

NTR-ATKP-EIP

NINTENDO DS™

**Kirby™**

**Power  
Paintbrush**



**MANUAL DE INSTRUCCIONES**

**MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**MANUALE DI ISTRUZIONI**

*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.*



Thank you for selecting the KIRBY™: POWER PAINTBRUSH Game Card for the Nintendo DS™ system.

**IMPORTANTE:** lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente. Por favor, guárdalo como referencia.

**IMPORTANTE:** Por favor, leia com atenção o Folheto anexo sobre Precauções de Saúde e Segurança incluído neste produto antes de usar o seu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. O folheto contém informação de saúde e segurança importante. Por favor, leia por completo este manual de instruções para garantir um aproveitamento máximo do seu novo jogo. Também contém informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio. Guarde sempre este manual para futura referência.

**IMPORTANTE:** prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com o sistema Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console 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.

© 2005 NINTENDO.



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

## CONTENTS

<b>Español</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Português</b> . . . . .	<b>34</b>
<b>Italiano</b> . . . . .	<b>62</b>

## Indice

Come si inizia .....	63
I comandi .....	65
Azione touch .....	67
Storia .....	72
Corsabaleno .....	79
Minigiochi .....	81
Negozi .....	83
Opzioni .....	84
Suggerimenti .....	87

In questo manuale, quando le immagini prese dal gioco hanno un bordo **blu** si riferiscono allo schermo inferiore (touch screen), mentre quelle con il bordo **viola** appaiono sullo schermo superiore.

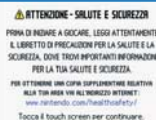
## Come si inizia

Assicurati che il Nintendo DS™ sia spento e inserisci la scheda di gioco KIRBY™: L'OSCURO DISEGNO. Premi il pulsante POWER per accenderlo e tocca il touch screen quando compare lo **schermo salute e sicurezza**.

Nel **menu di sistema del Nintendo DS**, tocca il pannello di KIRBY: L'OSCURO DISEGNO NINTENDO per cominciare a giocare.

Impostando la **modalità di avvio** del Nintendo DS su AUTOMATICA, accedi direttamente al gioco saltando questo processo. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se il Nintendo DS è già impostato su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, il Nintendo DS è impostato su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema del Nintendo DS, consulta il manuale di istruzioni della console.



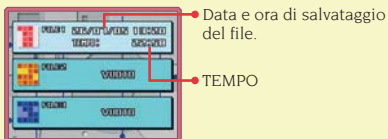
**ATTENZIONE - SALUTE E SICUREZZA**  
PRIMA DI ANDARE A GIOCARE, LEGGI ATTENTAMENTE IL LIBRETTO DI PRECAUZIONI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA, DOVE SONO IMPORTANTI INFORMAZIONI PER LA TUA SALUTE E SICUREZZA.  
PER OTTENERE UNA COPIA SUPPLEMENTARE RELATIVA ALLA TUA AREA VEDI ALL'INDESSO INTERNET:  
[www.nintendo.com/healthandsafety/](http://www.nintendo.com/healthandsafety/)  
Tocca il touch screen per continuare.



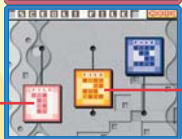
## Schermo selezione file

Tocca l'icona del file con il quale vuoi giocare.

Le informazioni sul file appaiono sullo schermo superiore.



Le icone del file si trovano sul touch screen.



Quando tocchi un file che contiene dei dati salvati, appare lo **schermo selezione gioco**. Tocca una delle voci per cominciare.

Per saperne di più sulle modalità di gioco, vedi pagg. 72–82.



Quando selezioni un file che non contiene dati, verrà creato un nuovo file di salvataggio. Se scegli la modalità STORIA, ti verrà chiesto se vuoi prendere parte all'ALLENAMENTO.

Per saperne di più sulla **modalità allenamento**, vedi pagg. 65 e 84.



## I comandi

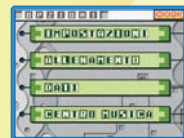
### NOTA

L'azione del gioco si basa interamente sul touch screen.

## Impartire i comandi con lo stilo

Selezionando la voce ALLENAMENTO dal **menu opzioni**, accedi a una breve dimostrazione di gioco. Per maggiori informazioni su come usare lo stilo, vedi pagg. 67–71.

Nella **modalità allenamento** i suggerimenti appaiono sullo schermo superiore, mentre sul touch screen vengono visualizzate delle dimostrazioni di come si svolge il gioco.



## Lo schermo di pausa

Premi START per mettere il gioco in pausa. Se Kirby usa un'ABILITÀ DI COPIA, sullo schermo di pausa verranno visualizzate informazioni sull'abilità e le seguenti opzioni:

**CONTINUA** Toccandolo ritorni a giocare.

**ESCI** Toccandolo esci dal gioco.



### NOTA

Se si chiude il Nintendo DS lasciandolo acceso, la console andrà automaticamente in **modalità riposo** per limitare il consumo di energia. Tornerà alla normalità una volta riaperta.

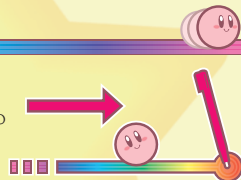


## Azione touch

I movimenti di Kirby vengono controllati esclusivamente sul touch screen, con lo stilo.

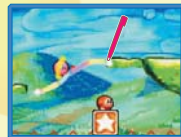
### Tratti arcobaleno

Quando fai scorrere lo stilo sul touch screen, appare un TRATTO ARCOBALENO. Quando Kirby sale su un arcobaleno, procede nella direzione in cui il tratto è stato disegnato.



### Arrampicati fino alle piattaforme

Disegna un tratto verso l'alto che porta fino a una piattaforma e Kirby vi si arrampicherà rotolando.



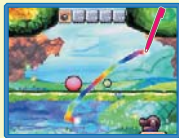
### Per cambiare direzione

Quando Kirby si scontra con un tratto verticale, si volta e va nella direzione opposta.



## Difenditi dagli attacchi

Usa i tratti arcobaleno per proteggere Kirby da nemici e oggetti.



### ATTENZIONE

Kirby ruota nella stessa direzione nella quale il tratto è stato disegnato. Tutte le volte che disegni un TRATTO ARCOBALENO, la BARRA INCHIOSTRO, sullo schermo superiore, si svuota. La barra si riempie automaticamente quando non si consuma inchiostro. Quando Kirby si trova a terra o su una piattaforma, si riempie più in fretta.



Barra inchiostro

## Tocco Sprint!



Quando tocchi Kirby con lo stilo, subirà una breve accelerazione. Se durante lo sprint colpisce un nemico, lo sconfiggerà.



Tocca Kirby...



Sprinta e annienta!



### NOTA

Se il tipo di nemico sconfitto possiede un'abilità, Kirby la copia.

Per saperne di più sulle ABILITÀ DI COPIA, vedi pag. 75.



## Tocca i nemici



I nemici toccati con lo stilo restano immobilizzati.



Tocca un nemico!



Quando è immobilizzato...



Kirby scappa!



Tocca un nemico!



Quando è immobilizzato...



Scagliatici contro!



### NOTA

Se un nemico è immobilizzato, Kirby lo può sconfiggere solo toccandolo, anche se non fa uno sprint. Se il nemico possiede un'abilità, Kirby la può copiare.

Per saperne di più sulle ABILITÀ DI COPIA, vedi pag. 75.

## Tocca i meccanismi



In ciascun livello ci sono dei meccanismi che puoi toccare con lo stilo per romperli o attivarli.

Per saperne di più sui diversi meccanismi, vedi pag. 78.



### Blocchi stella

Grazie alle ABILITÀ DI COPIA si possono rompere alcuni tipi di blocchi. Per rompere i blocchi stella, grandi o piccoli che siano, basta toccarli.



### Blocco bomba

I blocchi bomba esplodono distruggendo i blocchi intorno.



### Super cannone

Tocca il pulsante viola per lanciare Kirby.



### ATTENZIONE

Quando appare sullo schermo >>>... Tocca l'oggetto!

Così facendo, darai inizio a un'azione. L'indicazione >>> comparirà solo la prima volta che trovi quell'oggetto, in seguito >>> non apparirà più.

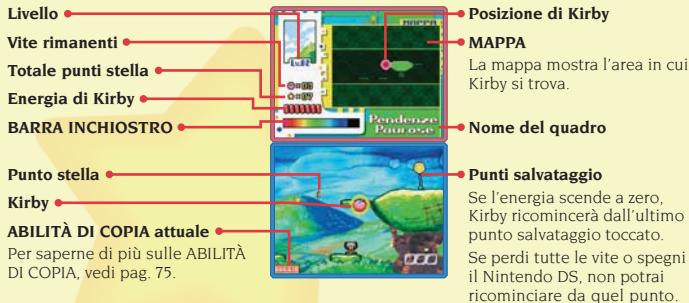


## Storia

Poiché Kirby è diventato una palla, dovrai controllare tu i suoi movimenti per condurlo attraverso i sette livelli del mondo disegnato.

### Lo schermo di gioco

Controlla la MAPPA che si trova sullo schermo superiore mentre ti avventuri nei diversi quadri. Se l'energia di Kirby si esaurisce e non ha altre vite, il gioco finisce.



## In modalità Storia

### 1 Scegli un livello

Fai scorrere il cerchio per cambiare livello.



### 2 Scegli un quadro

Dopo aver scelto il livello, seleziona il quadro nel quale vuoi giocare toccando il touch screen.



MEDAGLIE guadagnate nel quadro scelto.



Quando hai completato un quadro, sul suo pannello apparirà COMPLETO.

### 3 Nel gioco

Trova l'arrivo in ciascun quadro.

### 4 Gran balzo e sfide boss

Dopo aver raggiunto l'arrivo puoi giocare a GRAN BALZO. Alla fine dell'ultimo quadro, invece, affronterai un boss.

Per saperne di più, vedi pag. 74.



## Gran balzo e sfide boss

### Gran balzo

Fai accelerare Kirby e aiutalo a saltare in lungo. A seconda di quanto lontano salta, guadagnerai punti stella.

Kirby salta alla fine della pedana. Disegna dei tratti per aiutarlo a coprire una distanza maggiore.



### Sfide boss

In ciascuna SFIDA BOSS ci sono due livelli. Una volta completato il secondo livello, la sfida diventerà disponibile in MINIGIOCHI.

Per maggiori informazioni sui MINIGIOCHI, vedi pag. 81.



### NOTA

Se spegni la console o torni allo **schermo selezione file**, le vite rimanenti di Kirby torneranno al numero predefinito. Quando esci da una partita, scegli **INDIETRO** nello **schermo selezione gioco**, prima di spegnere la console per uscire dal gioco. Così facendo verranno automaticamente salvati i dati di gioco.



## Abilità di copia

Se Kirby non ha nessuna ABILITÀ DI COPIA e sconfigge un nemico che ne possiede una, copierà quell'abilità. Tocca Kirby per attivare l'abilità acquisita. Oltre a quelle mostrate sotto, ci sono altre abilità di copia.



### Pietra

Trasformati in una pesante PIETRA che distrugge nemici e blocchi e riesce a conficcare paletti.



### Elettra

Con ELETTRA puoi rilasciare corrente che abbrustolisce i nemici. Tieni lo stilo a contatto con Kirby per far sì che si fermi a mezz'aria.



### Pallone

Tocca Kirby per gonfiarlo proprio come se fosse un PALLONE. Puoi gonfiarlo tre volte, facendolo diventare sempre un po' più grande. Mentre trattiene il fiato, fallo rimbalzare.



### NOTA

#### Per liberarsi di un'ABILITÀ DI COPIA...

Tocca il pannello dell'abilità!

Una volta fatto ciò non potrai recuperare l'abilità, a meno che tu non sconfigga un altro nemico che la possiede.



## Nemici



Nei vari quadri appaiono tanti nemici. Quelli che trovi qui sotto sono solo alcuni.



### Waddle Dee lanciere

Quando Kirby si avvicina, questo nemico gli scaglia addosso delle lance.



### Cascamasca

I cascamasca cadono dall'alto per schiacciare Kirby.



### Cino Pallon

Quando questo nemico avvista Kirby, lo avvicina.



### Fiammashotzo

Shotzo che attaccano sputando fiamme. I TRATTI ARCOBALENO possono proteggere Kirby in questo caso.



### Rotolama

Questo nemico ruota continuamente nella sua area e taglia con le sue affilatissime lame.



### NOTA

Nemici come Cascamasca o Rotolama non restano immobilizzati se li tocchi. Persino i tratti arcobaleno non ti possono proteggere da alcuni nemici che cadono come Cascamasca.

## Oggetti



Ci sono diversi oggetti da trovare. Se ne vedi qualcuno, cerca di prenderlo.



### Rivitalizzante

Questo oggetto restituisce un po' di energia vitale a Kirby.



### Pomodoro Maxim

Con uno di questi Kirby recupera tutta la sua energia vitale.



### +1

Kirby guadagna una vita.



### Punto stella

Raccogli 100 punti stella e riceverai una vita bonus.



### Medaglia

Guadagna le MEDAGLIE sia nella STORIA che nella CORSABALENO.



### NOTA

Puoi usare le MEDAGLIE che hai vinto al NEGOZIO.  
Per saperne di più sul Negozio, vai a pag. 83.

## Meccanismi



Ci sono diversi meccanismi nei quadri, oltre a quelli illustrati a pag. 71 e ce ne sono altri ancora che non compaiono qui sotto.

### Grandi interruttori e blocchi colorati

Attivando un grande interruttore, il blocco dello stesso colore sarà distrutto.



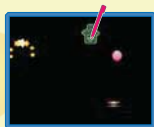
### Portelli colorati

Questi portelli si sbloccano quando i pannelli colorati sono stati impostati sullo stesso colore.



### Lanterne

Se tocchi una lanterna nei quadri bui come la pece... l'intero quadro sarà illuminato per un breve periodo di tempo.



### Laser

Quando viene colpito da un laser, Kirby subisce dei danni. Per proteggerlo e farlo passare in tutta sicurezza, disegna dei TRATTI ARCOBALENO.



## Corsabaleno

Ti attendono nuove sfide nei livelli che hai visitato nella modalità STORIA. Allora, cominciamo?

### Cosa succede in Corsabaleno

Proprio come nella modalità STORIA, scegli un livello e un quadro per accedere al **menu gare**. Scegli quella alla quale vuoi partecipare e gioca come hai fatto in STORIA. Se riesci a completare la gara scelta, vincerai delle MEDAGLIE.



### Gara a tempo

Appena inizi, parte il cronometro. Cerca di raggiungere la fine del livello nel minor tempo possibile. Il risultato dipende da quanto ci impieghi, puoi vincere fino a tre medaglie.



### Gara a tratto

Ogni volta che disegni un TRATTO ARCOBALENO, l'inchiostro nella bottiglia diminuisce. Usa meno inchiostro possibile per raggiungere la meta. Puoi ottenere fino a tre medaglie.



## Minigiochi

Questi tre giochi si basano su regole semplici e sono molto divertenti! Per sbloccarli, supera il livello due nelle Sfide Boss della modalità STORIA.

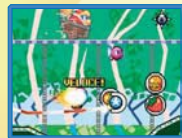
### Spaccablocchi

Usa lo stilo per disegnare BARRE, facendo rimbalzare Kirby sui blocchi per distruggerli. Sconfiggi tutti i nemici per procedere al quadro successivo.



### Corsa folle

Muovi in su o in giù il tracciapercorso per creare la tua strada e dirigitlo spedito verso l'arrivo. Se i nemici o il martello di Dedede ti colpiscono, subirai dei danni e la tua velocità diminuirà.

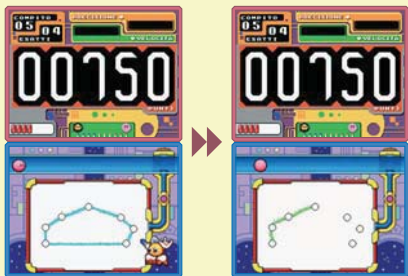


Mangia il cibo disseminato sulla tua strada per accelerare.



## Pennello pazzo

Traccia le linee proprio nello stesso ordine in cui le ha disegnate Paint Roller prima che Kirby rotoli fino al bordo destro o che venga raggiunto da Bomber.



### ATTENZIONE

In tutti e tre i minigiochi, una volta esaurita l'energia vitale di Kirby, finisce il gioco. In CORSA FOLLE e SPACCABLOCCHI, il gioco finisce anche se scade il tempo.

## Negozio

Usa le MEDAGLIE che hai guadagnato nel corso della STORIA e di CORSABALENO per ottenere dei premi nascosti dentro ai blocchi.

### Scegli un blocco e rompilo



Tocca il blocco per infrangerlo. Ogni tocco costa una medaglia. Una volta finito, potrai leggere il nome del premio.



In alcuni blocchi sono nascosti dei personaggi a forma di palla da usare al posto di Kirby.

• MEDAGLIE a disposizione / MEDAGLIE vinte

• PLACCA

• Fai scorrere la lista in su o in giù.

• MEDAGLIE necessarie a rompere il blocco.

• Blocco



### ATTENZIONE

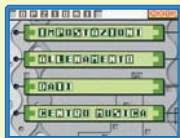
Alcuni blocchi non si possono rompere fino a quando non si sono verificate determinate condizioni.

## Opzioni

### Impostazioni

Usa un tratto diverso dal TRATTO ARCOBALENO. L'impostazione SUONO ti permette di cambiare la qualità del suono.

Per sapere di più sulla PICTOCHAT, vedi pag. 85.



### Allenamento

Impara i comandi principali usati nel gioco. Per uscire dall'allenamento, premi START e tocca ESCI nel **menu di pausa**.

### Dati

Scegli questa opzione per cancellare i dati contenuti nel file selezionato.

### Centro musica

Al CENTRO MUSICA puoi ascoltare i tipi di MUSICA e di SUONO usati nel gioco.

### Cancellare tutti i dati salvati

Dopo aver effettuato l'accesso al gioco, appare lo schermo riportato alla destra. A quel punto premere contemporaneamente i pulsanti A, B, X, Y, L e R per cancellare tutti i dati salvati.



## PictoChat: informazioni sulla privacy



La PictoChat™ non è compatibile con Internet. Tuttavia, questa applicazione permette di comunicare con altri utenti (fino a 15 persone) che si trovano nel raggio di comunicazione del proprio Nintendo DS (circa 20 metri). Chiunque partecipi alla chat può vedere il soprannome e i messaggi scambiati dagli altri utenti. Per proteggere la propria privacy, non fornire informazioni personali quali il proprio cognome, numero di telefono, età, e-mail o indirizzo quando si comunica in PictoChat.


Un adulto deve aiutare i bambini nell'impostare la console e spiegare che non si devono rendere pubbliche informazioni private. La PictoChat non blocca i messaggi in arrivo da sconosciuti. Come per le chat room non monitorate su Internet, bisogna avvertire i bambini dei pericoli a cui possono andare incontro accettando messaggi di sconosciuti e comunicando con loro.

Nel giorno che è stato indicato come proprio compleanno (solo giorno e mese, l'anno non viene chiesto) durante l'impostazione della console, nella chat room verrà diffuso un messaggio che avvisa gli altri utenti della ricorrenza.

Per maggiori informazioni in proposito, visitare il sito <http://dsprivacy.nintendo-europe.com>


## Ricerca in PictoChat

Se scegli RICERCA IN PICTOCHAT tra le IMPOSTAZIONI del **menu opzioni**, il Nintendo DS cercherà automaticamente una stanza PICTOCHAT attiva nelle vicinanze e ti avviserà se ne trova una.

Se ci sono dei giocatori nelle vicinanze che usano la PictoChat, apparirà questa icona  in alto nell'angolo sinistro del touch screen.



## Per entrare nella stanza PictoChat

Per accedere alla stanza PictoChat rilevata dalla tua console, tocca l'icona  sullo schermo. Quando appare lo schermo riportato sulla destra, scegli SÌ. Così facendo, il Nintendo DS si spegnerà automaticamente e i progressi di gioco non salvati andranno persi. Scegliendo NO potrai tornare a giocare.

Se hai scelto SÌ, quando il Nintendo DS si è spento, riaccendilo e attiva la PictoChat dal **menu di sistema del Nintendo DS**. Controlla che come **modalità di avvio** della console sia selezionata la MODALITÀ MANUALE. Per informazioni su come usare la PictoChat e sull'impostazione della **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.



## Suggerimenti

### Per sfruttare al meglio i tratti

Se disegni due TRATTI ARCOBALENO, il primo sparirà in fretta. Per evitare questo problema, invece di disegnare due tratti per proteggere Kirby da due nemici, disegnane solo uno che lo protegga da entrambi, come mostrato qui sotto.

Disegnando due tratti, il primo sparirà in fretta.



Disegnane invece uno solo che protegga Kirby da entrambi i nemici.



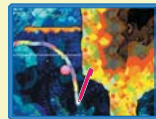
### Usare i tratti arcobaleno sott'acqua

Quando vuoi che Kirby nuoti verso il fondo, disegna dei tratti che partono dall'alto e vanno verso il basso, così Kirby andrà in profondità. Ricorda che Kirby ha la tendenza a risalire in superficie.

Per fare in modo che Kirby si immerga...



... usa i tratti arcobaleno per spingerlo in giù.



**Nintendo®**