

Nintendo®

GAME BOY™

DMG-KY-

KIRBY'S DREAM LAND™

SPIELANLEITUNG

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 Nintendo GAME BOY System paßt.



Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können diese bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.
- Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo Game Boy Spielkassette "Kirby's Dream Land™" entschieden hast.

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

INHALT

Jetzt kommt Kirby.....	4
Controll-Funktionen.....	6
Los geht's!.....	8
Gestatten, mein Name ist Kirby.....	9
Weg mit den bösen Jungs.....	13
Hilfreiches Zeugs.....	14
Die Mission beginnt.....	17

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstossen, fallenlassen und nichts auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

© 1992 HAL LABORATORY INC./NINTENDO.

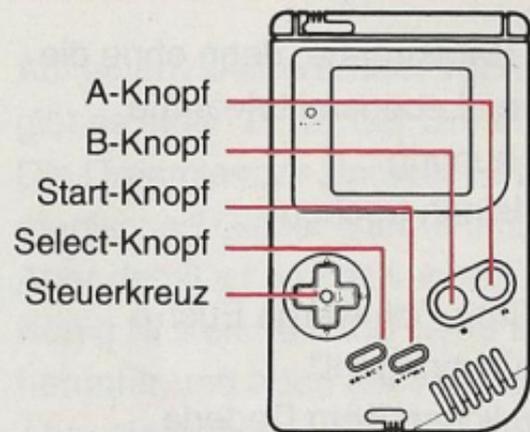
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1992 Nintendo Co., Ltd.

Jetzt kommt Kirby!

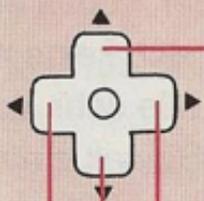
Auf einem kleinen Stern irgendwo in einer anderen Dimension gibt es einen Platz, der Dreamland (Traumland) genannt wird. Die Dreamlander sind ein lustiges Völkchen, die mit Hilfe ihrer magischen Glitzer-Sterne unbeschwert spielen und arbeiten. Aber damit ist es seit kurzem vorbei, denn eines nachts stiegen König Nickerchen und seine üble Bande vom Berg Dedede herunter und aßen alles auf, was sie nur finden konnten. Aber sie stahlen nicht nur alle Lebensmittel, sondern auch die wertvollen Glitzer-Sterne der Dreamlander.

Für die braven Dreamlander ist das eine Katastrophe, denn ohne die Glitzer-Sterne können sie sich keine neuen Lebensmittelvorräte anlegen. Mittlerweile sind alle sehr, sehr hungrig. Doch die Rettung naht in Gestalt eines kleinen frechen Dreamlander Jungen namens Kirby. "Macht Euch keine Sorgen," versprach Kirby, "ich werde Euch Lebensmittel und Glitzer-Sterne bald zurückbringen!" Und schon macht er sich auf, den unheimlichen Berg Dedede zu erobern. Bei dieser Mission kann man ihm nur "Alles Gute" wünschen!

Controll-Funktionen



+ Steuerkreuz



Drücke das Steuerkreuz nach oben und Kirby pumpt sich auf, um fliegen zu können. Außerdem kann er so durch Türen gehen.

Drücke das Steuerkreuz nach rechts und Kirby bewegt sich in diese Richtung.

Drücke das Steuerkreuz nach unten und Kirby kann sich ducken, Gegner verschlucken, die er noch im Mund hat oder ein Stockwerk tiefer hüpfen.

Drücke das Steuerkreuz nach links und Kirby bewegt sich in diese Richtung.

A-Knopf:

Damit läßt Du Kirby springen.

B-Knopf:

Damit kann Kirby Gegner aufsaugen oder irgendetwas ausspucken, daß er gerade im Mund hat - egal ob Gegner, Luftblasen oder Feuerkugeln.

START-Knopf: Damit kannst Du eine Pause im Spiel einlegen.



HINWEIS

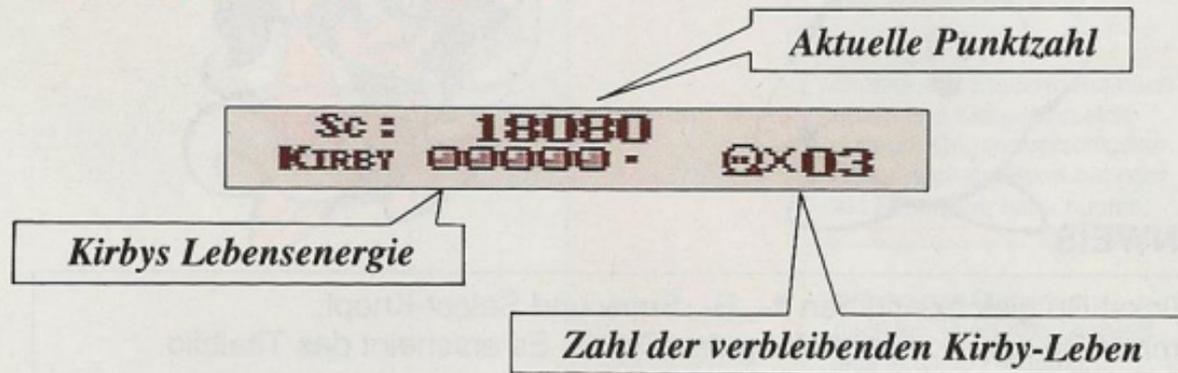
Drückst Du gleichzeitig den A-, B-, Start- und Select-Knopf, kommst Du zurück zum Anfang des Spiels. Es erscheint das Titelbild.

Los geht's !

Lege die Spielkassette "Kirby's Dream Land" korrekt in Deinen Game Boy ein und schalte das Gerät ein. Zunächst erscheint das Nintendo-Zeichen auf dem Bildschirm, gefolgt vom Titelbild. Nun drücke den Start-Knopf, damit das Spiel beginnt.



• Bildschirminformationen



Kirbys Lebensenergie

Kirby beginnt seine Mission mit sechs Energiekugeln. Hat er einen Zusammenstoß mit einem Gegner, verliert er die Kugeln. Wieviele, hängt von der Stärke des Gegners ab.

Verbleibende Kirby-Leben

Hat Kirby seine gesamten Energiekugeln eingebüßt, muß er noch einmal von vorne anfangen. Das Spiel ist zu Ende, wenn Du alle Kirby-Leben aufgebraucht hast.

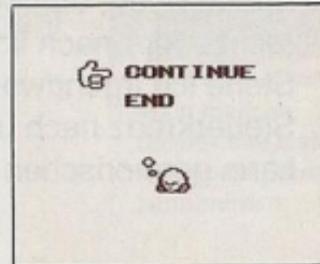
• Die Gangsterbosse

Jedes Mal, wenn Du auf einen Gangsterboss triffst - egal ob der nur ein kleiner oder ein großer "Fisch" ist - erscheint auf dem Bildschirm seine Energieanzeige gleich über Kirbys. Du mußt den Boss klein kriegen, wenn Du weiterspielen möchtest.



• Continue

Sind alle Kirby-Leben verbraucht, erscheint auf dem Bildschirm "Game Over" und gleich danach das Bild "Continue/End". Wähle mit dem Steuerkreuz aus, ob Du weiterspielen möchtest (Continue) oder nicht (End). Drücke zur Bestätigung Deiner Wahl den Start-Knopf.



Gestatten, mein Name ist Kirby!

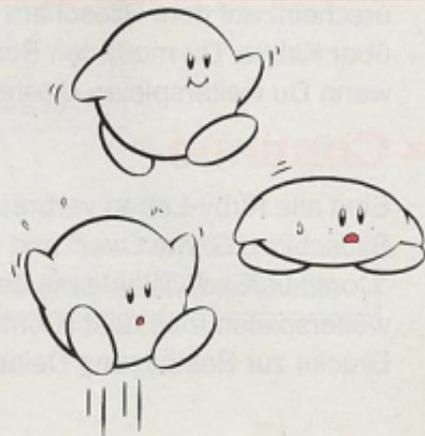


Hallihallo, schön Dich kennenzulernen!
Ab jetzt werde ich Dir die ganze Sache erklären.
Schließlich weiß ich am besten, wie man König
Nickerchen besiegt! Hör gut zu!

Erstens

..... Laufen

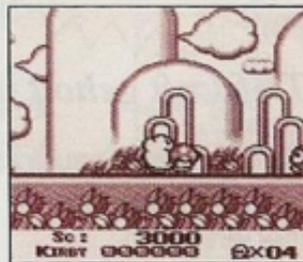
Wenn ich sicheren Boden unter meinen kurzen Füßen habe, drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, damit ich loslaufe. Stehe ich irgendwo still und Du drückst das Steuerkreuz nach unten, ducke ich mich und kann gegnerischen Angriffen entgehen.



Zweitens

..... Pumpen und Spucken

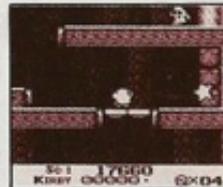
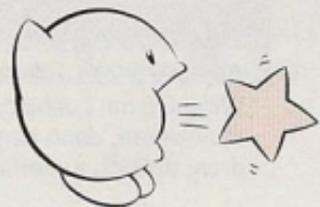
Drücke den B-Knopf und ich inhaliere jeden Gegner, der gerade in meiner Nähe steht. Dabei kriege ich richtig dicke Backen! Drückst Du das Steuerkreuz nun nach unten, verschlucke ich den Gegner, den ich im Mund habe.



Selbst wenn ich zwei Gegner im Mund habe, kann ich nur einmal mit ihnen attackieren.

Wiederverwertung

Drückst Du den B-Knopf, wenn ich gerade den Mund voll habe, spucke ich alles aus, was darin war. So lassen sich die Gangster prima mit Gangstern aus dem Weg räumen!



Auch manche Steinblöcke lassen sich durch Spucken zertrümmern.

Drittens

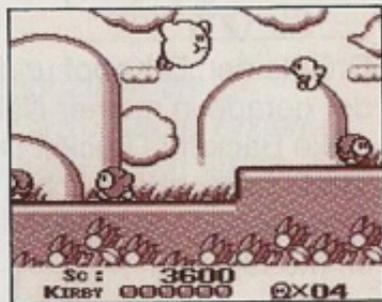
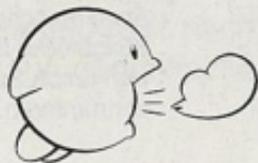
..... Fliegen

Tief Luft geholt und...

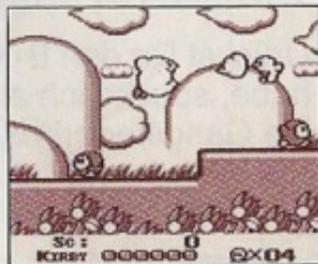
Drücke das Steuerkreuz nach oben und ich hole ganz tief Luft, damit ich durch die Gegend fliegen kann.

Luftblasen-Attacke

Drücke den B-Knopf, während ich in der Luft bin, und ich spucke mit Luftblasen, die dem Gegner ganz schön weh tun. Unglücklicherweise falle ich ohne Luftblase im Mund wie ein Stein vom Himmel. Doch drücke einfach wieder das Steuerkreuz nach oben und ich fliege wieder wie ein Vogel.



Drücke den A-Knopf im Flug und ich kann auf der Stelle fliegen.



Willst Du mit Luftblasen attackieren, dann denke dran, daß ich runterfalle.

Weg mit den bösen Jungs!

Ein paar Jungs kann nicht mal ich verschlucken!

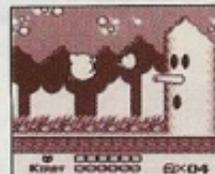
Einige aus der Nickerchen-Diebesbande sind so gräßlich, daß ich sie einfach nicht in den Mund nehmen kann. Vielleicht hast Du eine Idee, wie man anders mit ihnen fertig wird!?



Der ist zu stark zum Verschlucken.

Luftblasen nützen nichts

Gegen die Bosse der Nickerchen-Band sind Luftblasen-Attacken völlig sinnlos. Ausnahme: Der Typ am Ende von Stage 3. Da müssen wir schon einen Gegner oder etwas anderes spucken, um sie zu bezwingen.

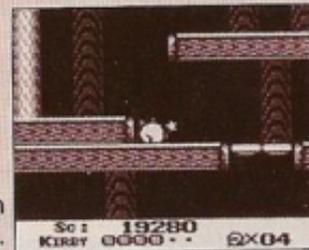


Mir wird ganz mulmig so nahe beim Gangsterboss!

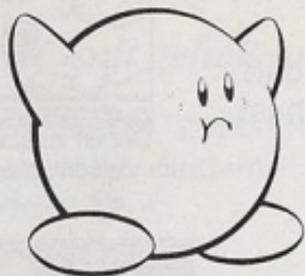
Tauchtacke

Wenn ich hoch genug fliege, kann ich mich einfach auf einen Gegner herabfallen lassen, um ihn aus dem Weg zu räumen. Mir passiert dabei nichts.

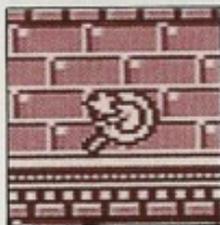
Wenn ich so herunterfalle, kostet mich das nicht eine Energiekugel.



Hilfreiches Zeug

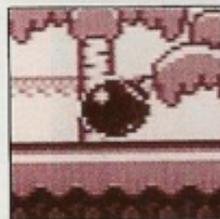


Ohne ein bißchen Hilfe von außen, wäre meine Mission hoffnungslos. Nutze die Gegenstände im richtigen Moment, damit auch die härtesten Kämpfe spurlos an mir vorübergehen.



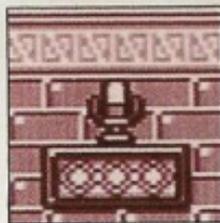
Lolly

Sobald ich diesen Lutscher gegessen habe, kann ich so viele Gegner aus dem Weg räumen wie ich will, ohne, daß mir etwas passiert. Allerdings wirkt das nur einige Sekunden und vor dem Runterfallen schützt es auch nicht.



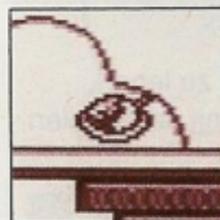
Bomben

Eine tolle Sache, wenn die Gegner damit weggepustet werden. Weniger gut, wenn ich in der Nähe der Explosion bin. Das kostet Energie. Auf jeden Fall muß ich die Dinger einsammeln, denn sonst explodieren sie, sobald sie meine Nähe spüren, sofort.



Mikrofon

Ich bin vielleicht kein guter Sänger, aber solange sich Nickerchens Leute krank lachen, sobald ich ein Liedchen anstimme, heiligt der Zweck die Mittel, oder?



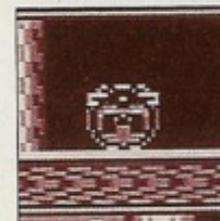
Scharfer Teller

Ein riesiger Teller mit lauter unglaublichen, scharfen Leckereien drauß. Nach dem Verzehr kann ich Feuer spucken. Allerdings muß ich mich von Wasser fernhalten, sonst ist es mit dem Feuer bald vorbei.



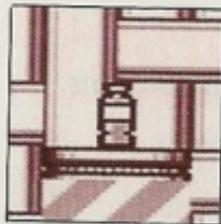
Minzblatt

Das gibt frischen Atem und ich kann eine ganze Salve Luftblasen spucken. Sehr praktisch, wenn sich mal irgendwo ein ganzes Nest Gangster herumtreibt.



Magischer Imbiß

Eine ganze Tasche voll mit ganz speziellem Futterkrams gibt mir wieder meine volle Lebensenergie zurück. Wahrhaft magisch, daß muß man dem Koch lassen.



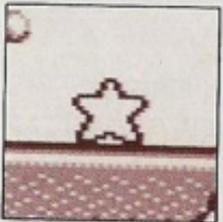
Energie-Drink

Immerhin! Wenn ich die Flasche austrinke, bekomme ich zwei Kugeln frische Energie. Ist ausgesprochen erfrischend!



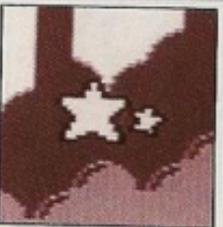
1-Up

Eine weitere Chance, König Nickerchen das Handwerk zu legen. Extraleben kann man nie genug haben, wenn man es mit solch üblen Gesellen zu tun bekommt.



Warp-Stern

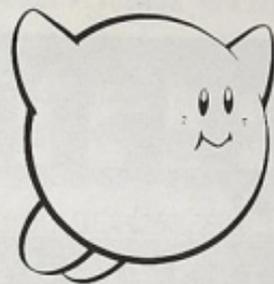
Die Leute in Dreamland benutzen diese Sterne als Transportmittel, wenn sie irgendwohin wollen. Sobald Du einen siehst, laß mich draufspringen. Das bringt uns enorm weiter!



Glitzer-Sterne

Jedes Mal, wenn ich einen Gangsterboss bezwungen habe, überläßt der mir einen der gestohlenen Glitzer-Sterne. Den schnappen wir uns ganz schnell, damit die Dreamlander wieder lachen können.

Die Mission beginnt



Sobald wir uns in König Nickerchens Reich befinden, gilt es 5 Stages zu durchlaufen. Damit Du es etwas einfacher hast, erzähle ich Dir schon einmal, was uns erwartet...

STAGE 1 GREEN GREENS

Alles ganz natürlich

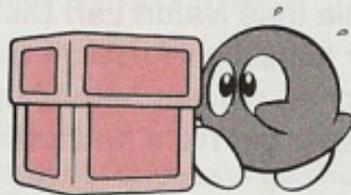
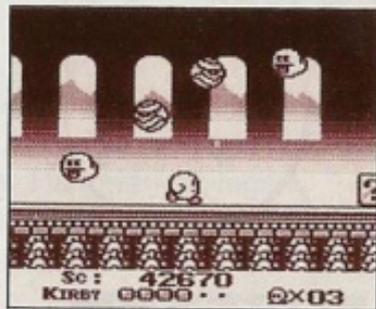
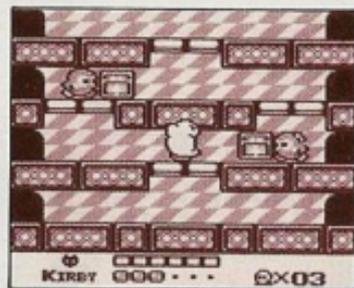
Der richtige Ort, um ein gefährliches Abenteuer zu beginnen: Die freie Natur! Laß Dich aber von der frischen Luft und der hübschen Aussicht nicht ablenken, weil die Viecher, die hier herumhüpfen zwar niedlich aussehen, aber gar nicht freundlich sind.



STAGE 2 BURG LOLOLO

Lauter merkwürdige Merkwürdigkeiten

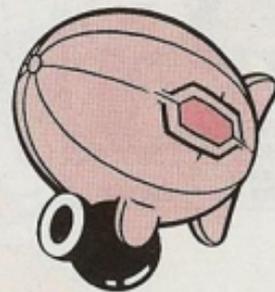
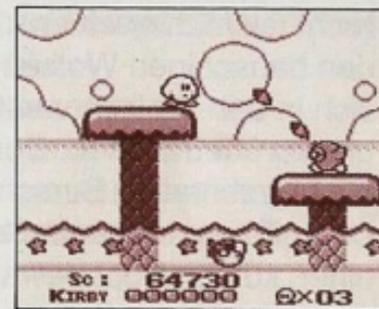
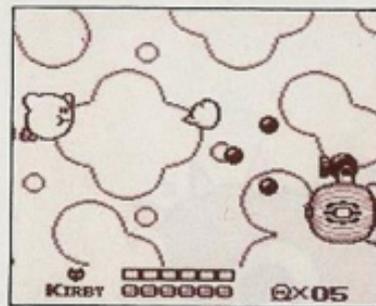
Kaum betrittst Du diese Burg, wird Dir klar werden: Hier geht etwas eigenartiges vor! Sei bloß vorsichtig, denn manche dieser Burgbewohner kann ich nicht einfach verschlucken. Als Burgherren spielen sich hier die Zwillinge Lololo und Lalala auf. Aber nicht mehr lange...!



STAGE 3 SCHWIMMENDE INSELN

Sicher kein Urlaubsparadies

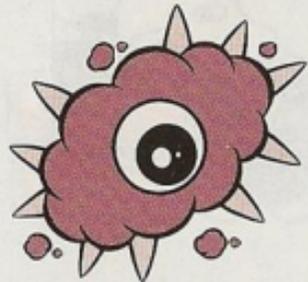
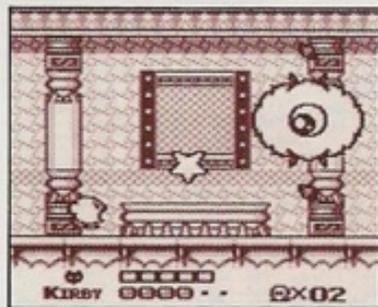
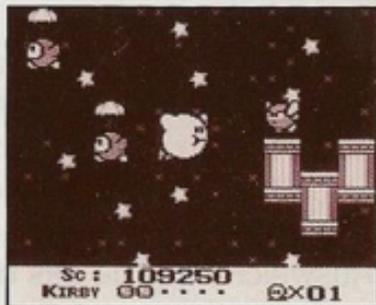
Glaub nur nicht, daß Du jetzt Urlaub auf den Inseln unter Palmen machen kannst! Im Gegenteil: Ich brauche Deine volle Konzentration, wenn ich von Inselchen zu Inselchen hüpfen, damit ich ja nicht in den Ozean rutsche. Am Ende bekommen wir es mit Kaboola zu tun, ein Kanonen-Zeppelin. Geschicktes Ausweichen ist da das beste Überlebensrezept.



STAGE 4 BUBBLY WOLKEN

Im Reich der Wolken

Nicht leicht, hier einen klaren Weg zu finden, mitten in den bauschigen Wolken. So mancher Spitzbube hat sich in den Wolken versteckt und wartet nur darauf, uns zu überraschen. Der Boss in den Wolken ist ein blitzschneller Bursche namens Kracko. Da heißt es: Immer in Bewegung bleiben und einen kühlen Kopf bewahren.



STAGE 5 BERG DEDEDE

König Nickerchens unheimlicher Schlupfwinkel!

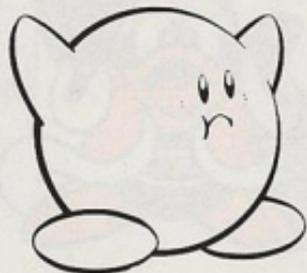
Schon längst weiß Nickerchen, daß Du und ich zu ihm unterwegs sind. Deshalb hat er die anderen Gangsterbosse zu sich gerufen, damit sie ihn beschützen. Das wird sicher nicht einfach werden, an den König selbst heranzukommen. Aber nur Mut, zusammen werden wir das schon schaffen, schließlich haben wir ja bereits einige Kampferfahrung gesammelt. Die Menschen in Dreamland verlassen sich auf uns! Vergiß das nicht!



★ Außerdem... ★

Erforsche jede Ecke und jeden Winkel, damit Du auch die verborgenen Türen und Wege findest. An ganz unerwarteten Orten findest Du Magischen Imbiß, Energie-Drink und 1-Ups.

Bei einigen Schurken brauchst Du Geduld, wenn Du sie bezwingen willst. Benutze einfach alles, was Du finden kannst, um den Schurken den Garaus zu machen.



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie 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
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts 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

Waldmeir AG
 Auf dem Wolf 30
 CH-4052 Basel
 Tel.: CH-061-3118818



Nintendo of Europe GmbH Babenhäuser Straße 50
8754 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN