

NINTENDO DS™

MAA-NTR-TADP-FRA

Kirby™

Mass Attack



MODE D'EMPLOI

(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES
SUR LA SANTÉ ET SÉCURITÉ)

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 des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi KIRBY™ MASS ATTACK pour les consoles de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT: lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte Nintendo DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Des informations importantes sur la garantie et le service consommateurs se trouvent dans le dépliant de classification par âge, garantie du logiciel et coordonnées inclus avec ce logiciel. Conservez ces documents pour référence ultérieure.

Cette carte Nintendo DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS.

IMPORTANT: utiliser un appareil illégal avec votre Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.



Sommaire

Commencer à jouer	6
Commandes de base	8
Progresser dans l'aventure	10
Objets	15
Autres objets	16
Bonus et liste des défis	17
Crédits	18

Note : les captures d'écran bordées de bleu  correspondent à l'écran supérieur, tandis que celles bordées de rouge  représentent l'écran tactile.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de votre console. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre Nintendo DS™ est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre Nintendo DS pour plus d'informations.



Kirby

Notre héros, gourmand comme toujours, a été divisé en 10 clones par Nécrodéus, le chef des Crânos, et part maintenant à l'aventure pour remettre les choses en ordre.



Note : si vous fermez votre Nintendo DS pendant une partie, la console entre en mode veille pour économiser de l'énergie. Ouvrez à nouveau la console pour sortir du mode veille et reprendre le jeu.

Commencer à jouer

Assurez-vous que votre Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte Nintendo DS KIRBY™ MASS ATTACK dans le port carte DS situé à l'arrière de la console et enfoncez-la jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

- 1 Allumez la console. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche (voir ci-contre). Touchez l'écran tactile une fois que vous avez lu les informations.

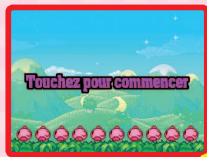
Si vous utilisez une console Nintendo DSi™ / Nintendo DSi™ XL, touchez simplement l'icône KIRBY MASS ATTACK pour commencer à jouer.



ATTENTION - SANTE ET SECURITE

AVANT DE JOUER, LISEZ LE LIVRET DE PRECAUTIONS POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTE ET SECURITE.

POUR OBTENIR UN EXEMPLAIRE SUPPLEMENTAIRE CORRESPONDANT A VOTRE REGION, CONNECTEZ-VOUS A L'ADRESSE SUIVANTE : www.nintendo.com/healthsafety/
Touchez l'écran tactile pour continuer.



- 2 Si vous utilisez une console Nintendo DS / Nintendo DS™ Lite, touchez le panneau KIRBY MASS ATTACK pour commencer à jouer. Si votre console a été paramétrée en mode automatique, cette étape n'est pas nécessaire car le jeu se chargera automatiquement. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS / Nintendo DS Lite pour plus d'informations.

Note : « Nintendo DS » est l'appellation générique utilisée pour désigner à la fois la console Nintendo DS originelle, la Nintendo DS Lite, la Nintendo DSi et la Nintendo DSi XL.

- 3 À l'écran titre, touchez l'écran tactile pour commencer.

Note : attendez un instant à l'écran titre pour voir une vidéo présentant l'histoire de KIRBY MASS ATTACK.



Choisir un fichier

Il y a trois fichiers de sauvegarde disponibles. Sélectionnez NOUVELLE PARTIE pour commencer une partie depuis le début. Sélectionnez un fichier qui contient déjà une sauvegarde pour reprendre votre partie là où vous étiez.



Choisir un mode de jeu

Sélectionnez MODE HISTOIRE pour jouer au jeu. Le nombre à droite indique le pourcentage de progression dans le jeu. Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous débloquerez les BONUS et la LISTE DES DÉFIS **▶ Page 17**. Vous pouvez également accéder aux OPTIONS du jeu depuis cet écran.




Options

Choisissez GAUCHER ou DROITIER en fonction de la main avec laquelle vous tenez le stylet. (Les instructions de ce mode d'emploi décrivent les commandes en mode droitier.)

Touchez EFFACER LE FICHER pour effacer la sauvegarde sélectionnée. Vous pouvez également effacer toutes les données sauvegardées en maintenant enfoncés les boutons A, B, X, Y, L et R au démarrage du jeu. **Faites bien attention : une fois effacées, les données de sauvegarde ne peuvent pas être récupérées !**

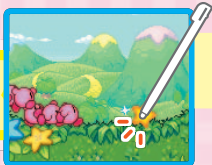
Sauvegarder

Votre progression sera sauvegardée automatiquement chaque fois que vous finissez une étape et à d'autres moments du jeu. Faites bien attention de ne pas éteindre la console quand l'icône de sauvegarde  apparaît.

Commandes de base

Quand vous touchez l'écran tactile et que vous faites glisser le stylet, une étoile apparaît : c'est le cœur héroïque de Kirby. Vous pouvez contrôler les Kirby avec cette étoile.

★ Marcher



Touchez l'écran tactile pour faire apparaître l'étoile. Les Kirby marcheront dans sa direction.

★ Courir

Touchez deux fois l'écran tactile pour faire courir vos Kirby vers ce point.

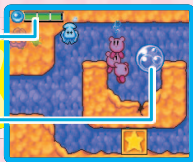


★ Nager

Les commandes sont les mêmes sous l'eau que sur la terre. Gardez un œil sur la jauge d'air. Si vous n'avez plus d'air, vos Kirby seront K.-O. et vous perdrez la partie. Traversez les bulles d'air en nageant pour recharger votre jauge.

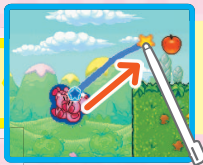
Jauge d'air

Bulle d'air



★ Transporter

Maintenez le stylet appuyé sur vos Kirby pour les attacher à l'étoile, puis faites glisser le stylet sur l'écran pour dessiner un chemin que les Kirby suivront. Touchez l'écran pendant que vos Kirby suivent le trajet pour les détacher.



★ Sauter

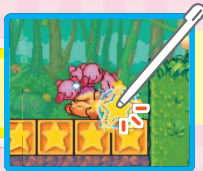
Placez le stylet sur un Kirby puis faites glisser rapidement le stylet d'un côté pour faire sauter le Kirby dans cette direction. Ces sauts peuvent être utilisés comme des attaques pour briser des blocs ou combattre des ennemis.



★ Combattre

Quand vos Kirby se regroupent sur un ennemi, ils commencent automatiquement à lui taper dessus. Vous pouvez aider vos Kirby en touchant plusieurs fois l'ennemi.

Note : faites bien attention à ne pas appuyer trop fort sur l'écran tactile.

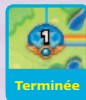


Progresser dans l'aventure

Progresser dans l'aventure en terminant autant d'étapes que vous le pouvez. En fonction du nombre de Kirby que vous avez, vous pouvez accéder ou non aux différentes étapes. Vous pouvez avoir jusqu'à 10 Kirby.

Choisir une étape

Touchez une étape pour que vos Kirby s'y déplacent. Touchez-la à nouveau pour qu'ils y entrent. Les icônes bonus et liste des défis seront disponibles une fois que vous les aurez débloqués. [Page 17](#)



Icônes d'étapes

Le nombre présent sur chaque icône d'étape indique combien de Kirby sont nécessaires pour y entrer. L'icône d'étape change une fois que vous avez terminé l'étape correspondante.

Bulles arc-en-ciel

Après avoir terminé certaines étapes, une bulle arc-en-ciel apparaîtra. Faites éclater ces bulles avec vos Kirby pour créer un pont arc-en-ciel permettant d'accéder à de nouvelles zones du niveau.



L'écran de jeu

Les Kirby sont contrôlés via l'écran tactile. L'écran supérieur vous donne des informations à propos de l'étape en cours.

Nom du niveau et numéro de l'étape

Buisson vert
Score : 0003770
Étape 1

Jauge de fruits [Page 12](#)

Fruits : 76

Médailles trouvées

[Page 15](#)

Médailles :
8/10

Nombre de Kirby

Ce chiffre vous indique le nombre actuel / nombre maximum de Kirby.

Icône Kirby

Cette icône signifie qu'un de vos Kirby se trouve en dehors de l'écran, dans la direction indiquée. Cette icône change en fonction de l'état du Kirby en question. Par exemple, un Kirby K.-O. apparaîtra comme

Le vaisseau de Desroches



Desroches

Je suis Desroches, capitaine des Souriris, les célèbres chasseurs de trésors. À un certain moment du jeu, vous aurez accès à mon vaisseau. Venez me voir et je vous donnerai quelques conseils de jeu et des indices pour trouver les médailles.

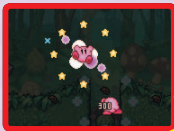
Bien à vous, Desroches

★ Augmenter le nombre de Kirby

Ramassez des fruits ▶ **Page 15** pour remplir votre jauge de fruits. Remplissez la jauge jusqu'à 100 points pour qu'un nouveau Kirby s'ajoute à votre équipe. (La jauge sera alors remise à zéro.) **Vous pouvez avoir 10 Kirby au maximum.** Si vous avez déjà 10 Kirby, remplir la jauge de fruits vous fera à la place gagner un bonus de 10 000 points.

Fruits: 100

Jauge de fruits




★ Plus de Kirby facilite le travail

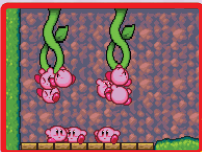
Avoir beaucoup de Kirby vous permet d'accéder à plus d'étapes et vous confère plusieurs avantages dans le jeu (voir ci-dessous). Certaines tâches sont impossibles à réaliser si vous n'avez pas le nombre de Kirby requis.



Plus vous avez de Kirby, plus vous gagnerez les combats facilement.



Les actions où il faut toucher l'icône  sont plus simples à réaliser si vous avez beaucoup de Kirby.



Vous pouvez séparer un grand groupe de Kirby pour effectuer plusieurs tâches simultanément.

Note : faites bien attention à ne pas appuyer trop fort sur l'écran tactile.

★ L'état de Kirby

Les Kirby deviennent bleus quand ils sont touchés. Si un Kirby bleu est à nouveau touché, il sera mis K.-O. et s'envolera vers le haut de l'écran. Rattrapez-le avant qu'il ne disparaisse, ou sinon vous le perdrez pour de bon.

Note : quand les Kirby sont écrasés par un obstacle, un ennemi de grande taille ou un boss, ils sont mis directement K.-O.



Kirby bleu



Kirby K.-O.


★ Récupérer les Kirby K.-O.

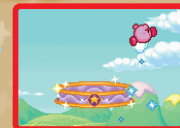
Faites sauter un de vos Kirby pour rattraper un Kirby K.-O. avant qu'il ne disparaisse hors de l'écran. Si vous réussissez à le rattraper, il redeviendra un Kirby bleu.



Anneaux de guérison

Vous trouverez des anneaux de guérison dans toutes les étapes. Faites sauter vos pauvres petits Kirby bleus à travers un de ces anneaux pour qu'ils retrouvent leurs forces et leur belle couleur rose.

Bien à vous, Desroches 



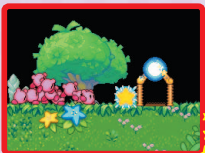
★ Fin de partie

Vous perdez la partie si tous vos Kirby sont mis K.-O. Touchez l'écran tactile pour revenir à l'écran de sélection des étapes et recommencer à jouer. Vous perdrez également la partie si vous vous retrouvez à cours d'air lorsque vous nagez sous l'eau.



★ Terminer une étape

Terminez une étape en passant la porte arrivée à la fin de celle-ci ou en battant le boss. Après avoir terminé une étape, vous recevrez peut-être une étoile de bronze, d'argent ou d'or en fonction de l'attention que vous avez portée à vos Kirby dans cette étape.



Objets



Chaque étape contient de nombreux objets qui aideront vos Kirby au cours de leur aventure. Certains objets n'apparaissent qu'une fois que vous avez détruit un bloc ou battu un ennemi.

Fruits



1



10



30

Ils remplissent votre jauge de fruits. Les différents fruits rapportent un nombre de points différents.

Maxi-tomate



Ajoute 100 points à votre jauge de fruits.

Clés



Vos Kirby peuvent les ramasser et les transporter.

Coffres au trésor



Servez-vous des clés pour les ouvrir.

Sucette géante



Manger cette sucette permet à vos Kirby de devenir géants pendant un court laps de temps. Quand ils sont géants, les Kirby peuvent briser des blocs et vaincre des ennemis rien qu'en les touchant.

Médailles



Collectez-les pour débloquer de quoi vous amuser dans les bonus.

► Page 17

Repérez les clés crânes !

Ces clés vous transportent dans une salle spéciale où les Crânos vous attendent. Récupérez alors le coffre au trésor pour vous échapper rapidement. Si vous n'y arrivez pas, vous devrez les affronter jusqu'au dernier.

Bien à vous, Desroches





Autres objets



Voici d'autres objets que vous apercevrez dans le jeu. Certains vous aideront à progresser, tandis que d'autres vous gêneront.

Blocs

Blocs étoile



Brisez ces blocs en faisant sauter vos Kirby dans leur direction.

Blocs de métal



Ces blocs ne peuvent pas être brisés en faisant sauter les Kirby.

Blocs fruit



Faites sauter vos Kirby vers ces blocs pour en faire sortir des fruits. Continuez jusqu'à ce que le bloc se brise.

Autres

Vignes élastiques



Faites sauter vos Kirby sur ces plantes pour qu'ils tirent dessus. Prenez toutefois garde à leurs épines. Elles font mal !

Interrupteurs de mélodie



Touchez-les dans le bon ordre pour continuer votre chemin.

Autocanons



Faites entrer vos Kirby à l'intérieur, puis touchez l'autocanon pour tirer.

Portes

Portes



Passez par l'une de ces portes pour accéder à une nouvelle zone.

Portes raccourci



Ces portes vous permettent d'aller directement à l'arrivée d'une étape. Elles sont pâles et inutilisables tant que vous n'avez pas fini au moins une fois l'étape où vous vous trouvez.



Bonus et liste des défis



Vous pouvez accéder au menu des bonus et à la liste des défis depuis l'écran de sélection des modes ou l'écran de sélection des étapes.



Bonus

Collectez le plus grand nombre de médailles possible pour débloquer les mini-jeux et autres surprises de cette liste. Pour jouer à un mini-jeu, sélectionnez-le dans la liste.



Field Frenzy
Lecteur audio
Médailles requises : 15
???
???
???
???
???

Liste des défis

Il y a beaucoup de défis secrets qui vous attendent tout au long du jeu. Vous obtiendrez un trophée pour chaque défi réussi. Les trophées reçus sont indiqués dans la liste avec l'icône

???
???
Chasseur de Germinos
10 Kirby à l'arrivée
???
Étoile montante
???



Crédits

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 Llopart

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®

IMPRIMÉ DANS L'UE