

Nintendo®



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN,
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 FUN PAK™*
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.



Controller-Funktionen	★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	4
Kopieren einer Fähigkeit	☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	6
Kirbys Begleiter	★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	9
Bevor das Spiel beginnt	☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	13
Spring Breeze	☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	16
Dyna Blade	★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	18
Gourmet Race	☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	20
The Great Cave Offensive	★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	22
Revenge of Meta Knight	☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	24
Milky Way Wishes	☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	26
Die Action-Duelle	★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	28
Game Over/Continue	★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	31
Utensilien	☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	32
Gegenspieler	★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆ ★ ☆	34

Willkommen zu Kirbys aktuellstem Auftritt auf dem Super Nintendo Entertainment System! Auf diesem Modul erwarten Dich neue aufregende Aktionen, insgesamt acht verschiedene Spiele und ein 2-Spieler-Simultan-Modus!

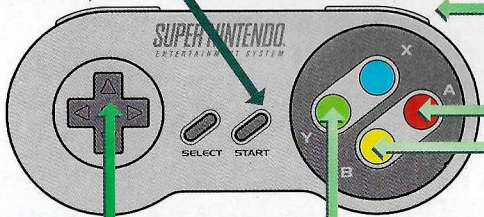
Dank seiner vielen coolen Fähigkeiten wird Kirby zum Superhelden! Sein neuestes Abenteuer beginnt!

★ CONTROLLER-FUNKTIONEN ★

Abwehren



Erklärung
Fähigkeit / Anwendung



Bewegen



Sprinten



(zweimal drücken & festhalten)



Ducken



Kopieren

(siehe A-Knopf)



Tür betreten



Fähigkeit einsetzen



Ein-saugen



Aus-stoßen



Während des Flugs Atem-geschosse abfeuern

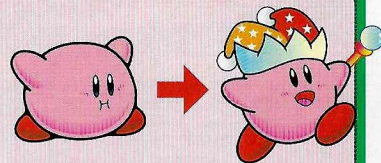


Unter Wasser Schockwellen abschießen



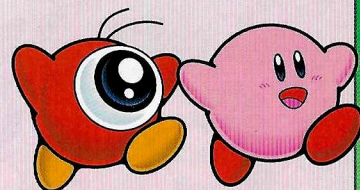
Schlucken/Kopieren

Verschlucke einen blinkenden Gegner, um seine Fähigkeit zu kopieren.



Begleiter erschaffen

Besitzt Kirby eine Fähigkeit, drücke den A-Knopf, um einen Begleiter zu erschaffen.

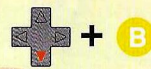


Begleiter entlassen

Springen

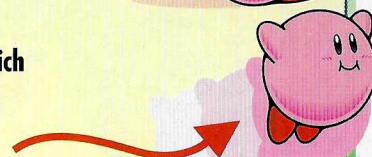


Rutschen



Fliegen

Drücke den B-Knopf kontinuierlich während des Sprungs.



Im Wasser nach oben steigen
Drücke den B-Knopf unter Wasser.

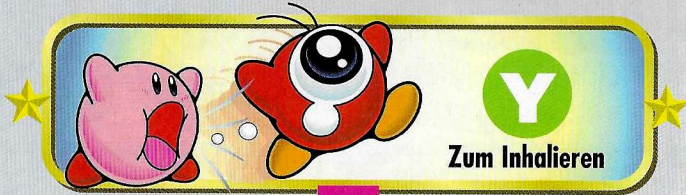
Drücke die Tasten L, R, Start und Select gleichzeitig, um das Spiel neu zu starten.

★ KOPIEREN EINER FÄHIGKEIT ★

So kannst Du eine Fähigkeit kopieren!

Kirby kann die Fähigkeit eines Gegners kopieren, indem er ihn einsaugt und verschluckt. Blinkt ein Angreifer, besitzt er eine besondere Fähigkeit.

Zum Beispiel: Der Energiestrahl (Waddle Dee)

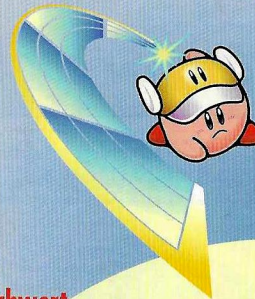


Hier sind einige von Kirbys speziellen Fähigkeiten!

Messer
Er benutzt das Messer als Bumerang, um seine Gegner zu besiegen.



Chefkoch Kirby
verarbeitet die Gegner zu schmackhaften Utensilien. (Nur einmal zu verwenden)



Schwert
Es gibt nichts, was ein scharfes Schwert nicht kleinkriegen könnte.



Kämpfer
Mit gezielten Schlägen und Tritten setzt Kirby die Angreifer außer Gefecht.

Kirby kann bis zu 20 verschiedene Fähigkeiten annehmen. Je nachdem, wie Du den Controller bedienst, besitzen sie verschiedene Varianten. Wenn Du beispielsweise sprintest und attackierst, erhöhst Du die Power des Angriffs. Erklärungen zu den verschiedenen Varianten erhältst Du, indem Du die Start-Taste drückst, während Kirby eine spezielle Fähigkeit besitzt, und schließlich noch den B-Knopf betätigst.



Begrenzte Fähigkeiten

Manche Fähigkeiten können nur einmal eingesetzt werden. Aus ihnen lassen sich auch keine Begleiter erschaffen (näheres dazu auf Seite 9).

Beispiel: Mike



Beispiel: Schlafen

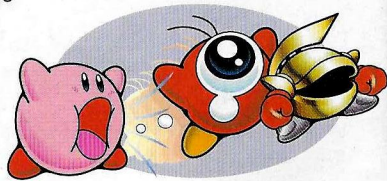


Beispiel: Inferno



Du verschluckst zwei Gegner zur gleichen Zeit!

Verschluckst Du zwei Gegner zur gleichen Zeit, erscheint „MIX“ in Deiner Statusanzeige. Betätigst Du jetzt den A-Knopf, wird das Roulette zwischen beiden gestartet. Nochmaliges Drücken hält das Roulette an und Du erhältst die angezeigte Fähigkeit.



Nicht alle Gegner können sofort eingesaugt werden!

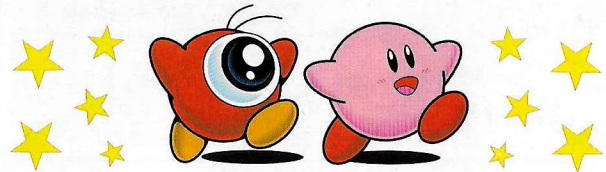
Beispiel: Die Poppy Brüder! Diese Gegner mußt Du besiegen, bevor Du sie einsaugen und ihre Fähigkeit kopieren kannst.



KIRBYS BEGLEITER

Treue Helfer

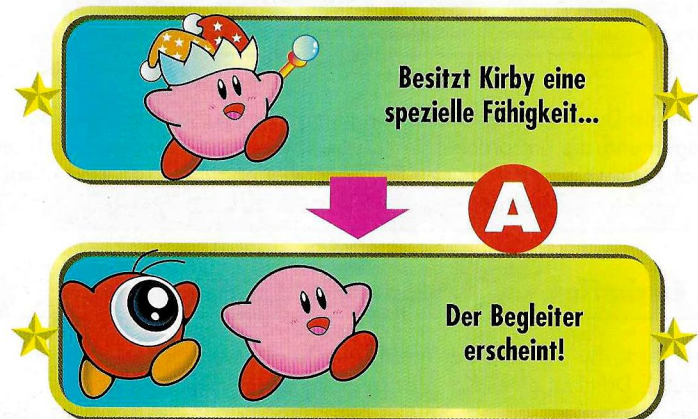
Hat Kirby die Fähigkeit eines Gegners angenommen, kann er einen Begleiter erschaffen. Dieser folgt Kirby auf allen Wegen und bekämpft jeden Widersacher, der sich ihm in den Weg stellt.



Scheiterst Du mit Kirby, verschwindet auch der Begleiter.

Erschaffen eines Begleiters im 1-Spieler-Modus!

Beispiel: Energiestrahler zu Waddle Dee.



Im 1-Spieler-Modus wird der Begleiter durch den Computer gesteuert.

Entlassen eines Begleiters im 1-Spieler-Modus!

Wenn Du keinen Begleiter mehr benötigst, kannst Du den „Suppin Beam“ durch Drücken des A-Knopfs auslösen. Dein Helfer wird dann in ein Fähigkeits-Utensil umgewandelt.

A



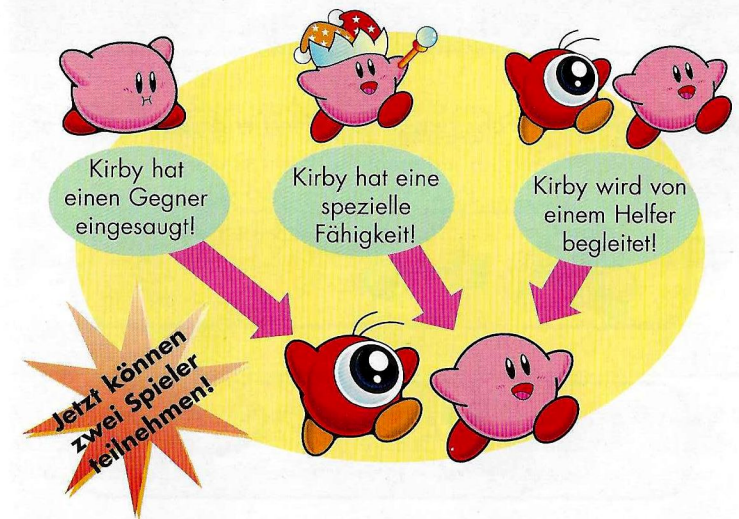
Läßt Du das Fähigkeits-Utensil unbeachtet, verschwindet es!



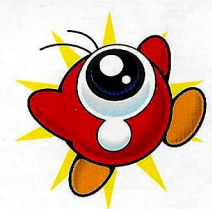
Verwandelst Du einen Begleiter in ein Fähigkeits-Utensil, kannst Du es aufsaugen und die entsprechende Fähigkeit wieder annehmen. Durch den A-Knopf kannst Du sogar Deinen Begleiter wieder zum Leben erwecken!

Erschaffen von Begleitern im 2-Spieler-Modus!

Steuerst Du Kirby auf eine der Arten, die Du oben auf Seite 11 siehst, kann durch Drücken eines Knopfes auf dem zweiten Controller ein Begleiter erschaffen werden. Spieler Nr. 2 erhält dann die Kontrolle über diesen Begleiter.



Entlassen eines Begleiters im 2-Spieler-Modus!



Drückst Du den A-Knopf des zweiten Controllers mehrfach hintereinander, wird die Energie des Begleiters reduziert, bis er schließlich verschwindet!

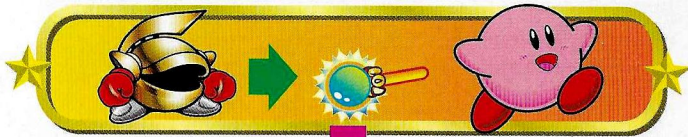
Tips für den 2-Spieler-Modus!

- B Dauersprung**
Befindet sich der Begleiter in der Luft, drücke den B-Knopf kontinuierlich, um zu schweben.
- A Teleportsprung**
Drückst Du den A-Knopf, verwandelt sich der Begleiter in einen Stern und fliegt zu Kirby.
- Y Fähigkeit**
Durch den Y-Knopf kannst Du die Fähigkeit des Begleiters einsetzen.

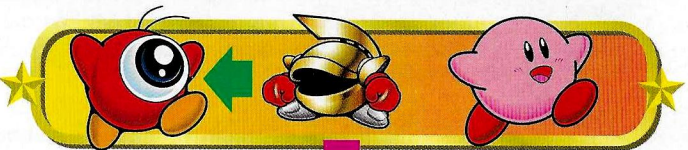
Weitere Begleiter-Tips

Wechseln

Berührt der Begleiter ein Fähigkeits-Utensil, nimmt er dessen Funktion an.



Berührt Dein Begleiter einen Gegner (der ebenfalls zum Begleiter werden könnte) und er ist bereits sehr geschwächt, kann er die Fähigkeit des Gegners übernehmen.



Gegenseitig unterstützen

Berühren sich Kirby und sein Begleiter, nachdem sie etwas zu Essen gefunden haben, werden beide Energieleisten aufgefüllt.



BEVOR DAS SPIEL BEGINNT

Stecke die Kirby Superstar-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es ein. Erscheint der Titelschirm, drücke die Start-Taste, den A- oder Y-Knopf, um zum nächsten Bildschirm zu wechseln.



Spielstände

Mit dem Steuerkreuz kannst Du einen der drei Speicherplätze anwählen. Mit der Start-Taste, dem A- oder Y-Knopf bestimmst Du dann den Speicherplatz, an dem Deine Fortschritte festgehalten werden.

% gespielt

Für 100% mußt Du jedes Spiel erfolgreich beenden.



Level gespielt

Die Nummer sagt Dir, welche Spiele Du gemeistert hast.

Einen Spielstand kannst Du löschen, indem Du ihn anwählst und die Select-Taste drückst. Folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die gespeicherten Daten zu entfernen.



Pinwand

Auf der Pinwand erscheinen zu Anfang vier verschiedene Spiele: Spring Breeze, Dyna Blade, Gourmet Race und The Great Cave Offensive. Benutze das Steuerkreuz zusammen mit dem A-Knopf, um eines der Spiele auszuwählen.

Beendest Du diese Spiele mit Erfolg, erscheinen zwei weitere Herausforderungen: Revenge of Meta Knight und Milky Way Wishes. Die Option zur Einstellung der Sound-Wiedergabe und die beiden Action-Duelle Megaton Punch und Samurai Kirby sind ebenfalls bereits am Anfang zu sehen.

Spieltitel



Action-Duelle

Sound-Wiedergabe

Story-Bildschirm

Auf jedem Story-Bildschirm siehst Du den Titel, den Schwierigkeitsgrad (angezeigt durch die Anzahl der Sterne) und den aktuellen High Score des Spiels. Drücke die Start-Taste, den A- oder Y-Knopf, um zum nächsten Bildschirm zu wechseln. Durch Drücken des B- oder X-Knopfs gelangst Du zurück zur Pinwand.



Titelbildschirm

Mit der Start-Taste, dem A- oder Y-Knopf wechselst Du zum nächsten Bildschirm. Drücke den B-Knopf, um zur Pinwand zurückzukehren.



Eingang zur Anfänger-Einweisung

Wählst Du „Ja“ auf diesem Bildschirm, erhältst Du einige grundlegende Hinweise zum Verlauf des Spiels. Mit Start, A- oder Y-Knopf kannst Du die Anweisungen abbrechen und zum Spiel weitergehen.



Anfänger-Einweisung

Hier landest Du, wenn Du die Frage des oberen Bildschirms mit „Ja“ beantwortet hast. Kirby erklärt Dir seine wichtigsten Aktionen mit Hilfe des Controllers. Auf diese Weise kannst Du Deine Kenntnisse verbessern, um für das eigentliche Spiel gerüstet zu sein.



SPRING BREEZE

Willkommen zu Spring Breeze!

Kirby's Fun Pak enthält insgesamt sechs Jump'n Run-Spiele. Spring Breeze ist unter diesen sechs Spielen am besten für Anfänger geeignet.

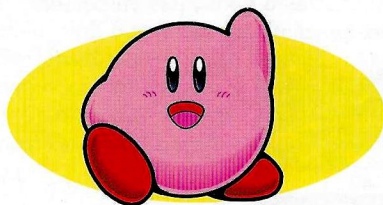
Geschichte

König Nickerchen hat wieder einen hinterhältigen Plan ausgeheckt: Er hat alle Essensvorräte des Traumlandes gestohlen. Natürlich sind die Bewohner bestürzt über diese Entwicklung und bitten Kirby um Hilfe. So beginnt das neue Abenteuer des kugelrunden Helden!



Grundregeln

Besiege alle Gegner in den vier Levels, um am Ende gegen König Nickerchen persönlich anzutreten!



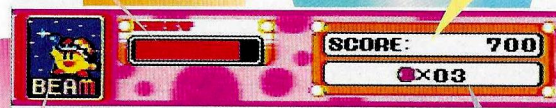
Bildschirmanzeige

Kirbyenergie

Berührt Kirby (oder sein Begleiter) einen der Gegner, wird ihm Energie abgezogen. Ist die gesamte Energieleiste leer, verringert sich die Anzahl der verbleibenden Kirbys.

Punktzahl

Deine aktuellen Punkte



Verbleibende Kirbys

Verbrauchst Du alle verbleibenden Kirbys, ist das Spiel zu Ende.

Statusanzeige

Kirbys aktuelle Fähigkeit



Kirby zusammen mit einem Begleiter

Ein kleiner Hinweis!

Verliert Kirby Energie, durchsuche Deine Umgebung unbedingt nach Nahrung. Denn damit wird die Leiste wieder aufgefüllt. Denke auch daran, daß Du Kirbys Fähigkeiten und die seines Begleiters kombinieren kannst!



DYNA BLADE

Geschichte

Dyna Blade, ein riesiger Vogel, hat sein Nest verlassen und die gesamte Ernte vernichtet. Gelingt es Kirby nicht, das durchgedrehte Federvieh aufzuhalten, wird das ganze Land verwüstet.



Grundregeln

Besiege alle Gegner und versuche das Ende eines jeden Levels zu erreichen. Beendest Du einen Level erfolgreich, erscheint Kirby auf einer Karte. Bewege Kirby mit dem Steuerkreuz zur nächsten Stage und drücke einen Knopf, um sie zu betreten. Mit ein bißchen Glück kannst Du sogar einen Geheimgang auf der Karte finden!



Bonus Chance

Nach jedem Level hast Du die Möglichkeit, an einem Bonus-Spiel teilzunehmen. Achte auf die Power-Anzeige! Versuche Kirby mit maximaler Kraft abzuschießen, indem Du rechtzeitig einen der Knöpfe drückst. Welche Belohnung Du erhältst, hängt von der zurückgelegten Strecke ab.



Bildschirmanzeige

Kirbyenergie

Berührt Kirby (oder sein Begleiter) einen der Gegner, wird ihm Energie abgezogen. Ist die gesamte Energieleiste leer, verringert sich die Anzahl der verbleibenden Kirbys.

Punktzahl

Deine aktuellen Punkte



Verbleibende Kirbys

Verbrauchst Du alle verbleibenden Kirbys, ist das Spiel zu Ende.

Statusanzeige

Kirbys aktuelle Fähigkeit



Kirby zusammen mit einem Begleiter

Verbessere Deine Fähigkeiten!



Irgendwo in diesem Spiel befindet sich ein verborgener Schalter. Dieser öffnet den Weg zu einem Raum, in dem Du verschiedene Fähigkeiten wählen und ausprobieren kannst. Kopfstöße und Rutschattacken werden Dir helfen, den Schalter zu finden.

GOURMET RACE

Geschichte

Ein Obstgarten voll von köstlichen Früchten - Kirbys Traum wird wahr. Doch als er den Garten erreicht, muß er feststellen, daß König Nickerchen bereits auf ihn wartet. Ein Rennen um das schmackhafte Obst entbrennt, das Kirby unbedingt gewinnen muß. Kein Problem, oder?



Regeln des Grand Prix

Im Grand Prix wirst Du von König Nickerchen herausgefordert, wer am meisten Nahrung verspeist und als Schnellster das Ziel erreicht. Gewinner ist, wer mindestens zwei der Rennen für sich entscheiden kann und am meisten Essen zu sich nimmt. Die Früchte werden mit 30 multipliziert und ergeben die Punktzahl, die über Sieg oder Niederlage entscheidet.



Regeln der Zeitrennen

Wählst Du eine der drei Strecken, ist die Zeit Dein Gegner. Schaffst Du es, die Strecke unter zwei Minuten zu bewältigen, kannst Du auf diesem Kurs einen Stern beobachten, der Dein bisher schnellstes Rennen zeigt. Du kannst versuchen, schneller als der Stern (also Du selbst) zu sein. Die Bestzeiten auf den Strecken werden gespeichert. Der Stern verschwindet allerdings, wenn Du zu einem anderen Spiel wechselst.



Bildschirmanzeige

Gesammelte Nahrung

Die Menge an Früchten, die Kirby oder König Nickerchen gesammelt haben.



Zeit

Die Dauer des Rennens

Statusanzeige

Kirbys derzeitige Fähigkeit

Zeit Rennen-Anzeige



Bestzeit

Aktuelle Zeit

Die Start-Taste während des Rennens

Betätigst Du die Start-Taste während des Rennens, siehst Du, wieviele Früchte die beiden Kontrahenten bisher gesammelt und welche Strecke sie zurückgelegt haben. Während der Zeitrennen kannst Du zwischen Abbruch und Weiterspielen wählen.



THE GREAT CAVE OFFENSIVE

Geschichte

Während eines Picknicks entdeckt Kirby urplötzlich eine Höhle. Wie es der Zufall will, ist diese Höhle angefüllt mit Schätzen und Reichtümern. Völlig klar, daß Kirby auf seinem Weg den Ausgang der Höhle wiederzufinden so viele Schätze wie möglich einsammeln will. Allerdings, ganz ungefährlich ist die Sache nicht...



Grundregeln

Du mußt so viele Schätze wie möglich auf dem Weg zum Ausgang der Höhle finden. Jeder Schatz hat einen bestimmten Wert, der sich positiv auf Deine Punktzahl auswirkt. In dieser gefährlichen Höhle ist es wichtig, daß Du Kirbys Fähigkeiten voll ausnutzt und immer einen Begleiter hast.



Schatzkammer

Welche Schätze Du bereits gefunden hast, kannst Du sehen, wenn Du den X-Knopf drückst. Mit dem Steuerkreuz kannst Du zwischen den einzelnen Schätzen wechseln und ihren Wert sehen. In der Höhle sind insgesamt 60 Truhen verborgen. Kannst Du sie alle finden?



Schatztruhen öffnen

Steht Kirby direkt vor einer Kiste, drücke „Oben“ auf dem Steuerkreuz, um sie zu öffnen.



Bildschirmanzeige

Punktzahl

Der Wert aller gefundenen Schätze

Kirbyenergie

Wird Kirby (oder sein Begleiter) von einem Gegner getroffen, reduziert sich seine Energieanzeige. Leert sie sich vollkommen, verringert sich die Anzahl verbleibender Kirbys um eins.



Verbleibende Kirbys

Verbrauchst Du alle verbleibenden Kirbys, ist das Spiel zu Ende.

Statusanzeige

Kirbys aktuelle Fähigkeit

Speichern

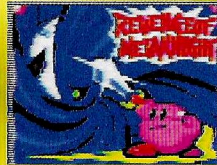
Du kannst Deine Fortschritte in The Great Cave Offensive sichern, wenn Du einen Speicherraum aufsuchst. Diese Räume existieren an vielen Stellen der Höhle. Wähle mit dem Steuerkreuz „Ja“ oder „Nein“ und bestätige Deine Wahl mit dem A- oder Y-Knopf.



★ REVENGE OF META KNIGHT ★

Geschichte

Kirbys alter Bekannter Meta Knight hat einen teuflischen Plan in die Tat umgesetzt: Er hat ein riesiges Schiff gebaut und versucht damit, das Dream Land zu erobern. Kirby muß das Schiff zerstören, Meta Knight besiegen und das Land retten. Viel Glück!



Grundregeln

In diesem Spiel kämpfst Du gegen die Uhr. Jeder Level hat ein bestimmtes Zeitlimit, in dem Du es beenden mußt. Scheiterst Du, verlierst Du einen Versuch. Achte auf den richtigen Einsatz von Kirbys Fähigkeiten und Sorge immer für einen Begleiter. Beeile Dich, denn zögern heißt verlieren!



Nachrichten

Während des Spiels siehst Du am unteren Rand des Bildschirms Nachrichten der Gegner. Du kannst die Informationen weiterscrollen, indem Du einen der Knöpfe des Controllers drückst (außer dem A-Knopf). Einige Gegner werden Dir wichtige Tips geben.



"Release Heavy Lobster!
Quickly! Quickly!"

Bildschirmanzeige

Kirbyenergie

Ist der Balken vollkommen schwarz, verlierst Du einen Versuch.

Statusanzeige

Kirbys aktuelle Fähigkeit

Zeit

Zeitlimit des Levels



Punktzahl

Siege über Gegner erhöhen Dein Konto.

Verbleibende Kirbys

Verbrauchst Du alle verbleibenden Kirbys, ist das Spiel zu Ende.

Begleiterenergie

Auch sie haben nur eine bestimmte Energiemenge.

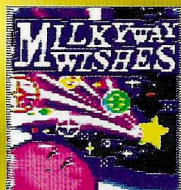
Begleiterstatus

Die Fähigkeit Deines Begleiters

MILKY WAY WISHES

Geschichte

Sonne und Mond, normalerweise gleichgestellte Geschwister, haben sich verkracht. Deswegen sind die Tage und Nächte im Dream Land völlig durcheinander geraten. Kirbys Aufgabe ist, das Problem zu lösen und die Ordnung wiederherzustellen.



Grundregeln

Du beendest die Level, indem Du die Gegner besiegst. Bewege Kirby über die Karte. Befindet er sich auf einem Stern, kannst Du durch Knopfdruck die Stage betreten. Du kannst frei wählen, welchen Level Du spielst.



Fähigkeiten kopieren

In diesem Spiel kannst Du die Fähigkeiten der Gegner nicht kopieren, indem Du sie verschluckst. Aber Du kannst Fähigkeits-Utensilien finden, die den gleichen Effekt erzielen. Besitzt Du eine Fähigkeit, kannst Du sie unbegrenzt verwenden.

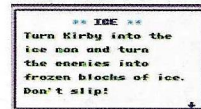


Wahl der gesammelten Fähigkeiten

Drückst Du die Start-Taste, erhältst Du auf dem Bildschirm eine Liste der Fähigkeiten, die Du bereits gesammelt hast. Wähle mit dem Steuerkreuz eine Option aus und bestätige Deine Wahl mit dem Y-Knopf.



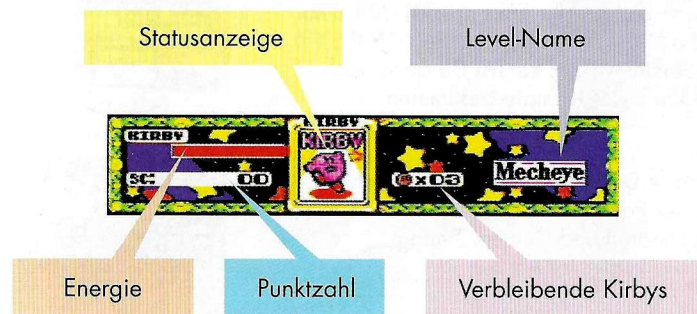
Betätigst Du den B-Knopf, während Du eine Fähigkeit angewählt hast, erhältst Du eine Erläuterung zur Funktionsweise. Nochmaliges Drücken des B-Knopfs zeigt Dir eine Übersicht aller Controller-Funktionen in Verbindung mit der entsprechenden Fähigkeit.



Während des Spiels kannst Du die Fähigkeiten mit dem X-Knopf wechseln. Wähle mit dem Steuerkreuz eine der Möglichkeiten aus und bestätige Deine Wahl mit dem A-, B- oder Y-Knopf.



Bildschirmanzeige



★ ACTION-DUELLE ★

Du kannst zwischen zwei Action-Duellen wählen: Megaton Punch und Samurai Kirby. Beide Spiele verfügen über einen 2-Spieler-Modus.

★ ★ MEGATON PUNCH ★ ★

Regeln

Wähle zuerst, ob Du alleine oder zu zweit spielen möchtest und bestätige die Wahl mit dem A- oder Y-Knopf.



Als nächstes bestimmst Du mit dem Steuerkreuz den Schwierigkeitsgrad. Wähle zwischen drei verschiedenen Stufen, indem Du nach rechts oder links drückst. Mit dem A- oder Y-Knopf bestätigst Du die Wahl. Im 2-Spieler-Modus kannst Du auch noch die Anzahl der Kämpfe bestimmen.



Die Härte Deines Schläges richtet sich nach der Power-Anzeige, Deiner Treffsicherheit und Deinem Timing.



Zuerst bestimmst Du die Kraft des Schläges. Erreicht die Power-Anzeige ihre maximale Stärke, drücke einen der Knöpfe des Controllers.



Als nächstes gibst Du die Richtung des Schläges an. Befinden sich die beiden Cursor genau übereinander, drücke einen der Knöpfe des Controllers.



Zuletzt bestimmst Du den Zeitpunkt des Schläges. Befindet sich die schwingende Kugel in der Mitte des Rings, drücke einen der Knöpfe des Controllers.



Haben beide Kontrahenten ihre Schläge ausgeführt, wird das Ergebnis des Schläges eingeblendet. Gewinner ist, wer den höheren Betrag erzielt hat.



Der Kampf erstreckt sich über drei Runden. Ist einer Deiner Schläge schwächer als der des Gegners, ist das Spiel zu Ende.

Im 2-Spieler-Modus gewinnt der Spieler, der die meisten der festgesetzten Runden für sich entscheiden konnte.



☆☆☆ Samurai Kirby ☆☆☆

Regeln

Entscheide Dich auf diesem Bildschirm, ob Du alleine oder zu zweit am Spiel teilnehmen möchtest und bestätige Deine Wahl mit dem A- oder Y-Knopf.



An dieser Stelle kannst Du die Stärke des Computergegners festsetzen. Wähle zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden und bestätige wiederum mit dem A- oder Y-Knopf.



Das Match beginnt. Sobald das Symbol „!“ auf dem Bildschirm erscheint, mußt Du so schnell wie möglich einen der Knöpfe des Controllers drücken, um den Gegner zu attackieren. Je schneller Du reagierst, desto höher sind Deine Gewinnchancen.



Achtung: Reagierst Du zu früh, also bevor das „!“ auf dem Bildschirm erscheint, ist das ein grober Regelverstoß. Bei zwei Verstößen wirst Du disqualifiziert und das Spiel ist zu Ende.



Nach jedem Sieg trittst Du gegen einen neuen Herausforderer an. Du mußt fünf Gegner besiegen, um den Level zu beenden. Auf dem Ergebnisbildschirm erscheinen dann die Bestzeiten der jeweiligen Kämpfe.



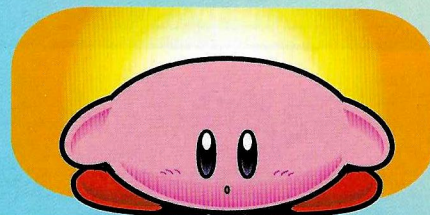
2-Spieler-Modus

In diesem Modus kannst Du bestimmen, wieviele Kämpfe Du gegen Deinen Mitspieler bestreiten möchtest. Maximal sind 99 Duelle einstellbar.



★ GAME OVER/CONTINUE ★

Scheiterst Du mit allen Kirbys, ist das Spiel zu Ende und der Bildschirm auf der rechten Seite erscheint. Wählst Du „Continue“, setzt Du das Spiel am Anfang des Levels fort, in dem Du gescheitert bist. Wählst Du „Game end“, kehrst Du zum Titelschirm zurück.





UTENSILIEN



Sternblock

Zerstöre ihn durch einen Kopfstoß, eine Spezialfähigkeit oder durch Einsaugen.



Bombenblock

Attackiere diesen Block wie einen Gegner, um die Bombe platzen zu lassen.



Kanone

In der Nähe dieser Kanone befindet sich eine Lunte. Entzünde sie, hüpfе in das Rohr und laß Dich überraschen.



Pflock

Bearbeite diese Pflöcke mit dem Hammer oder der Stein-Power.



Seil

Durchtrenne es mit einem Messer oder einem Schwert.



Aufzug

Betrete den Aufzug und drücke auf dem Steuerkreuz nach oben oder unten, damit er sich in Bewegung setzt.



Lore

Springe in die Lore und drücke den Y-Knopf. Sie bringt Dich direkt zu Deinem Bestimmungsort.



Gegnersymbol

Berührst Du eines dieser Symbole, kopierst Du sofort die Fähigkeit des gezeigten Gegners. Das kann sehr nützlich sein, wenn Du gerade keinen Begleiter zur Seite hast. Diese Symbole existieren in allen möglichen Varianten.



Kraft-Tomate

Sie füllt Deinen gesamten Energiebalken wieder auf.



Süßigkeiten

Nimmt Kirby diese Leckerei zu sich, ist er für eine bestimmte Zeit unbesiegbar.



Tup

Dieses Symbol erhöht die Zahl Deiner verbleibenden Kirbys.



Nahrung

Nahrung gibt Kirby einen Teil seiner verlorenen Energie zurück. Manche Gegner hinterlassen Nahrung nach dem Kampf.



GEGENSPIELER

Poppy Brüder

Sie springen nach rechts und links und werfen scharfe Bomben nach Kirby.



Stump Stumpf

Ein riesiger Baum, der Früchte oder Luftstöße zu seiner Verteidigung bereit hält.



Chefkoch Kawasaki

Er versucht, Kirby mit seiner Bratpfanne zu erwischen und ihn einzukochen.



Rudi Reifen

Er rammt Kirby mit Höchstgeschwindigkeit. Ernennst Du ihn zum Begleiter, kann Kirby ihn als Fortbewegungsmittel nutzen.



Fatty der Wal

Ein monströser Wal, dem man diese Beweglichkeit niemals zugetraut hätte.



Sir Kibble

Als Meister der Schwertkunst ist er im gesamten Dream Land bekannt.



Dyna Blade

Der gigantische Vogel attackiert Kirby auf zwei verschiedene Arten. Entweder mit seinen messerscharfen Klauen oder seinem Schnabel, dessen Reichweite dank des flexiblen Halses enorm ist.



König Nickerchen

Kirbys ewiger Widersacher versucht ihn einzusaugen oder mit dem Hammer dem Erdboden gleich zu machen.



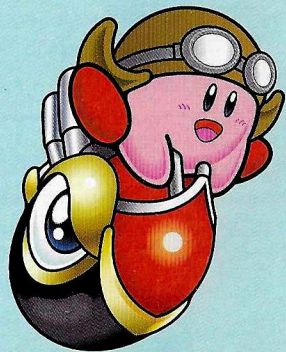
Die genannten Charaktere sind nur ein kleiner Teil derer, die Du im Spiel treffen kannst. Viele Überraschungen warten noch auf Dich!

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 fernmündlich mit allen Fragen zu 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-061-3118818**

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!