

NTR-ATKP-FHUG

NINTENDO DS™

Kirby™

Power
Paintbrush



INSTRUCTION BOOKLET
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™: POWER PAINTBRUSH Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu KIRBY™: LE PINCEAU DU POUVOIR pour la console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Nintendo DS, Game Card, Game Pak or accessory. The booklet contains important health and safety information. Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. It also contains important warranty and hotline information. Always save this book for future reference.

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 het 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.

This Game Card will work only with the Nintendo DS system.

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.

© 2005 HAL LABORATORY, INC. / NINTENDO.

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.

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR HAL LABORATORY, INC. ET NINTENDO. TM, © ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2005 NINTENDO.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de Sharp Corporation.

CONTENTS / SOMMAIRE

English	4
Deutsch	34
Français	64
Nederlands	96

Sommaire

Commencer à jouer	65
Commandes	67
Ecran tactile	69
Jeu principal	74
Course Irisée	81
Mini jeux	83
Troc Médaille	85
Options	86
Techniques	89

Dans ce manuel les captures d'écran ayant une bordure **bleue** représentent l'écran tactile. Celles ayant une bordure **violette** représentent l'écran supérieur.

Commencer à jouer

Vérifiez que votre Nintendo DS™ est éteinte et insérez la carte DS KIRBY™: LE PINCEAU DU POUVOIR. Mettez la console sous tension puis touchez l'écran tactile après l'affichage de l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité**.

Dans le **menu principal Nintendo DS**, touchez le panneau KIRBY: LE PINCEAU DU POUVOIR NINTENDO pour commencer à jouer.

Réglez le **mode de démarrage** de votre Nintendo DS sur MODE AUTOMATIQUE pour accéder directement au jeu. Pour de plus amples informations, consultez le mode d'emploi de la Nintendo DS.

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.

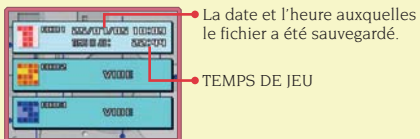
ATTENTION - SANTE ET SECURITE
AVANT DE JOUER, LISEZ LE LIVRET
DE PRECAUTIONS POUR DES INFORMATIONS
IMPORTANTES SUR VOTRE SANTE ET SECURITE.
POUR OBTENIR UN ECHÉLONNEMENT SUPPLEMENTAIRE
CORRESPONDANT A VOTRE REGION,
CONNECTEZ-VOUS A L'ADRESSE SUIVANTE :
www.nintendo.com/healthandsafety/
Touchez l'écran tactile pour continuer.



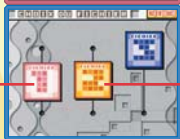
Ecran de choix du fichier

Choisissez un fichier et touchez son icône pour commencer à jouer.

Les informations concernant le fichier s'affichent sur l'écran supérieur.



Les icônes des fichiers apparaissent sur l'écran tactile.



Touchez un fichier contenant des données sauvegardées pour que s'affiche l'**écran de choix du jeu**.

Touchez un jeu pour commencer.

Pour plus d'informations sur les modes de jeu, voir pages 74–84.



Si vous touchez un fichier ne contenant pas de données sauvegardées, un nouveau fichier de sauvegarde sera créé. Si vous choisissez JEU PRINCIPAL vous aurez la possibilité de commencer par un ENTRAÎNEMENT.

Pour plus d'informations sur le **mode entraînement**, voir les pages 67 et 86.



Commandes

NOTE

Ce jeu se joue entièrement avec l'écran tactile.

Manier le stylet

L'option ENTRAÎNEMENT du **menu options** offre la possibilité de voir une démonstration du jeu. Pour plus d'informations sur l'utilisation du stylet, voir les pages 69–73.

Dans le **mode entraînement**, des aides sur les commandes apparaissent sur l'écran supérieur et des exemples de jeu sur l'écran tactile.



Ecran de pause

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause. Vous pourrez voir les options suivantes (si Kirby a copié un POUVOIR, vous pourrez aussi voir des informations sur ce pouvoir) :

- CONTINUER** Choisissez cette option pour continuer à jouer.
- QUITTER** Choisissez cette option pour arrêter de jouer.



NOTE

Si vous refermez la Nintendo DS alors qu'elle est allumée, la console se mettra automatiquement en **mode veille**. En **mode veille**, la console consomme nettement moins d'énergie qu'en étant allumée. Elle quittera le **mode veille** quand vous l'ouvrirez à nouveau.



Ecran tactile

Ce jeu se joue entièrement avec le stylet et l'écran tactile.

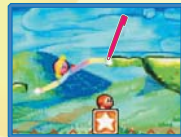
Lignes arc-en-ciel

Faites glisser le stylet sur l'écran tactile pour dessiner une LIGNE ARC-EN-CIEL. Lorsque Kirby roule sur une ligne arc-en-ciel, il suit la direction dans laquelle la ligne a été tracée.



Grimper

Dessinez une ligne jusqu'à un rebord en hauteur pour que Kirby roule jusqu'en haut.



Changer de direction

Lorsque Kirby rencontre une ligne verticale, il effectue un demi-tour.



Se protéger des attaques

Utilisez les lignes arc-en-ciel pour protéger Kirby des ennemis et de leurs attaques.



ATTENTION

Kirby suit la direction dans laquelle la ligne a été tracée. Chaque fois que vous dessinez une LIGNE ARC-EN-CIEL, la JAUGE D'ENCRE de l'écran supérieur diminue. La jauge se remplit automatiquement quand vous ne dessinez pas. Lorsque Kirby est en contact avec le sol, cette jauge se remplit plus rapidement.



Jauge d'encre

Turbo

Touchez Kirby avec le stylet pour qu'il fonce sur une courte distance. Les ennemis percutés par Kirby à cette vitesse seront vaincus.



Touchez Kirby...



Foncez et percutez !



NOTE

Si l'ennemi que vous avez vaincu possède un pouvoir spécial, Kirby pourra copier ce pouvoir.

Pour plus d'informations sur les POUVOIRS, consultez la page 77.



Ennemis



Touchez les ennemis avec le stylet pour les étourdir.



Touchez un ennemi !



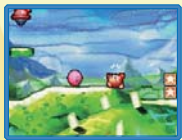
pour l'étourdir...



Kirby peut passer !



Touchez un ennemi !



pour l'étourdir...



et le percuter !



NOTE

Lorsqu'un ennemi est étourdi, Kirby n'a pas besoin de foncer dessus pour le vaincre. Si l'ennemi possède un pouvoir spécial, Kirby pourra copier ce pouvoir.

Pour plus d'informations sur les POUVOIRS, consultez la page 77.

Dispositifs



Dans chaque stage vous trouverez un certain nombre de dispositifs. Touchez ces dispositifs avec le stylet pour les activer ou les détruire.

Pour plus d'informations sur les dispositifs, voir page 80.



Blocs Etoile

Les POUVOIRS copiés peuvent casser certains blocs. Touchez les petits et les grands blocs Etoile pour les casser.



Blocs Bombe

Les blocs Bombe explosent, détruisant les autres blocs situés à proximité.



Super Canon

Touchez le centre violet du canon pour que Kirby décolle.



ATTENTION

Lorsque **>>>** apparaît à l'écran... touchez l'objet !

Ceci permet d'activer l'objet. Le symbole **>>>** disparaît une fois que l'objet marqué d'un **>>>** a été touché.



Jeu principal

Kirby a pris la forme d'une balle et vous devez le conduire à travers les sept niveaux de ce monde de peintures.

Ecran de jeu

Dans chaque niveau vous pouvez consulter la CARTE qui s'affiche sur l'écran supérieur. Si la vitalité de Kirby tombe à zéro et qu'il ne vous reste pas de vie supplémentaire, vous avez perdu.



Jouer au jeu principal

1 Choisir un niveau

Faites tourner la roue pour changer de niveau.



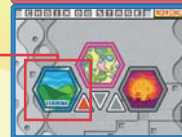
2 Choisir un stage

Choisissez d'abord un niveau, puis touchez sur l'écran tactile le stage que vous voulez jouer.



MEDAILLES obtenues dans le stage choisi.

Lorsque vous finissez un stage, le mot **TERMINE** apparaît sur le panneau de stage.



3 Jouer

Essayez d'arriver au bout de chaque stage.

4 Saut et Jeu Boss

Après avoir franchi l'arrivée, vous pouvez tenter le SAUT. Après le dernier stage, vous rencontrerez un Boss.

Pour plus d'informations, voir page 76.

Saut et Jeu Boss

Saut

Activez le turbo et aidez Kirby à sauter. Vous obtiendrez un certain nombre de points Etoile en fonction de la distance parcourue.

Kirby effectuera un saut au bout de la rampe. Dessinez des LIGNES ARC-EN-CIEL lorsque Kirby est en l'air pour qu'il aille encore plus loin.



Jeu Boss

Chaque JEU BOSS se déroule sur deux niveaux. Terminez le deuxième niveau, pour que le Jeu Boss soit ajouté aux mini jeux.

Pour plus d'informations sur les MINI JEUX, voir page 83.



NOTE

Si vous éteignez la console ou si vous retournez à l'écran de choix du fichier, Kirby récupère ses vies supplémentaires. Lorsque vous décidez d'arrêter de jouer, choisissez RETOUR à partir de l'écran de choix du jeu avant d'éteindre la console pour que vos données de jeu soient automatiquement sauvegardées.



Pouvoirs

Lorsque Kirby n'a pas copié de pouvoir, il peut copier le pouvoir d'un ennemi en le battant. Touchez Kirby pour qu'il utilise le POUVOIR copié. Voici quelques-uns des pouvoirs qu'il est possible de copier. Il en existe beaucoup d'autres.



Rocher

Transformez Kirby en un ROCHER pour écraser les ennemis et les blocs ou enfoncer les piquets.



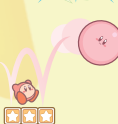
Etincelle

Kirby projette une ETINCELLE électrique sur ses ennemis. Retenez Kirby avec le stylet pour qu'il plane un court instant.



Ballon

Touchez Kirby pour gonfler le BALLON. Le ballon peut être gonflé trois fois. La taille du ballon augmente à chaque fois. Faites rebondir Kirby pendant qu'il retient sa respiration.



NOTE

Pour se débarrasser d'un POUVOIR...

Touchez le panneau de ce pouvoir !

Vous ne pouvez pas récupérer un pouvoir que vous avez annulé à moins de battre un autre ennemi possédant le même pouvoir.



Ennemis



De nombreux ennemis peuplent les différents stages. En voici quelques-uns :



Lancier Waddle Dee

Gare aux lances que jette cet ennemi lorsque Kirby s'approche.



Faciès

Ils tombent sur Kirby pour l'écraser.



Bubulle

Quand cet ennemi aperçoit Kirby il s'approche de lui.



Shotzo Feu

Les Shotzos attaquent en crachant des flammes. Utilisez les LIGNES ARC-EN-CIEL pour protéger Kirby.



Hachi

Cet ennemi patrouille dans un secteur donné et attaque avec ses lames acérées.



NOTE

Il n'est pas possible d'étourdir les ennemis Faciès et Hachi en les percutant. De même, les lignes arc-en-ciel ne vous protégeront pas si un ennemi comme Faciès vous tombe dessus.

Objets



Il y a de nombreux objets à découvrir. Lorsque vous en apercevez un, essayez de le prendre.



Boisson Energétique

Pour redonner à Kirby une part de sa vitalité.



Maxi-Tomate

Pour rendre à Kirby toute sa vitalité.



IUP

Pour obtenir une vie supplémentaire.



Point Etoile

Ramassez-en 100 pour obtenir une vie supplémentaire.



Médaille

Obtenez des MEDAILLES dans le JEU PRINCIPAL ainsi que dans la COURSE IRISÉE.



NOTE

Utilisez les MEDAILLES que vous possédez avec le TROC MEDAILLE. Pour plus d'informations sur le Troc Médaille, voir page 85.

Dispositifs



Vous rencontrerez dans les stages d'autres dispositifs que ceux présentés page 73, et il en existe encore beaucoup d'autres qui ne sont pas mentionnés ici.

Gros interrupteurs et blocs Action

Activez un de ces gros interrupteurs pour détruire un bloc Action de la même couleur.

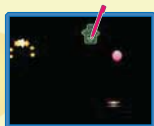


Panneaux de couleur

Ces panneaux s'ouvrent lorsque vous trouvez la bonne combinaison de couleurs.

Lanternes

Lorsque vous êtes dans le noir total, trouvez une lanterne... pour éclairer le stage entier pendant un court instant.



Lasers

Kirby perd de la vitalité à chaque fois qu'il est touché par un laser. Utilisez les LIGNES ARC-EN-CIEL pour protéger Kirby et lui faire franchir les lasers sans encombre.



Course Irisée

De nouvelles épreuves vous attendent dans les niveaux du JEU PRINCIPAL que vous avez terminés. Etes-vous prêt à relever ces défis ?

Jouer la Course Irisée

Comme dans le JEU PRINCIPAL, choisissez un stage et un niveau pour accéder au **menu défi**. Choisissez ensuite un défi à l'aide du stylet. Les défis se jouent comme le JEU PRINCIPAL. Le nombre de MEDAILLES que vous obtiendrez dépendra de votre résultat.



Défi Chrono

Aussitôt que vous commencez, une horloge apparaît. Essayez d'atteindre la fin du stage aussi rapidement que possible. Vous pouvez gagner jusqu'à trois médailles, selon votre temps.



Défi Encre

Chaque fois que vous dessinez une LIGNE ARC-EN-CIEL, votre jauge d'encre diminue. Essayez d'utiliser aussi peu d'encre que possible pour atteindre le but. Vous pouvez gagner jusqu'à trois médailles.



Mini jeux

Ces trois jeux aux règles simples sont très amusants ! Terminez le deuxième niveau du Jeu Boss dans le JEU PRINCIPAL pour qu'il soit ajouté aux mini jeux.

Casse-Blocs

Utilisez le stylet pour dessiner des RAQUETTES et envoyer Kirby contre les blocs pour les casser. Battez tous les ennemis pour passer au stage suivant.



Course Chariot

Utilisez le générateur pour ajuster la hauteur des rails et atteindre l'arrivée. Si des ennemis ou le Marteau DaDiDou vous touchent, votre vitalité baisse et votre vitesse diminue.

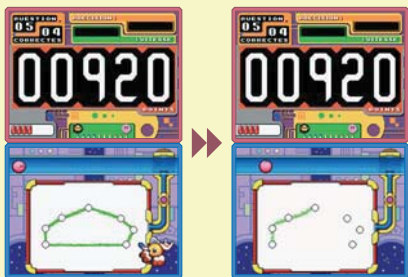


Prenez de la nourriture pour accélérer.



Défi Pinceau

Dessinez l'image dans le même ordre qu'indiqué avant que Kirby ne roule jusqu'au bord droit ou que Bombinet ne l'attrape.



ATTENTION

Si la vitalité de Kirby atteint zéro, vous avez perdu. Dans COURSE CHARIOT et CASSE-BLOCS, la partie prend également fin lorsque le temps est écoulé.

Troc Médaille

Utilisez les MEDAILLES gagnées dans le JEU PRINCIPAL ainsi que dans la COURSE IRISÉE pour obtenir les prix cachés dans les blocs.

Choisissez un bloc et cassez-le



Touchez un bloc pour le casser. Chaque fois que vous touchez un bloc il vous en coûte une médaille. Des prix sont cachés dans les blocs !



Certains blocs contiennent des balles-personnages que vous pouvez utiliser à la place de Kirby.

• MEDAILLES utilisables/MEDAILLES obtenues

• Bandeau

• Faire défiler vers le haut ou vers le bas.

• MEDAILLES nécessaires pour casser.

• Bloc



ATTENTION

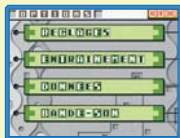
Il existe des blocs qui ne peuvent être cassés qu'en remplissant certaines conditions.

Options

Réglages

Sélectionnez TYPE D'ENCRE pour changer le style de vos LIGNES ARC-EN-CIEL. Sélectionnez SON pour régler les paramètres sonores.

Pour plus d'informations sur PICTOCHAT, voir page 87.



Entraînement

Pour apprendre à jouer. Pour quitter l'entraînement, appuyez sur START et touchez QUITTER à partir du **menu de pause**.

Données

Choisissez cette option pour effacer le contenu d'un fichier.

Bande-son

L'option BANDE-SON vous permet d'écouter la MUSIQUE ainsi que les effets sonores du jeu.

Effacer toutes les données sauvegardées

Mettez la console sous tension pour que l'écran de droite s'affiche. Appuyez ensuite sur les boutons A + B + X + Y + L + R pour effacer toutes les données sauvegardées.



PictoChat – Informations personnelles



PictoChat™ n'est pas une application Internet. Toutefois, PictoChat permet à jusqu'à 16 utilisateurs de Nintendo DS de communiquer entre eux dans un rayon donné (environ 20 mètres). Ces utilisateurs pourront ainsi voir votre surnom et vos messages. Pour protéger votre vie privée, ne divulguez pas d'informations personnelles, comme votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre âge, votre adresse physique ou informatique, qui pourraient être lues par une personne inconnue.


Un adulte devrait assister les enfants lors du paramétrage de la console et leur expliquer de ne pas utiliser d'informations personnelles. PictoChat ne bloque pas les messages provenant de personnes inconnues. Comme pour les salles de « chat » sans modérateurs, les enfants doivent être prévenus des risques inhérents à communiquer avec ou à recevoir des messages de la part de personnes inconnues.

Lors du paramétrage de la console, quels que soient le jour et le mois que vous choisissez d'entrer pour votre anniversaire (l'année ne fait pas partie des paramètres demandés), un message « Joyeux anniversaire! » sera diffusé dans la salle de chat à cette date.

Pour plus d'informations, visitez le site <http://dsprivacy.nintendo-europe.com>


Recherche PictoChat

En cours de partie, sélectionnez **REGLAGES** dans le **menu options** pour activer la fonction **RECHERCHE PICTOCHAT**. La Nintendo DS cherchera les salles de chat **PICTOCHAT** actives à proximité et vous avertira dès qu'une salle aura été trouvée.

Lorsque des joueurs situés à proximité utilisent PictoChat, l'icône  apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran tactile.



Rejoindre une salle de chat PictoChat

Si votre console détecte une salle de chat PictoChat et que vous désirez y entrer, touchez l'icône  qui apparaît à l'écran. Lorsque l'écran de droite apparaît, touchez **OUI**. Votre Nintendo DS s'éteindra automatiquement. Les données non sauvegardées seront perdues. Choisissez **NON** pour revenir au jeu.

Une fois votre Nintendo DS éteinte, allumez-la à nouveau et activez PictoChat depuis le **menu principal Nintendo DS**. Assurez-vous que le **mode de démarrage** est réglé sur **MODE MANUEL**. Pour plus d'informations sur PictoChat et sur le **mode de démarrage**, consultez le mode d'emploi de la Nintendo DS.

Techniques

Bien utiliser les lignes arc-en-ciel

Si vous dessinez deux **LIGNES ARC-EN-CIEL**, la première disparaîtra rapidement. Pour éviter que cela ne se produise lorsque vous souhaitez protéger Kirby de deux ennemis à la fois, tracez une seule ligne qui le protégera des deux côtés comme dans l'exemple ci-dessous.

Lorsque vous dessinez deux lignes, la première disparaît.



Dessinez une seule ligne qui protège Kirby des deux côtés.



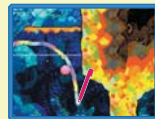
Utiliser les lignes arc-en-ciel sous l'eau

Quand vous voulez faire plonger Kirby, dessinez les lignes arc-en-ciel de bas en haut pour que Kirby s'enfonce dans l'eau. Sinon, il essaiera de faire surface.

Pour faire plonger Kirby...



... utilisez les lignes arc-en-ciel pour le pousser sous l'eau.



Nintendo®