

NINTENDO DS™

MAA-NTR-TADP-NOE

Kirby™

Mass Attack



SPIELANLEITUNG

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für die KIRBY™ MASS ATTACK-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die in dieser Spielanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Faltblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS-Systemen.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.







Inhalt



Vor dem Spiel	6
Steuerung	8
Spielfortschritt	10
Gegenstände	15
Objekte	16
Extras und Belohnungen	17
Credits	18

Hinweis: Abbildungen des oberen Bildschirms sind mit einem  blauen Rahmen gekennzeichnet, Abbildungen des Touchscreens mit einem  roten.

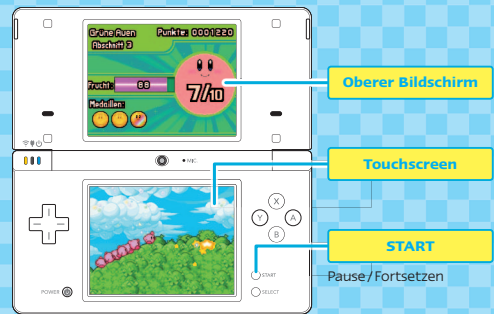


Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS™-Systems übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS-Systems ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.




Kirby

Unser hungriger Held begibt sich auf ein großes Abenteuer, um die Dinge wieder ins Lot zu rücken, nachdem er von Nekrodeus, dem Anführer der Schädli-Bande, in zehn Abbilder zerteilt wurde.



Hinweis: Im geschlossenen Zustand befindet sich dein Nintendo DS-System im batterieschonenden Standby-Modus. Klappe dein System wieder auf, um das Spiel fortzusetzen.



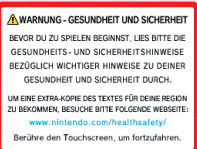
Vor dem Spiel



Vergewissere dich zunächst, dass dein Nintendo DS-System ausgeschaltet ist. Dann stecke die KIRBY™ MASS ATTACK-Karte in den DS-Kartenschlitz, bis du ein Klicken hörst.

- 1 Sobald du das Nintendo DS-System einschaltest, erscheint der rechts abgebildete Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm. Lies dir die Hinweise sorgfältig durch und berühre dann den Touchscreen.

Verwendest du ein Nintendo DSi™-/Nintendo DSi™ XL-System, berühre einfach das KIRBY MASS ATTACK-Symbol, um das Spiel zu starten.



- 2 Verwendest du ein Nintendo DS-/Nintendo DS™ Lite-System, berühre die KIRBY MASS ATTACK-Schaltfläche, um das Spiel zu starten. Ist dein Nintendo DS-/Nintendo DS Lite-System so eingestellt, dass es im Auto-Modus startet, wird dieser Schritt übersprungen und das Spiel startet automatisch. In der Bedienungsanleitung deines Nintendo DS-/Nintendo DS Lite-Systems findest du weitere Informationen hierzu.

Hinweis: „Nintendo DS-System“ dient als Oberbegriff für das ursprüngliche Nintendo DS-System, das Nintendo DS Lite-System, das Nintendo DSi-System sowie das Nintendo DSi XL-System.

- 3 Berühre den Touchscreen, während du dich auf dem Titelschirm befindest, um loszulegen.

Hinweis: Wenn du einen Moment auf dem Titelschirm verweilst, wird dir ein Video über die Hintergrundgeschichte von KIRBY MASS ATTACK gezeigt.



Datei auswählen

Es gibt insgesamt drei Speicherdateien. Wähle NEUES SPIEL, um ein Spiel komplett von vorn zu beginnen oder wähle eine Datei, die bereits Speicherdaten enthält, um dein Abenteuer an der Stelle fortzusetzen, an der du dein letztes Spiel beendet hast.



Modus wählen

Wähle STORY-MODUS, um mit dem Spiel loszulegen. Die Zahl rechts zeigt an, wie viel Prozent des Spiels du bereits beendet hast. EXTRAS und BELOHNUNGEN werden im Lauf des Spiels freigeschaltet. ➔ Seite 17. Von hier aus kannst du auch auf die Spieloptionen zugreifen.



Optionen

Entscheide dich für LINKSHÄNDIG oder RECHTSHÄNDIG, je nachdem, in welcher Hand du den Touchpen hältst. (Die Anweisungen in dieser Anleitung beziehen sich auf die Eingabemethode für Rechtshänder.)

Wähle DATEI LÖSCHEN, um deine aktuelle Speicherdatei zu löschen. Wenn du alle Speicherdateien löschen möchtest, drücke beim Starten des Spiels gleichzeitig A-Knopf, B-Knopf, X-Knopf, Y-Knopf sowie L-Taste und R-Taste und halte sie gedrückt. **Gelöschte Speicherdaten können nicht wiederhergestellt werden, sei also bitte vorsichtig.**

Speichern

Dein Fortschritt wird nach dem Beenden eines Abschnitts und an anderen Punkten im Spiel automatisch gespeichert. Schalte das System auf keinen Fall aus, wenn  zu sehen ist.

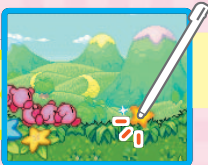


Steuerung



Berühre den Touchscreen mit dem Touchpen und führe ihn über den Bildschirm, damit ein Stern (Kirbys heldenhaftes Herz) erscheint. Mit diesem Stern lassen sich die Kirbys steuern.

★ Gehen



Berühre den Touchscreen, damit der Stern erscheint. Deine Kirbys bewegen sich dann in Richtung des Sterns.

★ Sprinten

Führe einen Doppeltipp auf dem Touchscreen aus, um deine Kirbys an diese Stelle sprinten zu lassen.



★ Schwimmen

Die Steuerung unter Wasser ist dieselbe wie die an Land. Behalte die Sauerstoffanzeige im Auge. Wenn dir der Sauerstoff ausgeht, sind all deine Kirbys besiegt und du verlierst das Spiel. Schwimme durch Luftblasen, um deine Sauerstoffanzeige aufzufüllen.

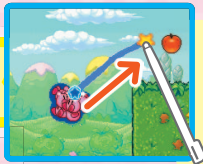
Sauerstoff-
anzeige

Luftblase



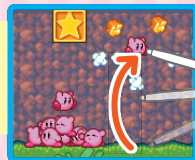
★ Eine Gruppe tragen

Greife deine Kirbys mit dem Touchpen und sie werden sich an dem Stern festhalten. Führe danach den Touchpen über den Touchscreen, um den Kirbys eine Route vorzugeben, der sie dann folgen. Sobald deine Kirbys der Route folgen, kannst du den Touchscreen erneut berühren, um diesen Vorgang abzubrechen.



★ Springen

Plaziere den Touchpen auf einem Kirby und schnippe ihn in eine Richtung, damit er einen Sprung ausführt. Diese Sprünge können als Angriffe eingesetzt werden, um Blöcke zu zerstören und Feinde zu besiegen.



★ Gegner bekämpfen

Wenn sich deine Kirbys nah genug an einem Gegner befinden, werden sie automatisch eine Rauferei mit ihm beginnen. Du kannst deine Kirbys unterstützen, indem du wiederholt den Gegner antipfst.



Hinweis: Achte darauf, den Touchscreen nicht zu fest anzutippen.



Spielfortschritt



Dein Fortschritt im Spiel wird an den erfolgreich beendeten Abschnitten gemessen. Die Anzahl deiner Kirbys bestimmt, welche Abschnitte du betreten kannst. Du kannst **bis zu zehn** Kirbys haben.

★ Abschnitte wählen

Berühre einen Abschnitt, um deine Kirbys dorthin reisen zu lassen. Nach erneutem Berühren betreten deine Kirbys den Abschnitt. Extras und Belohnungen sind hier verfügbar, nachdem du sie freigeschaltet hast. **▶ Seite 17**



Abschnittssymbole

Auf jedem Abschnittssymbol befindet sich eine Zahl, die angibt, wie viele Kirbys du brauchst, um den entsprechenden Abschnitt betreten zu können. Ein Abschnittssymbol verändert sich, nachdem der Abschnitt erfolgreich beendet wurde.



Regenbogenblasen

Nach dem erfolgreichen Beenden bestimmter Abschnitte erscheint eine Regenbogenblase. Bringe diese Blasen mit deinen Kirbys zum Zerplatzen, damit eine Regenbogenbrücke entsteht. Dadurch werden neue Gebiete auf dem Abschnittsauswahlbildschirm verfügbar.



Der Spielbildschirm

Über den Spielbildschirm steuerst du deine Kirbys. Auf dem oberen Bildschirm werden Informationen zum aktuellen Abschnitt dargestellt.



Levelname und Abschnittsnummer

Grüne Auen Punkte: 0016520

Abschnitt 1

Früchteanzeige ▶ Seite 12

Frucht: 32

Medaillen:

Gefundene Medaillen ▶ Seite 15

8/10

Anzahl der Kirbys

Hier werden die derzeitige Anzahl sowie die maximal mögliche Anzahl von Kirbys dargestellt.

Kirby-Symbol

Dieses Symbol zeigt dir an, dass sich in dieser Richtung einer deiner Kirbys außerhalb des Bildschirms befindet. Je nach Status dieses Kirbys verändert sich das Symbol. Ein besiegter Kirby beispielsweise wird so dargestellt:



Daroachs Luftschiff



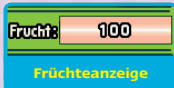
Daroach

Ich bin Daroach, Anführer einer Gruppe von Weltraumpiraten. An einem bestimmten Punkt im Spiel erhältst du Zutritt zu meinem Luftschiff. Schau mal vorbei und ich versorge dich mit ein paar Spielhinweisen und Informationen zu möglichen Fundorten von Medaillen.

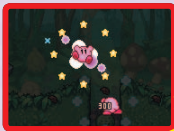
Mit flepsigen Grüßen, Daroach

★ Weitere Kirbys erhalten

Sammle Früchte ▶ Seite 15, damit sich die Früchteanzeige füllt. Bei 100 Punkten erhältst du einen weiteren Kirby als Unterstützung und die Früchteanzeige wird auf null zurückgesetzt. **Du kannst maximal 10 Kirbys haben.** Sollte dein Team bereits die maximale Stärke von 10 Kirbys erreicht haben, bringt dir eine volle Früchteanzeige 10 000 Bonuspunkte ein.



Früchteanzeige

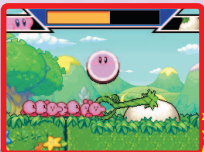



★ Viele Kirbys erleichtern das Leben

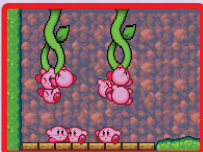
Wenn du viele Kirbys hast, kannst du mehr Abschnitte betreten. Außerdem genießt du im Spiel eine Reihe von Vorteilen (siehe unten). In gewissen Abschnitten können bestimmte Aufgaben nur mit der passenden Anzahl an Kirbys gemeistert werden.



Je mehr Kirbys du hast, desto stärker bist du in einem Kampf.



Tauzieh-Auseinandersetzungen lassen sich einfacher gewinnen, wenn viele Kirbys beteiligt sind, während du  berührst.



Einer großen Gruppe von Kirbys kannst du mehrere Aufgaben zuweisen.

Hinweis: Achte darauf, den Touchscreen nicht zu fest anzutippen.

★ Kirbys Status

Wenn Kirbys verletzt werden, verfärben sie sich blau. Erleidet ein blauer Kirby eine weitere Verletzung, wird er bewusstlos und gilt als besiegt. Besiegte Kirbys fliegen in Richtung des oberen Bildschirmrandes. Falls es dir nicht gelingt, sie vor dem Davonfliegen rechtzeitig zu greifen, sind sie endgültig verloren.

Hinweis: Wenn Kirbys von einem Hindernis, einem großen Gegner oder einem Boss zermalmt werden, gelten sie direkt als besiegt.



Blauer Kirbys



Besiegter Kirby

★ Besiegte Kirbys zurückholen

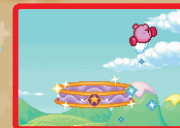
Lasse einen deiner verbleibenden Kirbys nach oben springen und schnappe dir einen besiegteten Kirby, bevor er davonfliegt. Falls es dir gelingt, ihn zu greifen, kehrt er automatisch als ein blauer Kirby zurück.



★ Erholungsringe

Erholungsringe findest du in jedem Abschnitt. Schnips deine angeschlagenen blauen Kirbys durch solch einen Erholungsring, damit sie wieder ein gesundes Rosa annehmen.

Mit fechsigen Grüßen, Daroach 



★ Game Over

Wenn all deine Kirbys besiegt werden, hast du das Spiel verloren. Berühre den Touchscreen, um zum Abschnittsauswahlschirm zurückzukehren und das Spiel erneut zu beginnen. Falls dir unter Wasser der Sauerstoff ausgeht, hast du das Spiel ebenfalls verloren.



★ Abschnitte erfolgreich beenden

Betritt die Zieltür am Ende eines Abschnitts oder besiege den Boss, um den Abschnitt erfolgreich zu beenden. Nachdem du einen Abschnitt geschafft hast, wirst du mit einem bronzenen, silbernen oder goldenen Stern ausgezeichnet, je nachdem, wie gut du in diesem Abschnitt auf deine Kirbys aufgepasst hast.



Gegenstände



In jedem Abschnitt gibt es eine Fülle von Gegenständen, die deinen Kirbys auf ihrem Abenteuer helfen können. Einige Gegenstände kommen erst dann zum Vorschein, wenn ein Block zerstört oder ein Gegner besiegt wurde.

Früchte



1



10



30

Durch das Verspeisen von Früchten füllt sich deine Früchteanzeige. Die verschiedenen Früchte sind unterschiedlich viele Punkte wert.

Maxi-Tomate



Fügt deiner Früchteanzeige 100 Punkte hinzu.

Schlüssel



Deine Kirbys können Schlüssel aufnehmen und sie mit sich herumtragen.

Schatztruhen



Verwende Schlüssel, um Truhen zu öffnen.

Riesenlolly



Wenn du einen solchen Lolly verspeist, werden deine Kirbys für kurze Zeit riesengroß. Während dieser Zeit können sie durch bloßes Berühren Blöcke zerstören und Gegner besiegen.

Medaillen



Sammle Medaillen, um zusätzliche lustige Sachen bei den Extras freizuschalten. ▶ Seite 17

Halt die Augen nach Schädeln offen!



Wenn du einen Schädel Schlüssel aufnimmst, wirst du an einen besonderen Ort transportiert, an dem die Schädl-Bande dich bereits erwartet. Schnapp dir möglichst fix die Schatztruhe für eine schnelle Flucht, sonst musst du das bis zum bitteren Ende durchstehen.

Mit feigsigen Grüßen, Daroach





Objekte



Hier sind einige der Objekte aufgeführt, auf die du vermutlich im Spiel stoßen wirst. Einige von ihnen werden dir auf deinem Weg behilflich sein, andere wiederum werden dich behindern.

Blöcke

Sternenblöcke



Diese Blöcke lassen sich zerstören, indem du deine Kirbys gegen sie schnipst.

Metallblöcke



Diese Blöcke können nicht zerstört werden, indem du Kirbys gegen sie schnipst.

Früchteblöcke



Schnippe deine Kirbys gegen diese Blöcke, um an die Früchte zu gelangen, die in ihnen verborgen sind. Bearbeite den Block so lange, bis er zerbricht.

Sonstiges

Dehnkraut



Springe mit deinen Kirbys an diese Hängepflanzen und lasse sie daran ziehen. Hüte dich aber vor Stacheln, die tun nämlich weh!

Melodienschalter



Betätige sie in der richtigen Reihenfolge, um deinen Weg fortsetzen zu können.

Kanonen



Befördere deine Kirbys in sie hinein und berühre dann die Kanone, um sie abzufeuern.

Türen

Zonentüren



Betritt diese Türen, um in ein neues Gebiet zu gelangen.

Abkürzungstür



Diese Türen befördern dich direkt zum Ende des Abschnitts. Abkürzungstüren können nicht betreten werden, solange der entsprechende Abschnitt nicht mindestens ein Mal erfolgreich beendet wurde.



Extras und Belohnungen



Zu den Extras- und Belohnungsbildschirmen gelangst du über den Modusauswahlbildschirm oder den Abschnittsauswahlbildschirm.

Extras

Sammele so viele Medaillen wie möglich, um die Minispiele und andere Features auf dieser Liste freizuschalten. Wähle ein Minispiel aus der Liste aus, um es zu spielen.



Field Frenzy
Musik-Player
Benötigte Medaillen: 15
???
???
???
???
???

Belohnungen

Im ganzen Spiel verteilt wartet eine Vielzahl von geheimen Herausforderungen auf dich. Für jede abgeschlossene Herausforderung wirst du mit einer Auszeichnung belohnt. Erhaltene Belohnungen werden auf der Liste mit dargestellt.



???
???
Bohnbon-Prügler
10 Kirbys
???
Goldstern-Anfänger
???

Credits

DIRECTOR

Mari Shirakawa

ASSISTANT DIRECTOR

Tadashi Kawai

CONCEPT PLANNING

Takashi Hamamura

ENGINES

PLANNING

Lee Suchol

Toyohisa Tanabe

Kousuke Koyanagi

Yoshimasa Arita

Takashi Hamada

PROGRAMMING

Hiroyuki Hayashi

Kazuhiro Mizusawa

Keita Yamada

Hideto Fukushima

Kojiro Ooki

Kazunori Takahashi

Fumihiko Sugiura

Hiroyuki Fujiwara

DESIGN

Yoshihisa Maeda

Abeno Matsuzaki

Shiho Tsutsuji

Takayuki Nakayama

Yohei Sano

Kouichi Ogawa

SOUND

Shogo Sakai

Masaaki Iwasaki

ARTWORK

Tetsuya Notoya

Mariko Kimizuka

Masayo Nakagami

Hisayo Osanai

Sachiko Nakamichi

Keiko Inoue

NOE LOCALISATION MANAGEMENT

Andy Fey

Jan Peitzmeier

Andrea Salvi

NOE LOCALISATION COORDINATION

Mihai Barbulescu

NOE LOCALISATION

John Mullen

Daniel Idoine-Shirai

Pierre-Guillaume Mabboux

Gurvan Le Guen

Daniel Pestka

Sascha Weinard

Andrea Leitenberger

Marco Morbin

Elizabeth Sánchez León

Pedro José Moreno Villar

NOE QA COORDINATION

Wolfgang Weber

Christopher Caël

NOE QUALITY ASSURANCE

Natalie Lunt

Brendan Quinn

Damien Li

Julien Llopert

Antoine Boissier

Allane Lalmi

Oliver Müller

Markus Engemann

Monica Joseph

Francesco Fonte

Alessandro Boem

Julien Marchant

Julio Manzaneda

Ester Villalobos

Jessica Sánchez

NOE MANUAL LOCALISATION

ARTWORK PRODUCERS

Andrea Dopico

Kei Udagawa

PROOFREADING AND LAYOUT

Andrea Penna

Francesca Abate

Sandra Bialys

Ana Luz

Canela Rodal

Pieter Van Nueten

Martin Péron

Ralf Rehkopf

Cornelia Bilz

Verena Lischka

Oleg Sdarskij

Ursula Lipinski

LOCALISATION COORDINATION

Kenichi Masuda

MANAGEMENT ADVISER

Tomoaki Fukui

COORDINATION

Atsuto Yagi

PRODUCERS

Masanobu Yamamoto

Yoichi Yamamoto

Yasushi Adachi

SENIOR PRODUCERS

Kensuke Tanabe

Masayoshi Tanimura

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

HAL Laboratory, Inc. and Nintendo are the authors of this software for the purpose of copyright. All rights reserved. ©2011 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo.



Nintendo®

PRINTED IN THE EU