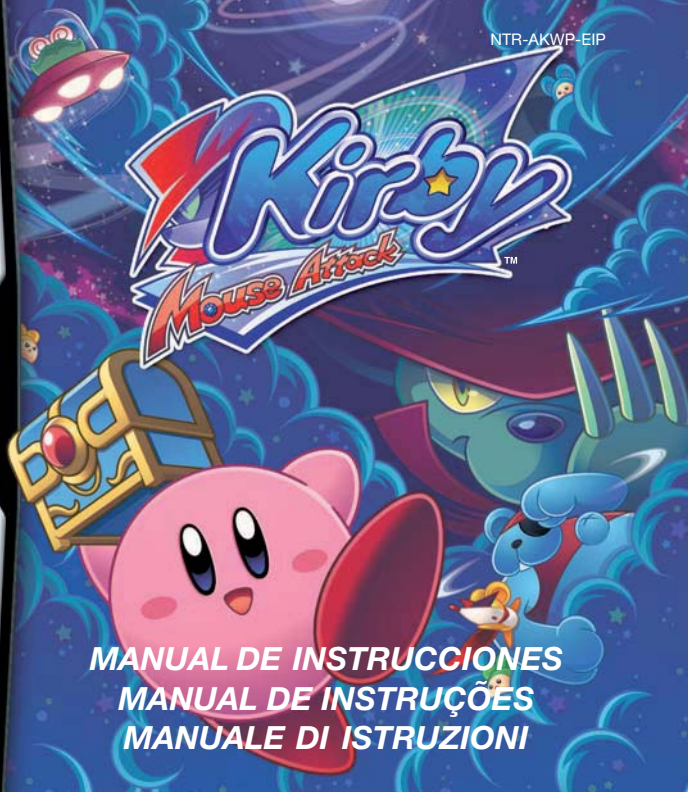


NINTENDO DS™



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

Español	4
Português	38
Italiano	74

Comincia l'avventura!



È un pomeriggio tranquillo a Dream Land...

Così tranquillo che anche le nuvole sono un po' assondate.

Questo è il momento preferito di Kirby: l'ora della merenda!

Una dolcissima e soffice fetta di torta di fragole è lì che lo aspetta.

Buon appetit...

Oh no! La torta di Kirby è improvvisamente scomparsa!

Quell'eccezionale e irresistibile delizia ricoperta di fragole...

Non c'è dubbio! Qui c'è lo zampino di quel ghiottone di King Dedede!

Forza! Non c'è tempo da perdere! Bisogna recuperare la torta!

Ed è così che comincia l'ultima fantastica avventura di Kirby...



Indice



<i>I personaggi</i>	76
<i>Come si gioca</i>	78
<i>I comandi</i>	80
<i>Come muovere Kirby</i>	82
<i>All'attacco!</i>	84
<i>Copiando... si impara!</i>	85
<i>La pancia di Kirby</i>	88
<i>Come procedere nel gioco</i>	90
<i>Uso dei trucchetti</i>	94
<i>Gli oggetti</i>	95
<i>Le collezioni</i>	96
<i>I minigiochi</i>	97
<i>Giocare con gli amici</i>	98
<i>Comunicazione wireless DS (con una scheda)</i>	101
<i>Comunicazione wireless DS (con più schede)</i>	102
<i>Riconoscimenti</i>	104

In questo manuale, le immagini con una cornice **rossa** corrispondono allo schermo superiore, mentre quelle con una cornice **blu** corrispondono a quello inferiore (o touch screen).



Kirby

Torna la pallina rosa dall'enorme appetito! Questa volta Kirby deve avventurarsi alla ricerca della torta di fragole che gli è stata rubata, sfruttando le sue abilità di copia.

King Dedede

King Dedede domina Dream Land dal suo castello in cima alle montagne. Sarà stato lui a rubare la torta di Kirby? Per scoprirlo lanciati nell'avventura!



Gli Squeak

Questi ladri intergalattici, guidati da Daroach, sono dotati di innumerevoli abilità, che usano per dare la caccia a tesori di ogni forma e dimensione: Spinni è un campione di velocità, Storo è dotato di supermuscoli e Doc è quello che si direbbe uno tutto cervello. Gli Squeaker giallo, verde e blu, invece, sono i loro scagnozzi.



Daroach



Spinni



Doc



Squeaker



Storo



Come si gioca

Assicurati che la console Nintendo DS™ sia spenta e inserisci la scheda di gioco KIRBY™: TOPI ALL'ATTACCO nell'alloggiamento scheda sul retro della console. Quindi spingila finché non è ben inserita.

- 1 Quando accendi la console, apparirà lo **schermo salute e sicurezza**. Dopo aver letto le informazioni, tocca il touch screen per passare al **menu di sistema del Nintendo DS**.



- 2 Nel **menu di sistema del Nintendo DS**, tocca il pannello KIRBY: TOPI ALL'ATTACCO.

- Se il tuo Nintendo DS è impostato sulla MODALITÀ AUTOMATICA, questo processo può essere accorciato. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo DS.



- 3 Nello **schermo del titolo**, tocca la bolla con la scritta TOCCA! per passare allo **schermo selezione file**.

- 4 A questo punto nello **schermo selezione file** appariranno tre file. Per passare allo **schermo selezione gioco**, tocca la bolla contenente il file desiderato.



La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la tua console Nintendo DS è impostata su un'altra lingua, il gioco verrà avviato automaticamente in inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco, cambiando le impostazioni della console relative alla lingua. Per ulteriori informazioni su come cambiare le impostazioni della lingua consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo DS.

Schermo selezione gioco

Per scegliere una delle seguenti opzioni, tocca la bolla corrispondente.



STORIA (vedi pag. 90)

Controlla Kirby e vai a caccia dei tesori.

COLLEZIONI (vedi pag. 96)

Guarda tutti gli oggetti che hai collezionato.

MINIGIOCHI (vedi pag. 97)

Gioca a uno dei tre minigiochi disponibili.

CANCELLA UN FILE

Cancella il file attualmente in uso.

Informazioni di salvataggio

Il gioco viene salvato automaticamente dopo che hai raggiunto un obiettivo (vedi pag. 92). Per eliminare un file di dati, selezionalo, quindi scegli CANCELLA UN FILE. Se invece vuoi resettare l'intero gioco, tieni premuti i pulsanti A, B, X, Y, L e R prima che compaia lo **schermo del titolo** all'inizio del gioco.

Attenzione: questa operazione eliminerà definitivamente tutti i dati di gioco salvati e, una volta eliminati, non potranno più essere recuperati.

- Se spegni la console, il numero di vite di Kirby (vedi pag. 90) tornerà a tre e gli oggetti contenuti nella pancia di Kirby (vedi pag. 88) saranno spariti quando la riaccendi.

I comandi

In questo gioco d'azione dovrai guidare i movimenti di Kirby. Per scoprire tutto quello che può fare Kirby, **vedi pagg. 82 - 84**.

- I comandi scritti in blu sono quelli con cui puoi selezionare le voci dei menu. Quelli in nero consentono di guidare Kirby.
- Per attivare la **modalità riposo**, e limitare il consumo di energia, chiudi il tuo Nintendo DS. Per continuare a giocare, riapri la console.
- Per tornare allo **schermo del titolo**, premi contemporaneamente i pulsanti L, R, START e SELECT.
- Per maggiori informazioni sulla console Nintendo DS (NTR-001), consulta il relativo manuale di istruzioni.



Schermo superiore

Pulsante L

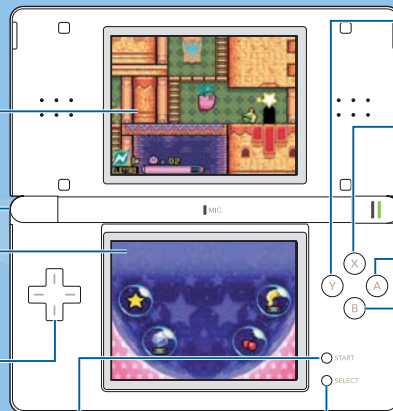
Schermo inferiore (Touch screen)

Controllo del touch screen

Se usi un dito per selezionare le opzioni di gioco, fai attenzione a non rigare lo schermo.

Pulsantiera +

- **↑ ↓ ← →** Seleziona voci di menu
- **↑** Fluttua nell'aria
- **↓** Tuffati
- **← →** Muoviti
- **← →** Premi due volte in sequenza nella direzione del movimento per cominciare a correre
- **↓ +** pulsante A, B o Y Scivola
- **↓** Inghiotti (quando Kirby ha la bocca piena)



START

SELECT

- Conferma
- Accedi allo **schermo di pausa (vedi pag. 91)**
- Disattiva l'abilità di copia

Pulsante Y

- Salta
- Fluttua nell'aria (premi ripetutamente)

Pulsante X

- Disattiva l'abilità di copia

Pulsante R

Pulsante A

- Conferma
- Salta
- Fluttua nell'aria (premi ripetutamente)

Pulsante B

- Annulla
- Aspira
- Usa l'abilità di copia (quando disponibile)
- Espira (quando Kirby ha la bocca piena)
- Soffia (mentre fluttua nell'aria)



Come muovere Kirby

Ecco alcune delle mosse fondamentali di Kirby. Usale insieme ai trucchetti (vedi pag. 94) per muoverti e raggiungere gli obiettivi (vedi pag. 92).

Movimenti a terra



Cammina



Sfreccia



Premi due volte in sequenza nella direzione in cui ti stai muovendo per cominciare a correre.

Movimenti con +



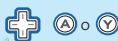
Tuffati



Scivola



Movimenti in acqua



Nuota

Usa la pulsantiera + per muoverti in acqua e premi i pulsanti A o Y per salire in superficie.



Schizza acqua

Usa questo comando per spazzare via i nemici con un potente getto d'acqua.

Altri movimenti



Passa da un luogo all'altro



Sali o scendi le scale

Movimenti in aria



Salta

Usa questo comando per fare balzi in avanti.



Fluttua

Usa questo comando per fluttuare nell'aria con naturalezza.



Spara soffi d'aria

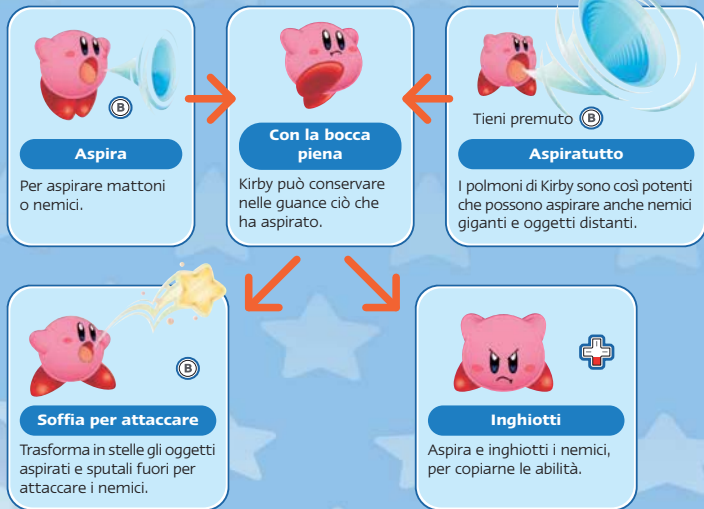
Usa questo comando per rilasciare una bolla d'aria e tornare a terra.

Ricorda!

Kirby può provocare danni ai nemici scivolandogli contro o colpendoli con soffi d'aria o getti d'acqua.

All'attacco!

Quando vuoi attaccare i nemici usa le seguenti tecniche. Per sconfiggere i nemici che hanno più di una vita (**vedi pag. 91**), dovrai attaccarli ripetutamente. Alcuni di questi sono invincibili, quindi procedi con cautela!



Copiando... si impara!

Se Kirby aspira un nemico dotato di abilità speciali, può copiarne le abilità e usarle a sua volta. Per farlo avanzare, sfrutta al meglio le abilità di copia e i trucchetti (**vedi pag. 94**).

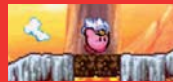
Come usare le abilità di copia

Per usare le abilità di copia, premi il pulsante B. Puoi controllare le descrizioni delle abilità di copia nello **schermo di pausa** (**vedi pag. 91**).

Usa le abilità di copia in determinate aree per...



... creare ponti e altri stratagemmi che ti saranno utili lungo il percorso.

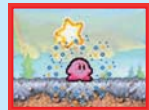


Ricorda!

Se Kirby subisce un danno, la sua abilità di copia svanisce sotto forma di stella, ma può recuperarla inghiottendo di nuovo la stella che sta fuggendo.

Come sbarazzarsi di un'abilità di copia

Per sbarazzarti di un'abilità di copia, premi i pulsanti X o SELECT. L'abilità abbandonata volerà via sotto forma di stella.



Alcune abilità di copia

Ecco alcune delle abilità di copia di Kirby. Ma ne esistono anche altre! Cercale tutte!

Animale

Kirby ANIMALE ha artigli lunghi e affilati, ideali per attaccare e scavare il terreno soffice.



Metallo

Kirby METALLO è pesante e mooolto lento, ma è anche praticamente indistruttibile.



Bolla

Kirby BOLLA ha il potere di trasformare i nemici in bolle di sapone (vedi pag. 83).



Fuoco

Kirby FUOCO è davvero impetuoso! Con le sue fiamme può incendiare i nemici o creare attorno a sé un manto infuocato e partire all'attacco. Può anche dare fuoco all'erba e accendere piccole micce.



Ghiaccio

Kirby GHIACCIO può congelare i nemici con soffi raggelanti e spingerli contro altri avversari.

Spada

Kirby SPADA fa oscillare la sua arma così velocemente da confondere l'avversario. Può anche tagliare corde ed erba.



Elettro

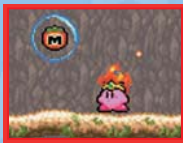
Kirby ELETTRO è una fonte infinita di energia! Può bombardare gli avversari con dardi elettrici e muoversi su una nuvola scintillante per estendere il suo raggio d'attacco.

La pancia di Kirby

Quando ti trovi all'interno della storia (vedi pag. 91), nello schermo inferiore comparirà la pancia di Kirby. Qui potrai vedere gli scrigni e le bolle oggetto trasportati. Può trasportarne fino a cinque contemporaneamente.

Bolle oggetto

Le bolle possono contenere un oggetto (vedi pag. 95) o un'abilità di copia. Kirby può raccogliere toccandole o inghiottendole quando compaiono sul suo percorso.



Come usare le bolle oggetto

Tocca una bolla contenente un oggetto o un'abilità di copia per permettere a Kirby di usarli.



Come svuotare la pancia di Kirby

Tocca la bolla che vuoi eliminare e spingila verso l'alto. La bolla andrà a finire nella bocca di Kirby. A questo punto premi il pulsante B per farla uscire.



Mischiare le bolle

Se fai scorrere una bolla contro un'altra dello stesso tipo, queste si uniranno dando vita a qualcosa di diverso. Combina due oggetti e ne otterrai uno molto più potente! Unisci due abilità di copia e otterrai un'abilità diversa.

Unisci due bolle e...



... ne otterrai una completamente nuova.



Tesori

Esistono due tipi di scrigni del tesoro: uno normale e uno gigante. Per aprirli e scoprire cosa contengono devi raggiungere la fine di ogni livello (vedi pag. 92). Ma fai attenzione, perché gli Squeak danno la caccia agli scrigni giganti e ti assaliranno non appena ne avrai trovato uno. Quindi cerca di proteggere i tuoi tesori finché non hai raggiunto un luogo sicuro (vedi pag. 93).

Scrigno normale



Scrigno gigante



Come procedere nel gioco

Guida Kirby attraverso vari schemi prima di sfidare il boss di ogni livello e passare a quello successivo.

Accesso a livelli e mappe

Scegli il livello che vuoi esplorare e seleziona lo schema sulla mappa all'interno del livello. A questo punto premi il pulsante A per confermare o guardare le COLLEZIONI (vedi pag. 96).

Abilità di copia attuale

Questo rotolo indica che sei in possesso di Rotoli abilità (vedi pag. 96).

Porta

Usala per tornare all'ingresso del livello.

Scrigni del tesoro (Schema)

Se in uno schema compare una ★, significa che hai raccolto tutti i tesori presenti in quello schema.



Scrigni del tesoro (Livello)

Quando compare una ★ sull'ingresso del livello significa che hai raccolto tutti i tesori presenti in quel livello.

Barra di energia di Kirby e vite rimanenti

Contatore scrigni del tesoro (Livello)

Qui viene indicato il numero totale di scrigni del tesoro da trovare e di quelli già raccolti. Gli scrigni del tesoro raccolti nello schema attuale appaiono a colori.

Schemi

Guida Kirby e cerca di raggiungere gli obiettivi (vedi pag. 92) alla fine degli schemi. Quando Kirby tocca un nemico e viene colpito da un suo attacco, la barra di energia diminuisce. Se la barra di energia si svuota completamente, Kirby perde una vita. Se Kirby perde tutte le vite, il gioco finisce.

Barra di energia di Kirby e vite rimanenti

Abilità di copia attuale



Barra di energia del nemico

Schermo di pausa

Per accedere allo **schermo di pausa** in qualunque momento del gioco, premi START. Qui puoi controllare i comandi relativi alle abilità di copia usate attualmente da Kirby. Se vuoi passare a uno schema completato in precedenza, torna alla mappa premendo SELECT.

Schermo Game Over

Per continuare a giocare, seleziona CONTINUA. Per interrompere il gioco, tocca ESCI.



A caccia di obiettivi!

Ogni schema è diviso in diversi settori collegati da porte. Attraversando queste porte passerai al settore successivo. Per completare gli schemi, raggiungi le porte obiettivo.



Gioco obiettivo

Quando raggiungi un obiettivo, inizierà un gioco obiettivo. Kirby è nascosto nel cannone che gira, quindi punta a un bersaglio e premi i pulsanti A, B, X o Y per spararlo fuori. Se Kirby tocca un oggetto (vedi pag. 95), questo diventa suo! In questo modo potrai far salire il livello della barra di energia di Kirby e far aumentare il numero di vite a sua disposizione.



Apertura degli scrigni del tesoro

Al termine di ogni gioco obiettivo avrai la possibilità di aprire uno scrigno contenente un tesoro precedentemente conquistato e ottenere gli oggetti da collezione in esso contenuti (vedi pag. 96). Se hai con te degli scrigni che hai già aperto, invece di oggetti da collezione, otterrai bolle oggetto.



Difendi gli scrigni del tesoro dagli Squeak!

Non appena Kirby raccoglierà uno scrigno gigante, gli Squeak cercheranno di rubarglielo. Cerca di raggiungere l'obiettivo senza farti portar via lo scrigno.



Come riconquistare gli scrigni giganti

Se attacchi uno Squeak mentre trasporta uno scrigno gigante, il topastro mollerà la presa. Ma attenzione! Anche Kirby, se subisce un danno, farà cadere gli scrigni del tesoro (sia normali che giganti) che trasporta in quel momento!

Ricorda!

Dopo aver rubato uno scrigno gigante, gli Squeak cercheranno di rintanarsi in un nascondiglio. Per riconquistare lo scrigno, Kirby dovrà sconfiggere tutti i nemici nascosti là dentro.



Uso dei trucchetti

Ogni schema è disseminato di trucchetti. Cercali e usali per modificare il terreno o accedere a scorciatoie all'interno dello schema.

Cannone

Accendi la miccia del cannone con il fuoco o con un'altra abilità, quindi entra nel cannone e preparati all'esplosione.



Ammasso di bombe

Attacca un ammasso di bombe per farlo esplodere in modo da eliminare gli ostacoli vicini e creare nuovi percorsi.



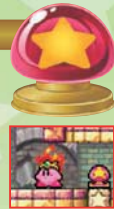
Stella teletrasporto

Cosa devi fare quando trovi una Stella teletrasporto? Afferrala e non mollare la presa. Le Stelle teletrasporto permetteranno a Kirby di passare velocemente alle sezioni successive dello schema in cui si trova.



Interruttore

Tocca o premi gli interruttori per attivare porte, cancelli e altri trucchetti e permettere a Kirby di andare avanti.



Gli oggetti

Tocca o aspira gli oggetti che incontri lungo il percorso per poterli usare. Questi oggetti sono molto utili, quindi usali con astuzia per guidare Kirby attraverso i livelli.



★ Bolla Kirby

Se ne combinerai tre nella pancia di Kirby, Kirby otterrà una vita in più.

★ 1 Up

Permette a Kirby di ottenere una vita in più.



★ Lecca lecca

Permette a Kirby di diventare temporaneamente invincibile e di correre incontro agli avversari senza il timore di subire danni.

★ Pomodoro Maxim

Permette a Kirby di ripristinare tutta la barra di energia.



★ Bevanda energetica

Permette a Kirby di ripristinare parte della barra di energia.



Le collezioni

Quando raggiungi gli obiettivi, troverai degli scrigni contenenti degli oggetti da collezionare. Questi oggetti sono essenziali per proseguire nel gioco e completarlo, quindi assicurati di raccoglierti tutti!

Stanza delle collezioni

Per accedere alla stanza in cui sono contenuti gli oggetti collezionati, scegli COLLEZIONI nello **schermo selezione gioco** o premi START davanti all'ingresso di uno dei livelli. Tocca le bolle per vedere gli oggetti collezionati.



Oggetti da collezionare

Questi sono alcuni degli oggetti che possono essere raccolti e collezionati durante il gioco.

VITALITÀ	Raccoglie due per aumentare leggermente la capacità massima della barra di energia.
ROTOLI ABILITÀ	Usali per apprendere una nuova tecnica per ogni abilità di copia.
SPRAY	Cambia il colore di Kirby come preferisci.
SIGILLO STELLA	Raccoglie cinque e completa il sesto livello. Vedrai che sorpresa!
LETTORE AUDIO	Trova il lettore audio e potrai variare la musica e gli effetti sonori del gioco a tuo piacimento.

I minigiochi

Per giocare con i minigiochi è sufficiente toccare il touch screen o farvi scorrere sopra il dito o lo stilo. Inoltre, grazie alla comunicazione wireless DS, puoi invitare a giocare con te fino a tre altri giocatori.

Come iniziare a giocare ai minigiochi

Seleziona MINIGIOCHI dallo **schermo selezione gioco** per accedere allo **schermo selezione minigiochi**. Seleziona uno dei tre giochi (**vedi pag. 100**) e quindi il numero dei giocatori.

Scelta del numero dei giocatori

Se scegli UN GIOCATORE, giocherai contro la CPU. Seleziona un livello di difficoltà e comincia a giocare. Se invece scegli CON PIÙ SCHEDE o CON UNA SCHEDA, potrai sfidare fino ad altri tre giocatori (**vedi pagg. 98 - 99**).



Al termine di un minigioco

Quando finisci un minigioco, appare lo schermo mostrato qui a destra. Scegli tra CONTINUA, ESCI o ALTRO GIOCO.



Giocare con gli amici

Grazie alla comunicazione wireless DS puoi giocare ai minigiochi contro i tuoi amici. Per iniziare a giocare, leggi il paragrafo relativo alla comunicazione wireless DS alle **pagg. 101 - 103**.

Con più schede

1 Scegli il gioco a cui vuoi giocare, quindi scegli CON PIÙ SCHEDE. A questo punto il giocatore 1 (G1-sistema ospitante) sceglie CREA e aspetta che gli altri giocatori accedano alla stanza.



2 Gli altri giocatori (ospiti) vedranno sul loro schermo le stanze con i nomi dei sistemi ospitanti. Scegli la stanza a cui vuoi accedere.



3 Sullo schermo superiore appaiono i nomi dei giocatori partecipanti. Quando ci sono abbastanza giocatori, il giocatore 1 tocca Start. Il gioco inizia dopo che il giocatore 1 ha scelto un livello di difficoltà.

Il giocatore 1 ha la possibilità di scegliere il tipo di gioco e il livello di difficoltà a cui giocare.



Con una scheda

Grazie alla comunicazione wireless DS con una scheda, puoi giocare con altri tre amici usando una sola scheda di gioco per Nintendo DS.

- 1 Il giocatore 1 (G1 - sistema ospitante) sceglie il minigioco a cui giocare, quindi sceglie CON UNA SCHEDA.
- 2 I giocatori senza schede di gioco per Nintendo DS (ospiti) scelgono DS DOWNLOAD PLAY sullo **schermo di sistema del Nintendo DS** e viene avviato il processo di download.
- 3 I nomi dei partecipanti appariranno sullo schermo superiore del giocatore 1. Quando ci sono abbastanza giocatori, il giocatore 1 seleziona DOWNLOAD. Il gioco inizia dopo che il giocatore 1 ha scelto un livello di difficoltà.

Il giocatore 1 ha la possibilità di scegliere il minigioco e il livello di difficoltà.

I giocatori che effettuano il download di dati relativi a minigiochi potranno continuare a giocare anche dopo aver finito le sfide contro gli altri giocatori o se si verifica un errore di collegamento. I dati dei giochi scaricati andranno persi solo quando i giocatori spegneranno la loro console Nintendo DS.



Errore di comunicazione

Quando la comunicazione wireless viene interrotta, verrà visualizzato lo schermo qui a destra. Per giocare ai minigiochi da soli, è necessario premere il pulsante A.



Merenda lampo

Quando il coperchio si alza, cerca di toccare il dolce prima degli altri, per ottenere un punto. Se tocchi lo schermo prima che il coperchio si alzi, salterai il turno. Se tocchi una bomba, dovrai saltare il turno successivo.



Scontri volanti

Fai scivolare Kirby sulla sua Stella Smash contro nemici e avversari. Se li fai uscire dal campo di gioco ottieni un punto. Vince chi termina il gioco con il punteggio più alto. Premi su Kirby per alcuni secondi prima di lanciarlo contro i nemici e vedrai che colpi portentosi!



Dolci bersagli

Cerca di colpire i dolci che escono dagli scrigni con le sfere lanciate da Kirby. Lancia più sfere che puoi nel tempo prestabilito e otterrai dei punti. Vince il giocatore che, alla fine del gioco, ha ottenuto più punti. Se colpisci una bomba, Kirby dovrà stare fermo per alcuni secondi.



Comunicazione wireless DS (con una scheda)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

Materiale necessario

Nintendo DS Uno per giocatore

Schede di gioco KIRBY: TOPI ALL'ATTACCO Una

Istruzioni per il collegamento

Console principale:

1. Assicurati che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su **MANUALE**, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su **AUTOMATICA**, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello **KIRBY: TOPI ALL'ATTACCO**.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 98.

Console secondaria:

1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**.
- NOTA:** assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su **MANUALE**. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.
2. Tocca **DOWNLOAD DS**. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
 3. Tocca il pannello **KIRBY: TOPI ALL'ATTACCO**.
 4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca **Sì** per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
 5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 98.

Comunicazione wireless DS (con più schede)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

Materiale necessario


Nintendo DS	Uno per giocatore
Schede di gioco KIRBY: TOPI ALL'ATTACCO	Una per giocatore

Istruzioni per il collegamento

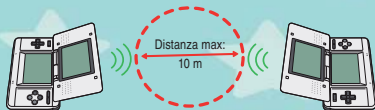
1. Assicuratevi che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.
2. Accendete ogni console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passate direttamente al punto 4.
3. Toccate il pannello KIRBY: TOPI ALL'ATTACCO.
4. Ora seguite le istruzioni descritte a pagina 98.


Indicazioni generali per la comunicazione wireless

Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema del Nintendo DS** e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless.

NON usare questa funzione del Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza incluso al Nintendo DS.



L'icona , che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.



Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.

Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra i vari Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.

Riconoscimenti

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

Masuke Tanabe

Executive Producer

Satoru Iwata

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età



Descrizione del contenuto



LINGUAGGIO VOLGARE



DISCRIMINAZIONE



DROGA



GIOCO D'AZZARDO



PAURA



CONTENUTO SESSUALMENTE ESPlicito



VIOLENZA



Nintendo®