua a giocare.

ESCI DALLA PORTA

Lascia la stanza attuale e torna alla mappa del livello.

Quest'opzione non apparirà nelle stanze che visiti per la prima volta.

Continuare

Quando l'energia di Kirby raggiunge lo zero e Kirby non ha più vite rimanenti, il gioco è finito ed apparirà uno schermo che ti offre due opzioni:

CONTINUA

Riprendi il gioco dall'ultima stanza che hai visitato.

ESCI

Esci dal gioco e torna allo **schermo del titolo**.

Stanze e livelli completati

Puoi tornare a visitare le stanze e i livelli che hai completato ogni volta che vuoi. In questo modo, potrai tornare a prendere un oggetto che avevi dimenticato o un'abilità di copia che non riesci a trovare altrove.

Quando hai completato una stanza, il colore della porta della stanza cambia. Se non completi la stanza nella sua interezza, il colore della porta non si modifica.

Stanze del livello e mappa del livello

1. Entrata alla stanza 1
2. Entrata alla stanza 2
3. Entrata alla stanza 3
4. Entrata alla stanza 4
5. Stanza Boss
6. Stella Warp
7. Il museo
8. Entrata alla stanza bonus

5 Stanza Boss

Una volta completate tutte le stanze in un livello, apparirà la stanza Boss!

Oltrepassata la soglia, ti troverai ad affrontare il più cattivo del livello!
In basso a destra potrai vederne l'energia. Se lo batti, potrai accedere al livello successivo.

6 Stella Warp

Se premi alcuni pulsanti in determinate stanze, attiverai la Stella Warp. Essa può trasportarti in uno qualsiasi dei livelli che hai completato.

7 Il museo

Quando hai completato diverse stanze di un livello, apparirà il museo. Nel museo troverai la replica delle abilità di alcuni dei tuoi nemici. Vieni qui quando cerchi un'abilità da copiare!

8 Entrata alla stanza bonus

Ogni livello contiene anche una stanza bonus. In questa stanza giocherai con uno dei tre MINIGIOCHI. (Vedi pag. 116 per maggiori informazioni sui minigiochi). Quando hai finito di giocare, riceverai un bonus a seconda della tua prestazione nel minigioco.

Potrebbero esserci altre stanze oltre a quelle qui descritte. Saprai trovarle?

Cose incredibili

Tonico Peppy

Kirby recupera due punti energia se beve questa bevanda rinfrescante.

Lecca lecca

Chi non ama i lecca lecca? Kirby ne va pazzo! Quando lo mangia, Kirby diventa invincibile, solo per poco però!

Pomodori Maxim

Kirby adora i pomodori, e no – non solo perché sono rotondi e colorati come lui! Mangiarne uno riporta la sua energia al massimo!

1-Up

Quest'incredibile oggetto aggiunge una vita a quelle rimanenti a Kirby. Fantastico, no?

Cannone

Se Kirby salta nel cannone dopo averne acceso la miccia, verrà catapultato in un'altra parte della stanza.

Scettro Stella

Quando sconfiggi i Boss delle stanze Boss, troverai le parti di questo prezioso oggetto. Re DeDeDe lo ha rubato e lo ha ridotto in sette parti, una per ogni colore dell'arcobaleno. Riuscirai a ritrovarle tutte?

Interruttore

Ogni volta che Kirby trova e preme un interruttore, una porta segreta si aprirà nella mappa del livello.

Stella Warp

Se vedi una Stella Warp, saltaci su e tieniti stretto. Verrai trasportato in un'altra parte della stanza!

Ehi! Cos'è quello?

Potrà capitarti di vedere un oggetto che non è immediatamente raggiungibile. Pensaci un poco: chi la dura, la vince!

Super minigiochi

I MINIGIOCHI sono molto semplici: per giocarci, basta utilizzare Ⓐ
Ci sono due modi per giocare ai minigiochi:

Entra nella stanza bonus della mappa del livello.

Schermo mappa del livello

Il minigioco che troverai varia da livello a livello.

Scegli MINIGIOCHI nello schermo di selezione gioco

Scegli uno dei tre minigiochi e divertiti!

DUELLO RAPIDO

Riuscirai a premere Ⓐ per primo?

Come funziona

Apparsi i duellanti, lo scontro ha inizio.

Non appena appare il punto esclamativo premi Ⓐ!

Vince chi preme Ⓐ più velocemente.

Impostazioni dei minigiochi

Non è possibile cambiare le impostazioni nella stanza bonus.

Giocatori

Scegli UN GIOCATORE per giocare da solo e PIÙ GIOCATORI per giocare con i tuoi amici.

Vedi pagg. 118-122 per ulteriori dettagli riguardo al gioco a più giocatori.

Livello di difficoltà

Prima di cominciare il gioco, puoi scegliere fra diversi livelli di difficoltà. Il gioco si fa sempre più difficile al crescere del livello.

BOMBA PAZZA

Premi Ⓐ per passare la bomba!

Come funziona

Pronti? VIA! Non appena vedi queste parole premi Ⓐ per iniziare.

Osserva la bomba che arriva e premi Ⓐ al momento giusto per passarla.

Premi Ⓐ rapidamente per cambiare direzione. Se non la passi, la bomba esploderà ed avrai perso.

CORSA SCIVOLO

Preparati a una pazza corsa scivolo nel cielo!

Come funziona

A inizio gara, premi Ⓐ per scivolare e per accelerare.

Se sbatti contro le superfici nere, rallenterai. Rilascia Ⓐ per sollevarti dalla rotaia.

Se rilasci Ⓐ immediatamente prima delle superfici nere e lo premi di nuovo immediatamente dopo, otterrai un bonus di velocità.

Collegamento

Gioco con più cassette e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE.

Materiale necessario

Game Boy Advance ..... Una console per giocatore

Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... Una cassetta per giocatore
Gioco con una cassetta ..... Una cassetta

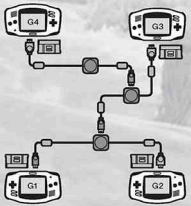
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... Due giocatori: un cavo
..... Tre giocatori: due cavi
..... Quattro giocatori: tre cavi

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro e alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*
- *Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).*



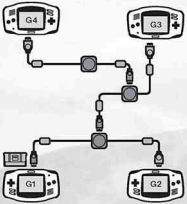
Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola mentre quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1 (G1).*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro.*
3. *Inserite i cavi Game Link nelle prese collegamento esterno (EXT), assicurandovi di collegare il connettore piccolo di colore viola al Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi agli altri Game Boy Advance.*
4. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*



Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

Più giocatori e una sola cassetta di gioco

Con una sola cassetta di gioco, possono partecipare ai MINIGIOCHI di Kirby fino a quattro giocatori. Leggere a pag. 119 le istruzioni su come effettuare il collegamento delle console.

➔ Vedi pag. 119

Con una sola cassetta di gioco, è possibile giocare in più giocatori a DUELLO RÀPIDO, BOMBA PAZZA e CORSA SCIVOLO.

COME INIZIARE

Schermo del giocatore 1

Il giocatore 1 sceglie il minigioco a cui giocare e seleziona PIÙ GIOCATORI.

ATTENTI! Assicuratevi che tutti i cavi siano collegati correttamente.

Dopo aver controllato tutte le impostazioni, il giocatore 1 deve premere Ⓐ per iniziare il minigioco.

Dopo che tutti i giocatori hanno caricato il minigioco, il giocatore 1 seleziona la difficoltà.

✚ Scegli | Ⓐ Conferma

Inizia a giocare!
Terminata la sfida, è il giocatore 1 a decidere se continuare o meno a giocare.

Giocatori 2, 3 e 4

Accendete i vostri Game Boy Advance senza inserire la cassetta di gioco.

ATTENTI! Assicuratevi che tutti i cavi siano collegati correttamente.

Attendete che il gioco venga caricato dalla cassetta del giocatore 1.

ATTENTI! Non scollegate i cavi durante il caricamento del gioco.

Iniziate a giocare!
Una volta che il giocatore 1 ha scelto la difficoltà, iniziate a giocare!

Se il collegamento non riesce, apparirà lo schermo qui sopra. Controllate il collegamento dei cavi e riprovate.

Più giocatori e più cassette di gioco

Da due a quattro giocatori possono giocare con Kirby: Incubo nella Terra dei Sogni o una qualsiasi dei MINIGIOCHI. Leggere a pag. 118 le informazioni su come effettuare il collegamento delle console.

➔ Vedi pag. 118

Se incontri delle difficoltà a superare una stanza o un Boss, chiama i tuoi amici a darti una mano! Nella modalità a più giocatori, il G1 è rosa, G2 è giallo, G3 è rosso e G4 è verde.

Regole speciali per più giocatori

1. Il gioco inizia al livello più avanzato completato da tutti i giocatori. Ad esempio, se tre giocatori hanno completato cinque livelli ma un giocatore ha completato solo due livelli, tutti inizieranno dal livello due.
2. Tutti i giocatori entreranno automaticamente nella prima porta in cui entra uno dei giocatori.

3. Non è possibile entrare in una porta, a meno che tutti i giocatori non siano vicini ad essa.

COME INIZIARE

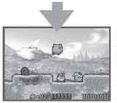
A seconda della modalità a cui volete giocare, scegliete INIZIA o MINIGIOCHI nello **schermo di selezione gioco**.

ATTENTI! Tutti devono scegliere la stessa modalità.

Scegliete PIÙ GIOCATORI.

ATTENTI! Assicuratevi che tutti i cavi siano collegati correttamente.

Il giocatore 1 può confermare sullo schermo i giocatori collegati. Premi Ⓐ se tutto è corretto.



Il gioco ha inizio! Il modo in cui vengono effettuati i collegamenti determina chi sarà il giocatore 1.

➔ Vedi pag. 118

ATTENTI! Il giocatore 1 è colui che sceglie tutte le impostazioni dei minigiochi.

ATTENTI!

Gli altri giocatori devono attendere che il giocatore 1 confermi tutto.

[0603/ITA/AGB]

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

Nota: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE