

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN GERMANY



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENTUNGSANLEITUNGEN,
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 GHOST TRAP™*
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.

INHALT

DIE GESCHICHTE	3
AUF GEHT'S!	5
CONTROLLER-FUNKTIONEN	6
SPIEL-MODI	7
WAS HEISST DAS BLOSS ALLES?	11
BESCHREIBUNG DES SPIELFELDS	
ÜBER BLOBS UND GEISTER	13
SPIELREGELN UND STRATEGIEN	
OPTIONEN	18
DIE TURNIERTEILNEHMER	20

Die Geschichte

Willkommen im Dream Land, einem kleinen und friedlichen Ort auf einem weit entfernten Stern. Unter den Einwohnern ist ein neues

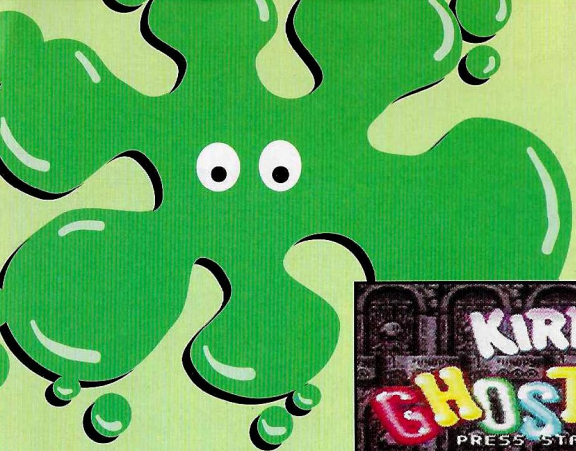
Spielfieber ausgebrochen: die Geisterfalle. Da nun jeder von sich behauptet, er sei der Beste, überlegt sich Kirby, ein landesweites Turnier auf die Beine zu stellen.

Gesagt, getan. Nach ein paar Wochen wird tatsächlich das erste Geisterfallen-Turnier eröffnet. Und als größtes Ereignis in der Dream Land-Geschichte kann nur ein Austragungsort in Frage kommen: Der Traumbrunnen!

Da jeder Dream Land-Bewohner schon seit Monaten geübt hat, ist sich jeder sicher, den heißbegehrten „Traumbrunnen Cup“ für sich zu entscheiden. Auch Kirby macht da keine Ausnahme.

Die Regeln für das Turnier sind ganz einfach: Jeder wird sich zu Fuß zum Traumbrunnen begeben. Sollten sich zwei Traumland-Bewohner treffen, müssen sie sich gegenseitig mit einem Geisterfallen-Spiel herausfordern. Nur der Sieger darf seinen Weg fortsetzen. Auf diese Weise reduziert sich die Anzahl der Teilnehmer solange, bis nur noch die Besten am Traumbrunnen aufeinandertreffen.

Wird es Kirby mit Deiner Hilfe schaffen, den Traumbrunnen zu erreichen? Kann er seine Träume wahr machen und die Veteranen des „Geisterfallen-Turniers“ aus dem Rennen werfen? Seine Träume liegen in Deiner Hand!



AUF GEHT'S!



Stecke die „Kirby´s Ghost Trap™“-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo und schalte es an. Nach ein paar Sekunden erscheint das Titelbild.

Drücke den Start-Knopf, wenn Du sofort loslegen möchtest.

Drücke nichts, lehne Dich zurück und warte einen Moment, um ein Demo-Spiel zu verfolgen.

Hinweis: In diesem Spiel ist es egal, ob Dein Controller im Controller-Anschluß 1 oder 2 in Deinem Super Nintendo steckt.

CONTROLLER-FUNKTIONEN

Steuerkreuz: Bewegt die Blobs, schaltet zwischen den Menüs hin und her und verändert Optionen

Select-Knopf: Aktiviert die Menü-Auswahl

Start-Knopf: Startet das Spiel, unterbricht es und nimmt es wieder auf

B-Knopf: Dreht die Blobs gegen den Uhrzeigersinn

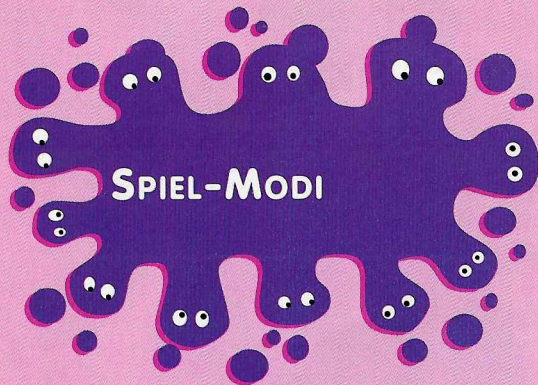
X-Knopf: Aktiviert die Menü-Auswahl

L- oder R-Knopf: Aktiviert die Menü-Auswahl

A- oder Y-Knopf: Dreht die Blobs im Uhrzeigersinn



Hinweis: Jeder Knopf aktiviert das angewählte Menü.



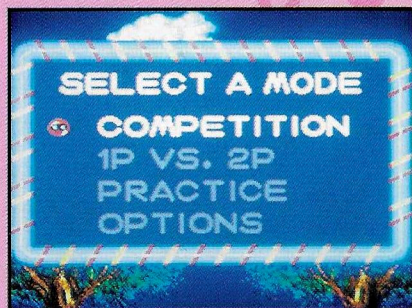
Competition

1P vs. 2P

Practice

Options

Auf dem Spiel-Modi-Bildschirm siehst Du vier unterschiedliche Spielvarianten. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den gewünschten Modus aus und drücke einen beliebigen Knopf, um loszulegen.



Competition (Wettbewerb)

Jetzt befindest Du Dich im 1-Spieler-Modus. Greife Kirby unter die Arme, um den heißersehten „Traumbrunnen Cup“ zu gewinnen.

Im Competition-Modus erscheint ein Level-Auswahl-Bildschirm. Je nach Deiner „Geisterfallen-Erfahrung“ kannst Du im Trainings-Level, Level 1 oder Level 4 Dein Glück versuchen. Bewege das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, um Deinen Level zu bestimmen und drücke einen beliebigen Knopf.

Jeder Level beginnt mit der Vorstellung Deines Gegners. Eine Stimme kündigt seinen Namen an.



Darauf folgt eine kurze Unterhaltung, bei der sich Kirby und sein Kontrahent ein kleines Wortgefecht liefern.



Nun startet der Wettkampf.

1P vs. 2P

Das ist der 2-Spieler-Modus oder anders gesagt, ein „Kopf-an-Kopf-Ghost Trap Showdown“.

Bei „1P vs. 2P“ erscheint ebenfalls ein Level-Auswahl-Bildschirm. Jeder Spieler kann nun seinen eigenen Level festlegen, je nachdem, wie sicher er sich fühlt. Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Pfefferschote und den entsprechenden Nummern bestimmt. Die Levels gliedern sich wie folgt: Mild (#1), Medium (mittel) (#2), Spicy (gut gewürzt) (#3), Hot (sehr scharf) (#4) und Cajun (höllisch) (#5). Je schärfer die Pfefferschote, desto schwieriger ist der Level.

Nachdem sich beide Spieler entschieden haben, beginnt das Spiel.

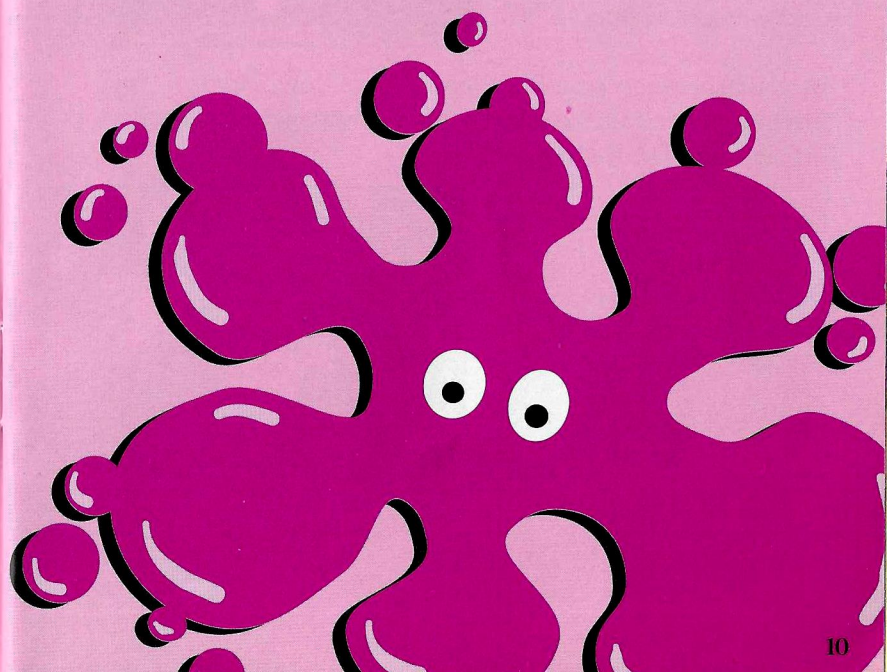
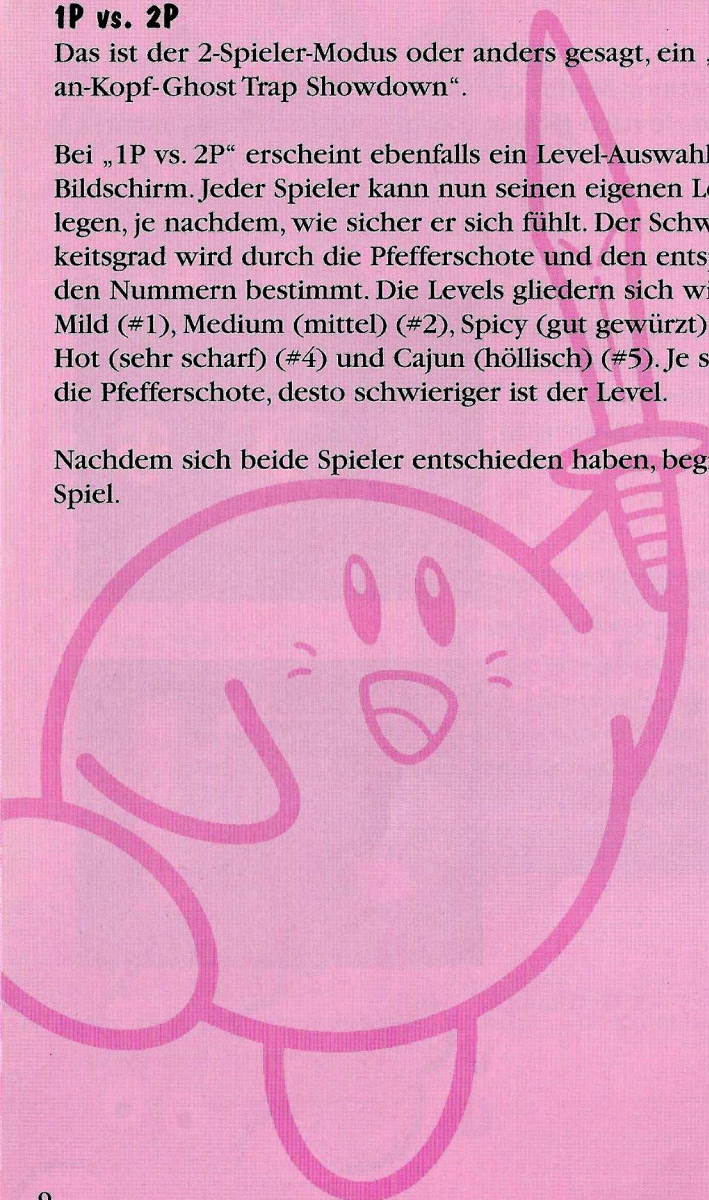
Practice (Training)

Das ist der Übungs-Modus. Hier kannst Du alleine oder zu zweit trainieren, um die Taktiken zu erlernen. In diesem Modus sind die Geister-Lawinen ausgeschaltet. Das bedeutet, daß Du keinen Einfluß auf die Spielhälfte Deines Gegners nehmen kannst. Es findet also kein Wettbewerb statt.

Auch im Trainings-Modus legt jeder Spieler seinen eigenen Schwierigkeitsgrad fest. Der Vorgang gleicht dem des 2-Spieler-Modus. Mild (#1) ist einfach, Spicy (#3) ist normal und Cajun (#5) ist schwer.

Nachdem sich beide Spieler entschieden haben, beginnt das Training.

Näheres zu den Optionen findest Du auf Seite 18.



WAS HEISST DAS BLOSS ALLES?

Der Bildschirm besteht aus drei wichtigen Teilen:

- Spielfeld von Spieler 1
- Spielfeld von Spieler 2
- Der mittlere Info-Abschnitt

Beide Spielfelder sind identisch. Das linke wird mit Controller 1 gespielt, während das rechte von Controller 2 gesteuert wird. So kannst Du im 1-Spieler-Modus ein beliebiges Spielfeld wählen.



Blobs erscheinen paarweise am oberen Spielfeldrand. Auf ihrem Fall nach unten kannst Du sie bewegen und drehen, bis sie den Boden erreichen.

Das Spielfeld erreichen die Blobs durch eine Öffnung. Sollte sich diese blockieren, hat es sich „ausgeblobt“!



Im Competition-Modus besteht der einzige Unterschied zwischen der Spielfläche von Kirby und der seines Gegners, daß in der letzteren ein Fenster mit dem Kontrahenten zu sehen ist. Deaktiviere die „Face“-Option (OFF), wenn er nicht in seinem Spielfeld auftauchen soll. (Siehe Seite 18)

Der Info-Abschnitt in der Mitte zeigt die folgenden Informationen an (von oben nach unten):

- Das nächste Blob-Paar
- Die Namen der Charaktere (abgekürzt)
- Die aktuelle Stage-Nummer
- Kirbys VIP-Loge, von der aus er Dich anfeuert!
- Die Scores der Spieler befinden sich jeweils am unteren Spielfeldrand



Im 1-Spieler-Modus übernimmt der Spieler grundsätzlich die Rolle von Kirby.

ÜBER BLOBS UND GEISTER

Blobs

Blobs erscheinen immer paarweise. Mal in der gleichen Farbe, mal nicht. (Wirf ab und zu einen Blick auf das „NEXT“-Fenster, um zu wissen, wie sich das nächste Blob-Paar zusammensetzt.)



Der erste der beiden Blobs, der auf der Spielfläche erscheint, wird der „Master-Blob“ sein.

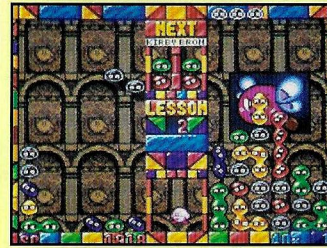
Du erkennst ihn an seinem blinkenden weißen Umriß. Wenn Du das Blob-Paar drehst, wird der Master-Blob seine Position beibehalten, während der zweite Blob wie ein Satellit um ihn herumkreist.

Blobs gibt es in fünf glorreichen Farben. Jedesmal, wenn zwei oder mehr Blobs gleicher Farbe nebeneinander liegen (horizontal oder vertikal), verschmelzen sie. Sind vier oder mehr Blobs „zusammengeblot“, explodieren sie und die Gruppe verschwindet.



Geister

Geister sind äußerst lästig. Sie blockieren nämlich Dein Spielfeld! Sie verhalten sich auch nicht wie Blobs und können nur eliminiert werden, wenn benachbarte Blobs explodieren.



Geister erscheinen beim Gegenspieler, indem mehrere Blobs durch geschicktes Plazieren eines einzigen Blob-Paares zum Explodieren gebracht werden.

Kurz bevor diese Geister in das Spielfeld purzeln und den normalen Spielverlauf durcheinander bringen, erscheinen sie über dem Spielfeld in Form von Geister-Symbolen und dienen als Warnung. (Siehe Seite 17)



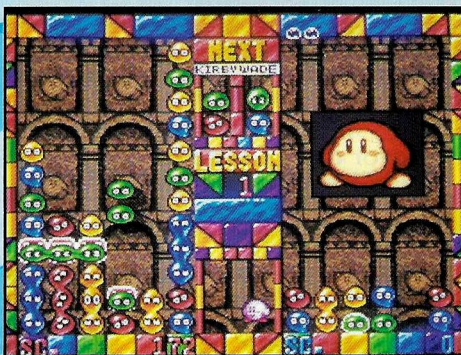
STRATEGIEN

Versuche, so viele Geister wie nur möglich zu produzieren und Deinen Gegner mit Geister-Lawinen zuzuschütten. Geister lassen sich einfach durch das Explodieren von einzelnen Blob-Gruppen herbeirufen, aber die gemeinste und erfolversprechendste Geisterbeschwörung ist und bleibt die Kettenreaktion.

Eine Kettenreaktion besteht aus der Explosion mehrerer Blob-Gruppen hintereinander, ausgelöst durch ein einziges Blob-Paar.

Das Prinzip ist eigentlich ganz einfach. Wenn eine Gruppe von Blobs explodiert, verschwindet diese und sämtliche Blobs und Geister,

die sich darüber befanden, fallen in den freigewordenen Platz. Demnach hängt die Anzahl der Kettenreaktionen von der Platzierung Deiner Blobs ab. Hier nun ein Beispiel für eine Kettenreaktion:



Beachte, daß der Stapel ganz rechts aus Blobs besteht, die der Spieler als unbrauchbar angesehen hat.

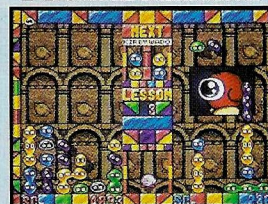
Bei einer erfolgreichen Kettenreaktion hörst Du einen Kommentar. Diese Stimmen dienen gleichzeitig als Belohnung für einen cleveren Spielzug und als Warnung für den Gegner. Bei mehreren Kettenreaktionen hörst Du eine ganze Reihe von Stimmen, jeweils eine pro ausgelöster Reaktion.

Nun ein paar Beispiele für Kettenreaktionen:

1 Kettenreaktion



2 Kettenreaktionen



3 Kettenreaktionen



Bedenke immer, daß die Anzahl der Geister, die auf Deinen Gegner fallen, mit der Anzahl produzierter Kettenreaktionen wächst.

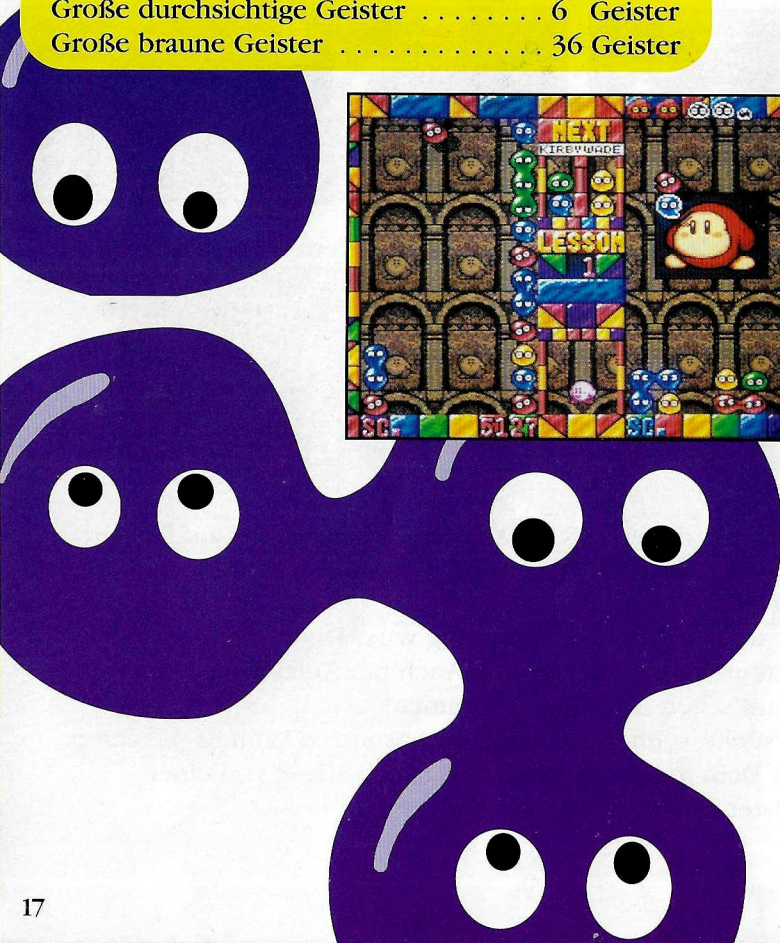
Mit wachsender Spielerfahrung wirst Du immer größere Kettenreaktion hervorrufen. Auch per Zufall kann es zu gigantischen Reaktionen kommen!

Versuche, schnell zu reagieren, ansonsten kann es passieren, daß Dein mühevoll aufgebauter Blob-Stapel von einer Geister-Lawine zugedeckt wird.

GEISTER-WARNUNG!

Kurz bevor sich eine Geister-Lawine auf Deinen Gegner stürzt, erscheint eine Geister-Warnung über dem Spielfeld. Es gibt drei Arten von Geister-Warnungen, wobei jede die Anzahl der fallenden Geister anzeigt:

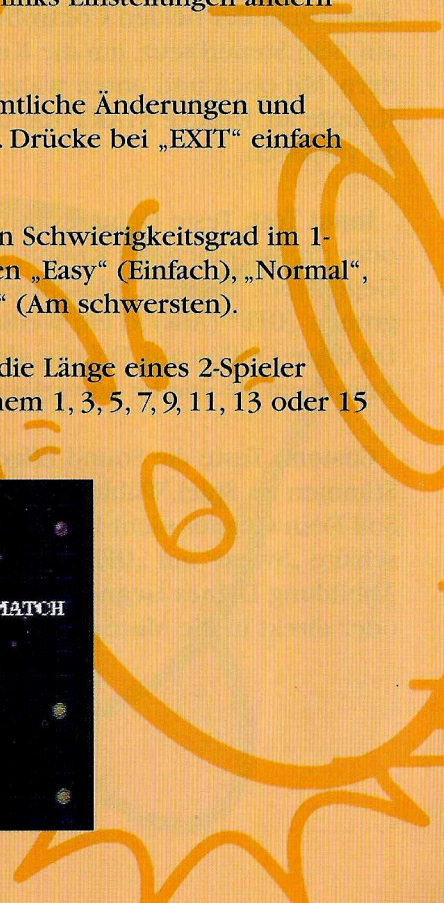
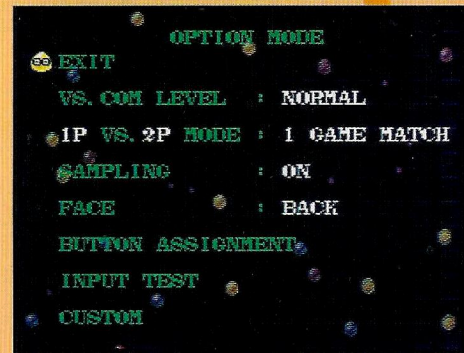
Kleine durchsichtige Geister 1 Geist
Große durchsichtige Geister 6 Geister
Große braune Geister 36 Geister



OPTIONEN

Wenn es bei den Optionen nicht extra vermerkt wird, dann lassen sich mit dem Steuerkreuz sämtliche Einstellungen auf dem Options-Bildschirm durchführen. Mit oben und unten auf dem Steuerkreuz durchblätterst Du das Optionsmenü, während sich mit rechts und links Einstellungen ändern lassen.

- **Exit:** Damit bestätigst Du sämtliche Änderungen und gelangst zum Titelbild zurück. Drücke bei „EXIT“ einfach einen beliebigen Knopf.
- **Vs. Com Level:** Verändert den Schwierigkeitsgrad im 1-Spieler-Modus. Wähle zwischen „Easy“ (Einfach), „Normal“, Hard (Schwer) oder „Hardest“ (Am schwersten).
- **1P vs. 2P-Modus:** Bestimmt die Länge eines 2-Spieler vs.-Spiels. Wähle zwischen einem 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 oder 15 Runden Match.

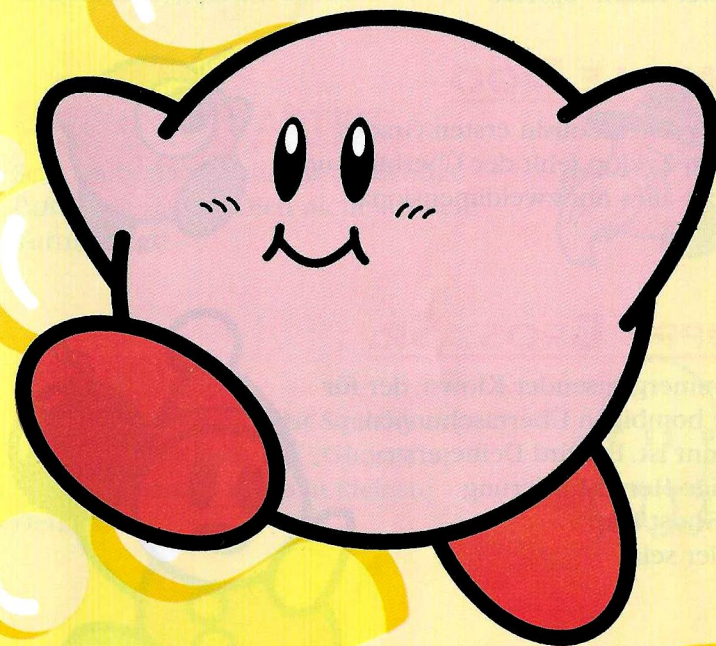


- **Sampling:** Stellt die Stimmen aus (**OFF**) oder ein (**ON**).
- **Face:** Wechselt die Darstellung des Fensters mit der Abbildung des Gegners im 1-Spieler-Modus. Wähle zwischen „Front“ (Vorne), „Back“ (Hinten) und „Off“ (Aus).
- **Key Assignment:** Bestimmt die Knopf-Belegung für beide oder einen der beiden Controller. Drücke rechts und links auf dem Steuerkreuz, um die Knopf-Funktionen zu verändern. Mit oben und unten wählst Du die unterschiedlichen Knöpfe an. Drücke **START**, um diese Option aufzurufen und zu verlassen.
- **Input Test:** Teste Deine Controller. Betätige das Steuerkreuz oder drücke einen der Knöpfe und das entsprechende Gegenstück auf dem Bildschirm ändert sich von einem grünen „**OFF**“ (Aus) in ein weißes „**ON**“ (An). Mit **START** rufst Du diese Option auf. Drücke gleichzeitig den L- und R-Knopf, um sie wieder zu verlassen.
- **Custom:** Teste die Sound Effects oder die verschiedenen Stimmen im Spiel. Wähle zwischen „Stereo“ oder „Mono“. Soll Dein Gegner nicht ins Schwitzen kommen? Dann schalte „Sweat“ auf „**OFF**“ oder plaziere doch mal die Abbildung Deines Gegners nach oben (**HIGH**), unten (**LOW**) oder direkt in die Mitte (**MIDDLE**) des Spielfelds.

DIE TURNIERTEILNEHMER

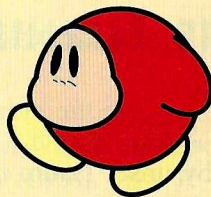
KIRBY

Kirby, unser Traum Land-Held wird durch den Spieler repräsentiert.



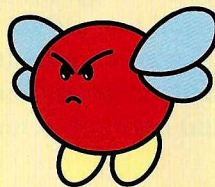
WADDLE DEE

Ein heulendes Häufchen Elend. Waddle Dee ist von allen Gegnern am einfachsten zu besiegen.



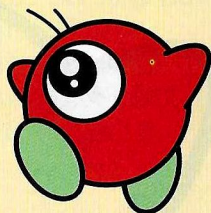
BRONTO BURT

Ein rabiater Rabauke, dem gezeigt werden muß, wo es lang geht. Zum Glück ist er kein besonders guter „Geister-Fallen“-Spieler.



WADDLE DOO

Waddle Dees Cousin ersten Grades. Diesem Zyklop fehlt der Überblick und er sieht alles nur zweidimensional.



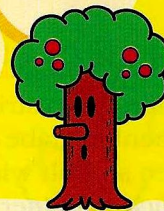
POPPY BROS. SR.

Ein immergrinsender Clown, der für seine bombigen Überraschungen bekannt ist. Er wird Deine erste richtige Herausforderung im „Ghost Trap“-Turnier sein.



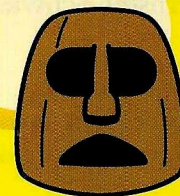
WHISPY WOODS

Ein alter Bekannter von Kirby, der aus besonderem Holz geschnitzt ist. Whispy ist die wohl mächtigste Eiche im gesamten Dream Land.



KABU

Beweglich ist er nicht gerade, aber als störendes Objekt gibt es keinen lästigeren Gegner für Kirby.



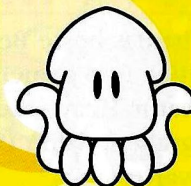
BROOM HATTER

Sein Sauberkeitswahn ist berüchtigt. Paß ja auf, daß er Dich nicht aus dem Turnier fegt!



SQUISHY

Beim Kartenmischen ist Squishy ungeschlagen aber auch das „Ghost-Trap“-Spiel beherrscht er bis in kleinste Detail.



LOLOLO UND LALALA

Was für ein frustrierendes Pärchen! Begrabe die beiden so früh wie nur möglich mit einer Geister-Lawine, sonst steckst Du in ernstesten Schwierigkeiten.



BUGZZY

Laß Dich von seinem aggressiven Äußeren nicht einschüchtern!



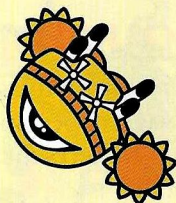
PAINT ROLLER

Ups, aufgepaßt! Wenn er Dich einmal erwischt hat, gibt es kein Entkommen mehr.



HEAVY MOLE

Er ist das beste Beispiel für eine hinterhältige und gemeine unterirdische Kreatur. Heavy Mole wird Dich begraben, wenn Du es am wenigsten erwartest.



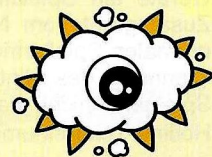
MR. SHINE UND MR. BRIGHT

Noch ein gefährliches Duo. Die freundlichen Namen täuschen! Sei auf der Hut!



KRACKO

Wenn Du bislang glaubtest, Thor sei der Gott des Donners, dann wirst Du ab jetzt eines Besseren belehrt.



METAKANIGHT

Ritterlich bis zum bitteren Ende. Metaknight hält sich selbst für unbesiegbar. Ist er es wirklich?



KING DEDEDE

Ausgerechnet Kirbys Erzrivale ist die Nummer 1 unter den „Ghost-Trappern“ im Dream Land und er ist nicht gerade gut auf Kirby zu sprechen. Hier wird sich zeigen, wer der Beste ist!



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 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.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 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!