



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die KIRBY'S DREAM COURSE™* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Nintendo Co., Ltd.
*© 1994, 1995 HAL LABORATORY, INC. -NINTENDO.



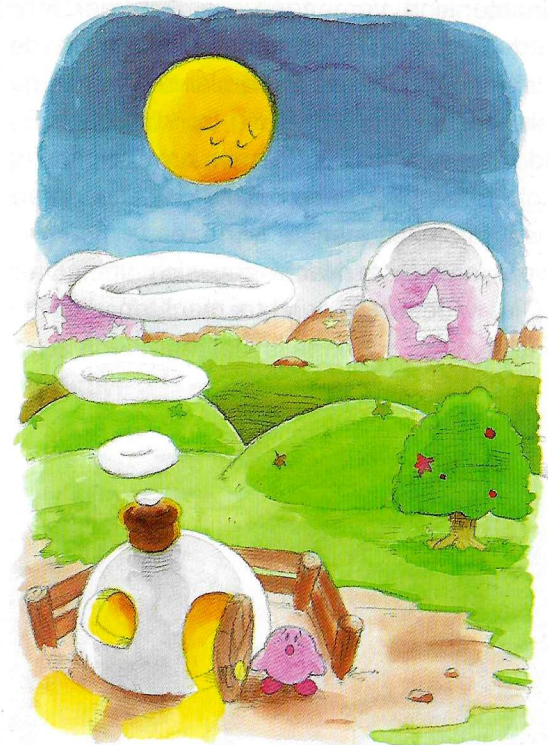
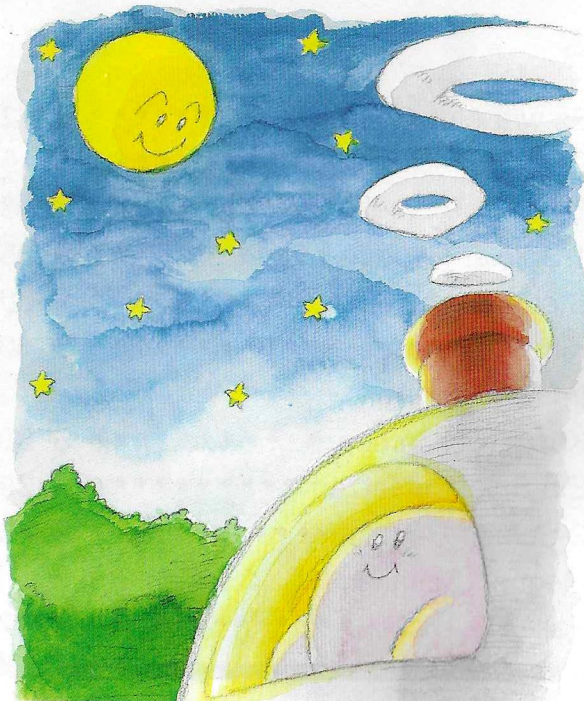
Rettet die Dreamlander!!!
Kirby braucht Euren Beistand im Kampf gegen König Nickerchen. „Kirby's Dream Course“ ist mit Fallen, Gegnern und Gemeinheiten gespickt wie ein Nadelkissen. Augen auf und viel Glück!!!

Inhalt	
Es war einmal...	S. 2
Controller-Steuerung	S. 6
Bevor das Spiel beginnt	S. 8
1-Spieler Regeln	S. 15
Steuert Kirby richtig	S. 20
Kirby unterwegs!	S. 30
Im Kampf mit König Nickerchen	S. 38
Ein Spiel fortsetzen	S. 39
2-Spieler Regeln	S. 40
Gegner, Schalter, Fallen & Tricks	S. 47

Es war einmal...

...ein kleiner Stern am Himmel, der einer friedfertigen Nation namens Dream Land eine Heimat bot. Ein traumhafter Frühling voller Ereignisse neigte sich gerade dem Ende zu. Alle Bewohner von Dream Land wollten einfach nur Köstlichkeiten futtern und jeden Tag ihren Nachmittagsschlaf genießen. Diese friedvolle Idylle bot keinerlei Anlaß zur Beunruhigung.

Nachts, während alle schliefen, beleuchteten tausende von Sternen das Himmelstor und wachten über die Bewohner. Die Sterne, gelobt für ihre Schönheit, waren der ganze Stolz der Bewohner Dream Lands.



Eines Nachts verabredeten sich die Einwohner Dream Lands: „Laßt uns das Licht des Sternen-Himmels bewundern und schöne Träume haben!“ Als sie jedoch ihre Blicke nach oben richteten, bemerkten sie eine Veränderung: Der Himmel war rabenschwarz, ohne einen einzigen Stern! Am nächsten Morgen war die Sorge groß. Sie alle waren bestürzt und fragten sich: „Was ist mit den Sternen geschehen?“ - „Werden wir sie jemals wiedersehen?“ Einige Bewohner sagten: „Keine Panik - der Himmel wird bald wieder voller Sterne sein.“ Doch die Sterne kehrten weder diese noch die nächste Nacht zurück, und die Dreamlander wurden sehr traurig.

Wie viele Nächte sind vergangen, seitdem der letzte Stern gesichtet wurde? Nächte, in denen sie nur noch den pechschwarzen Himmel sahen. Die Dreamlander waren geschockt. Ihre Besorgnis war so groß, daß sie ihr köstliches Essen fast vergaßen und keine rechte Freude mehr am Träumen hatten. Ihr Mut sank rasch. Schließlich verschwand das Lachen aus Dream Land und Griesgrämigkeit machte sich breit.

Eine weitere düstere Nacht zog sich über Dream Land zusammen. Die wildesten Gerüchte machten die Runde: „Es



scheint, König Nickerchen steckt dahinter!“ - „Wetten, daß er sich alle Sterne geschnappt hat!“ Konnte es wirklich sein, daß König Nickerchen für die verschwundenen Sterne verantwortlich war?

Wenn die Gerüchte stimmen, kann nur ein einziger Held die Sterne retten. Ja, dieser junge Held ist Kirby! Er kommt wie eine frühlingshafte Brise und schützt Dream Land in Zeiten der Not.

Kirby beabsichtigt, König Nickerchen ein weiteres Mal in ein wildes Abenteuer zu verwickeln und die gestohlenen Sterne zurückzubringen. Kirby begibt sich daher zu König Nickerchens fliegendem Schloß, das vor Fallen nur so wimmelt. Die verschwundenen Sterne werden von Nickerchens Dienern verwahrt, die Kirbys Ankunft schon erwarten.

Dieses Abenteuer ist voller neuer, erstaunlicher Aufgaben. Viel Glück, Kirby!



Controller-Steuerung

● Leitlinien-Kontrolle

Die Leitlinie ermöglicht es Dir, den Weg von Kirby festzulegen. Drücke ↑ auf dem Controller, wenn Kirby fliegen soll. Drücke ↓ auf dem Controller, wenn Kirby auf dem Boden rollen soll.

● Kurven-Leitlinie

Halte den B-Knopf gedrückt und bewege das Steuerkreuz nach ← oder →. So siehst Du die Kurven-Leitlinie.

● Rechter Winkel-Leitlinie

Schaltet die Bewegungsbahn auf genau 45° rechts oder links.

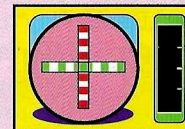
● Scrolling (Übersicht)

Halte den Y-Knopf gedrückt und bewege mit dem Steuerkreuz den Bildschirmausschnitt über die aktuelle Kursbahn.



● Schuß-Anzeige

Hier kannst Du die Stärke und das Kurvenverhalten von Kirby einstellen, bevor er lossetzt.

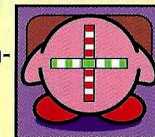


● Power-Meter

Wenn Du im richtigen Moment den A-Knopf drückst, während Kirby schon unterwegs ist, beschleunigt er zusätzlich.

● Öffnet die Kurven-Anzeige

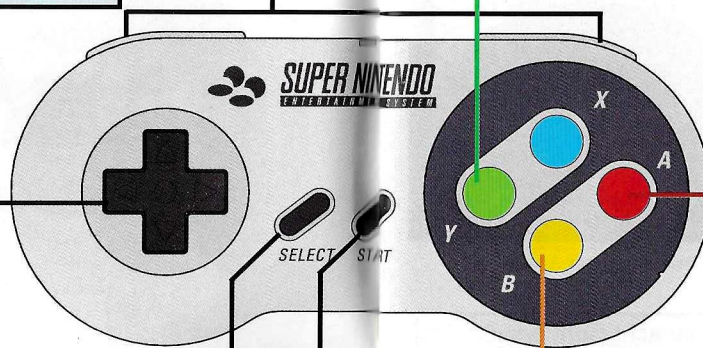
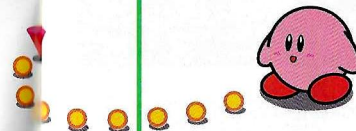
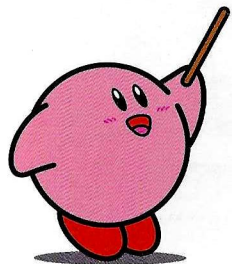
Halte den B-Knopf gedrückt, und die Kurven-Anzeige steht für Veränderungen bereit.



● Nutze Extra-Kirbys

Wenn Du bestimmte Gegner erledigt hast, erhältst Du Extra-Kirbys. Drücke den B-Knopf, wenn Kirby sich bewegt, um die Extra-Fähigkeiten zu nutzen.

● Beendet Deinen Schußversuch.



● Zählkarte

Sie zeigt Dir eine Übersicht der Spielergebnisse.



● Auswahl-Tafel

Wenn Du während des Spiels die START-Taste drückst, erscheint eine Auswahl-Tafel. Wähle hier „CONTINUE“, „COURSE SELECT SCREEN“ oder „QUIT“.

Bevor das Spiel beginnt

Stecke die „Kirbys Dream Course“-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es ein. Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, drücke die START-Taste, um zum nächsten Bildschirm zu wechseln.



Drücke die START-Taste.

Wähle unter: „1-Player“, „2-Player“ oder „Demo Play“ und drücke dann die START-Taste, um Deine Auswahl zu starten.



1-Player Game	Die Grundregeln sind, alle acht Runden von jedem der acht Kurse mit möglichst wenigen Versuchen zu beenden (8 Runden x 8 „Löcher“ je Kurs).
2-Player Game	Es wird abwechselnd mit Kirby um die höchste Punktzahl auf einem Kurs gespielt. Wer nach acht „Löchern“ die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt den Kurs.
Demo Play	Hier wird Dir eine Übersicht der möglichen Spieltechniken gezeigt, die Du im Spiel anwenden kannst.

Spielauswahl-Möglichkeiten

Je nach Spielauswahl ändern sich die Bildschirme:

1-Player Game

Drücke den A-Knopf, um zum nächsten Bildschirm zu kommen. Drücke den B-Knopf, um Deine Wahl zu widerrufen.

Members List



Drücke den A-Knopf, um zum nächsten Bildschirm zu kommen. Drücke den B-Knopf, um Deine Wahl zu widerrufen.

Course-Anwahl



Drücke den A-Knopf, um zum nächsten Bildschirm zu kommen.

2-Player Game

Course Selection



Handicap-Einstellung

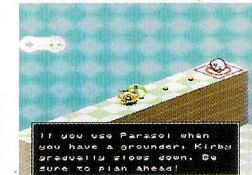


Demo Play

Demo Play Selection



Demo Play



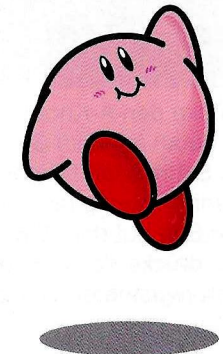
Course-Demo-Bildschirme

Drücke den A-Knopf, um zum nächsten Bildschirm zu kommen.

1-Player Game beginnt



2-Player Game beginnt



■ Mitglieder(Member)-Eintragung (1-Player Game) ■

Der Mitgliederliste-Bildschirm zeigt nachstehende Möglichkeiten:

★ New Member (Mitglied-Eintragung) ★

Wenn Du das Spiel zum ersten Mal startest, mußt Du Deinen Namen auf dem Mitgliederliste-Bildschirm eintragen und registrieren lassen. Drücke auf dem Steuerkreuz ↑ oder ↓ und wähle die Option „New Member“ aus; drücke dann den A-Knopf.



A-Knopf



Namen eintragen

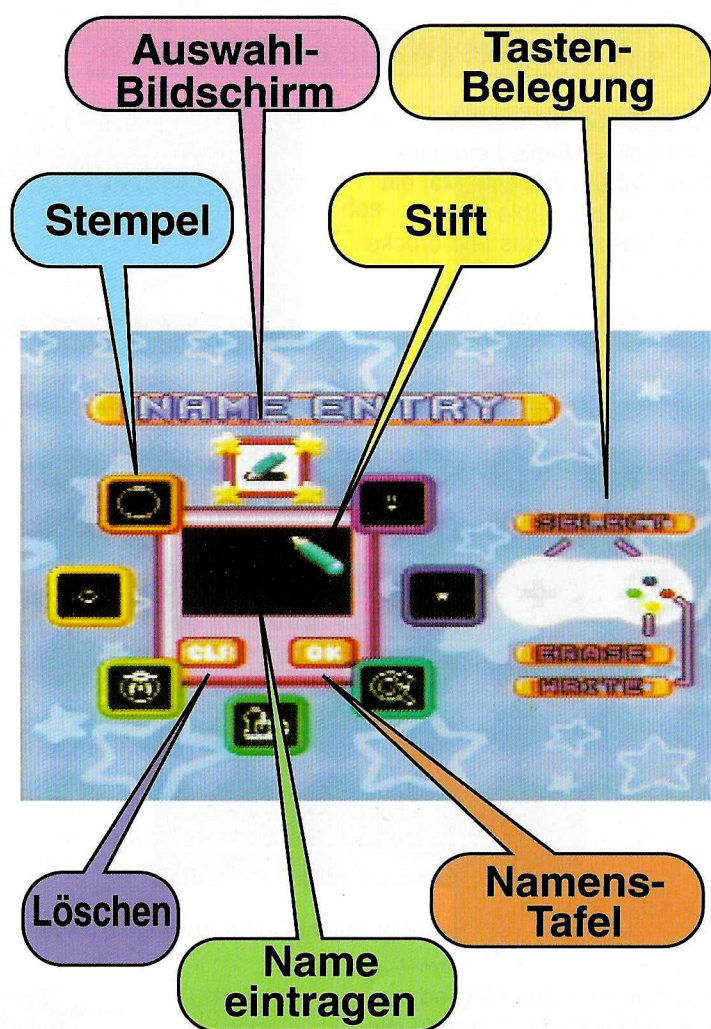
Namen löschen



Drücke den A-Knopf und schreibe dabei mit dem Steuerkreuz als Schreibstift Deinen Namen. Wenn Du fertig bist, bewege den Stift auf den „OK“-Schalter und drücke den A-Knopf, um Dich registrieren zu lassen.



Drücke und halte den B-Knopf, und der Stift verwandelt sich in einen Radiergummi, den Du mit dem Steuerkreuz bewegen kannst. Wenn Du Deinen Namen komplett löschen willst, bewege den Stift über den „CLR“-Schalter und drücke den A-Knopf.



- * Wenn Du Deinen Namen eintragen willst, kannst Du auch die vorgefertigten Stempel auswählen, indem Du entweder die L- oder R-Taste drückst. Drücke die A-Taste, um zu stempeln.
- * Im 2-Player Game werden die Namen nicht registriert.

★ Members (Wähle ein Mitglied) ★

Nun bist Du in der Mitgliederliste als neues, offizielles Mitglied eingetragen. Wenn Du das nächste Mal ein Spiel wagen willst, wähle den Members-Bildschirm aus und drücke den A-Knopf.



A-Knopf ↓ B-Knopf macht Deine Auswahl rückgängig.

Du kannst bis zu fünf Mitglieder eintragen. Jedes eingetragene Mitglied erscheint in der Mitgliederliste; daneben kannst Du sehen, welcher Kurs schon gespielt und welche Medaillen bisher gewonnen wurden.



A-Knopf ↓ B-Knopf macht Deine Auswahl rückgängig.

Wähle das gewünschte Mitglied aus der Liste, indem Du Dich in der Liste mit dem Steuerkreuz nach oben oder unten bewegst. Drücke dann den A-Knopf, um das Mitglied zu aktivieren und betrete den Kurs-Anwahl-Bildschirm.



★ Erase (Löschen eines Mitgliedes) ★

Ist die Mitgliederliste voll und willst Du ein neues Mitglied eintragen, dann mußt Du zuvor ein altes Mitglied löschen. Wähle hierzu das Bildschirm-Kommando: „Erase“.



A-Knopf ↓ B-Knopf macht Deine Auswahl rückgängig.

Wähle aus der Liste den zu löschenden Eintrag und drücke den A-Knopf. Eine Bildschirm-Frage: „YES or NO“ erscheint. Wähle mit dem Steuerkreuz „YES“ oder „NO“ an und bestätige mit dem A-Knopf Deine Wahl. Hattest Du „YES“ gewählt, wird das Mitglied gelöscht.



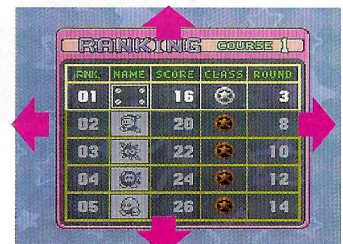
★ Rankings ★

Diese Rangliste führt die besten Spieler mit ihren persönlichen Punktezahlen und gewonnenen Medaillen auf. Wenn Du die Rangliste anwählst, siehst Du zuerst die Rangliste des ersten Kurses.



A-Knopf ↓ B-Knopf macht Deine Auswahl rückgängig.


Wenn Du die Punktezahlen der Top 5 sehen willst, drücke das Steuerkreuz nach unten. Mit rechts oder links auf dem Steuerkreuz wählst Du die Ranglisten der anderen sieben Kurse an. Mit Druck auf den A-Knopf erfährst Du das persönliche Spielergebnis eines ausgewählten Kurses.



Demo Play

Hier kannst Du Dir eine Demonstration bestimmter Extra-Fähigkeiten und Tips zum Spiel vorführen lassen. Wähle diese Option auf dem Bildschirm mit dem Steuerkreuz an und bestätige Deine Wahl mit der START-Taste.



START-Taste oder A-Knopf  B-Knopf macht Deine Auswahl rückgängig.

Hier kannst Du den Demo Play-Auswahlbildschirm sehen. Wähle mit dem Steuerkreuz ein Symbol an und drücke die START-Taste, um einer Erklärung zu folgen. Wähle „EXIT“ an und drücke die START-Taste, wenn Du zurück zum Titel-Bildschirm kommen willst.



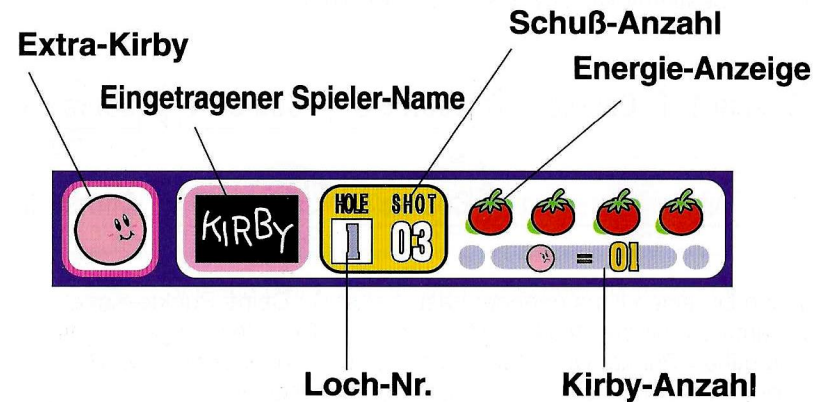
Drücke die START-Taste oder A-Knopf  B-Knopf macht Deine Auswahl rückgängig.



* Um durch den erklärenden Text zu blättern, drücke entweder A oder die START-Taste. Drücke den B-Knopf, um zu dem Demo Play-Auswahlbildschirm zurück zu kommen.

1-Spieler Regeln

Informations-Leiste



● Eingetragener Spieler-Name

Hier steht der Spieler-Name, wie er in die Mitgliederliste eingetragen wurde.

● Kirbys

Jeder Spieler hat am Anfang des Spiels drei Kirbys, von denen aber nur zwei angezeigt werden. Das Spiel endet, wenn alle Kirbys verbraucht sind.

● Loch-Nr.

Hier wird die gerade gespielte Kurs-Loch-Nummer genannt.

● Schußanzahl

Anzeige, wie oft Kirby schon auf die Reise geschickt wurde.

● Energie-Anzeige

Hier wird angezeigt, wieviel Energie Du schon für jeden Kirby-Schuß verloren oder - von Widersachern - gewonnen hast.

● Extra-Kirbys

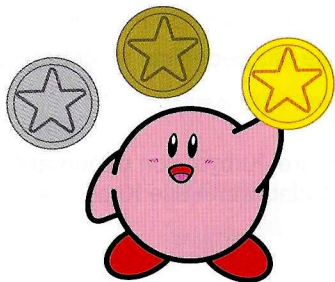
Hier kannst Du sehen, welche Extra-Fähigkeiten Du einsetzen kannst.

Grund-Regeln

Du mußt alle acht Kurse meistern, bevor Du Dich an König Nickerchen messen kannst. Jeder dieser Kurse besteht aus acht Kurs-„Löchern“. Die Gesamtanzahl Deiner Schüsse jeder 8-Löcher-Runde bestimmt Deine Punktzahl eines Kurses.



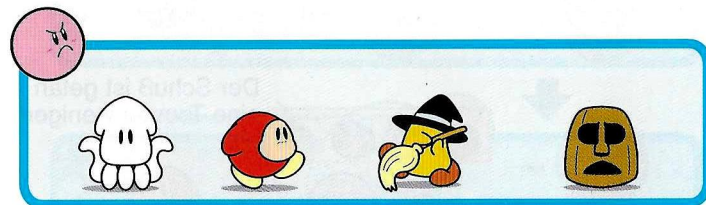
Wenn Du einen Kurs beendet hast, siehst Du Deine Punkte-Anzahl zusammen mit der Bestleistung für diesen Kurs. Je weniger Versuche = Punkte Du gebraucht hast, um so eher winken Dir Bronze, Silber oder Gold als Preis in jedem der acht Kurse.



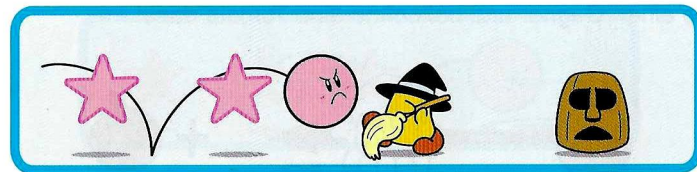
Wenn Du einen der Kurse wiederholen willst, um ein besseres Ergebnis zu erreichen, kannst Du jeden gespielten Kurs mit dem Steuerkreuz im Course-Anwahl-Bildschirm anwählen. Vielleicht klappt es ja mit allen acht Gold-Medaillen?!



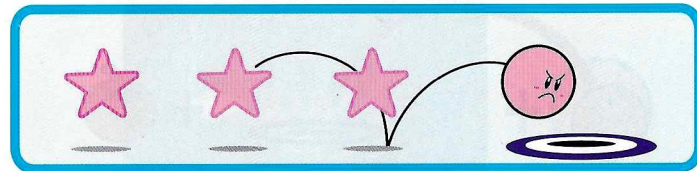
Im Gegensatz zum Golfspiel kannst Du das Ziel-Loch nicht sehen. Jeder Gegner, den Du schlagen kannst, verwandelt sich in einen Stern; nur der letzte Gegner nicht - dieser verwandelt sich in das Ziel-Loch.



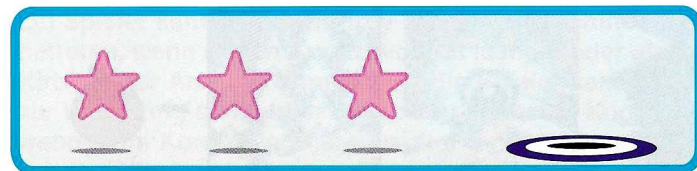
↓ Schlage Deine Gegner und verwandel sie in Sterne.



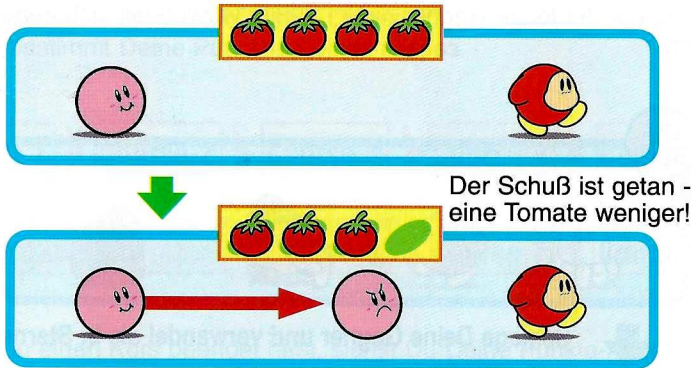
↓ Der letzte Gegner verwandelt sich in das Ziel-Loch.



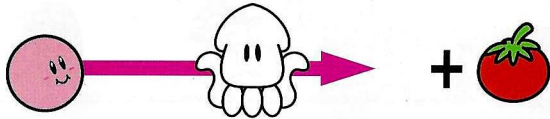
↓ Die Anzahl der benötigten Schüsse bilden Deine Punktzahl.



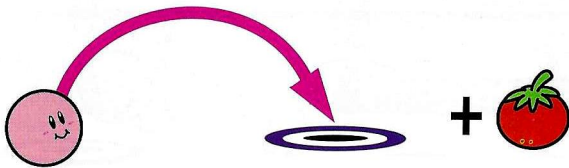
Jeder Schuß kostet Dich eine Energie-Tomate.



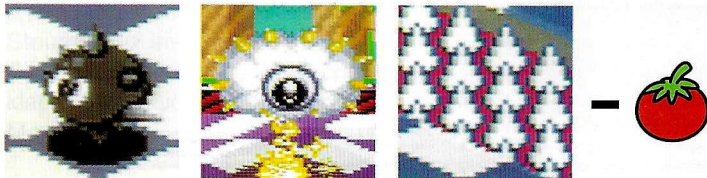
Besiege einen Gegner und bekomme eine Tomate dazu!



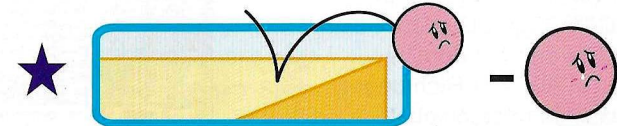
Versenke Kirby im Ziel-Loch und bekomme eine Tomate dazu!



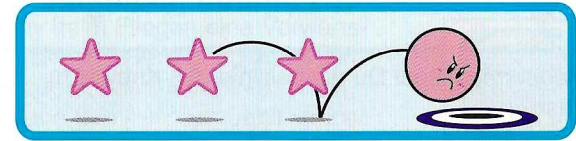
Jedesmal, wenn Du „Gordo“ oder „Kracko“ oder einen gefährlichen Bereich berührst, verlierst Du eine Energie-Tomate.



Jeder Spieler besitzt zu Beginn des Spiels drei Kirby-Bälle. Hat ein Spieler keine Tomaten mehr in der Energie-Anzeige oder fällt der Ball außerhalb herunter, verliert der Spieler einen Kirby-Ball. Das Spiel ist vorbei („GAME OVER“), wenn alle Kirbys verbraucht sind.



Wenn ein Spieler mit nur einem Schuß ins Ziel-Loch trifft, bekommt er einen Kirby-Ball (1-up) dazu.



Ein-Schuß-Einlochen



* Ein Spieler kann mit zwei Kirby-Bällen den nächsten Kurs betreten, wenn er den Kurs zuvor mit keinem oder einem Kirby in der Anzeige beendet hat. Ein Spieler kann mit allen zur Verfügung stehenden Bällen den nächsten Kurs betreten, wenn er im Kurs zuvor mehr als drei Kirby-Bälle gesammelt haben sollte.

Steuert Kirby richtig

Schuß-Vorbereitungen



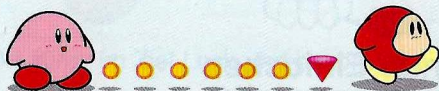
1 Bildausschnitt bewegen

Du kannst Dir einen Überblick der Kurs-Bahn verschaffen (Gegner, Anzahl, Fallen), wenn Du den Y-Knopf gedrückt hältst und mit dem Steuerkreuz in alle vier Richtungen den Bildausschnitt verschiebst.



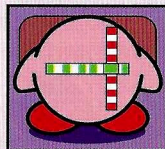
2 Leitlinie festlegen

Mit dem Steuerkreuz legst Du die Leitlinie von Kirby zum Zielpunkt fest.



3 Kurven-Bahn einstellen

Du kannst die Leitlinie zu einer Kurve verändern, um zu sehen, wie Kirby sich auf einer Kurven-Bahn bewegen würde.



4 Schuß-Menü einstellen

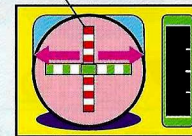
Drücke den A-Knopf, um das Schuß-Menü zu öffnen. Lege zuerst fest, ob Kirby rollen oder fliegen soll.

◆ Rollen

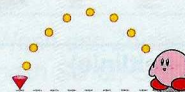


Balken

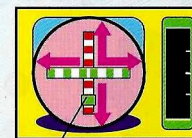
Um Kirby eine seitliche Bewegungsrichtung zu geben, bewege den senkrechten Balken mit dem Steuerkreuz.



◆ Fliegen



Um Kirby beim Fliegen eine Vorwärts- oder Rückwärts-Bewegung zu geben, drücke zuerst das Steuerkreuz nach oben, dann den A-Knopf. Jetzt kannst Du mit dem Balken sogar kombinierte Kurven-Bewegungen einstellen.



Balken-Zeige

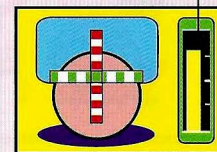
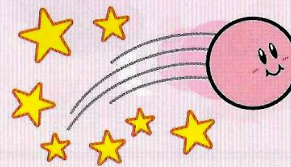


5. Schuß-Kraft einstellen (rollen & fliegen)

Wenn Du alle Schußvorbereitungen getätigt hast, aktiviere das Power-Meter durch Drücken des A-Knopfes.

* **Das Power-Meter bewegt sich nur einmal hoch und runter.**

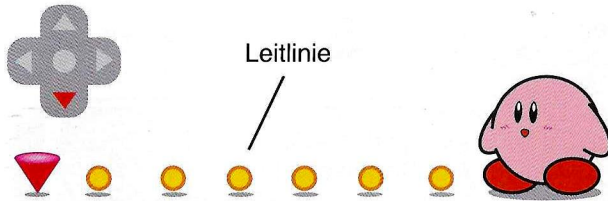
Power-Meter



Bewege die Leitlinie mit dem Steuerkreuz und markiere Dein Ziel.

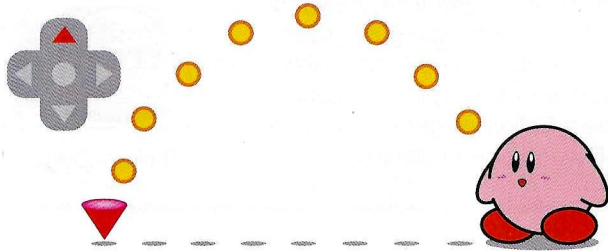
(↓ mit dem Steuerkreuz/Rollen-Leitlinie)

Legt die Länge der Rollen-Leitlinie fest.



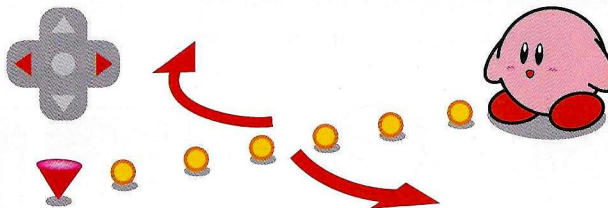
(↑ mit dem Steuerkreuz/Fliegen-Leitlinie)

Legt die Flugrichtung fest und kürzt die Länge der Leitlinie.



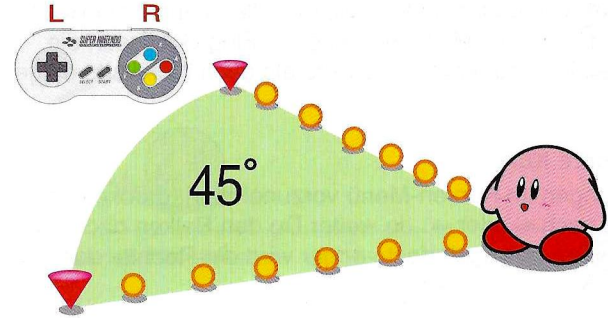
(← & → mit dem Steuerkreuz/Seitliche Ausrichtungen)

Legt die seitliche Ausrichtung der Leitlinie fest.

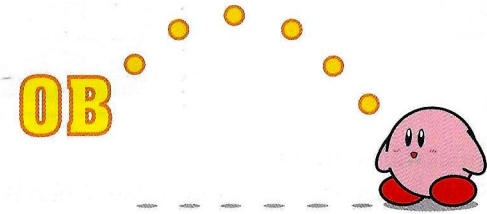


(L & R-Tasten/Rechter Winkel-Ausrichtung)

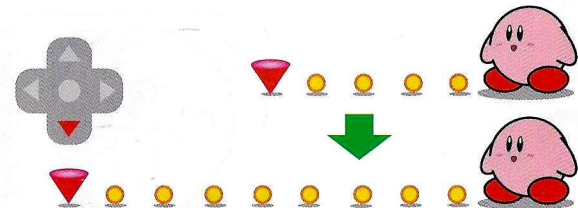
Bewegt die Leitlinie in 45° Grad-Schritten.



(OB Anzeige) Wenn das Zeichen „OB“ erscheint, kann der Ball, je nach Schuß-Stärke, außerhalb der Kursbahn landen.



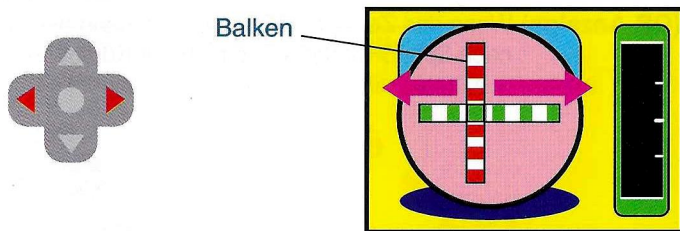
Um die Rollen-Leitlinie für einen langen Kirby-Schuß zu verlängern, drücke das Steuerkreuz nach unten.



Bevor Du Kirby losschießt, kannst Du die Kurven-Leitlinie zuvor in verschiedene Richtungen lenken. Beim Rollen kannst Du Rechts- oder Links-Kurven einstellen, während bei Flug-Schüssen die Flugkurve seitlich und sowohl vorwärts als auch rückwärts eingestellt werden kann.

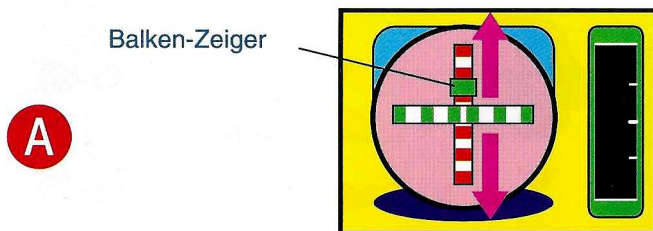
● Waagerechte Kurve

Um Einstellungen im Kurven-Menü vorzunehmen, drücke das Steuerkreuz nach ← oder →. Je weiter Du den Balken nach rechts oder links außen bewegst, desto enger wird die Rechts- oder Links-Kurve.

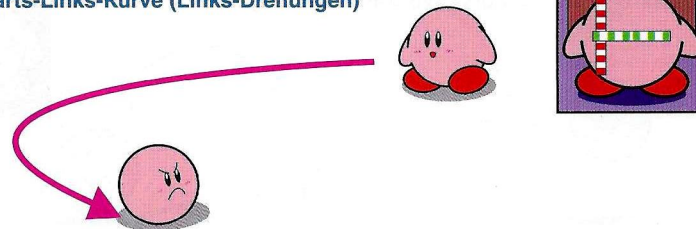


● Hoch-und Rückwärts-Kurven

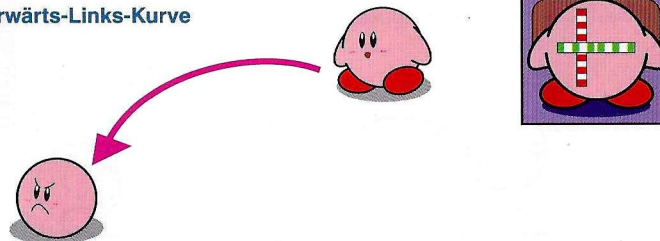
Nur für Flug-Schüsse kannst Du im Kurven-Menü den Balken-Zeiger nach oben oder unten stellen. Drücke den A-Knopf, um den Balken-Zeiger vor dem Schuß zu justieren. Je weiter der Balken-Zeiger vom Mittelpunkt entfernt gestoppt wird, um so stärker ist die Kurvenbewegung in die vorgegebene Richtung.



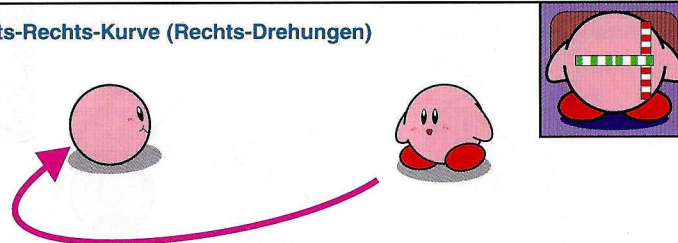
Vorwärts-Links-Kurve (Links-Drehungen)



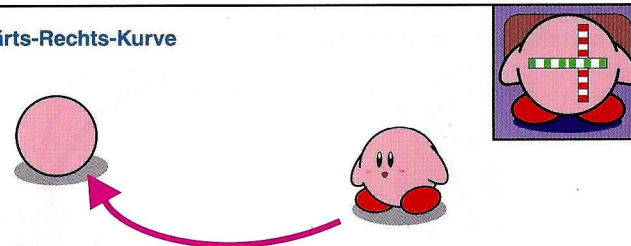
Kurze Vorwärts-Links-Kurve



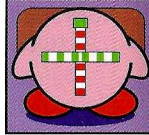
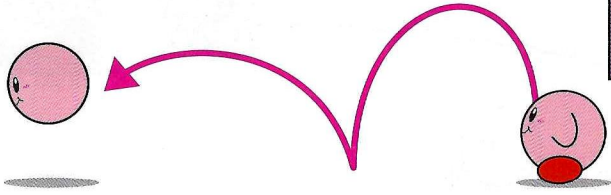
Vorwärts-Rechts-Kurve (Rechts-Drehungen)



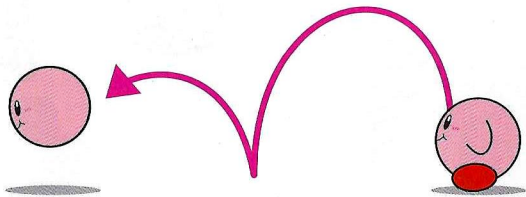
Kurze Vorwärts-Rechts-Kurve



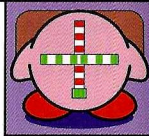
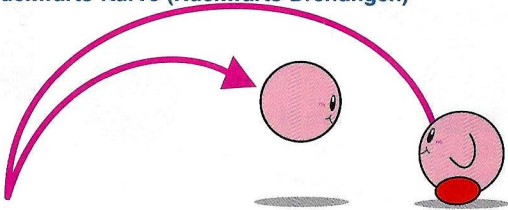
Vorwärts-Vorwärts-Kurve (Vorwärts-Drehungen)



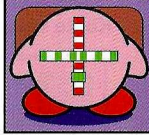
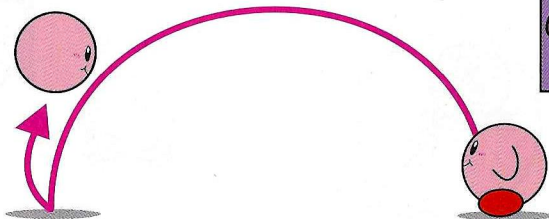
Vorwärts-Kurz-Vorwärts-Kurve



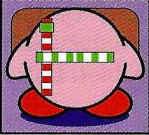
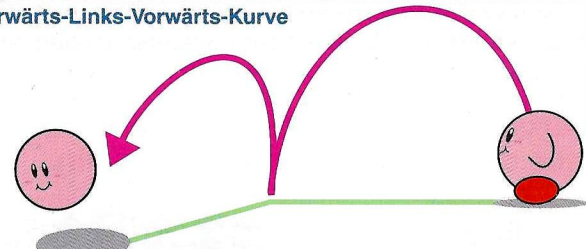
Vorwärts-Rückwärts-Kurve (Rückwärts-Drehungen)



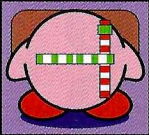
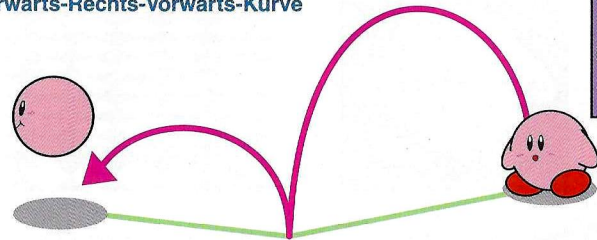
Vorwärts-Kurz-Rückwärts-Kurve



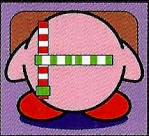
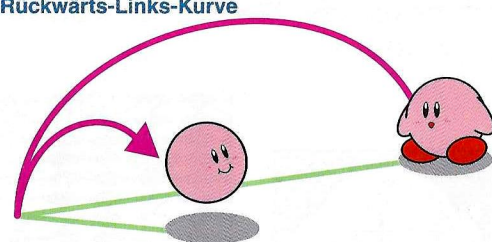
Vorwärts-Links-Vorwärts-Kurve



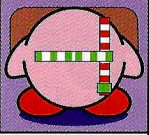
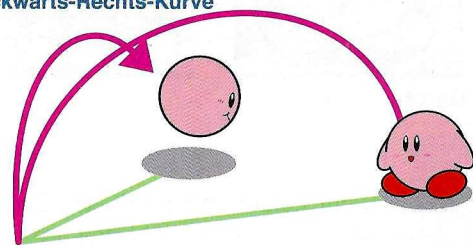
Vorwärts-Rechts-Vorwärts-Kurve



Vorwärts-Rückwärts-Links-Kurve

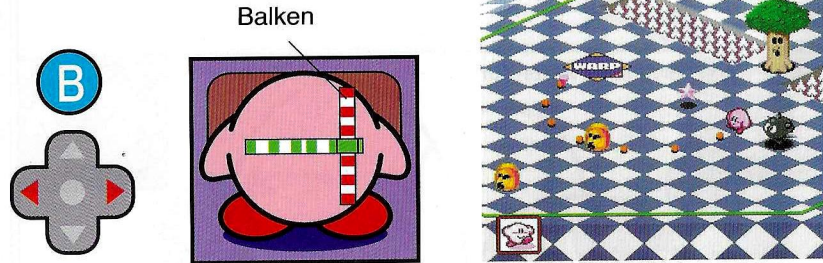


Vorwärts-Rückwärts-Rechts-Kurve

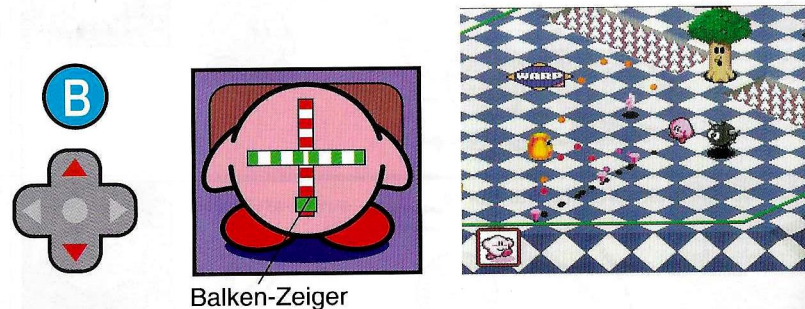


Damit Du die Kurven-Leitlinien justieren kannst, mußt Du den B-Knopf gedrückt halten und im Kurven-Menü mit dem Steuerkreuz den senkrechten Balken bewegen.

- ◆ Für Seitwärts-Kurven stellst Du mit dem Steuerkreuz den Balken nach ← oder → ein.



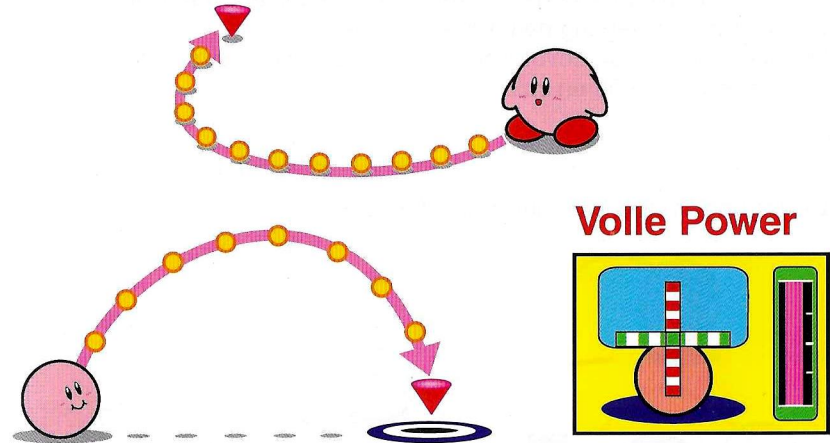
- ◆ Damit Kirby einen Vorwärts- oder Rückwärts-Kurven-Drall bekommt, bewege den Balken Zeiger nach ↑ oder ↓



Achte darauf, daß sich der Zeiger und der Balken-Zeiger im Kurven-Menü überlappen, ansonsten folgt Kirby nicht der eingestellten Leitlinie.

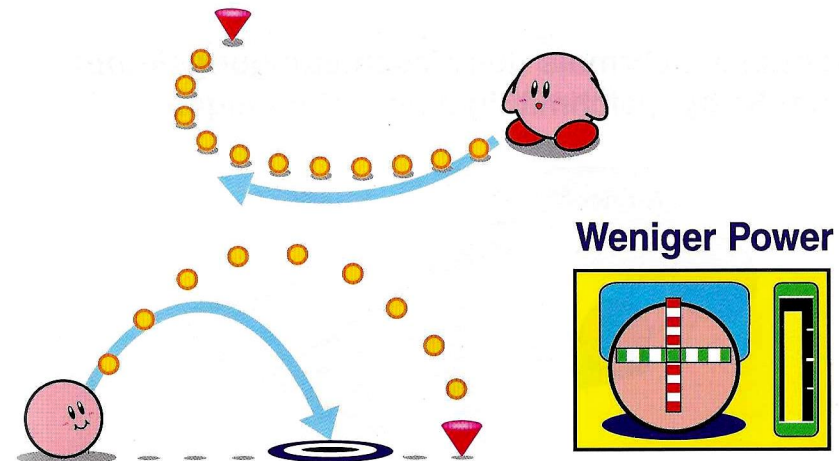
Wenn Kirby genau der eingestellten Leitlinie folgen soll, muß das Power-Meter beim Schuß volle Leistung anzeigen. Für leichtere Schüsse muß das Power-Meter kürzer sein.

- * Das Power-Meter leuchtet pinkfarben, wenn es voll ist.



Ein niedriges Power-Meter führt zu kürzeren Schüssen.

- * Achtung: Die Leitlinie wird nicht kürzer!

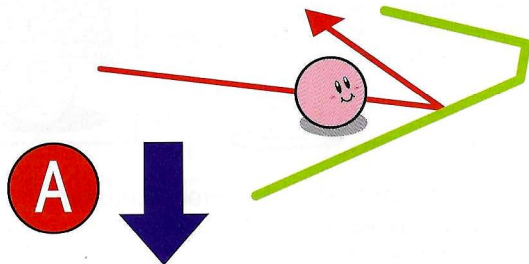


Kirby unterwegs!

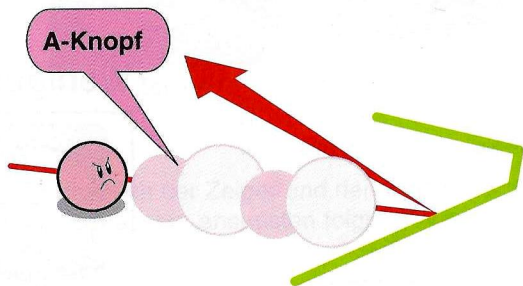
Beschleunigungs-Knopf

Du kannst Kirby unterwegs ein wenig beschleunigen, wenn Du während der Bewegung den A-Knopf drückst. Drücke den A-Knopf, bevor Kirby anstößt oder wenn er gerade noch einen Schalter berühren soll.

Bewegungen über eine kurze Entfernung



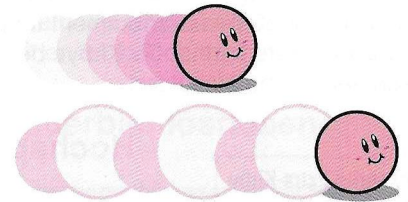
Drücke mehrmals den Beschleunigungsknopf, um Kirby gleichmäßig zu beschleunigen.



Damit Kirby auf einer kurzen, ebenen Distanz ein Stückchen weiter rollt, halte den A-Knopf gedrückt.

Rollen

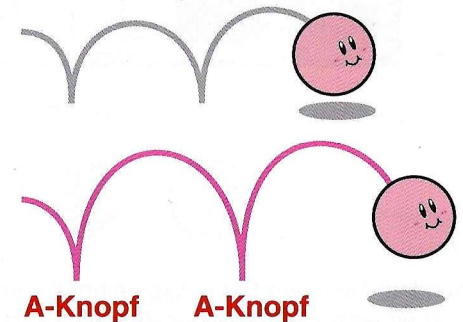
Halte den A-Knopf gedrückt



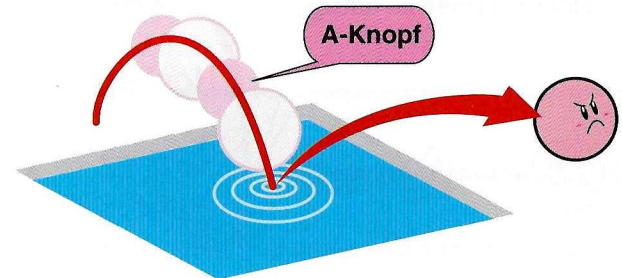
Du kannst Kirby nach einem Flugschuß auf ebener Strecke etwas weiter springen lassen, wenn Du den A-Knopf zum richtigen Zeitpunkt drückst.

Springen

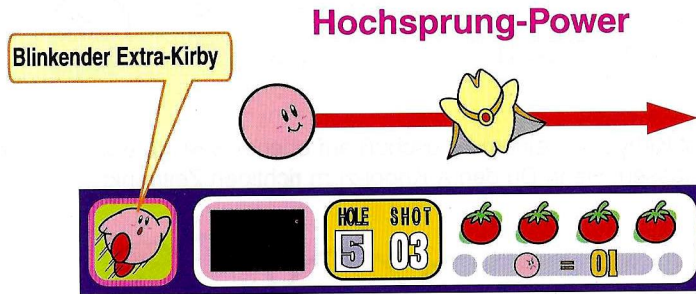
Drücke den A-Knopf im richtigen Moment



Du kannst Kirby nach einem Roll- oder Kurven-Schuß über eine Wasserfläche etwas weiter oder darüber springen lassen, wenn Du den A-Knopf drückst, kurz bevor Kirby die Wasserfläche berührt.



Verwandle die Gegner in Sterne; falls sie spezielle Kräfte besitzen, werden sie von Kirby übernommen! Im Bereich der unteren Informationsleiste kannst Du Kirbys besondere Fähigkeiten links blinken sehen und einsetzen.



* Kirby blinkt, wenn Du eine Extra-Fähigkeit im Kurs bekommen hast.



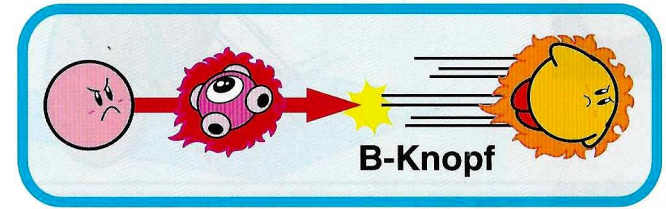
Nachdem Du einen Extra-Kirby eingesammelt hast, kannst Du ihn direkt einsetzen. Drücke den **B-Knopf** in dem Moment, wenn Kirby seine Fähigkeit unterwegs einsetzen soll.



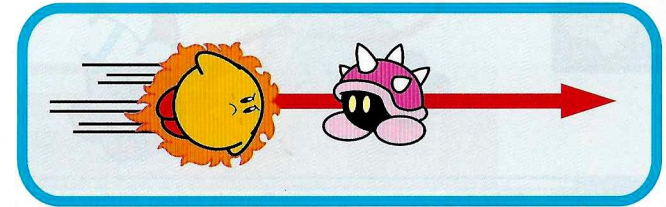
* Unter Wasser kann Kirby keine Extra-Fähigkeiten nutzen.

Wenn Du von einem Gegner eine Extra-Fähigkeit übernommen hast, kannst Du diese Fähigkeit einsetzen, um eine zweite Extra-Fähigkeit zu erhalten. Diese erste Fähigkeit endet jedoch dann mit dem Schuß und wechselt zur zweiten.

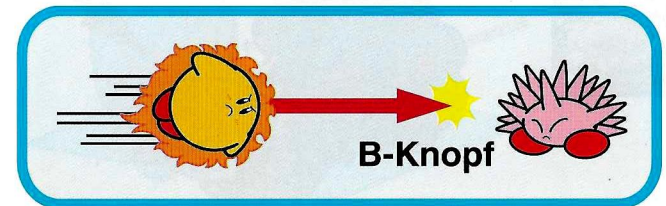
Mit Feuerball losdüsen



Igel-Power erhalten



Anhalten mit Igel-Power

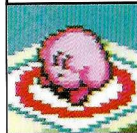
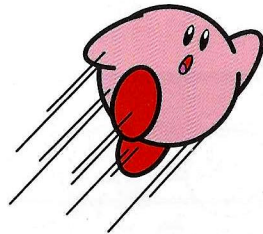


Während einer Schuß-Bahn



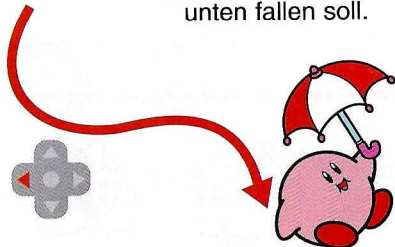
Hochsprung-Power

Läßt Kirby höher springen.



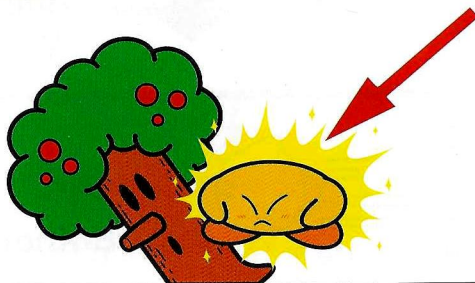
Schirm-Power

Gibt Dir die Kontrolle wie schnell (mit dem Steuerkreuz) und wann (Stop-Funktion) Kirby nach unten fallen soll.



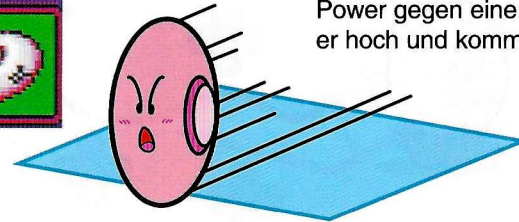
Elektro-Power

Damit kann Kirby Whispy und Kracko zerstören.



Reifen-Power

Diese verwandelt Kirby in einen Reifen und beschleunigt ihn so, daß er über Sand- oder Wasser-Bereiche flitzen kann. Wenn Kirby mit Reifen-Power gegen eine Stange prallt, fliegt er hoch und kommt zum Stehen.



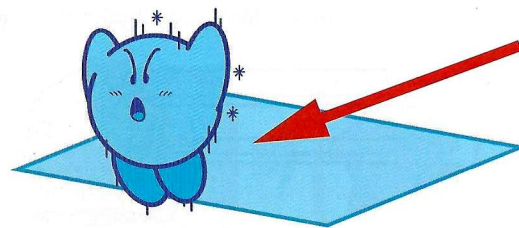
Stein-Power

Diese verwandelt Kirby in einen Stein und stoppt seine Bewegung sofort. Auf Schrägen rutscht er jedoch noch runter.



Eis-Power

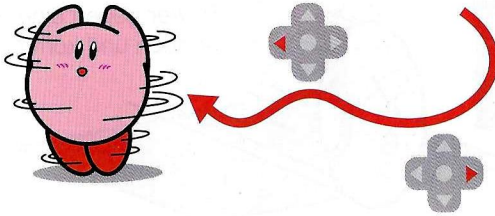
Diese gibt Kirby die Fähigkeit, Wasser zu gefrieren, um so drüber-rutschen zu können.





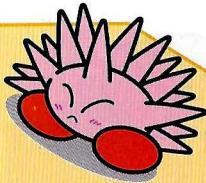
Tornado-Power

Damit verwandelt sich Kirby in einen Tornado, den Du mit dem Steuerkreuz nach ← oder → über den Kurs steuern kannst.



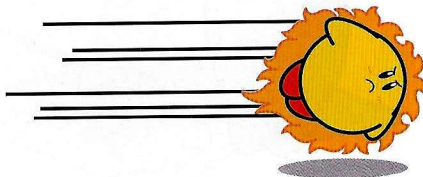
Igel-Power

Mit der Igel-Fähigkeit stoppt Kirby auch auf einer schrägen Fläche. Sehr nützlich, wenn Kirby trotz hoher Geschwindigkeit anhalten soll.



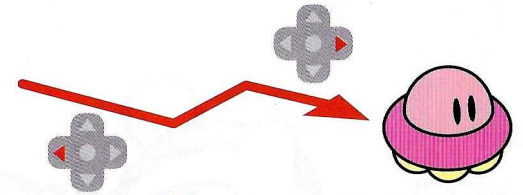
Feuerball-Power

Als Feuerball bekommt Kirby Extra-Geschwindigkeit. Für eine bestimmte Zeit kann Kirby so größere Flugentfernungen überwinden. Prallt er gegen eine Stange, wirft es ihn zurück.



U.F.O.-Power (Nur 10 Sekunden)

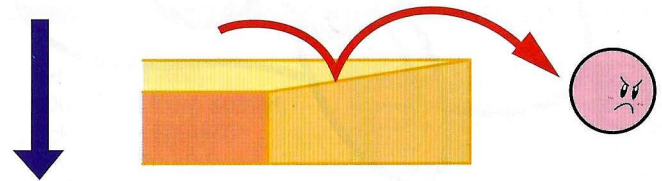
Als U.F.O. fliegt Kirby gleichmäßig und kann mit dem Steuerkreuz (← oder →) im rechten Winkel gesteuert werden. Fliegt Kirby gegen eine Stange, verliert er die U.F.O.-Fähigkeit.



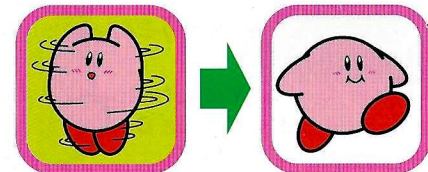
* Um zwischenzeitlich zu landen, drücke den B-Knopf.

Kirby verliert seine besondere Fähigkeit, wenn er von der Kursbahn fällt oder alle Tomaten verliert oder einen neuen Kurs beginnt. Kirby kann seine besondere Fähigkeit zum nächsten „Loch“ mitnehmen, wenn diese dort auch nichts nutzen werden (seine besondere Fähigkeit ist nur für den aktuellen Kurs gültig).

Fällt Kirby von der Kurs-Bahn...



blinkt kein Extra-Kirby mehr.



Im Kampf mit König Nickerchen

Hilf Kirby im Kampf gegen König Nickerchen, nachdem Du alle acht Kurse im 1-Player-Game gemeistert hast. König Nickerchen hat seine stärksten Kumpels angeheuert, die Wache schieben und Kirby erwarten. Gehe trotzdem dorthin und bringe die Sterne nach Dream Land zurück.



- * Gehe mit möglichst vielen Kirby-Bällen in den Kampf mit König Nickerchen.
- * Das Power-Meter wird im Kampf gegen König Nickerchen nicht erscheinen, da Du immer mit maximaler Power schießen kannst.

Ein Spiel fortsetzen

Ein Spiel fortsetzen (1-Player-Game)

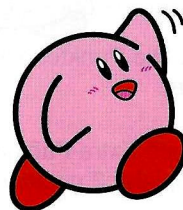
Das Spiel ist zu Ende, wenn Du alle Kirbys verloren hast. Der rechts abgebildete Bildschirm wird dann erscheinen und Du kannst wählen, das Spiel neu zu versuchen oder zu beenden.



Continue	Führt Dich zurück zum Course-Anwahl-Bildschirm, damit Du einen abgebrochenen Kurs neu beginnen kannst.
Game End	Du gelangst zum Titel-Bildschirm und das Spiel beginnt von ganz vorne.

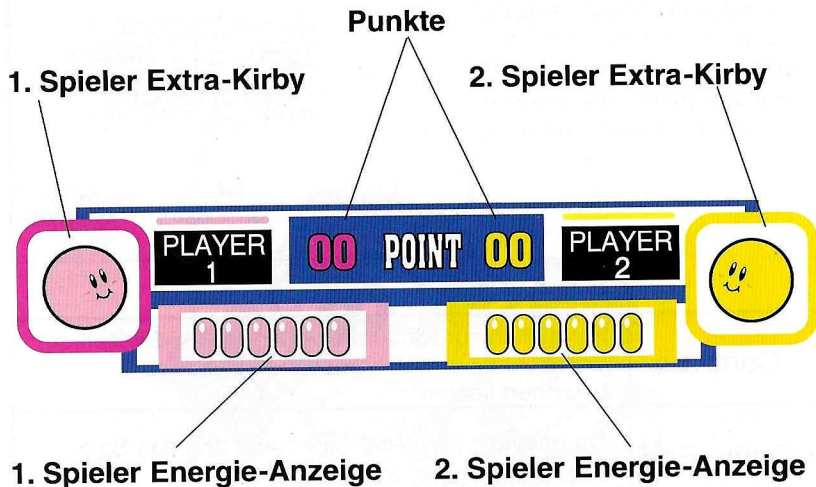
Zurück

Du hast die Möglichkeit, während Du einen Kurs spielst, durch Drücken der START-Taste das rechts abgebildete Auswahl-Menü zu öffnen.



2-Spieler Regeln

Informations-Leiste



* Die Regeln für das 2-Player Game unterscheiden sich nur in nachstehenden Punkten vom 1-Player-Game:

Energie-Leiste

Jeder Spieler hat sechs Energie-Tomaten. Hat ein Spieler alle Tomaten aufgebraucht, setzt er einen „Schlag“ aus.

Punkte

Im 2-Player Game wird um Punkte gespielt. Die Punkteanzeige führt die aktuelle Kurs-Statistik beider Spieler.

1- und 2-Spieler Extra-Kirbys

Diese Anzeige zeigt die jeweiligen erworbenen Extra-Fähigkeiten beider Spieler. Der gelbe Kirby wird durch Spieler 2 gesteuert.



Kurs-Anwahl

Du kannst einen der vier im „Course-Select“-Bildschirm aufgelisteten Kurse mit dem Steuerkreuz (← oder →) bestimmen und mit der START-Taste auswählen.

* Du kannst im 2-Player Game Preise gewinnen, wenn Du zuvor im 1-Player Game alle acht Kurse mit Medaillen absolviert hast.



Whispy Woods Kurs

Mr. Shine & Mr. Bright Kurs

Kracko Kurs

Gordo Kurs

Das Zählsystem des 2-Player Game basiert auf Punkten. Derjenige Spieler, der in 8 Runden à 8 „Löchern“ die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt den Kurs. Nach Beendigung eines Kurses werden die Punkte beider Spieler angezeigt. Die fortlaufenden Kurs-Punktezahlen werden im „Course-Select“-Bildschirm angezeigt.

Quit

Wenn Du das aktuelle Spiel beenden oder zurück zum Titel-Bildschirm kommen willst, drücke die START-Taste. Ein Auswahl-Menü erscheint: Wähle mit dem A-Knopf.



Das „Handicap“ (Vorgabe) einstellen

Hier kannst Du einstellen, welcher Spieler das Spiel beginnt und welcher Spieler bestimmte Vorgaben zu seinem Vor- oder Nachteil (leicht bis schwer) erhält. Zuerst wird aber um die höchste Punktzahl gewürfelt - der Sieger beginnt das Spiel.



Wähle mit dem Steuerkreuz ↑ und ↓ eine Option aus und verändere die Vorgabe mit dem Steuerkreuz ← oder →.

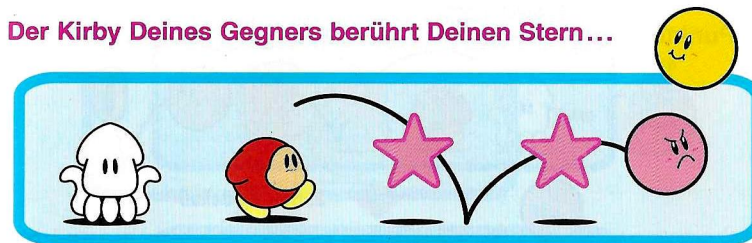
Schuß-Stärke	Hier veränderst Du die Kraft und Länge der Schüsse.	
100% Kraft	90% Kraft	80% Kraft
Leitlinien-Länge	Hier kannst Du einstellen, wieviele Sprungphasen auf der Flug-Leitlinie gezeigt werden.	
3 Sprünge	2 Sprünge	1 Sprung
Zeiger-Speed	Einstellung, wie schnell sich der Balken-Zeiger für Vorwärts- und Rückwärts-Kurven bewegt.	
Normal	Schnell	Wahnsinn

Bewege zum Abschluß Deine Auswahl mit dem Steuerkreuz auf „EXIT“ und bestätige Deine Einstellungen durch Druck auf START oder den A-Knopf.

Regeln

Ein Spieler beginnt das Spiel. Dann kommt der nächste Spieler dran. Der erste Spieler steuert einen pinkfarbenen, der zweite einen gelben Kirby. Berührt der gegnerische Kirby einen Deiner Sterne, wechselt dieser die Farbe und Dein Gegner bekommt den Punkt; umgekehrt funktioniert es ebenso.

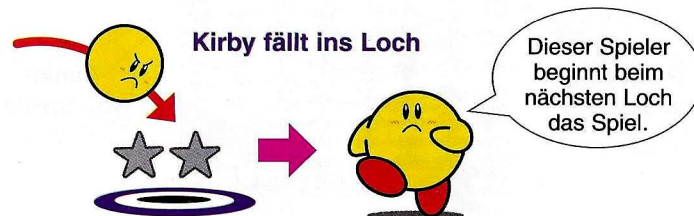
Der Kirby Deines Gegners berührt Deinen Stern...



...er bekommt Deinen Punkt gutgeschrieben.

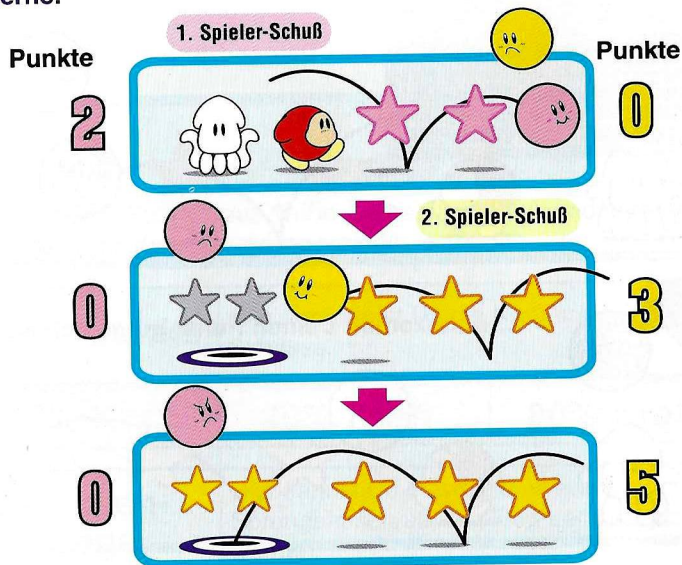


Fortwährend wechseln so die Sterne bei der Berührung ihre Farbe, bis ein Spieler seinen Kirby im Loch versenkt; dieser Spieler beginnt auch beim nächsten Loch das Spiel, egal, ob er in der Punkteliste führt oder nicht.



Wenn alle Gegner bis auf den letzten verschwunden sind, verwandelt sich der letzte Gegner in das End-Loch mit zwei Sternen darüber. Du mußt zuerst diese zwei Sterne berühren, bevor Du ins Loch fällst, um diese Punkte zu erhalten.

★ **Sammel zwei Zusatzpunkte durch Berühren der zwei Loch-Sterne.**

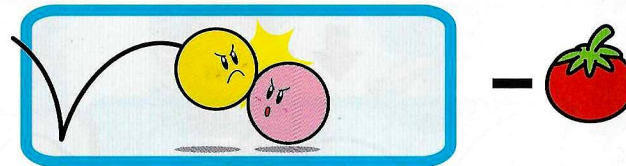


Die erreichten Punkte der Spieler werden in der oberen linken und rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.



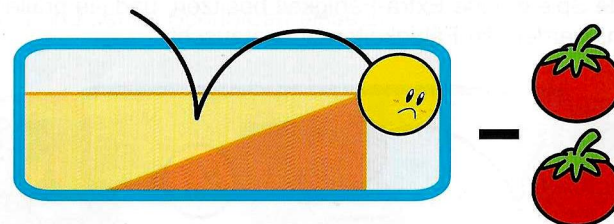
Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels 6 Tomaten. Jeder einzelne Schuß kostet eine Tomate. Wenn ein Spieler alle sechs Tomaten verbraucht hat, setzt er einen Spielzug aus und beginnt das Spiel wieder mit vier Tomaten.

● Du kannst Deinem Gegner eine Tomate löschen, wenn Du ihn berührst.

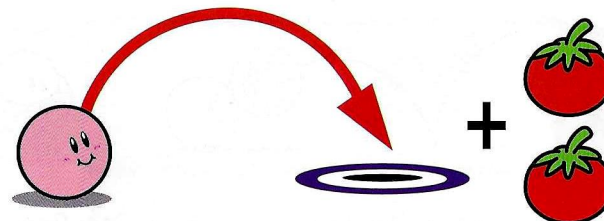


Mit Extra-Kirbys kannst Du Deinem Gegner größeren Schaden zufügen (z. B. Tornado).

● Wenn Du vom Kurs runterfällst, verlierst Du zwei Tomaten.



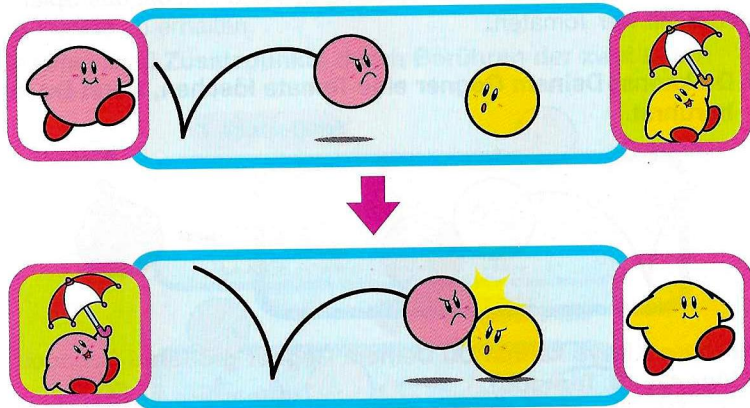
● Der Spieler, der seinen Kirby im Ziel-Loch versenkt, bekommt zwei Tomaten dazu, egal wieviele Punkte er erzielt hat.



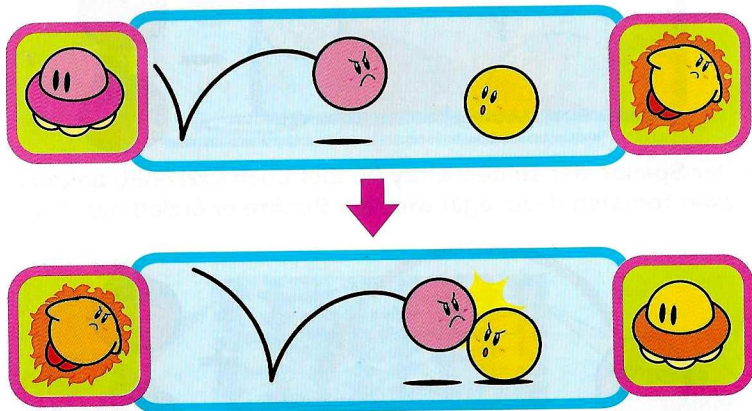
* Im 2-Player-Game gibt es keine Obergrenze, wieviele Kirbys zum nächsten Spiel mitgenommen werden können.

Extra-Kirby-Tauschen

Wenn Dein Gegner eine Extra-Fähigkeit besitzt, kannst Du sie bekommen, indem Du ihn anstößt.



Wenn beide Spieler eine Extra-Fähigkeit besitzen, und sie prallen zusammen, werden die Fähigkeiten ausgetauscht.



* Du kannst keine Fähigkeiten bekommen, wenn Dein Gegner die Igel- oder Stein-Power besitzt oder wenn Du den Gegner berührst, während Du gerade eine Extra-Fähigkeit einsetzt.

Gegner, Schalter, Fallen & Tricks

Harmlose Gegner

Diese Gegner haben keine besonderen Fähigkeiten, Kirby zu verletzen. Sie verwandeln sich bei Berührung in Sterne:

Waddle Dee



Squishy



Broomhatter

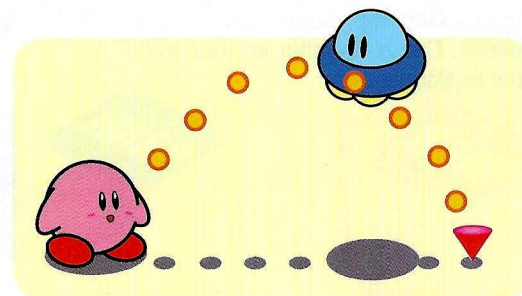


Kabu



Schwebende Gegner

Diese Gegner befinden sich in der Luft und sind schwer zu erreichen. Schieße sie ab, indem Du ihren Bodenschatten mit Deiner Leitlinie berührst und genug Schußkraft einsetzt.



Gefährliche Gegner

Wenn Dein Kirby Gordo berührt, verlierst Du eine Tomate. Gordo kann nicht in einen Stern verwandelt werden.



Wenn einer von Krackos Strahlen Deinen Kirby trifft, verlierst Du eine Tomate. Hilf Kirby mit der Elektro-Fähigkeit, Kracko zu beseitigen.



Transformer (2-Player-Game)

Wenn Kirby diesen Gegner berührt, verwandelt sich Deine Extra-Kirby-Anzeige in einen wild blinkenden Spielautomat. Drücke den A-Knopf, um einen Extra-Kirby zu gewinnen. Willst Du keinen Spielautomat spielen, drücke den A-Knopf, während Du diese Spielfigur berührst.



Tag & Nacht-Schalter

Wenn Du mit Kirby eine der rechts abgebildeten Bodenplatten berührst, übernimmst Du die Punktzahlen Deines Gegners dieses Loches und er übernimmt Deine. Diese Schalter können je Loch nur dreimal betätigt werden.



Fallen und Tricks

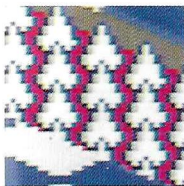
Kick-Pfeil

Wenn Kirby - egal aus welcher Richtung - dieses Bodensymbol berührt, rollt er in Pfeilrichtung weiter.



Gefährliche Zone

Berührt Kirby diesen Bereich, verliert er eine Tomate.

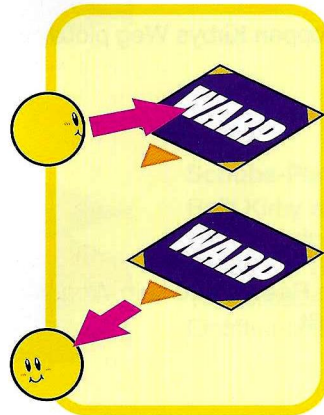


Die Warp-Zone

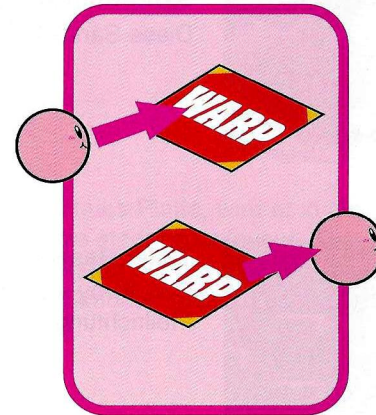
Sie bewegt Kirby unsichtbar zu einer anderen Bodenplatte. Wenn die Warp-Zonen-Platte mit einem kleinen Dreieck versehen ist, verläßt Kirby die Ziel-Platte in der Richtung der Dreieck-Spitze. Ist die Warp-Zone rot und ohne Dreieck, bleibt die Bewegungsrichtung des Betretens bestehen.

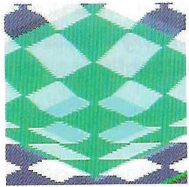


Dreieck-Kennzeichnung



Ohne Dreieck-Kennzeichnung





Teich

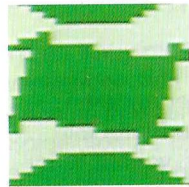
Wenn Kirby in einen Teich fällt, kommt er nicht mehr so leicht raus. Sollte es einen Abfluß-Schalter geben, betätige ihn vorher.



Wasser
kommt



Wasser
geht



Dreh-Platten

Wenn Kirby diese Bodenschalter tätigt, drehen oder stoppen die Dreh-Platten am Boden.



Boden-
platten
drehen

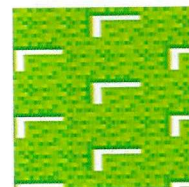


Boden-
platten
stoppen



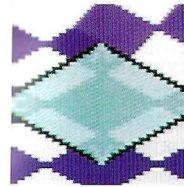
Sand-Bunker

Diese Sandkästen stoppen Kirbys Weg plötzlich.



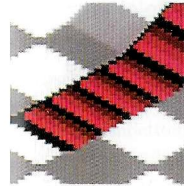
Tiefer Rasen

Rollt Kirby auf diesen Rasen, wird sein Weg in die Pfeilrichtung beeinflusst.



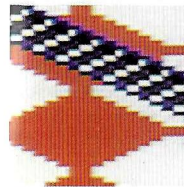
Trampolin

Springt Kirby auf ein Trampolin, kann er höher durch die Luft springen.



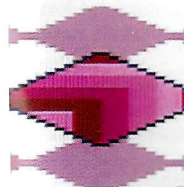
Rolltreppen

Rolltreppen bewegen Kirby zum Ende der Bewegungsrichtung.



Luftschächte

Rollt Kirby über Luftschächte, wird er in die Luft geblasen und kann auf dem Wind reiten.



Schubs-Platte

Rollt Kirby auf eine Schubs-Platte, wird er in die Richtung der Pfeilspitze stark beschleunigt. Die Größe der Beschleunigung hängt von der Verweildauer auf der Schubs-Platte ab und von der Eintrittsrichtung Kirbys.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-0 61-3 11 88 18

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!