

NINTENDO DS™

NTR-ATKP-FHUG

Kirby™

Power
Paintbrush



INSTRUCTION BOOKLET

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™: POWER PAINTBRUSH Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu KIRBY™: LE PINCEAU DU POUVOIR pour la console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Nintendo DS, Game Card, Game Pak or accessory. The booklet contains important health and safety information. Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. It also contains important warranty and hotline information. Always save this book for future reference.

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 het 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.

This Game Card will work only with the Nintendo DS system.

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.

© 2005 HAL LABORATORY, INC. / NINTENDO.

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.

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR HAL LABORATORY, INC. ET NINTENDO. TM, © ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2005 NINTENDO.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de Sharp Corporation.

CONTENTS / SOMMAIRE

English	4
Deutsch	34
Français	64
Nederlands	96

Inhalt

Vor dem Spiel	35
Steuerung	37
Touch-Aktionen	39
Das Hauptspiel	44
Rainbow-Rennen	51
Minispiele	53
Münztausch	55
Optionen	56
Clevere Techniken	59



Innerhalb dieser Spielanleitung werden Abbildungen des Touchscreen mit einem **blauen** Rahmen gekennzeichnet. Abbildungen des oberen Bildschirms werden mit einem **violetten** Rahmen gekennzeichnet.

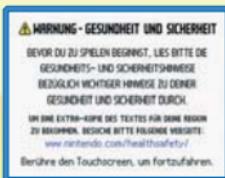
Vor dem Spiel

Stelle sicher, dass dein Nintendo DS™-System ausgeschaltet ist und stecke die KIRBY™: POWER-MALPINSSEL-Karte ein. Schalte die Stromversorgung ein und berühre den Touchscreen, nachdem die Warnung zu Gesundheit und Sicherheit erscheint.

Berühre die KIRBY: POWER-MALPINSSEL NINTENDO-Schaltfläche, nachdem der **DS-Menübildschirm** erscheint, um das Spiel zu starten.

Wenn als **Start-up-Modus** für deinen Nintendo DS der AUTO-MODUS eingestellt wurde, verkürzt sich dieser Vorgang. In der Bedienungsanleitung zum Nintendo DS findest du weitere Informationen hierzu.

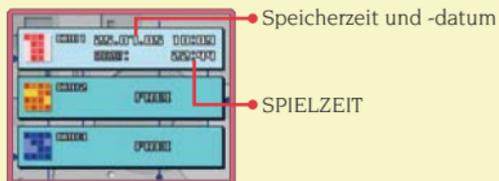
Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für deinen Nintendo DS bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. 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 der Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.



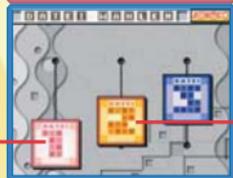
Datei-Auswahl

Wähle die Datei, die du zum Spielen verwenden möchtest, und berühre das Symbol dieser Datei.

Datei-Informationen erscheinen auf dem oberen Bildschirm.



Datei-Symbole erscheinen auf dem Touchscreen.



Berührst du eine Datei, die bereits einen Spielstand beinhaltet, wird die **Spiel-Auswahl** angezeigt. Wähle einen Spieltitel, um zu beginnen.



Weitere Details über Spiel-Modi erhältst du auf den Seiten 44 – 54.

Berührst du eine Datei, die noch keinen Spielstand beinhaltet, wird eine neue Datei erstellt. Wählst du zum ersten Mal HAUPT-SPIEL, wirst du gefragt, ob du zunächst das TRAINING absolvieren möchtest.



Weitere Details über den **Trainingsmodus** erhältst du auf den Seiten 37 und 56.

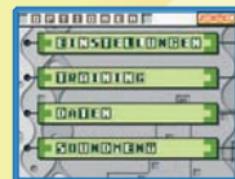
Steuerung

HINWEIS

Die komplette Steuerung des Spiels erfolgt über den Touchscreen.

Steuerung mit dem Touchpen

Der Menüpunkt TRAINING im **Optionsmenü** bietet die Möglichkeit, eine schnelle Einführung in das Spielgeschehen zu erhalten. Weitere Details über die Steuerung mit dem Touchpen erhältst du auf den Seiten 39–43.



Im **Trainingsmodus** erscheinen Tipps zur Steuerung auf dem oberen Bildschirm, auf dem Touchscreen werden Beispiele dazu gezeigt.



Der Pausenbildschirm

Drücke START, um dein Spiel zu pausieren. Verfügt Kirby über eine SPEZIAL-POWER, werden Information zu dieser Fähigkeit angezeigt. Außerdem erscheinen die folgenden Optionen.

FORTSETZEN Berühre dieses Symbol, um dein Spiel fortzusetzen.

BEENDEN Berühre dieses Symbol, um das Spiel zu beenden.



HINWEIS

Wird der Nintendo DS geschlossen, während er eingeschaltet ist, wird automatisch der energiesparende **Standby-Modus** eingeschaltet. Wird das System wieder geöffnet, wird der normale Modus aktiviert.



Touch-Aktionen

Die Steuerung Kirbys erfolgt komplett über Touchscreen und Touchpen.

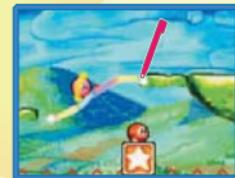
Linien

Wenn du deinen Touchpen über den Touchscreen führst, zeichnest du eine LINIE. Wenn Kirby über eine Linie rollt, bewegt er sich in Zeichenrichtung.



Höher gelegene Ebenen erreichen

Zeichne eine Linie zu einer höher gelegenen Plattform, um Kirby hinaufrollen zu lassen.



Richtungswechsel

Trifft Kirby auf eine vertikale Linie, rollt er in die entgegengesetzte Richtung.



Attacken blockieren

Nutze Linien, um Kirby von Feinden und Geschossen abzuschildern.



WICHTIG

Kirby bewegt sich entlang der Zeichenrichtung einer LINIE. Mit jeder gezeichneten Linie nimmt dein TINTENVORRAT ab. Er füllt sich automatisch, solange keine Linie gezeichnet wird. Befindet sich Kirby am Boden oder auf einer Plattform, füllt sich der Tintenvorrat schneller wieder auf.



Tintenvorrat

Tipp-Spurt



Tippst du Kirby mit dem Touchpen an, legt er einen kurzen Spurt hin. Kommt er während dieses Spurts mit einem Gegner in Kontakt, so wird dieser besiegt.



Durch Tippen...



...vorpreschen und verdreschen!



HINWEIS

Falls der besiegte Gegner über eine SPEZIAL-POWER verfügt, kann Kirby diese imitieren.

Weitere Details über die verschiedenen Arten von Spezial-Power erhältst du auf Seite 47.



Gegner antippen



Berührst du Gegner mit dem Touchpen, werden sie vorübergehend außer Gefecht gesetzt.



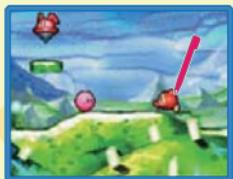
Tippe auf einen Gegner!



Während er betäubt ist...



...kann Kirby fliehen!



Tippe auf einen Gegner!



Während er betäubt ist...



...kannst du ihn überrollen!



HINWEIS

Solange ein Gegner betäubt ist, kann Kirby ihn durch einfachen Kontakt bezwingen – er benötigt keinen Spurt dazu. Verfügt der Gegner über eine SPEZIAL-POWER, imitiert Kirby diese.

Weitere Details über die verschiedenen Arten von Spezial-Power erhältst du auf Seite 47.

Vorrichtungen antippen



In jedem Bereich gibt es verschiedene Vorrichtungen. Durch Antippen dieser Vorrichtungen mit dem Touchpen lassen sich manche davon aktivieren, andere zerbrechen beim Kontakt.

Weitere Details über verschiedene Vorrichtungen erhältst du auf Seite 50.



Sternenblöcke

Verschiedene Arten von SPEZIAL-POWER lassen sich einsetzen, um bestimmte Blöcke zu zertrümmern. Außerdem kannst du große und kleine Blöcke antippen, um sie zu zerbrechen.



Bombenblöcke

Bombenblöcke zerstören durch ihre Detonation die umliegenden Blöcke.



Superkanone

Tippe auf den violetten Schalter, um Kirby davonzuschleudern.



WICHTIG

Erscheint **>>>** auf dem Bildschirm... solltest du das markierte Objekt berühren!

Dadurch aktivierst du das jeweilige Objekt. Nachdem du das mit **>>>** gekennzeichnete Objekt berührt hast, erscheint dieses Symbol nicht mehr.



Das Hauptspiel

Kirby wurde in eine Kugel verwandelt. Nun ist er darauf angewiesen, dass du ihm bei seiner abenteuerlichen Reise durch die sieben Level der Gemäldewelt den Weg weist.

Der Spielbildschirm

Behalte die KARTE im Auge, die auf dem oberen Bildschirm angezeigt wird, während du dir einen Weg durch jeden einzelnen Bereich Bahnst. Falls sich Kirbys Vitalitätsleiste erschöpft und du über keine weiteren Leben verfügst, endet das Spiel.



Ablauf des Hauptspiels

1 Wähle einen Level aus!

Drehe an der runden Auswählscheibe, um einen Level auszuwählen.



2 Wähle einen Bereich!

Wähle nach der Auswahl des Levels bitte den Bereich, in dem du antreten möchtest, indem du den Touchscreen berührst.

Im jeweiligen Bereich eingesammelte MÜNZEN.



Sobald du einen Bereich gemeistert hast, wird das durch den Begriff FERTIG auf dem zugehörigen Symbol gekennzeichnet.



3 Stürz dich in die Action!

Bahne dir einen Weg zum Ziel des jeweiligen Levels!

4 Das Zielspiel und Bosskämpfe

Nachdem du das Ziel erreichst, darfst du dich an das ZIELSPIEL wagen. Am Ende des jeweils letzten Bereichs erwartet dich stattdessen ein Bossgegner.

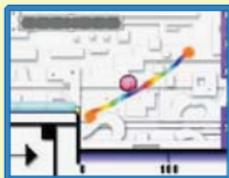
Weitere Details erhältst du auf Seite 46.

Das Zielspiel und Bosskämpfe

Das Zielspiel

Bring Kirby auf Touren und hilf ihm buchstäblich auf die Sprünge! Abhängig von seiner Sprungweite erhältst du Vitalsterne.

Am Ende seines Spurts springt Kirby. Zeichne LINIEN in die Luft, um Kirbys Sprung zu verlängern.



Bosskämpfe

Jeder BOSSKAMPF verfügt über zwei Level. Sobald du den zweiten Level gemeistert hast, steht dir der Bosskampf als Minispiel zur Verfügung.

Weitere Details über MINISPIELE erhältst du auf Seite 53.



HINWEIS

Wenn du dein Spiel ausschaltest oder zur **Datei-Auswahl** zurückkehrst, wird die Anzahl von Kirbys Leben auf den Standardwert zurückgesetzt. Möchtest du aufhören, wähle in der **Spiel-Auswahl** ZURÜCK aus, um das Spiel vor dem Ausschalten zu beenden. Dadurch werden deine Daten automatisch gespeichert.



Spezial-Power

Verfügt Kirby über keine **SPEZIAL-POWER**, besiegt aber einen Gegner mit einer besonderen Fähigkeit, so imitiert er diese. Tippe Kirby an, um seine Spezial-Power einzusetzen. Neben den folgenden Beispielen gibt es noch viele weitere Typen von Spezial-Power.



Stein

Verwandle dich in einen massiven **STEIN**, um Gegner und Blöcke platt zu walzen oder Pfähle ins Erdreich zu schlagen.



Elektro

Nutze **ELEKTRO**, um einen elektrischen Blitz freizusetzen und damit Gegner zu attackieren. Halte Kirby berührt, während er sich in der Luft befindet, um dort zu verharren.



Ballon

Berühre Kirby, damit er sich zu einem **BALLON** aufbläht. Kirby kann sich dreimal zu einem jeweils etwas größeren Ballon aufblähen. Manövriere Kirby umher, während er seinen Atem anhält.

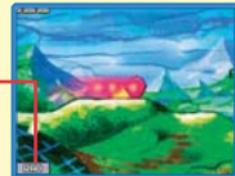


HINWEIS

Möchtest du eine **SPEZIAL-POWER** loswerden...

...dann berühre einfach das Feld mit dem Namen der Spezial-Power!

Um dieselbe Spezial-Power wieder einsetzen zu können, musst du erneut einen Gegner mit dieser Fähigkeit bezwingen.



Gegner



In den unterschiedlichen Bereichen treiben viele verschiedene Gegner ihr Unwesen. Die folgenden Gegner sind nur ein kleiner Auszug aus dieser Palette.



Pieksi Waddle Dee

Wenn sich Kirby nähert, schleudert ihm dieser Waddle Dee Speere entgegen.



Rumms

Diese steinerne Visage fällt vom Himmel und versucht Kirby zu plätten.



Ballonius

Manchmal versucht dieser Gegner, sich Kirby zu nähern, wenn dieser in seine Nähe gerät.



Flamm-Kanonor

Dieser Kanonor greift mit Geschossen an. Mit Hilfe von LINIEN kann sich Kirby vor ihnen schützen.



Klingor

Dieser Gegner wirbelt in einem bestimmten Bereich herum und greift mit seinen scharfen Klingen an.



HINWEIS

Gegner wie Rumms und Klingor lassen sich nicht durch Antippen betäuben. Außerdem bieten Linien keinen Schutz vor bestimmten Gegnern, wie z. B. Rumms.

Items



Viele unterschiedliche Items warten darauf, entdeckt zu werden. Wenn du in einem Bereich eines erblickst, solltest du versuchen, es dir zu schnappen.



Energie-Drink

Dieses Item stellt einen bestimmten Teil von Kirbys Vitalität wieder her.



Maxi-Tomate

Schnapp dir diese Tomate, um Kirbys Vitalität komplett aufzufüllen.



1Up

Das 1Up verschafft dir ein zusätzliches Leben.



Vitalstern

Sammele 100 Vitalsterne, um ein zusätzliches Leben zu erhalten.



Münze

MÜNZEN erhältst du sowohl im HAUPTSPIEL als auch im RAINBOW-RENNEN.



HINWEIS

Du kannst deine erworbenen Münzen im MÜNZTAUSCH einlösen. Weitere Details über den Münztausch erhältst du auf Seite 55.

Vorrichtungen in einzelnen Bereichen



Neben den auf Seite 43 vorgestellten Vorrichtungen existieren noch viele weitere Apparaturen in den verschiedenen Bereichen. Nachfolgend findest du einige von ihnen aufgelistet.

Große Schalter und Aktionsblöcke

Aktivierst du einen großen Schalter, wird ein Aktionsblock derselben Farbe zerstört.



Farb-Schotts

Diese Schleuse öffnet sich, wenn die Farbe aller Schaltflächen richtig ausgewählt wird.



Laternen

Wenn Kirby eine Laterne in stockfinsternen Bereichen ausfindig machen und aktivieren kann, wird der gesamte Bereich für einen kurzen Moment ausgeleuchtet.



Laser

Kirby erleidet Schaden, wenn er von einem Laser getroffen wird. Zeichne LINIEN, um Kirby sicher am Laser vorbeizuschleusen.



Rainbow-Rennen

Neue Herausforderungen erwarten dich in den Leveln, die du im HAUPTSPIEL meistern konntest. Bist du bereit, dein Geschick auf eine neue Probe zu stellen?

So spielt man Rainbow-Rennen



Wähle genau wie beim HAUPTSPIEL den Bereich und den Level aus, um dann zur **Modus-Auswahl** zu gelangen. Entscheide dich für eine der beiden Varianten und tippe sie an. Das Spielgeschehen ähnelt dem des HAUPTSPIELS. Du verdienst dir MÜNZEN, wenn du die gewählte Herausforderung meistern kannst.



Zeitspiel

Beim Start erscheint eine Uhr auf dem Bildschirm. Versuche möglichst schnell das Ende des Levels zu erreichen. Du kannst, abhängig von der Restzeit, bis zu drei Münzen erhalten.



Linienpiel

Mit jeder gezeichneten LINIE sinkt der Tintenstand im Fläschchen. Versuche mit möglichst geringem Tintenverbrauch das Ziel zu erreichen. Du kannst bis zu drei Münzen erhalten.



Minispiele

Diese drei Spiele verlaufen zwar nach simplen Regeln, bieten aber jede Menge Spielspaß! Meistere den zweiten Level der Bosskämpfe im HAUPTSPIEL, um diese MINISPIELE freizuschalten.

Block Ade!

Nutze den Touchpen, um SCHLÄGER zu zeichnen, mit deren Hilfe du Kirby gegen die Blöcke hüpfen lässt, um sie so aufzulösen. Bezwinge sämtliche Gegner, um zum nächsten Bereich zu gelangen.



Lorenrennen

Verschiebe den Streckengenerator nach oben oder unten, um die Höhe deiner Route zu bestimmen und sause zur Zielmarkierung. Solltest du von Gegnern oder Dededes Hammer getroffen werden, erleidest du Schaden und dein Tempo verringert sich.



Schnapp dir Leckereien, um dein Tempo zu steigern!



Pinselfanik

Zeichne das Bild in der Abfolge nach, die Paint Roller vorgibt, bevor Kirby den rechten Bildschirmrand erreicht oder die Bombios ihn erwischen.



WICHTIG

Wenn sich Kirbys Vitalität erschöpft, endet das Spiel. Beim LOREN-RENNEN und bei BLOCK ADE! endet das Spiel außerdem, sobald die Zeit abgelaufen ist.

Münztausch

Verwende die MÜNZEN, die du im HAUPTSPIEL und im RAINBOW-RENNEN erhalten hast und tausche sie gegen Prämien ein, die in den Blöcken versteckt sind.

Wähle einen Block aus und breche ihn auf!



Wähle einen Block aus, den du freilegen möchtest. Jedes Mal, wenn du einen Block antippst, kostet dich das eine Münze. Anhand des SCHILDES, das in jedem Block steckt, erkennst du, welchen Bonus du freischaltest.



Hinter manchen SCHILDERN verbergen sich Charaktere, mit denen du alternativ zu Kirby antreten kannst.

• Verwendbare MÜNZEN/Gesammelte MÜNZEN

• SCHILD

• Zum Scrollen nach oben oder unten schieben

• Zum Freischalten insgesamt erforderliche MÜNZEN

• Block



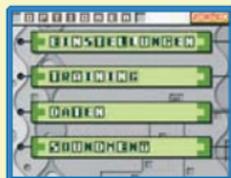
WICHTIG

Manche Blöcke können erst aufgebrochen werden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

Optionen

Einstellungen

Ändere das Erscheinungsbild deiner LINIEN, indem du TINTE antippst. Mit der Option SOUND kannst du festlegen, wie der Ton ausgegeben wird. Informationen zu PICTOCHAT findest du auf der folgenden Seite.



Training

Hier kannst du dich mit den Grundlagen des Spielablaufs vertraut machen. Wenn du die Demonstration abbrechen möchtest, drücke START oder wähle im **Pausemenü** BEENDEN aus.

Daten

Wähle diese Option, wenn du die momentan in Gebrauch befindliche Datei löschen möchtest.

Soundmenü

Im SOUNDMENÜ hast du die Möglichkeit, die MUSIK und die SOUNDS des Spiels einzeln anzuhören.

Löschen aller gespeicherten Daten

Drücke gleichzeitig A-, B-, X- und Y-Knopf sowie L- und R-Taste, wenn nach dem Einschalten der rechts abgebildete Bildschirm erscheint, um sämtliche gespeicherten Daten zu löschen.



Informationen zum Datenschutz bei Verwendung von PictoChat



PictoChat™ ist keine Internet-Anwendung. Trotzdem kannst du via PictoChat mit bis zu 15 weiteren Nintendo DS-Besitzern innerhalb der Reichweite deines Nintendo DS (ungefähr 20 Meter) kommunizieren. Diese sind in der Lage, deinen Spitznamen und deine Mitteilungen einzusehen. Daher solltest du keine persönlichen Informationen, wie deinen Nachnamen, deine Telefonnummer, dein Alter oder deine Adresse bzw. E-Mail-Adresse weitergeben, wenn du mit anderen kommunizierst.

Das System-Setup sollte zusammen mit einem Erwachsenen ausgeführt werden, der dafür sorgt, dass keine persönlichen Informationen verwendet und weitergegeben werden. PictoChat blockiert Mitteilungen Dritter nicht. Kinder sollten darüber aufgeklärt werden, dass Fremde ihnen Mitteilungen schicken oder mit ihnen kommunizieren können, ähnlich wie in Internet-Chat-Räumen ohne überwachenden Moderator.

Egal, welches Geburtsdatum – Monat/Tag (das Geburtsjahr wird nicht angegeben) – du angibst, dieses wird an dem entsprechenden Tag im Chat-Raum als dein Geburtstag bekanntgegeben.

Weitere Informationen hierzu kannst du im Internet unter der Adresse <http://dsprivacy.nintendo-europe.com> nachlesen.

PictoChat-Suche

Aktivierst du im **Optionsmenü** unter dem Punkt **EINSTELLUNGEN** die **PICTOCHAT-SUCHE**, suchst dein Nintendo DS während des Spielens nach aktiven **PICTOCHAT-Räumen** und informierst dich, wenn die Suche erfolgreich ist.

Wenn andere Nutzer PictoChat verwenden, erscheint das -Symbol links oben auf dem Touchscreen.



Einen PictoChat-Raum betreten

Wenn dein System einen aktiven PictoChat-Raum findet und du ihn betreten möchtest, dann berühre das -Symbol. Erscheint der rechts abgebildete Bildschirm, wähle **JA** aus. Daraufhin schaltet sich dein Nintendo DS selbständig aus. Nicht gespeicherte Spieldaten gehen dabei allerdings verloren. Wenn du **NEIN** auswählst, kehrst du zum Spiel zurück.



Schalte deinen Nintendo DS nach dem Ausschalten wieder ein und starte PictoChat vom **DS-Menübildschirm** aus. Stelle sicher, dass als **Start-up-Modus** **MANUELLER MODUS** eingestellt ist. Um nähere Informationen zum Gebrauch von PictoChat und zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.

Clevere Techniken

Zeichnen mit Köpfchen

Wenn du zwei **LINIEN** zeichnest, verschwindet die erste davon nach relativ kurzer Zeit. Dadurch kann es zu brenzlichen Situationen kommen. Anstatt Kirby mit zwei Linien vor zwei Gegnern zu schützen, kannst du eine einzelne Linie zeichnen, die ihn vor beiden schützt.

Zeichnest du zwei Linien, verschwindet die erste wieder relativ schnell.



Hülle Kirby stattdessen mit einer einzelnen Linie ein, die ihn vor beiden Gegnern schützt.



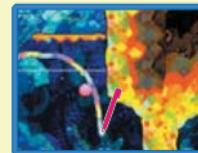
Linien unter Wasser

Wenn du Kirby tauchen lassen möchtest, kannst du Linien zeichnen, die ihn nach unten ins Wasser führen. Ansonsten steigt er wieder auf.

Damit Kirby unter die Wasseroberfläche taucht...



...musst du Linien zeichnen, die ihn weiter ins Wasser hineinführen.



Nintendo®