

NES-KR-HOL

KIRBY'S ADVENTURE™*

HANDLEIDING

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.



⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. contact op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met Kirby's Adventure™* voor het Nintendo Entertainment System™!

Lees deze handleiding goed door en volg de aanwijzingen nauwgezet op. Bewaar hem ook zorgvuldig om er later iets in op te zoeken.

INHOUD

EEN CRISIS IN DROMENLAND!	4
HET STARTEN VAN HET SPEL	10
INSTRUCTIESCHERM	12
HOE KIRBY WORDT VOORTBEWOGEN	13
BONUSSPELLEN	23
DOORSPELEN EN SAVEN VAN SPELLEN	25
KRACHTIGE VOORWERPEN!	26
EEN GEHEEL NIEUWE WERELD!	28

VOORZORGSMAATREGELEN

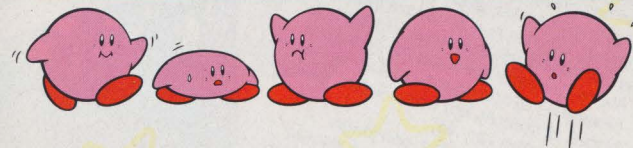
- 1) Deze cassette is een precisieproduct. Gebruik of bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem nooit uit elkaar.
- 2) Raak de elektrische contacten niet aan. Voorkom ook dat deze nat of vuil worden. Daardoor kan namelijk de cassette en/of het control deck beschadigd raken.
- 3) Maak hem nooit schoon met wasbenzine, verfverdunder, alcohol of andere vluchtige stoffen.
- 4) Bewaar de cassette in het beschermingshoesje als hij niet wordt gebruikt.
- 5) Controleer steeds de aansluiting van de cassette op vuil en stof voordat hij in het control deck wordt gedaan.

N.B: In het belang van produktverbeteringen, kunnen de specificaties en het ontwerp van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd.

™ AND ® ZIJN HANDELSMERKEN VAN NINTENDO CO., LTD.

© 1993 NINTENDO CO., LTD. *©1993 HAL LABORATORY, INC./NINTENDO.

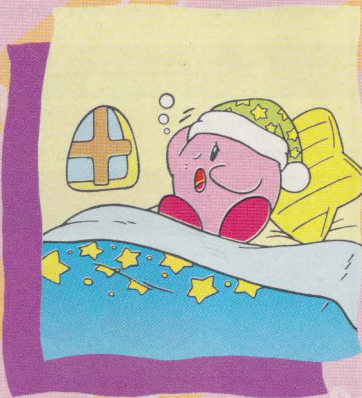
EEN CRISIS IN DROMENLAND!



Lichtjaren ver van ons vandaan,...

Lichtjaren ver van ons vandaan, op een kleine ster die vanaf de aarde niet te zien is, ligt een magisch, vreedzaam land dat Dream Land (Dromenland) wordt genoemd. De bewoners van deze wonderbaarlijke wereld genieten naar hartelust van hun plezierige leventje, dat vrijwel uitsluitend bestaat uit eten, slapen en spelen. Eén van hun zorgeloze gebruiken is het traditionele feestelijke middagdutje. Als de Dromenlanders daaruit ontwaken, bespreken zij hun dromen met elkaar en hopen zij oprecht, dat ieders liefste wensen zullen worden vervuld.

Op een dag werd Kirby, een jonge Dromenlander, na zijn middagdutje met een heel naar gevoel wakker. "Wat is er gebeurd?", vroeg hij zichzelf af. "Ik heb tijdens mijn middagdutje helemaal niet gedroomd!" Kirby voelde zich daardoor helemaal niet op z'n gemak. Nadat hij er met enkele vrienden en vriendinnen over had gesproken, begreep hij dat het probleem veel ernstiger was dan hij had gedacht, want ook zij hadden helemaal niet gedroomd! "Er moet iets met de Droomfontein zijn gebeurd!", riepen zij in koor.

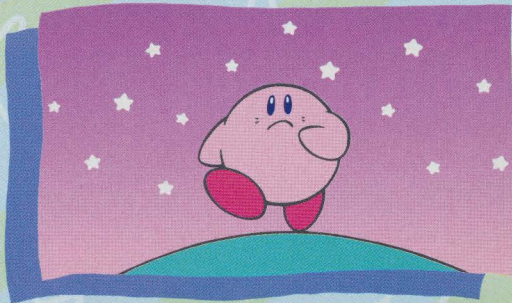


De Droomfontein is een magische fontein, waarin alle dromen van de bewoners van Dromenland worden opgeslagen. Maar er komen ook dromen uit. Deze verspreiden zich over Dromenland en bezorgen iedereen die slaapt aangename dromen. Volgens een oude legende is de Droomfontein geschapen door een magisch voorwerp dat bekend staat als de Sterrestaf (Star Rod). De ster die aan het uiteinde van deze staf schittert was ooit een stukje van een ster die lang, heel lang geleden in Dromenland is neergekomen. De Sterrestaf verschaftte de energie aan de Droomfontein en was het symbool van Dromenland.



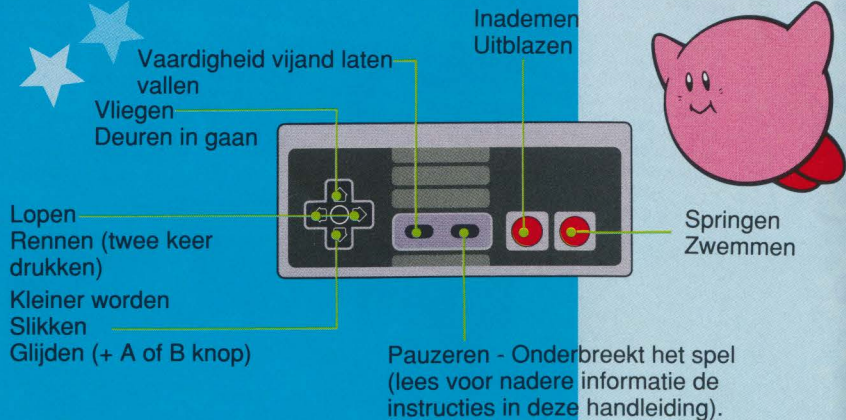
Omdat de dromen wegbleven, was iedereen in Dromenland rusteloos en humeurig. Het vrolijke gelach dat ooit overal weerklonk, was nergens meer te horen. De stemming werd troosteloos. Kirby, de mollige held van Dromenland, liet daarom stoutmoedig weten, dat hij de Droomfontein zou gaan onderzoeken en de oorzaak van de problemen zou gaan opsporen. Toen hij bij de Droomfontein aankwam, trof hij daar niemand minder aan dan koning Dedede, die in het magische water aan het baden was! Ooit had koning Dedede allerlei boosaardige dingen in Dromenland uitgehaald door al het voedsel en alle fonkelsterren van de Dromenlanders te stelen (zie Kirby's Dream Land™ voor de Game Boy). Nu zat hij daar, in plaats van de Sterrestaf, middenin de Droomfontein, helemaal bedekt met zeepbelletjes.

“Dus jij bent het weer, hè, met je gemene streken?!”, riep Kirby hem boos toe. “Waar heb je ‘t over, bolle?”, antwoordde koning Dedede verbaasd. “Ik dacht iedereen een plezier te doen door...”
 “Nee, nee, nee!” Kirby schudde z’n hoofd. “Ik wil die leugens niet horen! Wat heb je met de Sterrestaf uitgehaald?!”
 “O, dat oude ding”, zei Dedede achtelooos. “Dat heb ik in zeven stukjes gebroken. Toen heb ik elk stukje aan één van m’n vrienden gegeven...”
 “Wat zou Dedede bedoelen?!”, vroeg Kirby zich af. En voordat hij nog iets hoorde van wat Dedede hem te zeggen had, begon hij aan een lange speurtocht om de stukjes van de Sterrestaf weer te verzamelen en naar de Droomfontein terug te brengen. Laten we maar hopen, dat het hem lukt de sprankeling weer in de Droomfontein terug te brengen, zodat de mensen van Dromenland weer echt van hun middagdutje kunnen genieten.



HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER

9



Druk tijdens het spelen tegelijkertijd op de A, B, start- en selectknop om het spel te resetten en weer helemaal vanaf het begin opnieuw te beginnen.

HET STARTEN VAN HET SPEL

Doe de cassette op de juiste manier in het Nintendo Entertainment System en zet dit vervolgens aan. De startmuziek klinkt dan en het titelscherm verschijnt. (Als er na het verschijnen van het titelscherm niets wordt gedaan, begint er automatisch een demonstratie van het spel).

Druk tijdens het titelscherm op de startknop om met het spel te beginnen. (Als tijdens de startmuziek of tijdens de demonstratie op de startknop wordt gedrukt, verschijnt onmiddellijk het titelscherm weer).

De start van dit avontuur

Aan het begin van het spel verschijnt de kaart die hier rechts staat afgebeeld op het scherm. Hierop is te zien, hoe ver Kirby door de levels van het spel is heen gekomen. De deuren op deze kaart leiden naar de actie!

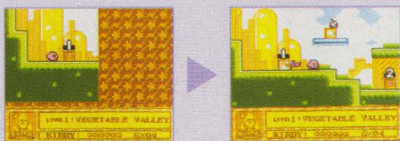


10

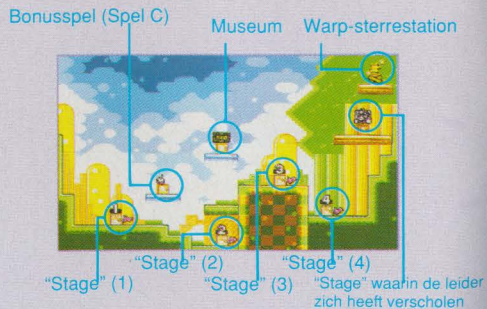
Kaartscherm


Kirby's Adventure telt zeven levels, en elk daarvan heeft een eigen kaart. In eerste instantie is op elke kaart maar één deur te zien. Deze geeft toegang tot een reeks gebeurtenissen ofwel een "stage" (stadium). Druk op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets om Kirby die "stage" te laten ingaan. Nadat een "stage" met succes is doorlopen, ontvouwt de kaart zich, waarna er nieuwe deuren naar andere "stages" of bonusspellen verschijnen. Elk level heeft verschillende "stages" en aan het slot van het laatste "stage" komt Kirby steeds één van de vrienden van koning Dedede tegen met een stukje van de Sterrestaf. Als hij deze vriend weet te verslaan, krijgt hij het stukje van de Sterrestaf en kan hij door naar het volgende level. Denk eraan, dat alle zeven stukjes van de Sterrestaf moeten worden verzameld om de Droomfontein weer te herstellen.

Kirby mag zo vaak als hij wil zijn geluk beproeven in "stages" die hij al heeft doorlopen.



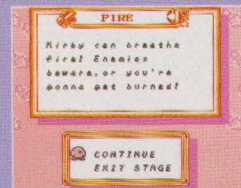
Na het doorlopen van een "stage"... verschijnen er nieuwe stukken van de kaart.



- ★ Behalve de actie-"stages" bevat dit level ook een bonusspel en een museum.
- ★ De reeds doorlopen "stages" worden door een vlag aangegeven.
- ★  Als de deur van een "stage" bruin is nadat Kirby het heeft doorlopen, houdt dat in dat hij in die "stage" een aantal geheime voorwerpen heeft gemist.

Instructiescherm

Als tijdens het spelen op de startknop wordt gedrukt, begint er een pauze waarin de speciale vaardigheid waarover Kirby op dat moment beschikt wordt uitgelegd. Druk daarna opnieuw op de startknop om weer door te spelen. Als Kirby zich in een "stage" bevindt dat hij al heeft doorlopen, kies dan voor "CONTINUE" (doorspelen) of voor "EXIT STAGE" (verlaat "stage"). Wie voor "CONTINUE" kiest, gaat terug naar het scherm waarin het spel gestopt is. Wie voor "EXIT STAGE" kiest, keert terug naar het kaartscherm van het level.



Warp-"stage"

Als er geheime schakelaars die in enkele "stages" te vinden zijn worden overgehaald, verschijnt het warp-"stage" op het kaartscherm. Als Kirby dat betreedt, verschijnt het hieronder afgebeelde scherm, waarna Kirby in één keer doorgaat (warp) naar een ander level.



HOE KIRBY WORDT VOORTBEWOGEN

Kirby kan zich op verschillende manieren voortbewegen! In het begin is het soms verbijsterend te ontdekken wat Kirby allemaal kan. Maar wie eenmaal aan zijn vele trucs gewend is geraakt, wordt verrast door het gemak waarmee Kirby kan worden voortbewogen. Zorg ervoor zo snel mogelijk vertrouwd te raken met zijn bewegingen om zo de vrede in Dromenland weer te herstellen.

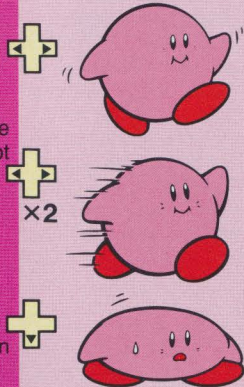
Lopen/Rennen

Als op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt terwijl Kirby zich op het land bevindt, loopt hij gewoon. Als twee keer heel snel achter elkaar op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt en die kant vervolgens ingedrukt wordt gehouden, rent Kirby die kant op. (Zodra de vierpuntsdruktoets wordt losgelaten, stopt Kirby).

Als in de tegenovergestelde richting op de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt, komt Kirby slappend stil te staan.

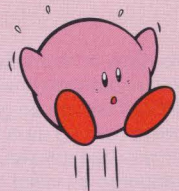
Klein maken

Druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets om Kirby kleiner te maken. Zo kan hij een aantal vijandelijke aanvallen ontwijken.



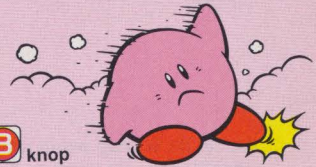
Springen

Druk op de A knop om Kirby te laten springen. Als op de A knop wordt gedrukt Kirby loopt, maakt hij een verre sprong. Als Kirby op dat moment aan het rennen is, springt hij nog verder.



Glijden

Druk op de A of de B knop als Kirby zich klein heeft gemaakt om hem te laten glijden en zo een tegenstander onderuit te halen.



Klimmen/Afdalen/Deuren ingaan

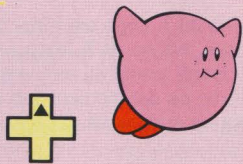
A of B knop

Als Kirby bij een trap of een ladder staat, druk dan op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om hem omhoog of omlaag te laten klimmen. Wordt er op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets gedrukt als hij voor een deur staat, dan gaat Kirby door die deur.



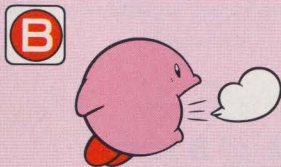
Door de lucht vliegen/zweven

Als Kirby in "normale" vorm is, druk dan op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets. Hij blaast zichzelf dan op en gaat vervolgens door de lucht zweven als op de A knop wordt gedrukt terwijl Kirby is opgeblazen, begint hij met zijn armen te wapperen en vliegt hij naar de bovenkant van het scherm.



Luchtballetjes

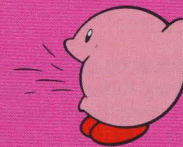
Als op de B knop wordt gedrukt terwijl Kirby is opgeblazen, schiet hij met een luchtballetje. Met deze luchtballetjes kan hij sommige vijanden aanvallen. Door luchtballetjes af te schieten, gaat Kirby uitademen, waardoor hij leeg loopt en uit de lucht valt. Maar als dan op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt, neemt Kirby weer een slok lucht en begint hij weer te vliegen.
* Sommige vijanden worden niet door luchtballetjes verwond.



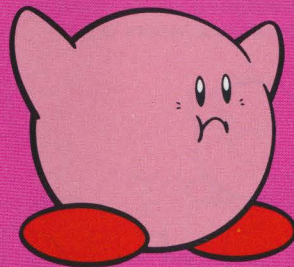
Inademen

Als op de B knop wordt gedrukt terwijl Kirby vlakbij een vijand of een blok is, ademt hij die vijand of dat blok in één keer naar binnen!

* Sommige vijanden kunnen niet worden opgeslokt!



Inademen...

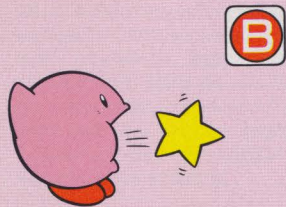


...en in één keer een vijand opslokken!

☆ Wat heeft Kirby in zijn mond?

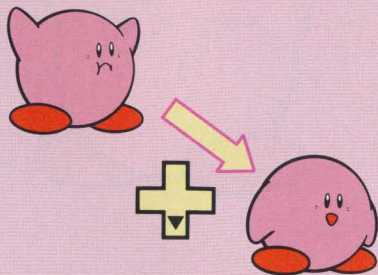
Uitblazen

Als er opnieuw op de B knop wordt gedrukt terwijl Kirby een vijand of een blok in zijn mond heeft, blaast Kirby deze vijand of dit blok uit in de vorm van een ster. Deze ster kan een vijand uitschakelen of een ander blok breken. Als Kirby twee of meer vijanden heeft ingeademd, blaast hij verscheidene sterren uit.



Slikken

Als op de onderkant van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt nadat Kirby een vijand of een blok heeft ingeademd, slikt hij wat hij in zijn mond heeft in. Als Kirby een vijand met een speciale vaardigheid inslikt, neemt hij die vaardigheid van die vijand over. Zie pagina 19 voor nadere details.



☆ In het water

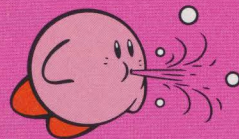
Zwemmen

Hoewel Kirby zichzelf in het water niet kleiner kan maken en evenmin kan zweven of vliegen, gaat hij zwemmen als op de A knop wordt gedrukt.



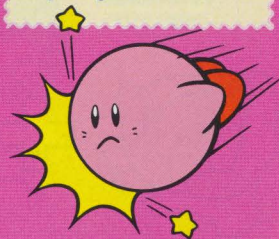
Waterpistool

Als Kirby onder water is, kan hij geen vijanden in- of uitademen. Maar door op de B knop te drukken is het wel mogelijk hem met water te laten spuiten om vijanden aan te vallen.



Vijanden kunnen ook van boven worden aangevallen!

Als Kirby vanaf een hoge plek naar beneden valt en bovenop een vijand terecht komt, raakt die vijand gewond.



☆ Laten we de vijand zijn vaardigheden afnemen!

Er zijn meer dan 20 vijanden met speciale vaardigheden! Als Kirby deze inslikt, neemt hij hun vaardigheden over. Een speciale vaardigheid van een ingeslikte vijand kan worden benut door op de B knop te drukken. Als Kirby bijvoorbeeld een vijand heeft ingeslikt en er wordt op de onderkant van de vierpuntsdruktoets gedrukt...



Beperkingen bij het overnemen van vijandelijke vaardigheden

- ★ Kirby kan geen vijand inslikken als hij al over een speciale vaardigheid beschikt.
- ★ Als Kirby een vijand kan nadoen, verandert zijn gebruikelijke kleur van roze in een lichte perzikint.
- ★ In een vak onderaan het scherm wordt Kirby's huidige vaardigheid weergegeven.
- ★ Voor sommige vaardigheden die Kirby kan overnemen geldt een tijdslimiet of een beperkt aantal malen dat zij kunnen worden gebruikt.
- ★ Van sommige vijanden kunnen geen speciale vaardigheden worden overgenomen.
- ★ Als Kirby twee of meer vijanden tegelijk inslikt, krijgt hij soms een onverwachte speciale vaardigheid. Denk eens na over de vraag, hoe die speciale vaardigheden kunnen worden gecombineerd.



HET SCHERM

Onderaan het scherm wordt het volgende weergegeven:

Kirby's levenskracht: Aan het begin van het spel beschikt Kirby over zes levenskracht-staven. Telkens als hij door een vijand wordt geraakt, verdwijnt er zo'n staaf. Als alle staven zijn verdwenen, loopt het aantal levens waarover Kirby beschikt met één terug.

Vaardigheidslimiet: Als Kirby een speciale vaardigheid krijgt die maar een beperkt aantal keren kan worden gebruikt, verschijnt hier een getal.

Huidige score



Vaardigheidsstatus: Als Kirby in normale vorm is, staat hier "NORMAL". Als hij over een speciale vaardigheid beschikt, wordt deze hier weergegeven.

Resterende levens: Dit getal geeft het aantal levens weer waarover Kirby nog beschikt. Als dit getal nul wordt, is het met Kirby gedaan en is het spel afgelopen.

Vechten tegen de vrienden van Dedede

De vrienden van Dedede zijn in dit spel de leidersfiguren. Als Kirby tegen ze vecht, wordt in plaats van de score hun energiemeter weergegeven.

Als Kirby een "stage" heeft afgewerkt...

Telkens als Kirby een "stage" heeft doorlopen, verschijnt het hier rechts afgebeelde scherm. Druk precies op tijd op de A knop om Kirby vanaf het platform zo hoog mogelijk in de lucht te laten springen. Als Kirby precies op het juiste moment springt, kan hij de hoogste wolk halen, waarmee hij een extra leven (1-Up) verdient.

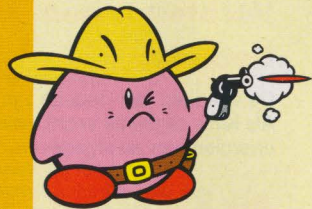
1 up!



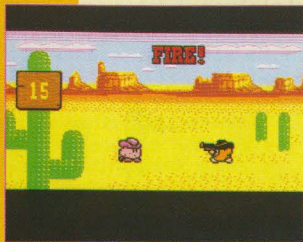
BONUSSPELLEN

In elk level bevinden zich verschillende bonus-spellen, waarmee extra levens te verdienen zijn. Er zijn drie verschillende spellen. Doe er alles aan om zoveel mogelijk extra levens te verdienen!

Het aantal sterren op het instructiescherm van het bonusspel geeft de moeilijkheid van het spel aan.



N.B: Alle bonusspellen kunnen desgewenst ook met de B knop worden gespeeld in plaats van met de A knop.



GAME A

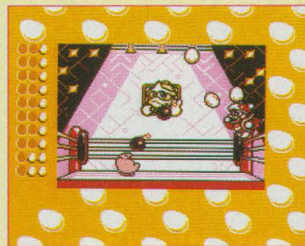
KIRBY, DE RAZENDSNELLE REVOLVERHELD

In dit bonusspel wordt Kirby een revolverheld, die tijdens een wedstrijd tegen een vijand moet uitmaken, wie van hen het snelst zijn revolver kan trekken. Druk zodra de tegenstander zijn wapen trekt zo snel mogelijk op de A knop! Maar als dat gebeurt voordat de vijand zijn wapen aanraakt, wordt er vals gespeeld! Het aantal bonuspunten dat hiermee kan worden verdiend hangt af van het aantal tegenstanders dat Kirby weet neer te schieten.

GAME B

EIERVANGER

Het doel van dit spel is om de eieren die koning Dedede naar Kirby gooit handig met de mond op te vangen en op te eten! Maar als Kirby een bom verorbert, is het met hem gedaan... evenals met dit bonusspel! Druk op de A knop om Kirby's mond te openen. Laat de A knop los om zijn mond weer te sluiten. Het aantal extra levens dat hiermee kan worden verdiend hangt af van het aantal eieren dat Kirby opeet.



GAME C

HIJSKRAAN-KOORTS

Iedereen kent het spel waarbij met een hijskraan speelgoedpoppetjes moeten worden opgeraapt. Gebruik de hijskraan om een Kirby-poppetje op te rapen. De kraan verplaatst zich opzij als op de A knop wordt gedrukt en staat vanzelf weer stil als deze knop wordt losgelaten. Vervolgens zakt de kraan naar beneden om het poppetje op te rapen dat eronder ligt. Kleine Kirby-poppetjes leveren één extra leven op, maar grote Kirby-poppetjes zijn goed voor twee extra levens!



DOORSPELEN EN SAVEN VAN SPELEN

Doorspelen

Als Kirby zijn laatste leven kwijtraakt, is het spel afgelopen. Op het eindscherm, dat hier rechts is afgebeeld, kan dan worden gekozen voor "CONTINUE" (om door te spelen vanaf het level waarin Kirby zijn laatste leven verloor) of voor "GAME END" (om weer helemaal opnieuw vanaf het begin te beginnen).

Het saven van spellen

In de cassette met Kirby's Adventure kunnen maximaal drie spellen worden gesaved. Het spel wordt automatisch gesaved nadat een level met succes is doorlopen. Als er later, nadat een aantal "stages" is doorlopen, wordt teruggekeerd naar het spel, kan worden doorgespeeld vanaf het punt waar het werd beëindigd door het bestand te kiezen dat de vorige keer bij het starten van het spel werd gebruikt. Kies om een gesaved bestand te wissen voor "DELETE" en kies daarna het te wissen bestand. Beantwoord vervolgens de vraag "ARE YOU SURE?" (zeker weten?) met "YES". Alle gegevens in het bestand worden hierdoor uitgewist, waarna er weer vanaf het begin moet worden begonnen als dit bestand wordt gebruikt. Als de NES wordt uitgezet, vergeet dan niet de RESET-knop ingedrukt te houden om de gesavede gegevens te bewaren. Als de NES herhaaldelijk aan- en uit wordt gezet, als er onnodig op "RESET" wordt gedrukt, of als de cassette wordt verwijderd als de NES nog aan staat, kunnen de gegevens verloren gaan.



RANGORDE SPELER



BESTANDSNAAM

PERCENTAGE VAN HET
SPEL DAT IS DOORLOPEN

KRACHTIGE VOORWERPEN!

In alle "stages" liggen overal tal van nuttige voorwerpen. Probeer deze mee te nemen, want zij helpen Kirby in hoge mate tijdens zijn speurtocht naar de stukjes van de Sterrestaf!



Maxim Tomatoes (Reuzetomaten)



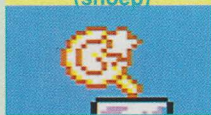
Kirby is gek op deze felrode tomaten! Zij geven hem al zijn levenskracht weer terug!

Pep Drinks (oppeppende drankjes)



Hoewel deze drankjes niet zo krachtig werken als tomaten, herstellen zij Kirby's energie een beetje.

Candy (snoep)



Als Kirby dit snoepje heeft opgeraapt, wordt hij korte tijd onoverwinnelijk. Maar de magie van het snoepje beschermt hem niet tegen een val in een kuil.

1-Up



Hiermee wordt het aantal extra levens dat Kirby nog over heeft met één verhoogd.

Warp Star (warpster)



Dit voorwerp biedt Kirby niets extra's, maar het brengt hem naar een nieuw gedeelte van de "stage". De warpster verschijnt ook in de warp-"stage" (zie pagina 12).

Star Rod (sterrestaf)



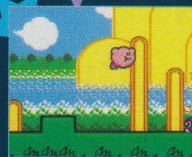
Nadat Kirby aan het einde van elk level een vriend van koning Dedede heeft verslagen, kan hij dat level afmaken door het stukje van de Sterrestaf op te rapen. Hij moet alle zeven stukjes van de Sterrestaf bij elkaar zien te krijgen om de vrede in Dromenland weer te herstellen.

EEN GEHEEL NIEUWE WERELD!

Level 1

Vegetable Valley (Groentevallei)

Het is vrij gemakkelijk de basisprincipes van Kirby's Adventure onder de knie te krijgen in de nogal tamme Groentevallei. De leider van dit introductielevel, Wispy Woods, is een oude bekende uit eerdere avonturen!



Level 2

Ice Cream Island (IJs-eiland)

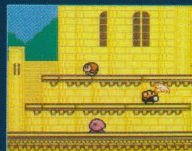
Omdat de kleine eilandjes in dit level in zee liggen, is goed zwemmen hier de sleutel tot succes! Kirby moet hier ook goed uitkijken naar tal van nieuwe vijanden met nieuwe speciale vaardigheden die hij van ze kan afnemen!



Level 3

Butter Building (Botergebouw)

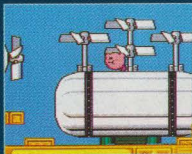
Het is een lange en avontuurlijke klim naar de top van de toren van het Botergebouw! Op de bovenste etage wordt Kirby's moeite beloond met een gevecht tegen Dedede's twee gemeenste vrienden!



Level 4

Grape Garden (Druiventuin)

Vanaf de top van het Botergebouw kan Kirby de enorme Druiventuin in de wolken bereiken. Hoog vliegende actie is hier aan de orde van de dag, want de vijanden hier zijn eraan gewend luchtaanvallen uit te voeren vanuit hun woongebieden in de mooie, pluizige wolken.



Level 5

Yoghurt Yard (Yoghurt-tuin)

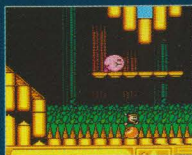
Net als Kirby denkt, dat hij het topje van de wereld heeft bereikt, valt hij naar beneden, waarna hij terecht komt in het hart van een doolhof van grotten die de bergen doorkruisen!



Level 6

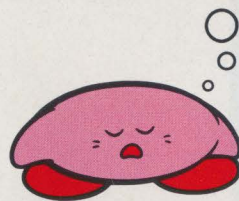
Orange Ocean (Oranje Oceaan)

Als Kirby op IJs-eiland nog niet zeeziek is geworden, kan hij voor dit level maar beter zijn adem inhouden! Hij moet hier door een wereld met een zeevaartthema varen, waar enkele van de gemeenste vijanden wonen die hij ooit is tegengekomen!



En tenslotte, level 7

Welkom in het Rainbow Resort (Regenboog-ontspanningsoord)!

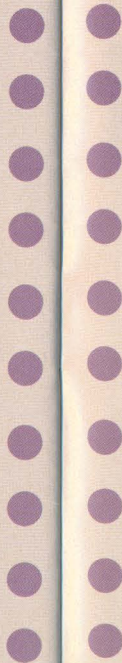
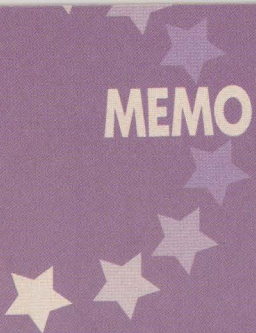


Aanwijzingen en handige tips

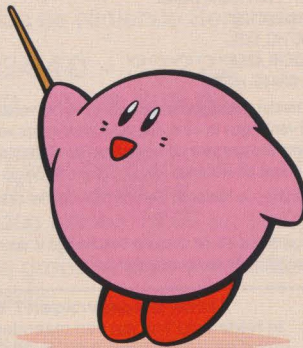
- Als het op een bepaald moment niet meer mogelijk lijkt verder te gaan met het energieniveau van de cassette, ga dan naar het Museum of naar de Arena. Denk eraan, dat Kirby in de Arena voor zijn power-up moet vechten. Pas dus op!
- Weliswaar wordt het bereikte level automatisch in de cassette gesaved, maar dat geldt niet voor het aantal levens, de speciale vaardigheid, de score of de resterende levenskracht.
- Als Kirby door een vijand wordt geraakt, verliest hij zijn speciale vaardigheid. Is het aantal keren dat hij de vaardigheid van een vijand kan gebruiken beperkt, dan kan hij die speciale vaardigheid beter verbruiken dan hem tijdens een vijandelijke aanval kwijtraken!
- Middelmatig grote leiders kunnen worden ingeademd nadat hun levenskrachtmeter is teruggelopen!
- Als Kirby een hindernis op zijn pad aantreft, laat hem dan proberen daar tegenaan te glijden.
- Hoewel het spel kan zijn uitgespeeld en het einde op het scherm te zien is geweest, kunnen er op de kaart van het level nog bruine deuren staan. In dat geval is nog niet alles gevonden wat in het spel moet worden opgespoord (zie pagina 11). Maak die deuren wit en kijk eens, wat er dan gebeurt!



MEMO



STANDARD WEIGHT COPY



[0493NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Nintendo Service (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Service in Nederland - tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Nintendo Service blijkt dat het cassette niet kan worden gerepareerd, zal het naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN? BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0493 HOL]



DISTRIBUTED BY NINTENDO

PRINTED IN JAPAN