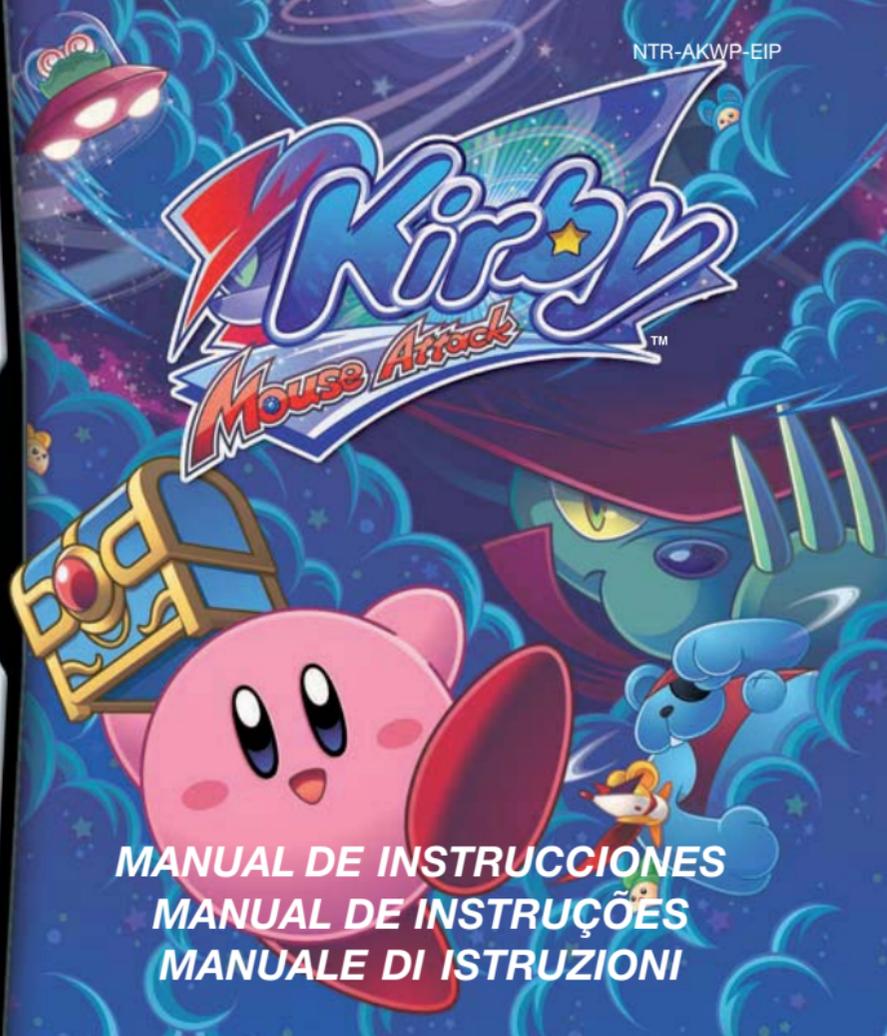


NINTENDO DS™



NTR-AKWP-EIP

MANUAL DE INSTRUCCIONES  
MANUAL DE INSTRUÇÕES  
MANUALE DI ISTRUZIONI

*This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.*



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

**IMPORTANTE:** lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guárdalo como referencia.

**IMPORTANTE:** Por favor, leia com atenção o Folheto anexo sobre Precauções de Saúde e Segurança incluído neste produto antes de usar o seu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. O folheto contém informação de saúde e segurança importante. Por favor, leia por completo este manual de instruções para garantir um aproveitamento máximo do seu novo jogo. Também contém informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio. Guarde sempre este manual para futura referência.

**IMPORTANTE:** prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com o sistema Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console Nintendo DS.



#### JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR UNA VEZ DESCARGADO DE UNA TARJETA DS.

#### JOGO DE DOWNLOAD SEM FIOS DS DE CARTÃO ÚNICO

ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS DOS QUAIS É FEITO O DOWNLOAD DE UM SÓ CARTÃO DE JOGO.

#### MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.



#### JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

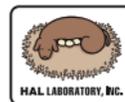
ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR INSERTANDO UNA TARJETA DS EN CADA CONSOLA NINTENDO DS.

#### JOGO MULTI-CARTÃO SEM FIOS DS

ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS EM QUE CADA SISTEMA NINTENDO DS CONTÉM UM CARTÃO DE JOGO SEPARADO.

#### MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDE

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDA PER CIASCUN GIOCATORE.



**Nintendo**

© 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.  
© 2007 NINTENDO.

## CONTENTS

<b>Español</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Português</b> . . . . .	<b>38</b>
<b>Italiano</b> . . . . .	<b>74</b>



Érase una vez una sosegada tarde en Dream Land...  
Se respiraba tal paz que hasta las nubes holgazaneaban en el cielo. Y por fin había llegado el momento del día favorito de Kirby: la merienda. Hoy toca una deliciosa porción de tarta de fresas... ¡Hora de hincarle el diente! Ñam, ñam...  
¡No! ¡La tarta que se iba a zampar Kirby se ha esfumado de pronto! Se ha ido la tarta... con su natita... y sus fresitas por encima... Sin duda, debe de ser otra fechoría del rey Dedede... ¡No hay tiempo que perder! ¡Hay que recuperar esa tarta!  
Y, sin pensárselo dos veces, Kirby se embarcó en otra fantástica aventura...



<i>Personajes</i> .....	6
<i>Para empezar a jugar</i> .....	8
<i>Controles</i> .....	10
<i>Movimientos</i> .....	12
<i>Ataques</i> .....	14
<i>Copiar</i> .....	15
<i>Copiar habilidades</i> .....	18
<i>La historia</i> .....	20
<i>Aparatos</i> .....	24
<i>Objetos</i> .....	25
<i>Museo</i> .....	26
<i>Minijuegos</i> .....	27
<i>Multijugador</i> .....	28
<i>Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)</i> .....	31
<i>Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)</i> .....	32
<i>Créditos</i> .....	34

Las capturas de pantalla de este manual se pueden identificar por el color del borde de las mismas: el **rojo** hace referencia a la pantalla superior y el **azul** a la pantalla táctil.



## Kirby

¡La pequeña gran bola rosa vuelve a ser la estrella de la función! Esta vez, Kirby usará sus habilidades para partir en busca de la tarta perdida.

## Rey Dedede

Desde su castillo, en lo más alto de la montaña, el rey Dedede gobierna Dream Land. ¿Estará detrás del robo de la tarta? El tiempo lo dirá...



## Los Squeaks

Esta banda de salteadores intergalácticos dispone de una gran variedad de habilidades que usan para robar tesoros de todos los colores y sabores. Daroach es el líder; Spinni, la velocidad; Storo, la fuerza bruta; Doc, el cerebro y los Squeakers amarillo, azul y verde son los sicarios.



Daroach



Spinni



Doc



Squeakers



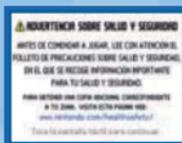
Storo



## Para empezar a jugar

Comprueba que la consola Nintendo DS™ esté apagada. Inserta la tarjeta DS de KIRBY™; ¡ROEDORES AL ATAQUE! en la ranura para tarjetas DS hasta que quede perfectamente encajada y, a continuación, enciende la consola.

- 1 Lee la información de la **pantalla sobre salud y seguridad** y toca la pantalla táctil o pulsa un botón para acceder a la **pantalla del menú de Nintendo DS**.



- 2 En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca el panel KIRBY: ¡ROEDORES AL ATAQUE!

- Si el **modo de inicio de la consola** está establecido en MODO AUTOMÁTICO, la **pantalla del menú de Nintendo DS** no aparecerá. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.



- 3 Instantes después aparecerá la **pantalla del título**. Toca la pantalla táctil para pasar a la **pantalla de selección de archivo** y empezar a jugar.



El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola.

En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano.

Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego.

(Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.)

Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola.

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

## Pantalla de selección de modo

Toca una de las pompas para seleccionar un modo.



**HISTORIA** (pág. 20)

Ponte a buscar tesoros con Kirby.

**MUSEO** (pág. 26)

Admira los objetos que has ido reuniendo en tu aventura.

**MINIJUEGOS** (pág. 27)

Disfruta de los tres minijuegos disponibles.

**BORRAR ARCHIVO**

Borra la partida que tengas cargada.

## Guardar

Tu partida se guardará de forma automática tras conseguir un objetivo (**ver** **pág. 22**). Para borrar una partida, selecciona el archivo que quieres borrar y selecciona BORRAR ARCHIVO. También puedes borrar todos los datos del juego si aprietas los Botones A, B, X, Y, L y R cuando inicias el juego, antes de que aparezca la **pantalla del título**. **¡Cuidado! Una vez los hayas borrado, no podrás recuperar los datos.**

- Si apagas la consola en medio de una partida y luego la enciendes, las vidas de Kirby volverán a ser tres (**pág. 21**) y perderás las pompas (**pág. 18**).

# Controles

Te aguarda una aventura llena de acción de la mano de Kirby... Para ver lo que él puede hacer, consulta las **páginas 12 - 14**.

- El texto en azul señala los comandos para moverse por los menús. El negro se refiere a cómo controlar a Kirby.
- Si cierras la consola Nintendo DS durante una partida, se activará el **modo de espera** para ahorrar energía. Abre de nuevo la consola Nintendo DS para reanudar la partida.
- Pulsa los Botones L, R, START y SELECT al mismo tiempo durante la partida para volver a la **pantalla del título**.
- Si disfrutas de este juego en una consola Nintendo DS (NTR-001), no dejes de consultar el manual de instrucciones de la misma.



**Pantalla superior**

**Botón L**

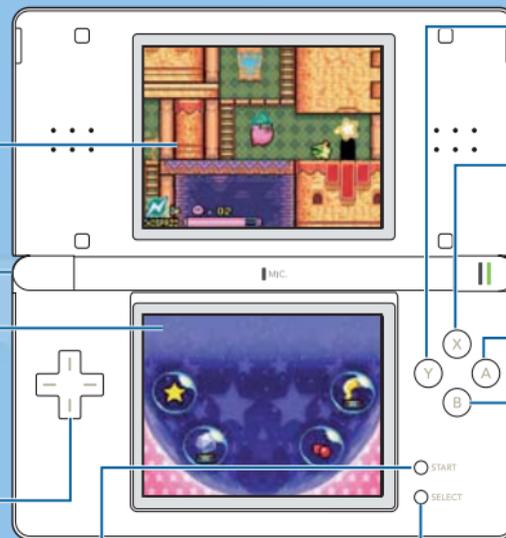
**Pantalla inferior (pantalla táctil)**

• **Control táctil**

Si usas uno de tus dedos para jugar, ten cuidado de no rayar la pantalla con la uña u otro objeto.

**+ Panel de Control**

- ... Seleccionar
- ..... Flotar
- ..... Agacharse
- ..... Moverse
- ..... Pulsar dos veces rápidamente en la dirección de desplazamiento para correr
- + Botones A, B o Y ... Deslizarse
- ..... Tragar (con la boca llena)



**START**

- Confirmar
- Abrir la **pantalla de pausa** (pág. 21)

**SELECT**

- Soltar habilidad

**Botón Y**

- Saltar
- Flotar (pulsar repetidamente)

**Botón X**

- Soltar habilidad

**Botón R**

**Botón A**

- Confirmar
- Saltar
- Flotar (pulsar repetidamente)

**Botón B**

- Cancelar
- Aspirar
- Usar la habilidad copiada (si está disponible)
- Lanzar (si tiene la boca llena)
- Disparar aire comprimido (cuando flote)



# Movimientos

A continuación te presentamos algunos de los movimientos básicos de Kirby. Sírvelte de ellos y de los aparatos (pág. 24) que te vayas encontrando por el juego para conseguir tus objetivos (pág. 22).

## Por tierra



Andar



Correr



Púlsalo dos veces rápidamente en la dirección en la que te quieras desplazar para echar a correr.

## Movimientos con



Agacharse



Deslizarse



## Por agua



Nadar

Usa el Panel de Control para nadar y pulsa los Botones A o Y para subir a la superficie.



Disparar chorros agua

Acaba con tus enemigos a base de potentes chorros de agua.

## Otras acciones



Cruzar puertas



Subir y bajar escaleras



## Por aire



Saltar

Elévate por los aires.



Flotar

Desplázate como un globo sin problemas.



Disparar golpes de aire

Suelta una bola de aire comprimido y vuelve a tierra.

## ¡Atención!

Kirby puede causar daño a sus enemigos si se desliza hasta chocar con ellos o los alcanza con un golpe de aire o un chorro de agua.

## Ataques

Las siguientes técnicas te ayudarán a la hora de enfrentarte a un enemigo. Ten en cuenta que los enemigos más poderosos no caerán tras el primer ataque (pág. 21) y que algunos son invencibles. ¡Ándate con ojo!



**Inspirar**

Para tragar bloques o enemigos.



**Con la boca llena**

Kirby puede almacenar en la boca lo que haya comido.



Mantén pulsado **B**

**Superaspiradora**

Los superpulmones de Kirby le permiten tragarse enemigos de gran tamaño y objetos alejados.



**Lanzar**

Convierte en estrellas los objetos que te hayas tragado y suéltalos para atacar al enemigo.



**Tragar**

Trágate a tus enemigos para copiar sus habilidades.

## Copiar

Si Kirby se traga enemigos con habilidades especiales, podrá copiarlas y usarlas él mismo. Usa con tino las habilidades y los diferentes aparatos (pág. 24) para facilitarte las cosas.

### Usar las habilidades

Pulsa el Botón B para usar las habilidades que has copiado. Si quieres consultar las propiedades de las habilidades, ve a la  **pantalla de pausa (pág. 21)**.

Usa las habilidades que has copiado...



¡y crea puentes y otros elementos que te ayudarán en tu aventura!



### ¡Atención!

Si Kirby recibe daño, su habilidad copiada saldrá despedida en forma de estrella. Vuelve a tragarte la estrella para recuperar la habilidad.



### Cómo deshacerte de una habilidad.

Para dejar caer una de estas habilidades, pulsa el Botón X o SELECT. La habilidad que has desechado se alejará en forma de estrella.



## Algunas habilidades

A continuación te presentamos algunas de las habilidades que Kirby puede copiar en esta nueva aventura. No están todas las que son, pero sí son todas las que están. ¡Descúbrelas todas!

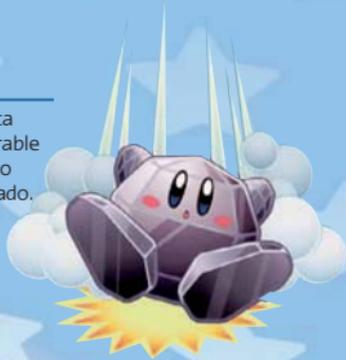
### Salvaje

Este Kirby asilvestrado tiene unas garras largas y afiladas..., ¡perfectas para atacar o cavar la tierra!



### Metal

Lento pero seguro. Esta habilidad hace invulnerable a Kirby, pero también lo vuelve muy lento y pesado.



### Pompa

Con esta nueva habilidad, Kirby puede convertir a sus enemigos en pompas de jabón (pág. 18).



### Fuego

Kirby te lo trae calentito. ¡Usa su fuego abrasador para quemar a tus enemigos o convertirte en una bola llameante y salir disparado! También podrá quemar hierba y encender mechas.



### Hielo

Kirby va a dejar helados a sus enemigos con su nueva habilidad... Además, también podrá usar a los enemigos congelados como armas arrojadas.

### Espada

En manos de Kirby, la espada se convierte en un arma temible que sirve para atacar enemigos, cortar cuerdas o segar el césped.



### Chispazo

Convierte a Kirby en una dinamo y ataca a tus enemigos con descargas eléctricas. También es capaz de crear una nube sobre la que moverse y lanzar rayos a más distancia.

## Copiar habilidades

Una vez te encuentres jugando (**pág. 21**), podrás ver en la pantalla táctil algunos de los objetos que te hayas tragado, como las pompas o los cofres. Kirby puede transportar consigo hasta 5 objetos a la vez.

### Objetos pompa

Las pompas pueden contener dos tipos de cosas: un objeto (**pág. 25**) o una habilidad. Kirby puede conseguirlas ya sea tocando pompas o tragándose los objetos que se encuentre en su camino.



### Usar los objetos pompa

Toca una pompa que contenga un objeto para usarlo. Toca una pompa que contenga una habilidad para copiarla y que Kirby pueda empezar a usarla.



### Haciendo limpieza

Elige una pompa que ya no quieras y deslízala hacia arriba. Así, la pompa irá a parar a la boca de Kirby y lo único que tendrás que hacer es pulsar el Botón B para soltarla.



## Mezcla de pompas

Si deslizas una pompa sobre otra del mismo tipo, ambas se fundirán en una sola y se transformarán. Si mezclas dos objetos, el que resulte tendrá mayor poder. Si mezclas dos habilidades, ¡conseguirás otra diferente!

Desliza una pompa sobre la otra...



¡y se convertirán en otra pompa diferente!



## Cofres del tesoro

A lo largo de tus aventuras te encontrarás con dos tipos de cofres del tesoro: normales y grandes. Podrás abrirlos y ver qué contienen al llegar al final de cada nivel (**pág. 22**). ¡Ten cuidado! Los Squeaks quieren quedarse con todos los cofres del tesoro grandes y no dudarán en atacarte cuando encuentres uno. Deberás hacer todo lo posible por proteger los cofres hasta que estén a buen recaudo (**pág. 23**).

Cofres del tesoro normales



Cofres del tesoro grandes



# La historia

Ayuda a Kirby a superar diferentes niveles y a derrotar al jefe de cada uno de ellos para recuperar la tarta.

## Los niveles y los mapas

Elige dónde quieres jugar en la **pantalla de selección** de nivel y luego decide en qué **mapa del nivel** quieres jugar. Una vez que hayas hecho esto, pulsa el Botón A para confirmar la selección o pulsa START para acceder al MUSEO (ver pág. 26).

### Habilidad copiada en uso

El rollo te indica que tienes rollos de habilidad nuevos (pág. 26).

### Portal

Úsalos para volver a la entrada del nivel.

### Contador de cofres

Una ★ giratoria sirve para indicar que has recogido todos los cofres disponibles en una pantalla.



### Todos los cofres

Una ★ sobre el nivel indica que tienes todos los cofres disponibles en el mismo.

### Barra de vida de Kirby y vidas restantes



### Cofres

Muestra el número total de cofres del tesoro que has recogido y el total de cofres que hay repartidos por el juego. Los cofres que se encuentran en la pantalla actual se mostrarán en color.

## La pantalla de juego

Ayuda a Kirby a conseguir su objetivo (pág. 22). La vida de Kirby descenderá cuando toque un enemigo o le alcance un ataque. Si la barra de vida se vacía por completo, Kirby perderá una vida. Cuando haya perdido todas las vidas, la partida habrá terminado.

### Barra de vida de Kirby y vidas restantes

### Habilidad copiada en uso



### Barra de vida del enemigo

## Pantalla de pausa

Puedes acceder a la **pantalla de pausa** en cualquier momento de la partida si pulsas START. En dicha pantalla podrás consultar cómo usar las habilidades que hayas copiado. Además, si estás volviendo a jugar en una pantalla que ya has pasado, puedes pulsar SELECT para volver a la **pantalla de selección de nivel**.

## Fin de la partida

Selecciona CONTINUAR para seguir jugando o SALIR para abandonar la partida.



## Los objetivos

Cada pantalla está dividida en varias secciones diferentes que se comunican a través de puertas. Además, para completar una pantalla, tienes que atravesar una de las puertas finales.



## Minijuego

Cuando atraveses una de las puertas al final de una pantalla, tendrás la oportunidad de participar en un juego en el que Kirby podrá ganar vidas, rellenar su barra de vida, etc. Cuando Kirby se encuentre dentro del cañón, pulsa los Botones A, B, X o Y para lanzarlo por los aires. Kirby se quedará con el objeto (pág. 25) que alcance.



## Abrir los cofres del tesoro

Una vez concluya el minijuego, ¡podrás abrir los cofres que hayas recogido y descubrir qué contienen (pág. 26)! Si recoges un cofre que ya has abierto, encontrarás objetos pompa en su interior.



## No dejes que los Squeaks te roben el cofre

Cuando Kirby coja un cofre del tesoro grande, los Squeaks se lanzarán en picado a robarlo. ¡No dejes que te quiten tu cofre!



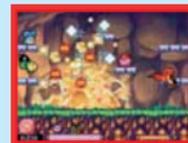
## Cómo recuperar los cofres grandes

Si atacas al Squeak que lleva el cofre, lo dejará caer. De la misma forma, si Kirby recibe daño, también dejará caer el cofre que lleve (ya sea normal o grande). ¡Ten cuidado!



## ¡Atención!

Cuando te roben un cofre grande, los Squeaks siempre escaparán a una de sus guaridas. Para recuperar el cofre, Kirby tendrá que derrotar a todos los enemigos que se encuentre dentro del escondrijo.



## Aparatos

Además de dominar las habilidades de Kirby, tendrás que aprender a sacarle todo el provecho a la pantalla para poder llegar al final de algunos niveles.

### Cañón

Enciende la mecha con fuego u otra habilidad, métete dentro y... ¡listo para volar!



### Estrella Remolque

Todo lo que tienes que hacer es subirte a una de estas estrellas y agarrarte fuerte. Las Estrellas Remolque llevarán a Kirby a la siguiente parte de la pantalla de forma automática.



### Bloque Bomba

Destruye uno para que explote y derribe obstáculos o cree nuevos caminos.



### Interruptor

Ataca o toca los interruptores para activar puertas y otros aparatos del juego.



## Objetos

Toca o aspira los objetos que te vayas encontrando por el camino para usarlos. Estos objetos os serán de gran ayuda tanto a ti como a Kirby para llegar al final de esta aventura.



### ★ Pompa Kirby

Cuando dispongas de tres pompas, mézclalas para conseguir una vida extra.

### ★ 1 vida

Proporciona una vida más a Kirby.



### ★ Piruleta

Vuelve a Kirby invencible durante un corto periodo de tiempo para que pueda enfrentarse a sus enemigos sin temor.

### ★ Maxi Tomate

Rellena la barra de vida de Kirby.



### ★ Refresco

Rellena una parte de la barra de vida de Kirby.

## Museo

Cuando completes una pantalla, podrás encontrar objetos coleccionables dentro de los cofres. Este tipo de objetos son muy importantes de cara a completar el juego; ¡asegúrate de que los tienes todos!

### El museo

Para visitarlo, selecciona MUSEO en la **pantalla de selección de modo** o pulsa START en la **pantalla de selección de nivel** o en el **mapa del nivel**. Toca las burbujas para ver los objetos.



### Objetos coleccionables

Aquí tienes algunos ejemplos de los objetos coleccionables que te encontrarás.

<b>VITALIDAD</b>	Recoge dos de ellos para aumentar la capacidad máxima de la barra de vida en una unidad.
<b>ROLLOS DE HABILIDAD</b>	Úsalos para aprender una nueva técnica por cada habilidad que copies.
<b>PULVERIZADORES</b>	¡Colorea a Kirby con tu tono favorito!
<b>SELLO ESTRELLA</b>	Hazte con los cinco y prepárate para la sorpresa al final del nivel 6.
<b>REPRODUCTOR</b>	Consíguelo y disfruta de las diferentes melodías y sonidos.

## Minijuegos

Podrás disfrutar de todos los minijuegos tocando o deslizando el lápiz táctil por la pantalla inferior. Además, gracias a la comunicación inalámbrica de Nintendo DS podrás invitar a un máximo de tres jugadores para que se te unan.

### Cómo jugar a los minijuegos

Selecciona MINIJUEGOS en la **pantalla de selección de modo** para acceder a la **pantalla de los minijuegos**. Elige uno de los tres minijuegos (**pág. 30**) y el número de jugadores.

#### Selección del número de jugadores

Si seleccionas UN JUGADOR, te enfrentarás a la consola. Escoge el nivel de dificultad y podrás empezar a jugar. Si seleccionas MULTITARJETA o DESCARGA DS, podrás jugar con hasta tres amigos (**pág. 28 - 29**).



#### Fin del minijuego

Cuando el minijuego haya terminado, accederás a la pantalla que ves a la derecha. En ella podrás elegir si deseas CONTINUAR, jugar OTRA PARTIDA o simplemente SALIR de ese modo.



# Multijugador

También puedes disfrutar de los minijuegos gracias a la comunicación inalámbrica de Nintendo DS. Consulta las **páginas 31 - 33** antes de empezar.

## Juego multitarjeta

- 1 Selecciona el juego en el que quieres participar y luego MULTITARJETA. A continuación, el anfitrión (el J1) deberá tocar la pantalla para crear una sala.
- 2 Los otros jugadores (invitados) verán salas con el nombre del anfitrión en ellas. Elige la sala en la que quieras entrar.
- 3 Los nombres de los participantes aparecerán en la pantalla superior. Cuando haya jugadores suficientes, el anfitrión deberá tocar START (empezar). Cuando el anfitrión haya elegido el nivel de dificultad, comenzará la acción.

**El anfitrión decide el minijuego y el nivel de dificultad.**



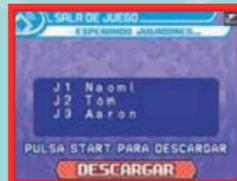
## Juego con una tarjeta

Con la DESCARGA DS podrás jugar con hasta tres amigos usando solo una tarjeta DS.

- 1 El anfitrión (J1) elige el minijuego que quiere probar y luego deberá tocar DESCARGAR.
- 2 Los jugadores que no dispongan de una tarjeta DS del juego (invitados) deberán elegir DESCARGAR en la **pantalla del menú de Nintendo DS** para iniciar la descarga.
- 3 Los nombres de los participantes aparecerán en la pantalla superior del jugador 1. Cuando la lista de jugadores esté completa, el anfitrión deberá tocar DESCARGAR. La partida comenzará cuando el jugador 1 haya decidido el nivel de dificultad.

**El jugador 1 decidirá el juego y el nivel de dificultad del mismo.**

Los jugadores que se descarguen los minijuegos podrán seguir disfrutando de ellos incluso después de haber terminado las partidas multijugador o si se produce un error de conexión. Sin embargo, se perderán los datos cuando apaguen la consola Nintendo DS.



## Errores de conexión

Si se interrumpe la comunicación inalámbrica, aparecerá la pantalla de la derecha. Pulsa el Botón A para jugar una PARTIDA INDIVIDUAL.



## Tarta exprés

Espera a que se levante la tapa y desliza hacia ti tantos pasteles como puedas para conseguir puntos. Si tocas la pantalla antes de que se levante la tapa, te quedarás fuera de esa ronda. Si te comes un pastel bomba, no podrás participar en la siguiente ronda.



## Estrellas de choque

Desliza a Kirby por la pantalla y haz que choque contra sus enemigos o rivales. Si se caen de la plataforma, obtendrás un punto. El jugador que más puntos tenga al final de la partida será el ganador. Mantén el lápiz en la pantalla durante un par de segundos antes de deslizarlo para que Kirby arranque con el turbo puesto.



## Tiro al cofre

Vigila los cofres del tesoro y desliza el lápiz hacia aquellos que contengan deliciosos postres. Lanza tantas bolas como puedas durante un corto periodo de tiempo para conseguir puntos. El jugador que más puntos tenga al final de la partida será el ganador. Si le das a una bomba, permanecerás inmóvil durante un breve espacio de tiempo.



## Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

### Equipo necesario

Consolas Nintendo DS .....	1 por jugador
Tarjetas DS de KIRBY: ¡ROEDORES AL ATAQUE! .....	1

### Instrucciones para la conexión

#### Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel KIRBY: ¡ROEDORES AL ATAQUE! con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 28.

#### Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de Nintendo DS.

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel KIRBY: ¡ROEDORES AL ATAQUE! con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca SÍ para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 28.

## Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

### Equipo necesario

Consolas Nintendo DS .....	1 por jugador
Tarjetas DS de KIRBY: ¡ROEDORES AL ATAQUE! .....	1 por jugador

### Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.
2. Enciende todas las consolas. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel KIRBY: ¡ROEDORES AL ATAQUE! con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 28.

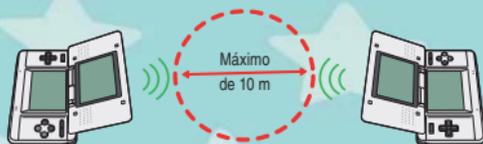
### Consejos para la conexión

**Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.**

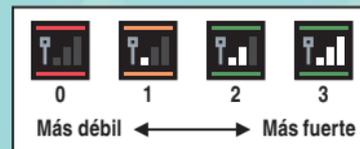
El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

**NO** uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono  que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.



Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

### Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.

# Créditos

## 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

# El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:



Descripciones de contenido:



**LENGUAJE PARA ADULTOS**



**DISCRIMINACIÓN**



**DROGAS**



**APUESTAS**



**MIEDO**



**CONTENIDO SEXUAL**



**VIOLENCIA**



**Nintendo®**