

NINTENDO DS™



NTR-AKWP-FHG

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

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.



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.

Thank you for selecting the KIRBY™: MOUSE ATTACK Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu KIRBY™: LES SOURIS ATTAQUENT pour la console de jeu Nintendo DS™.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du den Nintendo DS, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

IMPORTANT: Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Nintendo DS, de Game Card, spelcassette of de accessoire gebruikt, aandachtig de bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. De handleiding bevat tevens belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar de handleiding om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit dem Nintendo DS-System.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met de Nintendo DS.



DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTERGELADEN WERDEN.

JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.

DRAADLOZE DOWNLOAD PLAY

MET DIT SPEL KUNNEN DRAADLOOS MULTIPLAYER-GAMES WORDEN GESPEELD, DIE VAN ÉÉN GAME CARD WORDEN GELADEN.



DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.

JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.

DRAADLOZE MULTI-CARD PLAY

MET DIT SPEL KUNNEN DRAADLOOS MULTIPLAYER-GAMES WORDEN GESPEELD, ALS ELKE NINTENDO DS IS VOORZIEN VAN EEN GAME CARD MET DIT SPEL.



© 2006 – 2007 HAL LABORATORY, INC./NINTENDO. DEVELOPED BY FLAGSHIP. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY HAL LABORATORY, INC. AND NINTENDO.

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

© 2006 – 2007 HAL LABORATORY, INC./NINTENDO. DEVELOPPE PAR FLAGSHIP. TOUS DROITS, Y COMPRIS CEUX DU JEU, DU SCENARIO, DE LA MUSIQUE ET DU PROGRAMME, RESERVES PAR HAL LABORATORY, INC. ET NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2007 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

Deutsch	4
Français	40
Nederlands	76

Das Abenteuer beginnt!



Früher Nachmittag in Dream Land.

Alles ist so friedlich, dass sogar die Wolken vor sich hinföhren. Es ist Kirbys liebste Tageszeit: Zeit für einen Imbiss!

Heute gibt es ein Stück Erdbeertorte: Süß und saftig!

Nanu?!? Auf einmal ist die Torte weg! Dieses leckere Stück Herrlichkeit mit Erdbeeren und Sahne... Keine Frage! Das muss das Werk von King Dedede sein! Auf geht's! Kirby muss den Kuchen zurückerobern!

Und so beginnt für Kirby ein neues Abenteuer...



Inhalt



Charaktere	6
Vor dem Spiel	8
Steuerung	10
Kirby steuern	12
Angreifen	14
Imitieren	15
Kopierpalette	18
Spielablauf	20
Gimmicks einsetzen	24
Items	25
Trophäen	26
Minispiele	27
Mehrspielerpartien	28
Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)	31
Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)	32
Mitwirkende	34

Die Bildschirmfotos in dieser Spielanleitung lassen sich anhand ihrer Umrahmung zuordnen; Abbildungen des oberen Bildschirms sind **rot** und Abbildungen des unteren Bildschirms (Touchscreen) sind **blau** umrandet.



Kirby

Der kleine, rosafarbene Luftikus mit dem gigantischen Appetit steht erneut im Mittelpunkt des Geschehens. Dieses Mal nutzt Kirby seine Spezial-Power, um das gestohlene Stück Erdbeertorte ausfindig zu machen.

King Dedede

Von seinem Schloss hoch oben auf den Berggipfeln regiert King Dedede über ganz Dream Land. Hat er Kirbys Erdbeertorte stibitzt? Das gilt es herauszufinden...



Die Squeaks

Diese Bande intergalaktischer Langfinger setzt breit gefächerte Fähigkeiten ein, um Schätze jeglicher Form und Größe aufzuspüren und sich unter den Nagel zu reißen. Daroach führt die Bande an, Spinni sorgt für Tempo, Storo hat Bärenkräfte, Doc ist ein ganz Schluar und die gelben, blauen und grünen Squeakers helfen, wo es nötig ist.



Daroach



Spinni



Doc



Squeakers

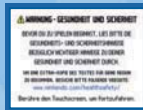


Storo

Vor dem Spiel

Vergewissere dich, dass dein Nintendo DS™-System ausgeschaltet ist und stecke dann die KIRBY™; MAUSATTACKE-Karte in den Nintendo DS-Kartenschlitz, bis sie mit einem Klicken einrastet.

- 1 Schalte das System ein und lies die Informationen des **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirms**. Berühre danach den Touchscreen, um zum **DS-Menü** fortzufahren.



- 2 Berühre im **DS-Menü** die KIRBY; MAUSATTACKE-Schaltfläche.
 - Wenn als **Start-up-Modus** für dein Nintendo DS-System der AUTO-MODUS eingestellt wurde, verkürzt sich dieser Vorgang. In der Bedienungsanleitung zu deinem Nintendo DS-System findest du weitere Informationen hierzu.



- 3 Berühre auf dem **Titelbildschirm** die Schaltfläche START: BERÜHREN, um zur Dateiauswahl zu gelangen.

- 4 In der **Dateiauswahl** werden drei Speicherplätze angezeigt. Tippe auf den Speicherplatz, den du verwenden möchtest, um zur **Spielauswahl** zu gelangen.



Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS 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 ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Spielauswahl

Tippe auf eine der folgenden Optionen, um sie auszuwählen.



STORY (siehe S. 20)	Schlüpfе in Kirbys Haut und geh auf Schatzjagd!
TROPHÄEN (siehe S. 26)	Sieh dir alle Sammelstücke an, die du ergattert hast!
MINISPIELE (siehe S. 27)	Spiele eines der drei verfügbaren Minispiele!
DATEI LÖSCHEN	Hier kannst du den aktuellen Spielstand löschen.

Über das Speichern

Wenn du bestimmte Ziele erreichst (**siehe S. 22**), wird der Spielfortschritt automatisch gespeichert. Möchtest du einen Spielstand löschen, wähle ihn zunächst aus und wähle dann DATEI LÖSCHEN. Du kannst sogar das Spiel in den Ursprungszustand zurücksetzen, indem du beim Spielstart vor Erscheinen des **Titelbildschirms** die A-, B-, X- und Y-Knöpfe sowie die L- und R-Tasten gedrückt hältst. **Überlege gut, bevor du diese Funktion anwendest, da alle gespeicherten Spieldaten verloren gehen und nicht wiederhergestellt werden können.**

- Wenn du das Nintendo DS-System ausschaltest, werden Kirbys verbleibende Versuche (**siehe S. 20**) auf den Standardwert zurückgesetzt und Items der Kopierpalette (**siehe S. 18**) gehen verloren. Nach dem nächsten Einschalten startet Kirby mit drei Versuchen und einer leeren Kopierpalette ohne Items.

Steuerung

In diesem Action-Spiel steuerst du Kirby. Wenn du erfahren möchtest, was Kirby alles kann, schlage auf den **Seiten 12 - 14** nach.

- Blaue Buchstaben kennzeichnen Kommandos, die zur Auswahl in Menüs dienen. Schwarze Buchstaben kennzeichnen Steuerkommandos, mit denen du Kirby durch sein Abenteuer führst.
- Du kannst dein Nintendo DS-System mitten im Spiel schließen, um den Energie sparenden **Standby-Modus** zu nutzen. Wenn du weiter spielen möchtest, öffnest du das System einfach wieder.
- Drücke gleichzeitig die L- und R-Taste sowie START und SELECT, um zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.
- Verwendest du zum Spielen einen Nintendo DS (NTR-001), schlage bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach, um Informationen zur abweichenden Anordnung der Steuerelemente zu erhalten.



Oberer Bildschirm

L-Taste

Unterer Bildschirm (Touchscreen)

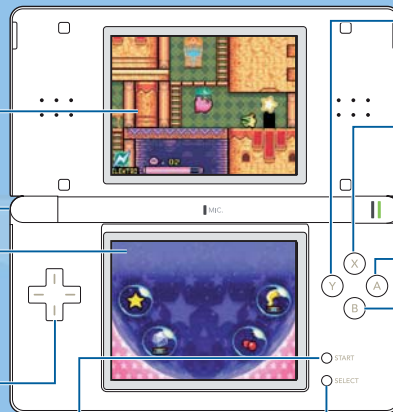
• **Berührungssteuerung**



Solltest du zum Spielen einen Finger nutzen, gib Acht, mit deinem Fingernagel oder etwas anderem nicht den Bildschirm zu zerkratzen.

+ Steuerkreuz

- **↑ ↓ ← →** ... Auswahl in Menüs treffen
- **↑** Schweben
- **↓** Ducken
- **← →** Bewegen
- **← →** Schnell hintereinander in Laufrichtung betätigen, um zu spürten
- **↓ + A-, B- oder Y-Knopf** ... Rutschen
- **↓** Schlucken (wenn Kirbys Mund gefüllt ist)



START

- Bestätigen
- **Pausenbildschirm** aufrufen (**siehe S. 21**)

SELECT

- Spezial-Power wegwerfen

Y-Knopf

- Springen
- Schweben (dazu mehrfach drücken)

X-Knopf

- Spezial-Power wegwerfen

R-Taste

A-Knopf

- Bestätigen
- Springen
- Schweben (dazu mehrfach drücken)

B-Knopf

- Abbrechen
- Einsaugen
- Spezial-Power nutzen (sofern vorhanden)
- Ausstoßen (wenn Kirbys Mund gefüllt ist)
- Luftstoß abgeben (im Schwebeflug)



Kirby steuern

Hier siehst du einige von Kirbys Standard-Moves. Nutze diese Aktionen und Gimmicks (siehe S. 24), die du im Spiel findest, um voranzukommen und Ziele zu erreichen (siehe S. 22).

Aktionen am Boden



Laufen



Spurten



Drücke zweimal schnell hintereinander in Laufrichtung, um loszuspurten.

Aktionen mit Hilfe von +



Ducken



+ A oder B oder Y

Rutschen

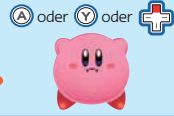


Aktionen in der Luft



Springen

Nutze dieses Kommando, um hochzuspringen und abzuheben.



Schweben

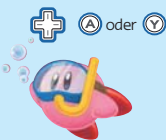
Auf diese Weise kannst du locker-leicht durch die Luft schweben.



Luftstöße abfeuern

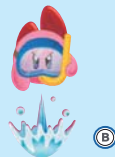
Mit diesem Kommando gibst du einen Luftstoß ab. Danach fällst du auf den Boden zurück.

Aktionen im Wasser



Schwimmen

Nutze das Steuerkreuz, um zu tauchen und drücke den A- oder Y-Knopf, um an die Oberfläche zurückzukehren.



Wasser verspritzen

Bespritze deine Gegner mit einem kräftigen Wasserstoß.

Andere Aktionen



Damit gehst du durch Türpassagen.



Damit steigst du Leitern hoch und herunter.

Hinweis!

Kirby kann seinen Gegnern zusetzen, indem er in sie hineinrutscht oder sie mit Luftstößen oder Wasserspritzern trifft.

Angreifen

Nutze die folgenden Techniken, wenn du Gegner angreiffst. Besonders zähe Widersacher mit viel Energie (**siehe S. 21**) müssen mehrmals attackiert werden, um besiegt zu werden. Manche Gegner lassen sich sogar überhaupt nicht bezwingen. Sei auf der Hut!



Einsaugen

Damit saugst du Gegner oder Blöcke ein.



Mit vollem Mund

In seinen Backentaschen bewahrt Kirby das Objekt auf, das er eingesaugt hat.



B gedrückt halten

Supersauger

Kirbys Lungen sind so voluminös, dass er auch größere Gegner und entfernte Items einsaugen kann.



Zur Attacke ausstoßen

Verwandle eingesaugte Items in Sterne und stoße sie aus, um damit Gegner anzugreifen.



Schlucken

Imitiere feindliche Fähigkeiten, indem du Gegner erst einsaugst und dann herunterschluckst.

Imitieren

Wenn Kirby einen Gegner mit Spezial-Power herunterschluckt, kann er diese imitieren und für sich selbst nutzen. Nutze hilfreiche Spezial-Power und Gimmicks (**siehe S. 24**), um in deinem Abenteuer voranzukommen.

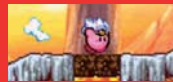
Einsatz von imitierten Fähigkeiten

Drücke den B-Knopf, um eine imitierte Spezial-Power einzusetzen. Sieh dir auf dem **Pausenbildschirm (siehe S. 21)** die Beschreibungen der verschiedenen Fähigkeiten an.

An manchen Stellen helfen dir imitierte Fähigkeiten...



...um eine Brücke zu schlagen oder auf andere Weise voranzukommen.

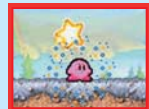


Hinweis!

Wird Kirby verletzt, schwebt seine Spezial-Power als Stern davon. Saugst du den flüchtigen Stern wieder ein, erhält Kirby seine Spezial-Power zurück.

Spezial-Power wegwerfen

Drücke den X-Knopf oder SELECT, wenn du eine Spezial-Power loswerden möchtest. Die abgelegte Fähigkeit schwebt als Stern umher.



Verschiedene Arten von Spezial-Power

Hier siehst du einige der Fähigkeiten, die Kirby imitieren kann. Es gibt allerdings noch weitere Arten von Spezial-Power, die du unbedingt aufspüren und ausprobieren solltest.

Tier

Wenn Kirby zum TIER wird, kann er mit langen, spitzen Klauen angreifen und sich durchs Erdreich wühlen.



Blase

Die BLASE erlaubt es Kirby, seine Gegner in Blasen-Items (siehe S. 18) zu verwandeln.



Metall

Wenn Kirby sich in METALL verwandelt, ist er ebenso schwer wie schwerfällig, allerdings auch nahezu unzerstörbar.

Feuer

Wenn Kirby FEUER fängt, geht es brandheiß zu Sachel. Nutze seine Flammengewalt, um Gegner zu verkohlen oder als Feuerball auf sie zuzupreschen. Mit seinen Flammen kann er auch Gras abfackeln und Luntten entzünden.



Eis

EIS erlaubt es Kirby, seine Gegner auf ihrem Weg mit seinem frostigen Atem einzufrieren. Er kann solche eingefrorenen Gegner auch in andere Feinde schlittern lassen.



Schwert

Mit dem SCHWERT kann Kirby unglaublich flink umherwirbeln. Außerdem kappt er damit Taue und Grasbüschel.



Elektro

Mit der Fähigkeit ELEKTRO können Kirbys Gegner ihn richtig geladen erleben. Mit Stromstößen setzt er sie außer Gefecht. Er kann sich auch mit einer Blitzwolke fortbewegen, um den Wirkungsbereich seiner elektrischen Attacken zu erhöhen.

Kopierpalette

Sobald du dich in einem Level-Bereich (siehe S. 21) befindest, wird auf dem unteren Bildschirm die Kopierpalette eingeblendet. Hier siehst du, welche Schatztruhen und Blasen-Items Kirby mit sich führt. Kirby kann bis zu fünf Gegenstände bei sich tragen.

Blasen-Items

Blasen können zweierlei beinhalten: ein Item (siehe S. 25) oder eine Spezial-Power. Kirby kann solche Blasen aufnehmen, indem er sie berührt oder einsaugt.



Blasen-Items einsetzen

Berühre eine Blase, die das Item beinhaltet, das du einsetzen möchtest. Berühre eine Blase mit einer Spezial-Power, um Kirby damit auszurüsten.



Kopierpalette frei machen

Wähle eine Blase aus, die du wegwerfen möchtest und ziehe sie an den oberen Bildschirmrand. Die Blase landet in Kirbys Mund. Nun musst du nur noch den B-Knopf betätigen, um sie auszustoßen.



Blasen kombinieren

Wenn du eine Blase zu einer anderen desselben Typs ziehst, verbinden sich die beiden zu etwas Neuem. Kombiniert du zwei Items, erhältst du eines mit erhöhter Wirkung. Vereinst du zwei Arten von Spezial-Power, bestimmt der Zufall, welche Fähigkeit daraus entsteht.

Bringe zwei Blasen zusammen...



...und sie verwandeln sich in eine andere Blase.



Schätze

In diesem Spiel gibt es zwei Arten von Schatztruhen zu finden – große und kleine. Nachdem du das Ende eines Levels erreicht hast (siehe S. 22), kannst du sie öffnen und ihren Inhalt freilegen. Aber Achtung! Die Squeaks wollen alle Schätze selbst einsacken und greifen dich an, sobald du einen findest. Gib ihnen Saures und verteidige dich, bis du einen sicheren Bereich erreichst (siehe S. 23).

Reguläre Schatztruhe



Große Schatztruhe



Spielablauf

Führe Kirby durch eine Vielzahl von Bereichen, um dir am Schluss den jeweiligen Level-Boss vorzuknöpfen und zum nächsten Level zu gelangen.

Level- und Bereichszugänge

An den Level-Zugängen kannst du den Level auswählen, in dem du spielst. Wähle dann unter den jeweiligen Bereichszugängen aus, welchen Bereich du betreten möchtest. Hast du dich entschieden, bestätige durch Drücken des A-Knopfes oder sieh dir deine TROPHÄEN an (siehe S. 26).

Aktuelle Spezial-Power

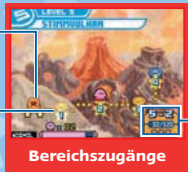
Wird hier eine Schriftrolle angezeigt, verfügst du über Fähigkeitsschriften (siehe S. 26).

Portal

Diese Pforten kannst du nutzen, um zu den Level-Zugängen zurückzukehren.

Alle Schatztruhen gefunden (Bereich)

Ein auf einem Bereich rotierender ★ bedeutet, dass du alle Schätze dieses Bereichs gefunden hast.



Alle Schatztruhen gefunden (Level)

Ein ★ auf einem Level zeigt an, dass alle Schatztruhen des Levels geborgen wurden.

Kirbys Energie und verbleibende Versuche

Schatztruhenzähler

Hier siehst du, wie viele Schatztruhen du gesammelt hast und wie viele noch zu finden sind. Im aktuellen Bereich gefundene Schatztruhen erscheinen farbig.

Bereiche

Steuere Kirby und versuche, die Ziele am Ende der Bereiche zu erreichen (siehe S. 22). Kirbys Energieleiste verkleinert sich, wenn er einen Gegner berührt oder ihn ein feindlicher Angriff trifft. Wenn die Energieleiste komplett entleert ist, verliert Kirby einen Versuch. Wenn Kirby sämtliche Versuche verloren hat, ist das Spiel beendet.

Kirbys Energieleiste und verbleibende Versuche

Aktuelle Spezial-Power



Gegnerische Energieleiste

ⓘ Pausenbildschirm

Während des Spielens kannst du jederzeit den **Pausenbildschirm** aufrufen, indem du START drückst. Hier kannst du dir die Steuerkommandos für die Spezial-Power ansehen, die Kirby derzeit einsetzt. Spielst du in einem Bereich, den du bereits abgeschlossen hast, kannst du durch Drücken von SELECT zu den Bereichszugängen zurückkehren.

🌟 Game Over-Bildschirm

Wähle FORTSETZEN, um weiterzuspielen oder BEENDEN, um das Spiel zu beenden.



Zum Ziel

Jeder Bereich ist in Sektionen unterteilt, die mit Türen verbunden sind. Passiere diese Türen, um die nächste Sektion eines Bereichs zu erreichen. Betrete eine Zieltür, wenn du den Bereich abschließen möchtest.



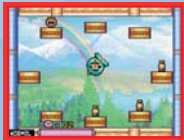
Normale
Tür



Zieltür

Zielspiel

Wenn du das Ziel erreichst, wird es Zeit für das Zielspiel. Kirby steckt in einer rotierenden Kanone – ziele also sorgfältig und drücke den A-, B-, X- oder Y-Knopf, um ihn auf die Reise zu schicken. Wenn Kirby ein Item (**siehe S. 25**) streift, gehört es ihm! Auf diese Weise kannst du Kirbys Energieleiste auffüllen und sogar weitere 1Ups für ihn ergattern.



Schatztruhen öffnen

Nachdem du das Zielspiel beendet hast, öffnen sich alle eingesammelten Schatztruhen und darin enthaltene Trophäen wandern in deine Sammlung (**siehe S. 26**). Wenn du Schatztruhen mit dir führst, die du bereits zuvor geöffnet hast, erhältst du Blasen-Items anstelle von Trophäen.



Lass dir keine Schatztruhen von den Squeaks mausen!

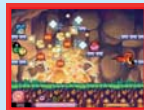
Wenn Kirby eine große Schatztruhe einsammelt, eilen die Squeaks herbei und versuchen, sie ihm abzuknöpfen. Leg dich ins Zeug und verteidige die Schätze, um mit ihnen das Ziel zu erreichen.

Und falls doch einmal eine große Schatztruhe gemaust wird...

Wenn du ein Mitglied der Squeaks-Bande angreiffst, das eine große Schatztruhe mit sich führt, lässt es die Truhe zurück. Natürlich verliert auch Kirby seine Schatztruhen (große wie kleine), wenn er angegriffen wird. Also immer schön vorsichtig!

Hinweis!

Wenn die Squeaks eine große Schatztruhe ergattern, suchen sie einen Unterschlupf auf. Kirby muss sämtliche Gegner im Unterschlupf bezwingen, um die Truhe zurückzuerhalten.



Gimmicks einsetzen

In jedem Bereich sind eine Menge Gimmicks verteilt. Finde und gebrauche sie, um die Umgebung zu verändern oder Abkürzungen, die sich in den Bereichen befinden, zu nutzen.

Kanone

Zünde die Kanone mit Feuer oder einer anderen Fähigkeit, steige dann hinein und mach dich für den Abschuss bereit.



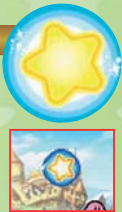
Bombenblock

Attackiere einen Bombenblock, um ihn explodieren zu lassen, damit nahe gelegene Hindernisse verschwinden und neue Pfade freigelegt werden.



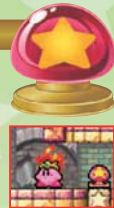
Warp-Stern

Ein Warp-Stern ist einfach zu nutzen: Spring auf und los geht's! Mit Warp-Sternen schwirrt Kirby zur nächsten Sektion des aktuellen Bereichs davon.



Schalter

Berühre oder attackiere Schalter, um Türen, Tore oder andere Gimmicks zu aktivieren, die Kirby das Weiterkommen erlauben.



Items

Berühre die Items, denen du begegnest oder sauge sie ein, um sie dir zunutze zu machen. Diese Items können eine große Hilfe sein – nutze sie also, wenn du dich mit Kirby ins Abenteuer stürzt.



★ Kirby-Blase

Kombiniere drei davon auf der Kopierpalette, um Kirby einen zusätzlichen Versuch zu verschaffen.

★ 1Up

Dies verschafft Kirby einen weiteren Versuch.



★ Süßes

Hierdurch wird Kirby vorübergehend unverwundbar. So kann er seine Gegner überrennen, ohne sich um seine Energieleiste sorgen zu müssen.

★ Maxi-Tomate

Füllt Kirbys Energieleiste komplett auf.



★ Energie-Drink

Füllt einen Teil von Kirbys Energieleiste wieder auf.



Trophäen

Wenn du das jeweilige Ziel erreichst, erhältst du die Sammler-Items, die in den Schatztruhen stecken. Diese Items sind entscheidend, um im Spiel voranzukommen und es abzuschließen. Stelle daher sicher, dass du alles einsammelst.






Trophäen

Wähle TROPHÄEN in der **Spielauswahl** oder drücke in den Level- oder Bereichszugängen START, um zu den Trophäen zu gelangen. Tippe auf die Blasen, um Sammler-Items zu überprüfen.



Sammler-Items

Hier sind einige Beispiele der Sammler-Items, die es im Spiel zu finden gibt.

 ENERGIE	Sammele zwei hiervon, um die Maximalkapazität der Energieleiste zu erweitern.
 FÄHIGKEITSSCHRIFT	Dieses Item erweitert die Techniken, die dir mit einer Spezial-Power zur Verfügung stehen.
 FARBSPRAY	Gib Kirby einen neuen „Anstrich“ in deiner Lieblingsfarbe.
 STERNENSIEGEL	Sammele fünf Stück hiervon und meistere den sechsten Level, um eine Überraschung zu erleben.
 SOUND PLAYER	Schnapp dir den Sound Player, mit dem du verschiedene Noten und Sounds abspielen kannst.

Minispiele

Sämtliche Minispiele werden durch Antippen oder Ziehen auf dem Touchscreen gespielt. Außerdem kannst du mittels Drahtloser DS-Datenübertragung bis zu drei Spieler zu einer Spielpartie einladen.

Vorbereitungen für Minispiele

Wähle aus der **Spielauswahl** MINISPIELE, um das **Minispiele-Menü** aufzurufen. Wähle eines von drei Spielen (**siehe S. 30**) und lege dann die Anzahl der Teilnehmer fest.

Anzahl der Spieler festlegen

Wählst du EINSPIELER, spielst du gegen den Computer. Nachdem du den Schwierigkeitsgrad festgelegt hast, geht es los. Hast du MULTI-KARTEN oder EINZELKARTE ausgewählt, können insgesamt bis zu vier Spieler spielen (**siehe S. 28 - 29**).



Wenn ein Minispiel beendet ist

Wenn das Minispiel beendet ist, erscheint der rechts abgebildete Bildschirm. Wähle FORTSETZEN, BEENDEN oder ANDERES SPIEL.



Mehrspielerpartien

Via Drahtloser DS-Datenübertragung kannst du Minispiele gegen deine Freunde spielen. Um die notwendigen Vorbereitungen zu treffen, lies bitte den Abschnitt über die Drahtlose DS-Datenübertragung auf **S. 31 - 33**.

Multi-Karten-Spiel

1 Wähle ein Spiel aus und danach MULTI-KARTE. Spieler 1 (der Gastgeber) wählt dann NEUER RAUM aus und wartet darauf, dass die anderen Spieler beitreten.



2 Die anderen Spieler (Gäste) sehen auf ihren Bildschirmen die Räume mit den Namen der anderen Spielersysteme. Sie wählen aus, welchen Raum sie betreten möchten.



3 Auf dem oberen Bildschirm erscheinen die Namen der Teilnehmer. Sind genügend Spieler vorhanden, tippt Spieler 1 auf START. Nachdem Spieler 1 einen Schwierigkeitsgrad festgelegt hat, kann das Spiel beginnen.

Spieler 1 wählt das Minispiel aus und legt den Schwierigkeitsgrad fest.



Einzelkarte-Spiel

Mittels DS-DOWNLOAD-SPIEL können bis zu vier Spieler mit nur einer einzigen DS-Karte spielen.

1 Spieler 1 (der Gastgeber) wählt zunächst das Minispiel aus, das gespielt werden soll und dann EINZELKARTE.

2 Die Spieler ohne DS-Karte (Gäste) wählen im **DS-Menü** DS-DOWNLOAD-SPIEL aus und beginnen mit der Übertragung auf ihr System.

3 Auf dem oberen Bildschirm erscheinen die Namen der Teilnehmer. Sind genügend Spieler vorhanden, tippt Spieler 1 auf DOWNLOAD. Nachdem Spieler 1 einen Schwierigkeitsgrad festgelegt hat, kann das Spiel beginnen.

Spieler 1 wählt das Minispiel aus und legt den Schwierigkeitsgrad fest.

Spieler, die Minispiele auf ihr System heruntergeladen haben, können die Minispiele auch nach dem Ende von Mehrspielerpartien oder falls die Verbindung verloren geht, allein spielen. Das heruntergeladene Minispiel bleibt verfügbar, bis das Nintendo DS-System ausgeschaltet wird.



Verbindungsfehler

Wird die drahtlose Verbindung unterbrochen, erscheint der rechts abgebildete Bildschirm. Drücke den A-Knopf, um das Minispiel allein zu spielen.



Mampfkampf

Warte, bis die Haube gelüftet wird und tippe dann als Erster das Naschwerk an, um einen Punkt zu erzielen. Tippst du bereits auf den Bildschirm, bevor die Haube sich hebt, musst du die Runde aussetzen. Tippst du auf eine Bombe, musst du bei der nächsten Runde tatenlos zusehen.



Scoterjagd

Lass Kirby auf seinem Stern über den Bildschirm sausen und in Gegner und rivalisierende Fahrer rasen. Wenn sie vom Sockel plumpsen, erhältst du einen Punkt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende einer Partie gewinnt. Halte Kirby für einige Sekunden angetippt, bevor du ihn „wegschnippst“, um eine kräftige Rammattacke auszuführen.



Itemwerfen

Behalte die Schatztruhen im Auge. Befinden sich Desserts darin, beschieße sie mit Bällen. Erzielst du innerhalb einer festgelegten Zeit genügend Treffer, gewinnst du Punkte hinzu. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende einer Partie gewinnt. Triffst du jedoch eine Bombe, kannst du dich einige Sekunden lang nicht bewegen.



Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System	Eines pro Spieler
KIRBY: MAUSATTACKE DS-Karte	Eine

Erforderliche Schritte

Gastgeber-System

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die KIRBY: MAUSATTACKE-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 28.

Gast-System

1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.
HINWEIS: Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** **MANUELLER MODUS** eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.
2. Berühre die Schaltfläche **DS-DOWNLOAD-SPIEL**. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die KIRBY: MAUSATTACKE-Schaltfläche.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle **JA** aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 28.

Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile


Nintendo DS-System	Eines pro Spieler
KIRBY: MAUSATTACKER DS-Karte	Eine pro Spieler

Erforderliche Schritte


1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die **KIRBY: MAUSATTACKER**-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 28.

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.



Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.



Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.

Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.

Mitwirkende

Director

Takashi Hamamura

Supervisor

Atsushi Kakuta

Planning

Takashi Hamamura

Tomoaki Fukui

Toyohisa Tanabe

Yoshimasa Arita

Kenji Matsuura

Shigeki Morihira

Taiki Ubukata

Programming

Yoshinori Hori

Tomoyuki Muramaki

Hiroyuki Fujiwara

Kazunari Usui

Junzo Akatsuka

Kensaku Fujita

Design

Masanori Kusumoto

Abeno Matsuzaki

Shiho Tsutsuji

Erina Makino

Tomoko Fukumoto

Toshifumi Onishi

Tomoki Hamuro

Teruyuki Hiraoka

Daisuke Sakane

Satoshi Ueda

Haruyo Ueda

Hiroko Yagi

Yoshimi Ueda

Takumi Nakamura

Sound

Hirokazu Ando

Jun Ishikawa

Tadashi Ikegami

Shogo Sakai

Creative Support

Masanobu Yamamoto

Debug

Ryuki Kuraoka

Masaru Kobayashi

Senji Hirose

Hal Debug Team

Noa Product Testing

Debug Support

Masahiro Takeuchi

Kenshiro Ueada

Masakazu Miyazaki

Yuji Ichijo

Coordinators

Norihiko Kawabata

Yoichi Yamamoto

Hiroaki Suga

Artwork

Tetsuya Notoya

Kaori Nishimura

Mariko Kimizuka

Rieko Kawahara

Masayo Nakagami

Artwork Support

Sachiko Nakamichi

Kiyomi Oe

Yasuko Takahashi

Special Thanks

Yoshifumi Yamashita

Akitomo Tanaka

Satoshi Ishida

Chieko Obikane

Tomohiro Minemura

Hiroshi Fujie

Misako Mohri

Shin Hasegawa

European Localisation

Thomas Ito

Martina Deimel

Frédéric Vernet

Iván Garrido

Chiara Botta

Silke Sczyrba

Britta Henrich

Adrian Michalski

Jens Peppel

Peter Swietochowski

Jan Muhl

Jasmina Libonati

Producers

Yasushi Adachi

Masayoshi Tanimura

Kensuke Tanabe

Executive Producer

Satoru Iwata

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info

Inhaltsbeschreibung



VULGÄR-
SPRACHE



DISKRIMI-
NIERENDE
INHALTE



DRUGEN-
MISSBRAUCH



GLÜCKSSPIEL



ANGSTVER-
URSACHENDE
INHALTE



SEXUELLE
INHALTE



GEWALTDAR-
STELLUNG

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.



Nintendo®



1827869M