Nintendo

GAME BOY™

DMG-KY-FAH-1

KIRBY'S DREAM LAND™

INSTRUTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

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 une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.



© 1992 HAL LABORATORY INC./NINTENDO
TM AND ® ARE TRADEMARKS
OF NINTENDO CO., LTD.
© 1992 NINTENDO CO., LTD.

Le Vieux Manuel

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu "Kirby's Dream Land"™ pour votre Game Boy™.

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi afin de tirer pleinement parti de votre nouveau jeu. Puis rangez-le en vue d'une utilisation ultérieure.

Table des matières

Kirby le sauveur 3
Les commandes 5
Mise en place 7
Et voici Kirby ! 9
Venir à bout des mauvais garçons 12
L'arsenal de Kirby 13
Ce qui vous attend 16

Précautions

1) Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une pause de 10 à 15 minutes, toutes les heures environ.
2) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu et votre Game Boy.
4) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
5) Vérifiez toujours que le connecteur de la cartouche est propre avant d'insérer la cartouche dans le GAME BOY.
6) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.

Le vieux Manuel

Kirby le sauveur !

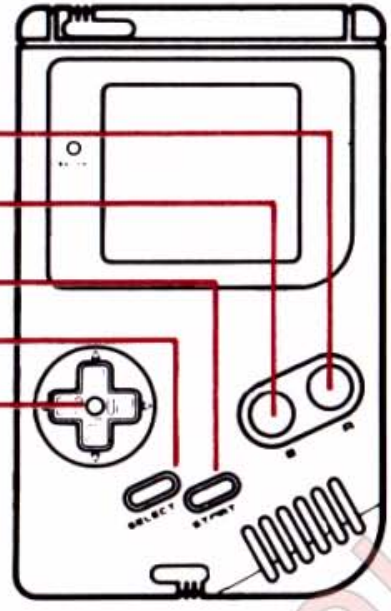
A des milliers de kilomètres de la terre, sur une petite étoile, se trouve un endroit très particulier connu sous le nom du "Pays des Rêves". Ses habitants sont heureux. Ils utilisent des Etoiles Scintillantes magiques pour jouer ou travailler dans l'espace céleste. C'était ainsi jusqu'à une nuit funeste, durant laquelle le Roi Dedede, le glouton, et sa maudite bande de brutes, ont débarqué d'une montagne voisine, le Mont Dedede, pour festoyer au Pays des Rêves. Ils n'ont pas seulement dévalisé les réserves des habitants mais également dérobé les précieuses Etoiles Scintillantes.

Le Vieux Manuel

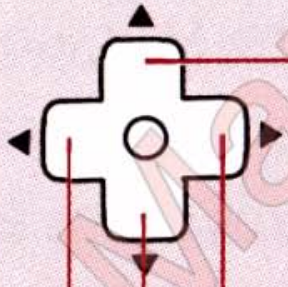
Privés de leurs précieuses étoiles, les habitants du Pays des Rêves ont commencé à avoir très faim. Mais, un beau jour, Kirby, un petit garçon plein d'allant, arriva en déclarant : "Ne vous en faites pas ! Je vais aller récupérer vos vivres et vos Etoiles !" A ces mots, Kirby se mit en route en direction du redoutable Mont Dedede. Bonne chance, Kirby !

Le Vieux Manuel

Les commandes



Manette multidirectionnelle



Appuyez vers le haut pour gonfler Kirby, lui permettre de voler et de franchir les portes.

Appuyez vers la droite pour déplacer Kirby dans cette direction.

Appuyez vers le bas pour faire s'accroupir Kirby, lui permettre d'avaler les ennemis qu'il a dans la bouche ou le faire descendre sur des plateformes plus basses.

Appuyez vers la gauche pour déplacer Kirby dans cette direction.

Le Vieux Manuel

Bouton A : pour faire sauter Kirby.

Bouton B : pour permettre à Kirby d'avaler ses ennemis ou de recracher ce qu'il garde dans la bouche (bulles d'air, ennemis, boulettes de feu).

Bouton START : pour interrompre la partie.





REMARQUE

Si vous appuyez en même temps sur les Boutons A, B, START et SELECT, la partie recommence à l'écran Titre.

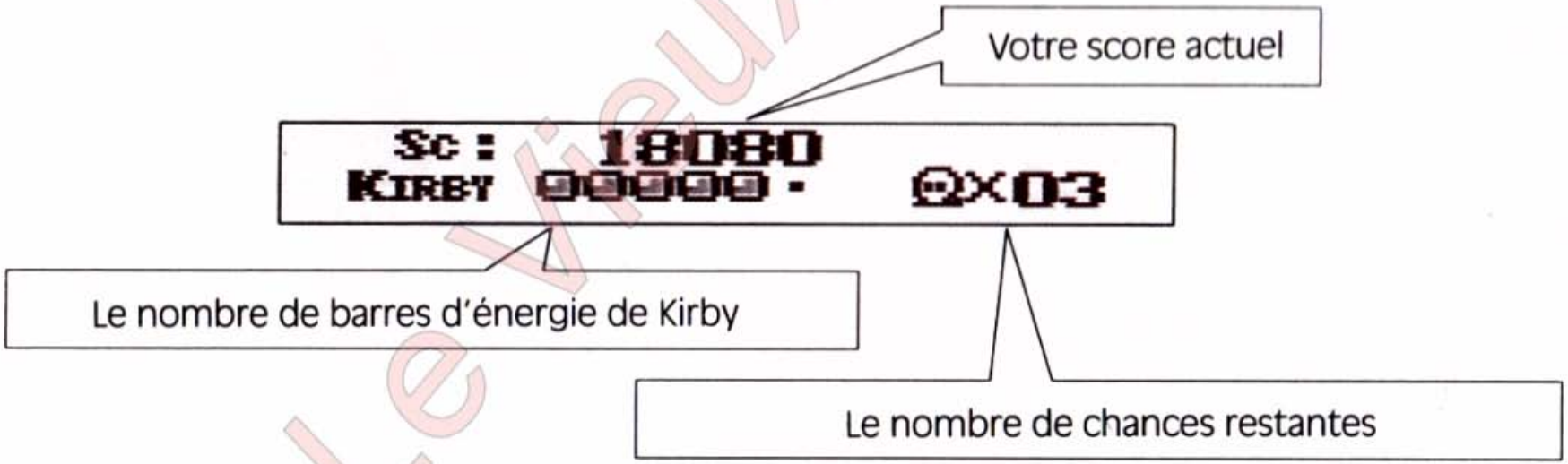
Le Vieux Manuel

Mise en place

Introduisez correctement la cartouche de jeu "Kirby's Dream Land"™ dans le GAME BOY et allumez-le (position "ON"). Le logo Nintendo™ apparaît pendant quelques secondes suivi de l'écran Titre. Appuyez sur le Bouton START pour commencer à jouer.



•Dans la partie inférieure de l'écran, vous trouvez :



Le Vieux Manuel

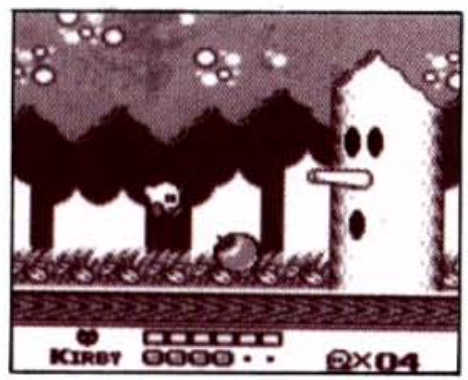
Nombre de barres d'énergie de Kirby

Kirby commence avec six barres d'énergie. Lorsqu'il est touché par un ennemi, sa vitalité diminue de une ou deux barres selon la gravité de sa blessure.

Nombre de chances restant à Kirby

Une fois que Kirby a perdu toutes ses barres d'énergie, il doit utiliser une des chances en réserve pour recommencer. La partie est terminée si toutes ses chances sont épuisées.

• Combat avec les chefs



Lorsque vous parvenez au point de rencontre avec un chef (un grand ou un petit), la barre d'énergie du chef apparaît sur l'écran juste au-dessus de celle de Kirby. Vous devrez vaincre ces chefs si vous voulez continuer !

• Continuer (Continue)

Lorsque Kirby est à court de chances, l'écran GAME OVER (fin de jeu) s'affiche suivi de l'écran CONTINUE. Pour continuer la partie, sélectionnez l'option CONTINUE avec la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton START pour recommencer à jouer. Si vous voulez terminer la partie, sélectionnez END (FIN) et vous reviendrez sur l'écran Titre.



Le Vieux Manuel

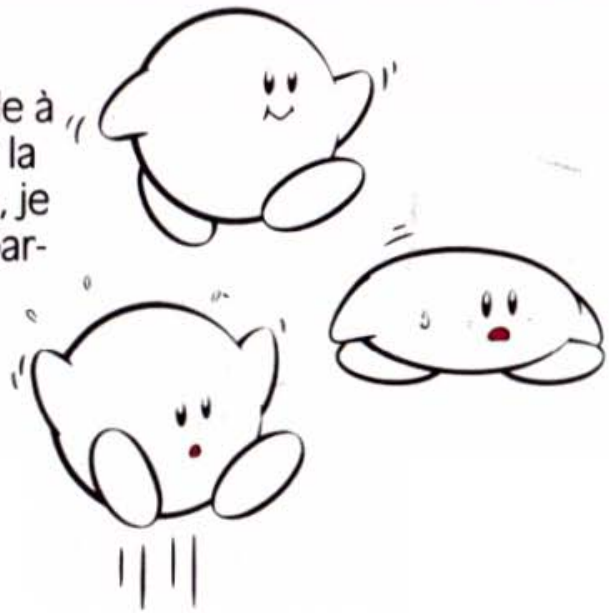
Et voici Kirby !



Je suis Kirby... Enchanté de faire votre connaissance ! Je vais vous donner des explications, aussi écoutez-moi attentivement... car vous aurez besoin de mes conseils pour venir à bout du Roi Dedede.

....la marche

Lorsque je suis au sol, appuyez sur la manette multidirectionnelle à droite ou à gauche pour me faire marcher ! Si vous appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas lorsque je suis immobile, je peux m'accroupir pour éviter un ennemi. Je peux aussi sauter par-dessus un obstacle si vous appuyez sur le Bouton A.

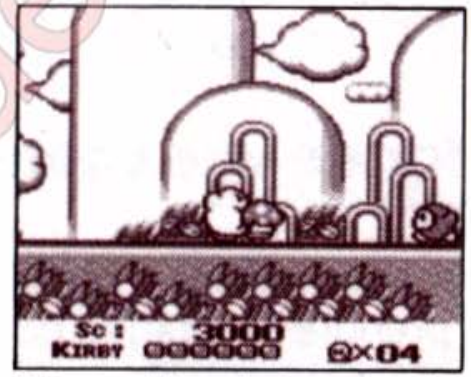


Le Vieux Manuel

ACTION 2 .....Avaler et recracher les ennemis

Si vous appuyez sur le Bouton B, je peux avaler n'importe quel ennemi se trouvant à proximité. Vous voyez mes joues toutes gonflées ? Si vous appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas, j'avale l'ennemi !

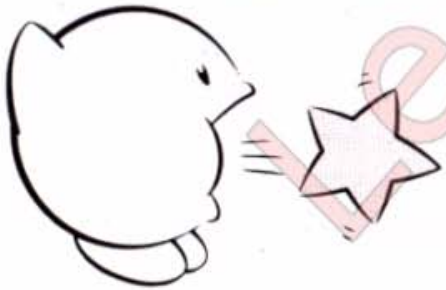


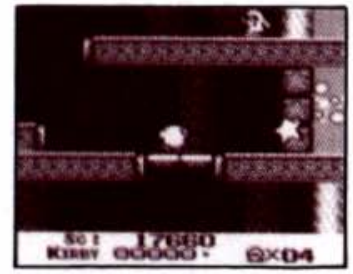


Même si j'avale 2 ennemis, ils ne peuvent être utilisés que pour une seule attaque.

Utilisation des ennemis avalés comme projectiles

Si vous appuyez sur le Bouton B lorsque mes joues sont pleines, je recracherai tout ce que j'ai dans la bouche. Si ces projectiles heurtent un autre ennemi, celui-ci goûte un instant les plaisirs de l'arroseur arrosé !





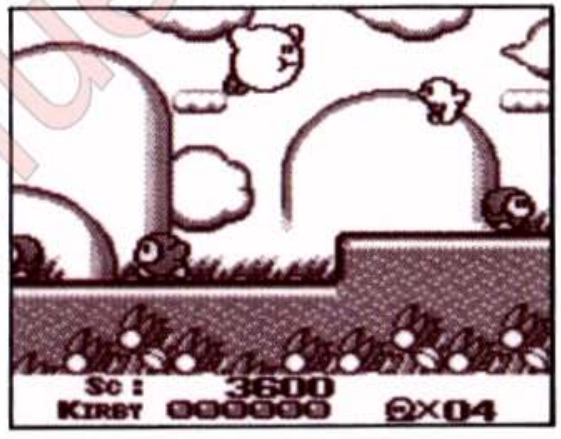
Il y a également des blocs destructeurs.

Le Vieux Manuel

ACTION 3 ....Voler

On forme une boule et... hop ! on est prêt à voler !

Si vous appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut, je peux prendre un grande bol d'air et voler dans le ciel...

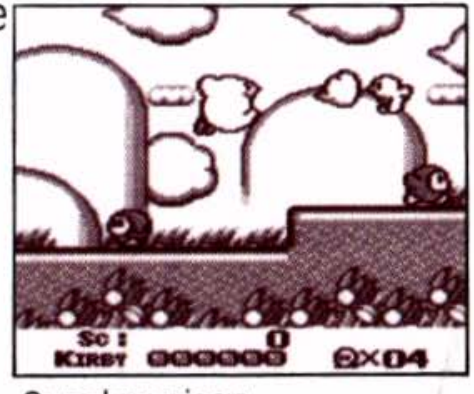


Appuyez sur le Bouton A pour me faire "planer".

Pour suivre un ennemi avec des bulles d'air

Si vous appuyez sur le Bouton B lorsque je suis en l'air, je recrache une bulle d'air pour attaquer mes ennemis. Mais il me faut au plus vite un nouveau bol d'air, sinon je retombe comme une pierre !! Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut pour que je reprenne ma course effrénée dans le ciel....





Synchronisez soigneusement votre tir pour ne pas avoir de problèmes !

Le Vieux Manuel

Vaincre tous les méchants

Il y a des durs à cuire que je ne peux pas digérer !

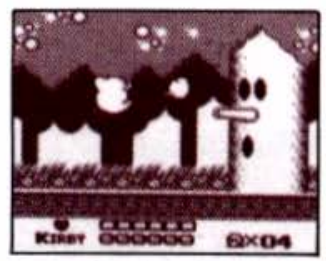
Certains ennemis sont trop répugnants pour que je puisse les avaler. Réfléchissez et trouvez-moi d'autres manières de les vaincre !



Un chef de taille moyenne ne peut pas être avalé.

Des bulles d'air ne sont d'aucune utilité contre les grands chefs du Roi Dedede.

Sauf pour le chef de la fin du niveau 3, les bulles d'air normales ne fonctionnent pas contre les chefs du Roi Dedede. Pour les vaincre, vous devrez recracher sur eux un ennemi ou un objet.

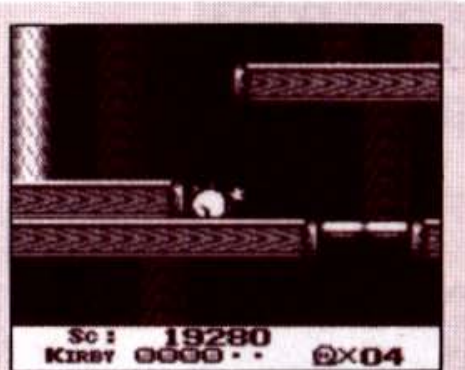


Les choses deviennent plutôt risquées lorsque vous arrivez près de l'ennemi.

Attaque plongeante

Si je vole assez haut, je peux plonger sur un ennemi pour le vaincre sans être blessé !

Si Kirby tombe de cette manière, il ne perd rien de son énergie vitale.



Le Vieux Manuel

L'arsenal de Kirby

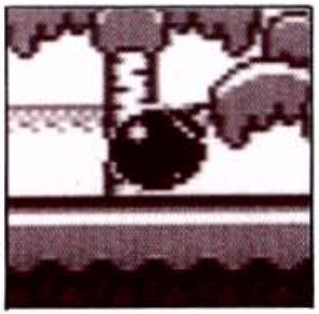


Laissez-moi vous présenter certains des objets qui m'aideront lors de mon aventure. Si vous les utilisez correctement, je pourrai survivre à la pire des attaques.



Sucre d'orge

Lorsque j'attrape cette sucette, je peux aplatir autant d'ennemis que je veux sans me blesser. Malheureusement, cela dure peu de temps et si je tombe d'une falaise, je ne m'en sors pas vivant !



Bombe

Je peux provoquer une grande explosion en lançant cette bombe contre un ennemi, mais si le souffle de la bombe m'atteint, je risque d'être blessé. Si je me trouve trop près d'une bombe sans l'avaler, elle peut exploser ! Attention !

Le vieux Manuel



Micro

Je ne suis pas un très bon chanteur, je chante même faux, mais les hommes de main du roi Dedede n'ont aucune chance de rester debout pour m'entendre chanter, car ils exploseront tout simplement avec de grands éclats de rire lorsque je lance le micro.



Plat épicé

Lorsque je mange un plat chaud et épicé, je peux attaquer les ennemis avec des boulettes de feu. Mais, gardez-moi hors de portée de l'eau, sinon je plongerai plus tôt que vous ne le souhaitez.



Feuille de menthe

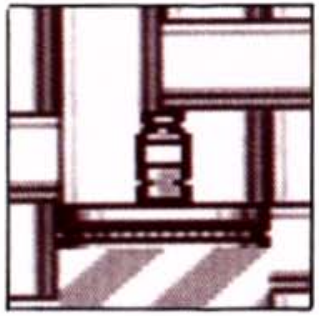
Si j'attrape cette feuille de menthe, je peux lancer un courant rapide de bulles d'air. Cela tombe vraiment à point s'il y a beaucoup d'ennemis sur l'écran.



Sac de nourriture magique

Ce sac contient de la nourriture plutôt spéciale dont je ne peux pas vous dire exactement la composition, mais si j'attrape l'un de ces éléments, je restaurerai toute ma vitalité.

Le Vieux Manuel



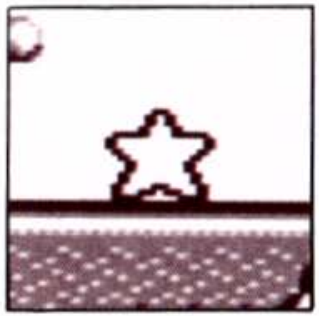
Boisson vitaminée

Si j'arrive à mettre la main sur cette bouteille super énergétique, je récupère 2 barres de vitalité !



1 UP

Cet objet bien utile augmente le nombre de chances dont dispose Kirby ! Il est possible que vous n'ayez pas besoin de ces chances supplémentaires pour le moment, mais attendez de rencontrer le Roi Dedede.... Je vous conseille d'en ramasser le plus possible !



Etoile Warp

Les habitants du Pays des Rêves utilisent les étoiles warp magiques pour voyager dans les environs. Si vous en voyez une, sautez dessus pour aller plus vite, mais accrochez-vous bien !

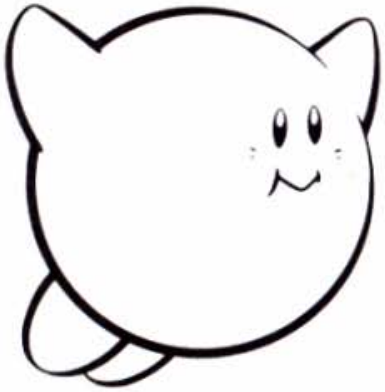


Les Etoiles Scintillantes

A la fin de chaque niveau, lorsque je me bats contre le dernier chef, il reste une étoile. C'est l'une des Etoiles Scintillantes que le Roi Dedede a volées. N'oubliez surtout pas de la ramasser pour la redonner aux habitants du Pays des Rêves !

Le vieux Manuel

Ce qui vous attend....



Une fois dans le royaume du Roi Dedede, il y a cinq étapes à traverser. Pour vous aider dans votre voyage, voici un petit aperçu de ce qui vous attend...

ETAPE 1 LES PELOUSES VERTES

Les aspects méchants de la nature...

Un endroit superbe pour commencer votre voyage ! Cet emplacement naturel est plein de collines à dévaler, de nuages floconneux et d'arbres épais. Mais ne vous laissez pas distraire par ces images bucoliques, parce que si les animaux peuvent paraître gentils et amicaux, il peuvent être très dangereux et causer beaucoup de dégâts.

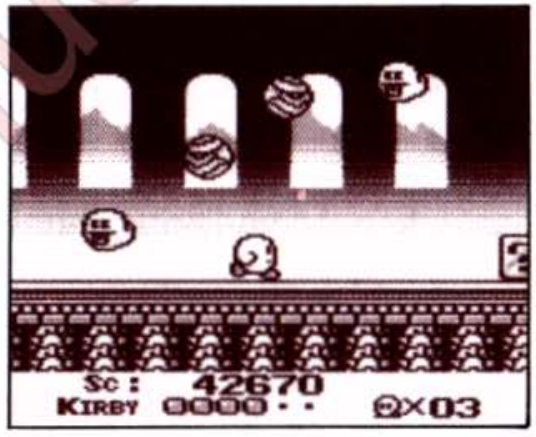


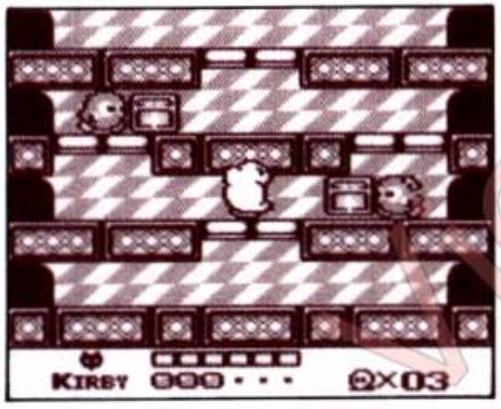
Le Vieux Manuel

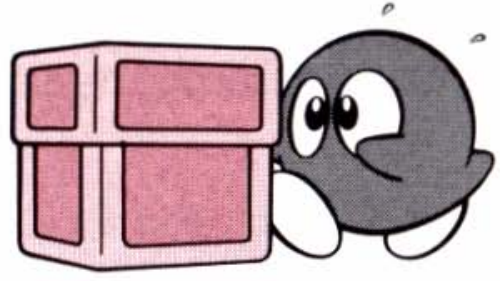
ETAPE 2 LE CHATEAU LOLOLO

Beaucoup de choses étranges vous attendent dans ce château

Dès le premier pas à l'intérieur de ce château fantasmagorique, vous savez que quelque chose d'étrange va arriver ! Vous devrez faire très attention car certains de ses habitants ne peuvent pas être vaincus simplement en les avalant... Dernier détail, ce château est dirigé par Lololo et Lolola, des jumelles tristement célèbres...





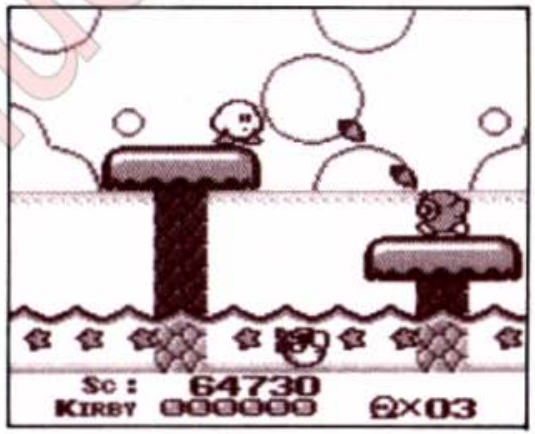


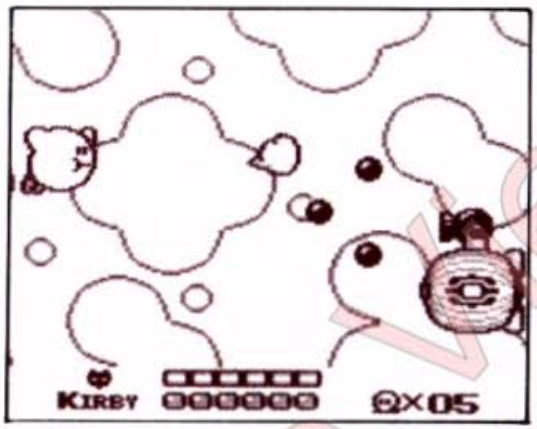
Le Meilleur Manuel

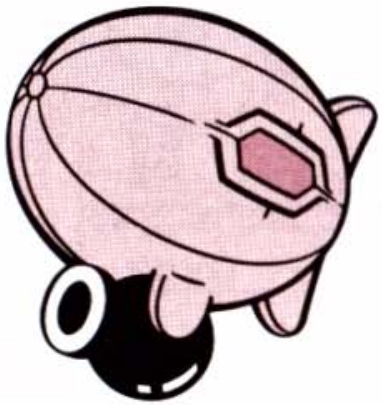
ETAPE 3 LES ILES FLOTTANTES

Ce n'est vraiment pas une station paradisiaque

Cela peut sembler une île paradisiaque bordée de palmiers, mais ne vous attendez pas à vous y reposer ! Vous devez faire attention où vous mettez les pieds et sautez... ou vous terminerez dans l'océan. Kaboola vous fera jouer des pieds et des mains pour éviter ses attaques continuelles de boulets de canon.







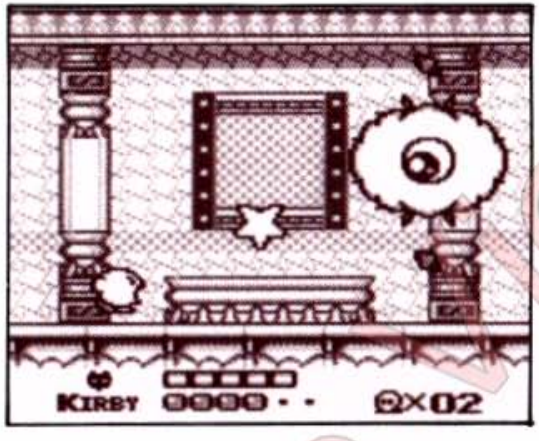
Le Vieux Manuel

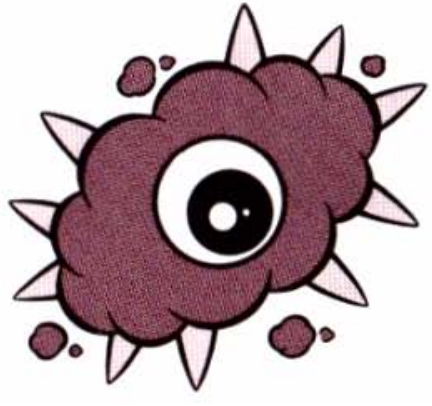
ETAPE 4 NUAGES PETILLANTS

Le royaume des nuages

Vous ne trouverez pas facilement un chemin parmi ces nuages moelleux et ondoyants ! En profitant d'eux pour se cacher, les hommes de main du Roi Dedede réussiront à vous surprendre au moment où vous vous y attendez le moins. Le chef Kracho est rapide comme l'éclair. Pour le vaincre, vous devez continuer à vous déplacer et garder la tête froide.







Le Mieux Manuel

ETAPE 5 LE MONT DEDEDE

Le Roi Dedede et son équipe vous attendent sur cette montagne mystique

Le roi Dedede vous a entendu arriver et il a demandé à tous les chefs d'étapes de revenir sur le Mont Dedede pour le protéger. Cela va être le combat le plus dur que vous ayez jamais vécu, mais si vous êtes arrivé jusqu'ici, vous ne pouvez pas abandonner. Rappelez-vous que les habitants du Pays des Rêves comptent sur vous !



Le Vieux Manuel

★ Conseils ★

Explorez soigneusement toutes les zones et cherchez des passages secrets. Vous trouverez de la nourriture magique, des boissons vitaminées et des 1Ups là où vous vous y attendez le moins !

Vous devrez parfois être patient... certains méchants sont longs à vaincre ! Utilisez les ennemis, les blocs et tout ce que vous pouvez trouver pour vaincre les ennemis les plus coriaces.



Le Vieux Manuel

[0493DSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation du Game Boy pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

Le vieux Manuel

[0493DSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.90.48, extension 60/61.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Le vieux Manuel

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON