

NINTENDO DS™

NTR-AKWP-FHG

Kirby

Mouse Attack™



SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Thank you for selecting the KIRBY™: MOUSE ATTACK Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu KIRBY™: LES SOURIS ATTAQUENT pour la console de jeu Nintendo DS™.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du den Nintendo DS, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

IMPORTANT: Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Nintendo DS, de Game Card, spelcassette of de accessoire gebruikt, aandachtig de bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. De handleiding bevat tevens belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar de handleiding om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit dem Nintendo DS-System.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met de Nintendo DS.



2-4

DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTERGELADEN WERDEN.

JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.

DRAADLOZE DOWNLOAD PLAY

MET DIT SPEL KUNNEN DRAADLOOS MULTIPLAYER-GAMES WORDEN GESPEELD, DIE VAN ÉÉN GAME CARD WORDEN GELADEN.



2-4

DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL

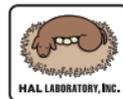
DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.

JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.

DRAADLOZE MULTI-CARD PLAY

MET DIT SPEL KUNNEN DRAADLOOS MULTIPLAYER-GAMES WORDEN GESPEELD, ALS ELKE NINTENDO DS IS VOORZIEN VAN EEN GAME CARD MET DIT SPEL.



Nintendo®

© 2006 – 2007 HAL LABORATORY, INC./NINTENDO. DEVELOPED BY FLAGSHIP. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY HAL LABORATORY, INC. AND NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2006 – 2007 HAL LABORATORY, INC./NINTENDO. DEVELOPPE PAR FLAGSHIP. TOUS DROITS, Y COMPRIS CEUX DU JEU, DU SCENARIO, DE LA MUSIQUE ET DU PROGRAMME, RESERVES PAR HAL LABORATORY, INC. ET NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2007 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

Deutsch	4
Français	40
Nederlands	76



Un début d'après-midi à Dream Land...

Tout est si calme que même les nuages sont assoupis.

Et voilà venu le moment dont Kirby raffole : le goûter !

Le délice du jour est une alléchante part de gâteau à la fraise !

MIAM !

Hé ! Le gâteau que Kirby allait manger a disparu ! Un délicieux gâteau à la fraise, si doux, si sucré... C'est un coup de ce vorace Roi DaDiDou ! Aucun doute !

Il faut récupérer le précieux gâteau ! En route !

Ainsi débute la nouvelle aventure de Kirby...



<i>Personnages</i>	42
<i>Commencer à jouer</i>	44
<i>Commandes</i>	46
<i>Contrôler Kirby</i>	48
<i>Attaquer</i>	50
<i>Copier</i>	51
<i>Fond d'écran</i>	54
<i>Progresser dans l'aventure</i>	56
<i>Utiliser les gadgets</i>	60
<i>Objets</i>	61
<i>Collection</i>	62
<i>Mini-jeux</i>	63
<i>Jeu multijoueur</i>	64
<i>Communication sans fil DS (jeu une carte)</i>	67
<i>Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)</i>	68
<i>Crédits</i>	70

Dans ce manuel, les captures d'écran sont entourées d'un cadre **rouge** pour l'écran supérieur et d'un cadre **bleu** pour l'écran tactile (écran inférieur).

Personnages



Kirby

La petite boule rose tendre au gigantesque appétit reprend du service. Cette fois, Kirby va utiliser ses dons d'imitation pour retrouver le gâteau à la fraise qu'on lui a dérobé.

Roi DaDiDou

Depuis son château niché là-haut, dans les montagnes, le roi DaDiDou règne sur tout Dream Land. Serait-il à l'origine de la disparition du gâteau de Kirby ? Seul l'avenir nous le dira...



Les Squeaks

C'est un gang de voleurs intergalactiques dont les talents variés leur permettent de mettre la patte sur les trésors de tout acabit. Daroach en est le chef, Spinni, la vitesse, Storo, les muscles, Doc, le cerveau et les Squeakers jaunes, bleus et verts, les sous-fifres.



Spinni



Doc



Squeakers



Daroach



Storo

Commencer à jouer

Assurez-vous que la console Nintendo DS™ est éteinte. Insérez la carte DS Kirby™: LES SOURIS ATTAQUENT dans le port carte DS jusqu'à que vous entendiez un clic.

- 1 Après avoir allumé la console, lisez les informations de l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** (ci-contre) puis touchez l'écran tactile pour accéder au **menu principal Nintendo DS**.



- 2 Sur le **menu principal Nintendo DS**, touchez le panneau KIRBY: LES SOURIS ATTAQUENT NINTENDO pour lancer le jeu.
 - Si votre console est en **mode automatique**, le **menu principal Nintendo DS** n'apparaîtra pas et le jeu se lancera automatiquement. Consultez le **mode d'emploi** de votre Nintendo DS pour en savoir plus.



- 3 Sur l'**écran titre**, touchez START pour accéder à l'**écran de sélection du fichier**.



- 4 Trois fichiers apparaissent à l'**écran de sélection** du fichier. Touchez le fichier que vous désirez utiliser et vous accéderez à l'**écran de choix du jeu**.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de la console Nintendo DS pour de plus amples informations.

Écran de choix du jeu

Touchez l'une des options suivantes pour la choisir.



AVENTURE (p. 56)	Contrôlez Kirby et chassez les trésors.
COLLECTION (p. 62)	Consultez la collection d'objets que vous avez rassemblés.
MINI-JEU (p. 63)	Jouez à l'un des trois mini-jeux disponibles.
EFFACER FICHIER	Efface le fichier de jeu actif.



A propos de la sauvegarde

Votre progression dans le jeu est automatiquement sauvegardée quand vous atteignez un objectif (p. 58). Pour effacer des données, sélectionnez le fichier de données que vous désirez effacer et choisissez EFFACER FICHIER. Vous pouvez aussi réinitialiser toutes les données du jeu en maintenant simultanément les boutons A, B, X, Y, L et R appuyés pendant le chargement du jeu, avant que l'**écran titre** ne s'affiche. **Attention : cette opération efface définitivement toutes vos données de jeu sauvegardées, vous ne pourrez donc pas les récupérer.**

- Si vous éteignez la console, les vies qu'il reste à Kirby (p. 56) reviennent à trois et les objets du fond d'écran (p. 54) disparaissent au redémarrage de la console.

Commandes

Ceci est un jeu d'action où vous contrôlez Kirby. Pour voir ce que peut faire Kirby, consultez les **pages 48 à 49**.

- Les lettres en bleu indiquent les commandes pour les sélections de menu. Les lettres en noir indiquent les commandes pour aider Kirby dans ses aventures.
- Fermez la console Nintendo DS pour activer le **mode veille** et économiser la batterie. Ouvrez la console pour reprendre la partie.
- Appuyez simultanément sur START, SELECT, et les boutons L et R pour revenir à l'**écran titre**.
- Lorsque vous jouez à ce jeu sur une Nintendo DS (NTR-001), veuillez vous référer au mode d'emploi de votre Nintendo DS.

Ecran supérieur

Bouton L

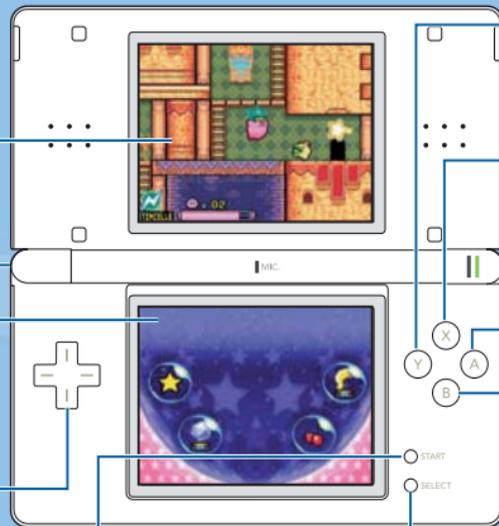
Ecran tactile (écran inférieur)

Commandes tactiles

Si vous utilisez l'un de vos doigts pour jouer, veillez à ne pas griffer l'écran avec votre ongle ou tout autre matériau rigide.

Manette +

- **↑ ↓ ← →** .. Choisir un élément de menu
- **↑** Flotter
- **↓** S'accroupir
- **← →** Se déplacer
- **← →** Appuyez deux fois rapidement dans une direction pour sprinter
- **↓ + les boutons A, B ou Y** .. Faire une glissade
- **↓** Avaler (quand Kirby a la bouche pleine)



Bouton Y

- Sauter
- Flotter (appuyer de manière répétée)

Bouton X

- Eliminer un don copié

Bouton R

Bouton A

- Confirmer
- Sauter
- Flotter (appuyer de manière répétée)

Bouton B

- Annuler
- Aspirer
- Utiliser un don copié (quand disponible)
- Cracher (quand Kirby a la bouche pleine)
- Souffler (quand Kirby flotte)

START

- Confirmer
- Ouvrir l'**écran de pause (p. 57)**

SELECT

- Eliminer le don copié



Contrôler Kirby

Voici certaines des actions de base de Kirby. Utilisez ces actions ainsi que les gadgets (p. 60) qui parsèment le jeu pour progresser et atteindre des objectifs (p. 58).

Actions au sol



Marcher



Sprinter



Appuyez deux fois rapidement dans une direction pour sprinter.

Actions utilisant +



S'accroupir



+ A ou B ou Y

Faire une glissade



Actions en vol



Sauter

Utilisez cette commande pour vous projeter dans les airs.



Flotter

Utilisez cette technique pour traverser les airs avec aisance.



Cracher une bouffée d'air

Utilisez cette technique pour cracher une bouffée d'air et revenir au sol.

Actions aquatiques



Nager

Utilisez la manette + pour nager et appuyez sur les boutons A ou Y pour remonter vers la surface.



Cracher de l'eau

Utilisez cette technique pour balayer vos ennemis d'un puissant jet d'eau.

Autres actions



Utilisez ceci pour passer par les portes.



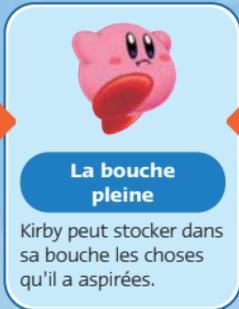
Utilisez ceci pour monter et descendre des échelles.

Note !

Kirby peut causer des dégâts à ses ennemis en les percutant en glissant, ou en les attaquant en leur crachant de l'air ou de l'eau dessus.

Attaquer

Utilisez les techniques suivantes pour attaquer des ennemis. Il vous faudra toucher à plusieurs reprises les ennemis ayant beaucoup de vie (p. 57) pour les vaincre, tandis que certains autres sont tout simplement invulnérables. Soyez prudent !



Copier

Si Kirby avale un ennemi qui a un don spécial, il peut copier ce don et se l'approprier. Utilisez ces dons copiés ainsi que les gadgets (p. 60) pour progresser dans votre quête.

Utiliser les dons

Appuyez sur le bouton B pour utiliser le don copié. Vérifiez la description des dons sur l'écran de pause (p. 57).

Utilisez les dons copiés dans certaines zones pour...



... créer des ponts ou d'autres objets pour vous aider à progresser.



Note !

Si Kirby subit des dégâts, le don s'échappera de son corps sous la forme d'une étoile. Aspirez l'étoile vagabonde et Kirby retrouvera le don échappé.



Se débarrasser d'un don

Pour vous débarrasser d'un don, appuyez sur le bouton X ou SELECT. Le don s'extraira de son corps sous la forme d'une étoile.



Quelques dons

Voici quelques-uns des dons que Kirby peut imiter. Il y en a de nombreux autres ; essayez de tous les trouver !

Animal

Kirby ANIMAL a de longues griffes acérées qui sont tout autant utiles pour attaquer les ennemis que creuser les sols meubles.



Métal

Kirby METAL est très lourd et terriblement lent, mais il est aussi quasiment invulnérable.



Bulle

Kirby BULLE possède le pouvoir d'enfermer ses ennemis dans des bulles de savon (p. 54).



Feu

Kirby FEU est chaud, chaud, chaud ! Utilisez ses flammes pour carboniser ses ennemis ou l'entourer d'un manteau de feu et foncer droit devant. Il peut aussi brûler l'herbe et allumer les mèches.



Épée

Kirby EPEE fait tournoyer sa lame à toute vitesse en un tourbillon dévastateur. Il peut aussi couper cordes et herbes.



Étincelle

Kirby ETINCELLE est une vraie dynamo et électrifie ses adversaires d'un éclair. Il peut aussi chevaucher un nuage orageux et frapper une large zone de ses éclairs.

Glace

Kirby GLACE peut geler ses ennemis sur place avec son souffle hivernal. Il peut aussi envoyer les ennemis gelés dans des glissades pour percuter d'autres adversaires.



Fond d'écran

Une fois que vous êtes dans un niveau de jeu (p. 57), le fond d'écran s'affiche sur l'écran tactile. C'est là que vous verrez les coffres au trésor et les bulles objets que Kirby porte. Kirby peut porter jusqu'à cinq de ces objets.

Bulles objets

Les bulles peuvent contenir l'une des deux choses suivantes : un objet (p. 61) ou un don. Kirby peut récupérer ces bulles en les touchant ou en les avalant quand elles apparaissent dans un stage.



Utiliser les bulles objets

Touchez une bulle contenant un objet pour l'utiliser. Touchez une bulle contenant un don pour que Kirby puisse l'utiliser.



Nettoyer le fond d'écran

Sélectionnez une bulle dont vous voulez vous débarrasser et faites-la glisser vers le haut. La bulle atterrira dans la bouche de Kirby et il vous suffira alors d'appuyer sur le bouton B pour la cracher.



Mélanger les bulles

Si vous faites glisser une bulle sur une autre bulle de même type, les deux bulles fusionneront et se transformeront. Mélangez deux objets et l'objet résultant sera plus puissant. Mélangez deux dons et vous obtiendrez un don différent.

Réunissez deux bulles...



... et elles se transformeront en une nouvelle bulle.



Trésors

Il y a deux types de coffres au trésor dans le jeu : normal et grand. Vous pouvez les ouvrir pour en révéler le contenu après avoir fini un niveau (p. 58). Soyez prudent ! Les Squeaks veulent mettre la patte sur tous les grands coffres et vous attaqueront quand vous en trouverez un. Faites de votre mieux pour protéger le coffre jusqu'à ce que vous soyez en sécurité (p. 59).

Coffre au trésor normal



Grand coffre au trésor



Progresser dans l'aventure

Guidez Kirby à travers une succession de stages, puis venez à bout du boss de niveau pour passer au niveau suivant.

Entrées de niveaux et de stages

Aux entrées de niveaux, choisissez le niveau que vous désirez jouer, puis choisissez le stage aux entrées de stages. Une fois votre choix fait, appuyez sur le bouton A pour le confirmer ou aller voir votre COLLECTION (p. 62).

Don actuel

Cette icône en forme de parchemin indique que Kirby a des parchemins de don (p. 62).

Portail

Utilisez-les pour revenir aux entrées de niveaux.

Coffres au trésor obtenus (Stage)

Une ★ en rotation sur un stage signifie vous avez collecté tous les trésors de ce stage.



Coffres au trésor obtenus (Niveau)

Une ★ sur un niveau indique que vous avez récupéré tous les trésors.

Jauge de vie de Kirby et vies restantes.

Compteur de coffres au trésor

Indique le nombre de coffres au trésor que vous avez trouvés ainsi que le nombre de coffres au trésor qu'il vous reste à découvrir. Les coffres au trésor trouvés pour ce stage sont indiqués en couleur.

Stages

Dirigez Kirby et essayez d'atteindre l'objectif (p. 58) à la fin du stage. La jauge de vie de Kirby diminue quand celui-ci touche un ennemi ou quand il subit une attaque ennemie. Si la jauge se vide, Kirby perd une vie. Si Kirby perd toutes ses vies, vous avez perdu.

Jauge de vie de Kirby et vies restantes

Don actuel



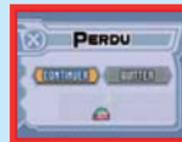
Jauge de vie de l'ennemi

Écran de pause

Vous pouvez accéder à l'écran de pause à tout moment pendant la partie en appuyant sur START. Vous pouvez consulter les commandes pour le don que Kirby utilise en ce moment. Quand vous rejouez un stage déjà réussi, vous pouvez appuyer sur SELECT pour retourner aux entrées de stages.

Écran "Perdu"

Sélectionnez CONTINUER pour continuer à jouer ou QUITTER pour arrêter de jouer.



Se diriger vers l'objectif

Chaque stage est divisé en sections, connectées par des portes. Passez ces portes pour parvenir à la section suivante. Passez les portes de fin de stage pour finir le stage.



Porte normale



Porte de fin de stage

Jeu bonus

Une fois que vous avez atteint une fin de stage, un jeu bonus commence. Kirby se trouve à l'intérieur d'un canon qui tourne. Appuyez sur les boutons A, B, X ou Y pour l'éjecter. Si Kirby passe à travers un objet (p. 61), il est à lui ! Vous pouvez ainsi augmenter la jauge de vie de Kirby voire même augmenter le nombre de vies qu'il lui reste.



Ouvrir les coffres au trésor

Quand vous avez fini un jeu bonus, vous pouvez ouvrir les coffres au trésor que vous avez trouvés pour prendre les objets de collection qui se trouvent à l'intérieur (p. 62). Si vous transportez des coffres au trésor que vous aviez découverts auparavant, ils renfermeront des bulles objets plutôt que des objets de collection.



Ne laissez pas les Squeaks voler des coffres au trésor

Quand Kirby ramasse un grand coffre au trésor, les Squeaks surgiront pour essayer de s'en emparer. Faites de votre mieux pour atteindre la fin du niveau sans perdre le coffre.

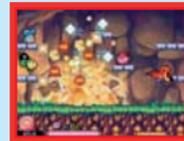
Comment reprendre les grands coffres au trésor

Si vous attaquez un membre des Squeaks qui transporte un grand coffre au trésor, ce personnage laissera tomber le coffre. Bien sûr, si Kirby subit des dégâts, il laissera lui aussi tomber le coffre qu'il tient (grand ou petit), alors soyez vigilant !



Note !

Les membres des Squeaks se dirigent toujours vers un repaire quand ils ont raflé un grand coffre au trésor. Pour récupérer le coffre, Kirby doit vaincre tous les ennemis dans le repaire.



Utiliser les gadgets

Il y a une tonne de gadgets éparpillés dans chaque stage. Trouvez-les et utilisez-les pour modifier le décor ou emprunter des raccourcis dans le stage.

Canon

Allumez la mèche avec du feu ou un autre don, puis grimpez dedans et préparez-vous au décollage.



Bloc bombe

Attaquez un bloc bombe et il explosera, détruisant avec lui les obstacles à proximité et créant de nouvelles voies.



Étoile Warp

Tout ce que vous avez à faire avec une étoile Warp, c'est de la toucher, puis de vous accrocher. Les étoiles Warp emmènent automatiquement Kirby à la prochaine section du stage actuel.



Interrupteur

Touchez ou attaquez les interrupteurs pour actionner portes, portails et autres systèmes qui entravent la progression de Kirby.



Objets

Touchez ou aspirez les objets trouvés en chemin pour les utiliser. Ces objets sont très utiles, aussi faites-en bon usage pour guider Kirby à travers les stages.

★ Bulle Kirby

Combinez-en trois sur le fond d'écran pour donner une vie supplémentaire à Kirby.



★ 1Up

Donne une vie supplémentaire à Kirby.



★ Sucette

Confère une invincibilité temporaire à Kirby, lui permettant de foncer dans ses adversaires sans peur ni dégâts.



★ Maxi-Tomate

Restaure intégralement la jauge de vie de Kirby.



★ Boisson Énergétique

Restaure une partie de la jauge de vie de Kirby.



Collection

Vous récoltez des objets de collection en fin de stage grâce aux coffres au trésor obtenus. Ces objets sont essentiels pour progresser et finir le jeu. N'en ratez pas !

Collection

Choisissez COLLECTION sur l'**écran de choix du jeu** ou appuyez sur START à l'entrée d'un niveau ou à l'entrée d'un stage pour accéder à la collection. Touchez les bulles pour voir les objets de collection.



Objets de collection

Voici un échantillon des objets de collection à trouver dans le jeu.

VITALITE	Collectez-en deux pour augmenter la jauge de vie maximum d'un point.
PARCHEMIN DE DON	Utilisez-le pour obtenir une nouvelle technique pour un don.
AEROSOL	Appliquez la couleur de votre choix à Kirby.
ETOILE-SCEAU	Rassemblez-en cinq et finissez le niveau 6 pour une surprise.
LECTEUR AUDIO	Pour écouter des sons et mélodies du jeu.

Mini-jeux

Vous jouez aux mini-jeux en touchant ou en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile. Vous pouvez utiliser la communication sans fil DS pour inviter jusqu'à trois autres joueurs à jouer avec vous.

Commencer à jouer avec les mini-jeux

Sélectionnez MINI-JEUX sur l'**écran de choix** du jeu pour accéder à l'**écran des mini-jeux**. Choisissez l'un des trois mini-jeux (p. 66), puis choisissez le nombre de joueurs.

Choisir le nombre de joueurs

Si vous choisissez UN JOUEUR, vous affronterez l'ordinateur. Choisissez un niveau de difficulté et commencez à jouer. Si vous choisissez MULTI-CARTES ou UNE CARTE, vous pourrez alors affronter jusqu'à trois autres joueurs (p. 64 - 65).



Quand un mini-jeu prend fin

Quand vous terminez un mini-jeu, l'écran ci-contre s'affiche. Choisissez CONTINUER, QUITTER ou AUTRE JEU.



Jeu multijoueur

Vous pouvez affronter vos amis grâce à la communication sans fil DS. Pour cela, consultez la section Communication sans fil DS, p. 67 à 69.

Jeu multi-cartes

1 Sélectionnez le jeu auquel vous désirez jouer, puis choisissez MULTI-CARTES. Le joueur 1 (la console hôte) choisit alors OUV. SALLE et attend que les autres joueurs le rejoignent.



2 Sur l'écran des consoles des autres joueurs (les consoles clientes), s'affiche la liste des salles ainsi que les noms des consoles hôtes. Choisissez la salle que vous désirez rejoindre.



3 Les noms des joueurs participant s'affichent sur l'écran supérieur du joueur 1. Quand il y a assez de joueurs, le joueur 1 touche START. Le jeu commence après que le joueur 1 a décidé du niveau de difficulté.



Le joueur 1 choisit le type de jeu et sa difficulté.

Jeu une carte

Avec le TELECHARGEMENT DS, vous pouvez jouer jusqu'à quatre joueurs avec une seule carte DS.

1 Le joueur 1 (la console hôte), choisit le mini-jeu, puis JEU UNE CARTE.

2 Les joueurs sans carte DS (les consoles clientes) choisissent TELECHARGEMENT DS sur le **menu principal Nintendo DS** et commencent le téléchargement du jeu.

3 Les noms des joueurs inscrits s'affichent sur l'écran supérieur du joueur 1. Quand il y a suffisamment de joueurs, le joueur choisit TELECHARGER. Le jeu commence après que le joueur 1 a choisi la difficulté.

Le joueur 1 choisit le type de jeu et sa difficulté.

Les joueurs qui téléchargent les données de mini-jeu pourront continuer à faire du jeu en un joueur même après la fin de la partie multijoueur, ou si une erreur de connexion se produit. Les données téléchargées seront perdues si vous éteignez votre console Nintendo DS.



Erreur de communication

Si la communication sans fil est interrompue, l'écran ci-contre s'affiche. Appuyez sur le bouton A pour jouer au mini-jeu tout seul.



Goûter éclair

Attendez que le couvercle soit levé, puis soyez le plus rapide pour toucher un gâteau et marquer un point. Si vous touchez l'écran avant que le couvercle ne soit levé, vous passerez ce tour. Si vous touchez une bombe, vous passerez le tour suivant.



Course crash

Faites glisser Kirby sur son étoile Crash pour aller percuter ennemis et rivaux. Si vous les éjectez hors de l'écran, vous gagnez un point. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Touchez et maintenez Kirby pendant quelques secondes avant de le faire glisser et son attaque sera encore plus puissante.



Tir au trésor

Surveillez les coffres au trésor et faites glisser des balles sur celui qui contient du dessert. Faites glisser assez de balles dans le temps imparti pour gagner des points. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Si vous touchez une bombe, vous serez paralysé pendant quelques secondes.



Communication sans fil DS (jeu une carte)

Instructions sur le jeu une carte.

Équipement nécessaire

Nintendo DS 1 par joueur
Cartes DS KIRBY: LES SOURIS ATTAQUENT 1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur **MODE MANUEL**, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le **MODE AUTOMATIQUE** est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau **KIRBY: LES SOURIS ATTAQUENT**.
4. Suivez les instructions de la page 64.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.

NOTE : Vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en **MODE MANUEL**. Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.

2. Touchez le panneau **TELECHARGEMENT DS**. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.
3. Touchez le panneau **KIRBY: LES SOURIS ATTAQUENT**.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez **OUI** pour télécharger les données de jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 64.

Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)

Instructions sur le jeu multi-cartes.

Equipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS KIRBY: LES SOURIS ATTAQUENT	1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur **MODE MANUEL**, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le **MODE AUTOMATIQUE** est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau KIRBY: LES SOURIS ATTAQUENT.
4. Suivez les instructions de la page 64.

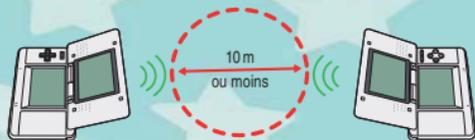
Précautions à suivre

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

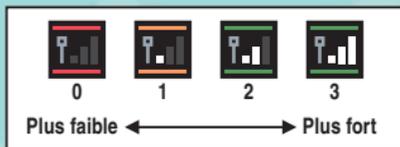
L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Crédits

Director

Takashi Hamamura

Supervisor

Atsushi Kakuta

Planning

Takashi Hamamura

Tomoaki Fukui

Toyohisa Tanabe

Yoshimasa Arita

Kenji Matsuura

Shigeki Morihira

Taiki Ubukata

Programming

Yoshinori Hori

Tomoyuki Muramaki

Hiroyuki Fujiwara

Kazunari Usui

Junzo Akatsuka

Kensaku Fujita

Design

Masanori Kusumoto

Abeno Matsuzaki

Shiho Tsutsuji

Erina Makino

Tomoko Fukumoto

Toshifumi Onishi

Tomoki Hamuro

Teruyuki Hiraoka

Daisuke Sakane

Satoshi Ueda

Haruyo Ueda

Hiroko Yagi

Yoshimi Ueda

Takumi Nakamura

Sound

Hirokazu Ando

Jun Ishikawa

Tadashi Ikegami

Shogo Sakai

Creative Support

Masanobu Yamamoto

Debug

Ryuki Kuraoka

Masaru Kobayashi

Senji Hirose

Hal Debug Team

Noa Product Testing

Debug Support

Masahiro Takeuchi

Kenshiro Ueada

Masakazu Miyazaki

Yuji Ichijo

Coordinators

Norihiko Kawabata

Yoichi Yamamoto

Hiroaki Suga

Artwork

Tetsuya Notoya

Kaori Nishimura

Mariko Kimizuka

Rieko Kawahara

Masayo Nakagami

Artwork Support

Sachiko Nakamichi

Kiyomi Oe

Yasuko Takahashi

Special Thanks

Yoshifumi Yamashita

Akitomo Tanaka

Satoshi Ishida

Chieko Obikane

Tomohiro Minemura

Hiroshi Fujie

Misako Mohri

Shin Hasegawa

European Localisation

Thomas Ito

Martina Deimel

Frédéric Vernet

Iván Garrido

Chiara Botta

Silke Sczyrba

Britta Henrich

Adrian Michalski

Jens Peppel

Peter Swietochowski

Jan Muhl

Jasmina Libonati

Producers

Yasushi Adachi

Masayoshi Tanimura

Kensuke Tanabe

Executive Producer

Satoru Iwata

La signalétique PEGI :

[0307/FRA/NTR]

Catégories
de la
signalétique :



Descripteurs
de contenu :



LANGAGE
CHOQUANT



DISCRIMI-
NATION



DROGUE



JEUX
D'ARGENT



EPOUVANTE



CONTENU
SEXUEL



VIOLENCE



Nintendo®