



▲ Magolor

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
 or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 ou composez le 1 800 255-3700

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 o llama al 1-800-255-3700

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Si necesitas ayuda para avanzar en los juegos, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son "instrucciones paso a paso", "preguntas frecuentes", "códigos" y "consejos".



Product recycling information:
 visit recycle.nintendo.com

Information sur le recyclage des produits :
 Visitez : recycle.nintendo.com

Información sobre reciclaje de productos:
 Visita recycle.nintendo.com



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo

NINTENDO OF AMERICA INC.
 P.O. BOX 957, REDMOND, WA
 98073-0957 U.S.A.

75438A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

Wii™



Meta Knight ▶

Waddle Dee ▶

▲ Kirby

King Dedede ▶

Kirby's
 Return to
Dream Land™

★ INSTRUCTION BOOKLET MODE D'EMPLOI FOLLETO DE INSTRUCCIONES ★

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY
Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY
Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS
THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



© 2011 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo.
© 2011 Nintendo.

Powered by 

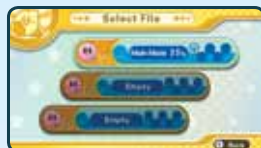
Starting the Game

Insert the Kirby's Return to Dream Land Game Disc into your Wii™ console disc slot and start the game. For more information, please see the Disc Channel section in the Wii Operations Manual: Channels and Settings.

The first time you launch the game, data files will be created. Creating these files requires at least 1 block of free space in your Wii system memory.

Select File

Select a game file, and press (2) to confirm. This will take you to the main-menu screen.



Main Menu

Select the game mode you want to play. Unavailable game modes are grayed out initially. As you progress through the game, more game modes will become available.



About Saving

Whenever you successfully clear a stage, your data will be saved automatically. If you ever want to delete your data, select the Delete File option on the main-menu screen.

Note: Whenever you quit the game or return to the main-menu screen from the pause menu (P.10), your lives and Point Stars will reset to their default values.

- For more information about deleting save files or copying save files to an SD Card, please see the Wii Settings and Data Management section of the Wii Operations Manual: Channels and Settings.
- Please be aware that data cannot be restored once deleted.
- Please do not touch the Power Button or RESET on the Wii console while a save is in progress.



CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the Wii Remote wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play, and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the system will check if you have the latest version of the system menu, and if necessary a Wii system menu update screen will appear. Select OK to proceed with the update. Please note that the Wii console must have the latest version of the Wii system menu in order to play the Game Disc.



When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.

To play this game in English, change your language settings in the Wii System Settings.



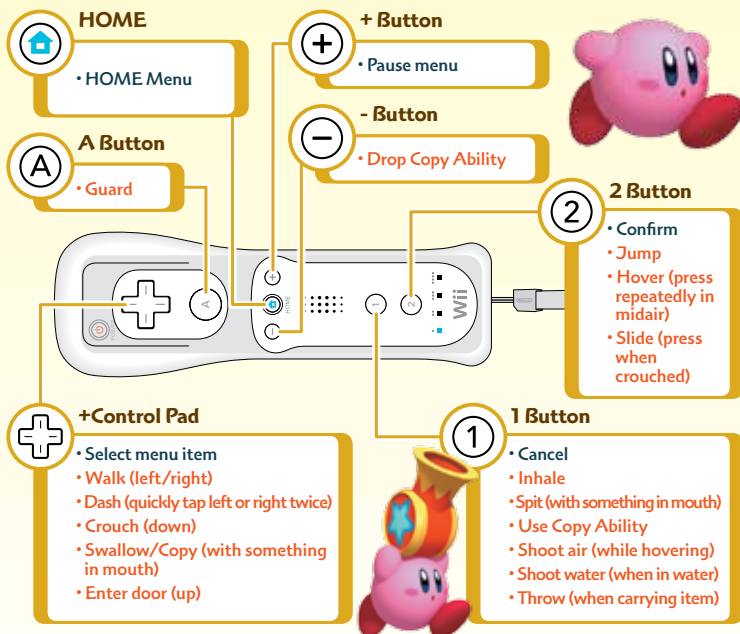
Controls

Hold the Wii Remote™ sideways to play Kirby's Return to Dream Land. When playing a multiplayer game (P.8), each player (up to a maximum of 4) will need a Wii Remote.

★ Wii Remote

In this manual, **red text** refers to when you are controlling a character's action in a stage. You can check the controls at any time within the game via the pause menu (P.10).

Controls for certain portions of the game require you to shake the Wii Remote.



About Holding the Wii Remote Vertically

When playing sub-games, you will need to hold the Wii Remote vertically. Please follow the instructions shown on-screen to play.



Actions

Kirby can perform various actions within the game's stages, such as inhaling and hovering. A few of these actions are explained below.

★ Inhale

Press ① to inhale a foe or block, which will remain inside your mouth.



★ Spit

If you press ① with a foe or block in your mouth, you will spit out the object.



★ Swallow

If you press + with a foe or block in your mouth, you will swallow it. If the foe possesses a Copy Ability (P.7), you will copy it.



★ Super Inhale

If you shake the Wii Remote or press + in various directions while inhaling, you will perform a Super Inhale that allows you to inhale large blocks and enemies.



★ Hover

Press ② while in midair to fill your mouth with air. You can then move around while hovering.



★ Air Bullet

If you press ① while hovering, you will spit out the air in your mouth as an attack. (Note: Kirby will fall.)





Copy Abilities

Kirby's special talent is copying the abilities of his enemies. Using these copied enemy abilities will be very helpful as you fight foes and try to clear stages.

★ Copying

When you swallow an enemy that possesses a Copy Ability, you will copy it. In general, these abilities are used by pressing ① in combination with other buttons. Go to the pause menu **P.10** to learn more about your current Copy Ability.



Dropping a Copy Ability

When you take damage, or when you remove a Copy Ability by pressing ⊖, the Copy Ability turns into a star and flies away. You can inhale this star to take back the Copy Ability if you want.



Copy Essence

Touching an item known as a Copy Essence allows you to take on the Copy Ability shown on it.



Mixing Copy Abilities

When Kirby inhales three or more enemies at a time that possess a Copy Ability, he can take one of several Copy Abilities. Kirby's status icon **P.9** will cycle through each available ability. Press ② to stop the cycling and take the Copy Ability Kirby stops on.



Super Abilities

When Kirby swallows certain enemies, a gauge like the one shown on the right will appear. Until this gauge is depleted, Kirby can use a Super Ability!

Super Ability Gauge

Gauge depletes as time passes.



Multiplayer

By connecting multiple Wii Remotes, up to 4 players can play cooperatively at once. Players can join or leave the game at any time with just the press of a button.

★ Joining a Game

When a player who wants to join presses any button on his or her Wii Remote, the character-selection icon shown below will appear. Use **+** to select a character, then press ② to join the game. To leave the game, hold ⊖ at any time.



Selected Character

Only a Kirby character can copy enemy abilities, but the other characters each have their own special attacks.

Notes about Multiplayer

- When anyone other than Player 1 joins the game, it costs one life. If a player leaves the game with full health, one life will be added back to your total.
- New players can join even if you have no extra lives, but they will begin with reduced health.
- Certain game modes do not allow players to join or leave at any time.

Special Multiplayer Actions

There are several special actions that can only be performed in multiplayer. For example, if all players Piggyback on one another, hold **A**, and then release at the same time, they will perform a powerful Team Attack.

Go to the pause menu **P.10** to learn more about special actions you can perform.



Face-to-Face

If you touch an ally immediately after healing yourself with a food item during a multiplayer game, you will perform a Face-to-Face and heal your friend as well.



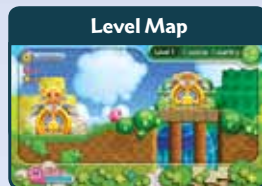
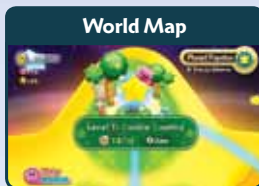


Playing the Game

Control Kirby as he explores various levels. Each level contains various stages, including a boss stage. Once you defeat the boss, the next level will appear.

★ World Map and Level Maps

After selecting a level on the world map, you will enter the level map. Select the stage you want to play. Once you clear the stage, a new stage will open.



★ Stage Screen

Kirby's Remaining Lives

Point Stars

Gather 100 and Kirby will gain an extra life.

Status

Kirby's current Copy Ability and health.

Energy Spheres Collected

As you collect Energy Spheres in the stage, these will be colored in.



Energy Sphere



The Lor Starcutter

The Lor Starcutter is a spaceship that serves as the headquarters for your adventure. As you gather Energy Spheres, new sub-games and challenge stages (in which you must use specific Copy Abilities) will become available to play here. Find all the Energy Spheres you can!



★ Advancing through Stages

Control Kirby as he overcomes foes and obstacles and proceeds to the end of each stage.

Health

Whenever a foe's attack hits Kirby or he touches spikes or other dangerous obstacles, he will lose health. You can restore health by eating food items.



Game Over

When Kirby runs out of health, you will lose one life. If you run out of health with no remaining lives, your game will end and the screen to the right will appear.



Clearing Stages

Proceed all the way to the end of a stage, and you will clear it (a boss battle will be waiting for you at the end of each level's boss stage). After clearing the stage, a goal game will begin. Press (2) to launch yourself skyward. You will earn a prize based on how high you soar, so take care when timing your button press!



Pause Menu

Press (+) while playing to open the pause menu. Here, you can use (D) to cycle through various pages of information, including details about how to use your current Copy Ability. The menu shown will vary depending on how much progress you've made.



VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevient sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE REV-R

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

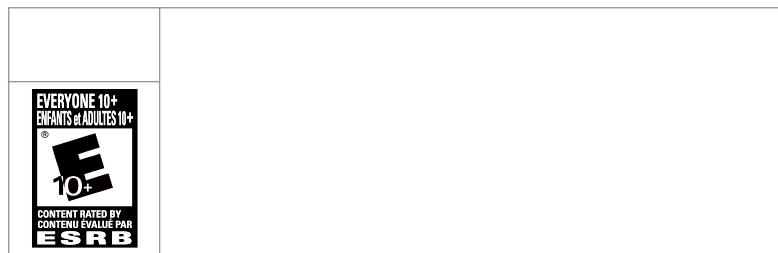
LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE** ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.





Démarrer la partie

Insérez le disque de jeu Kirby's Return to Dream Land dans la fente de chargement de la console Wii™ et démarrez le jeu. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section Chaîne disques dans le mode d'emploi de la Wii - Chaînes et paramètres.

Lorsque vous démarrez le jeu pour la première fois, des données de sauvegarde sont créées. Au moins 1 bloc d'espace libre est nécessaire dans la mémoire de la console Wii pour la création des données.

★ Sélectionner un fichier

Sélectionnez un fichier de jeu, et appuyez sur **(2)** pour confirmer. Vous accéderez alors au menu principal.



★ Menu principal

Sélectionnez le mode de jeu auquel vous voulez jouer. Les modes de jeu qui sont verrouillés apparaissent grisés. Ces modes de jeu seront déverrouillés au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.



À propos de la sauvegarde

Vos données sont sauvegardées automatiquement à chaque fois que vous réussissez une étape. Si vous désirez effacer vos données, sélectionnez Effacer fichier dans le menu principal.

Note : À chaque fois que vous quittez le jeu ou retournez à l'écran principal depuis le menu pause **P. 20**, les nombres de vies restantes et de points étoile seront rétablis à leur valeur par défaut.

- Pour savoir comment effacer ou copier des fichiers de sauvegarde sur une carte SD, veuillez consulter le mode d'emploi de la Wii - Chaînes et paramètres.
- Veuillez noter que les données effacées ne peuvent pas être récupérées.
- Veuillez ne pas toucher au bouton POWER ou au bouton RESET pendant la sauvegarde.



⚠ ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Utilisez toujours la dragonne de la manette Wii Remote pour éviter de blesser des personnes ou d'endommager, de heurter les objets aux alentours. Celle-ci offre une protection au cas où la manette Wii Remote serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie.

Assurez-vous également...

- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre du téléviseur;
- d'utiliser le protecteur de la manette Wii Remote.

MISE À JOUR DU MENU Wii

Veuillez noter que lorsque vous chargez le disque dans la console Wii pour la première fois, la console vérifie si la version du menu Wii la plus récente est installée. Si ce n'est pas le cas, l'écran de confirmation de mise à jour de la console Wii s'affiche. Choisissez OK pour continuer. Les mises à jour peuvent prendre plusieurs minutes. Veuillez noter que la version du menu Wii de votre console Wii doit être à jour pour lire le disque.



Lors de la mise à jour du menu Wii, toute modification technique non autorisée est susceptible d'être détectée, effaçant tout contenu non autorisé et mettant votre console hors d'usage. Refuser d'effectuer cette mise à jour peut également rendre ce jeu ou d'autres jeux inutilisables. Veuillez noter que Nintendo ne peut garantir que des accessoires ou des logiciels non autorisés continueront de fonctionner correctement sur cette console Wii après cette mise à jour du menu Wii ou des mises à jour ultérieures.

Pour jouer à ce jeu en français, veuillez changer les paramètres de la langue dans les options de la Wii.

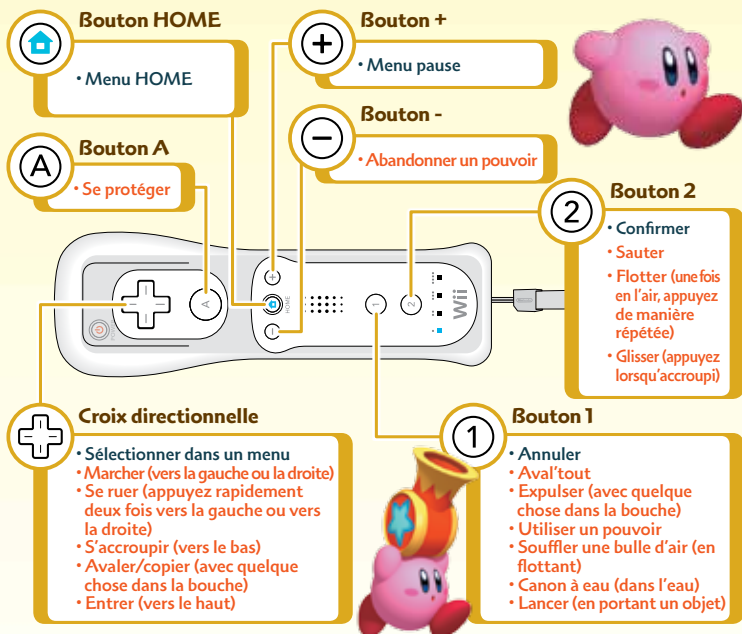


Commandes

Pour jouer à Kirby's Return to Dream Land, tenez la manette Wii Remote à l'horizontale. Pour les parties multijoueur **P.18**, chaque joueur aura besoin d'une Wii Remote™ (jusqu'à 4 maximum).

★ Manette Wii Remote

Dans ce manuel, le **texte en rouge** fait référence aux commandes que vous pouvez utiliser lorsque vous êtes dans une étape. Vous pouvez vérifier les commandes à tout moment durant la partie à partir du menu pause **P.20**.
Pour effectuer certaines commandes du jeu, vous aurez besoin de secouer la Wii Remote.



Wii Remote à la verticale

Pour jouer aux mini-jeux, il vous faudra tenir la manette Wii Remote à la verticale. Veuillez suivre les instructions à l'écran pour savoir comment jouer.



Actions

Dans une étape, Kirby peut effectuer de nombreuses actions telles que flotter ou l'aval'tout. Quelques-unes de ces actions sont détaillées ci-dessous.

★ Aval'tout

Appuyez sur **1** pour aspirer un ennemi ou un bloc, qui restera dans votre bouche.



★ Expulser

Appuyez sur **1** lorsque vous avez un ennemi ou un bloc dans la bouche pour l'expulser.



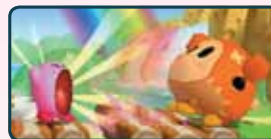
★ Avaler

Appuyez sur **+** lorsque vous avez un ennemi ou un bloc dans la bouche pour l'avalir. Si l'ennemi possède un pouvoir **P.17**, vous copierez ce dernier.



★ Super aval'tout

En secouant la Wii Remote ou en appuyant sur **+** dans diverses directions durant un aval'tout, vous pouvez effectuer un super aval'tout, qui vous permet d'aspirer de gros blocs et ennemis.



★ Flotter

Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur **2** pour remplir votre bouche d'air. Vous pouvez ensuite vous déplacer en l'air en flottant.



★ Bulle d'air

Appuyez sur **1** lorsque vous flottez pour attaquer en soufflant une bulle d'air.
(Note : Kirby tombera.)



Copier des pouvoirs

Kirby est particulièrement doué pour copier les pouvoirs de ses ennemis. Ces pouvoirs s'avéreront très utiles pour vaincre les ennemis et passer les étapes.

★ Copier

Quand vous avez un ennemi qui possède un pouvoir, vous pouvez copier ce dernier. En général, ces pouvoirs peuvent être utilisés en appuyant en même temps sur ① et d'autres boutons. Accédez au menu pause

➡ **P.20** pour en savoir plus sur le pouvoir en votre possession.



Abandonner un pouvoir

Lorsque vous subissez des dégâts ou que vous abandonnez un pouvoir en appuyant sur ⊖, le pouvoir se transforme en étoile et s'envole. Si vous le désirez, vous pouvez aspirer et avaler cette étoile pour récupérer le pouvoir.



Essence de pouvoir

Toucher une essence de pouvoir vous permet d'acquérir le pouvoir affiché dessus.



Combiner des pouvoirs

Lorsque Kirby aspire à la fois trois ennemis ou plus qui possèdent des pouvoirs, il peut acquérir un des pouvoirs disponibles. Chaque pouvoir utilisable défilera sur l'icône d'état de Kirby ➡ **P.19** Appuyez sur ② pour arrêter le défilement et utiliser le pouvoir sur lequel Kirby s'arrête.

Super pouvoirs

Quand Kirby avale certains ennemis, une jauge comme celle illustrée ci-contre apparaîtra. Kirby pourra alors utiliser un super pouvoir jusqu'à ce que cette jauge soit vide.

Jauge de super pouvoir

La jauge se vide au fil du temps.



Multijoueur

En synchronisant plusieurs manettes Wii Remote, jusqu'à 4 joueurs peuvent jouer ensemble, en coopération. Les joueurs peuvent rejoindre ou quitter le jeu à tout moment en appuyant tout simplement sur un bouton.

★ Se joindre à une partie

Lorsqu'un joueur qui veut se joindre appuie sur n'importe quel bouton sur sa manette Wii Remote, l'icône de sélection de personnage, illustrée ci-bas, apparaît. Utilisez ⊕ pour sélectionner un personnage, puis appuyez sur ② pour vous joindre à la partie. Pour quitter la partie à tout moment, maintenez ⊖ enfoncé pendant un certain temps.



Personnage sélectionné

Seul un Kirby peut copier les pouvoirs des ennemis, mais chacun des autres personnages possède ses propres attaques.

Note à propos du mode multijoueur

- Lorsqu'un joueur autre que le joueur 1 rejoint la partie, une vie est déduite du total de vies restantes. Si un joueur quitte la partie alors que sa jauge d'énergie vitale est pleine, une vie sera rajoutée au total.
- Les nouveaux joueurs peuvent se joindre même si vous n'avez pas de vie supplémentaire, mais ils commenceront la partie avec une quantité d'énergie vitale réduite.
- Certains modes de jeu ne permettent pas aux joueurs de se joindre ou de quitter la partie à n'importe quel moment.

Actions spécifiques aux parties multijoueur

Plusieurs actions sont spécifiques aux parties multijoueur. Par exemple, si tous les joueurs sont à dos de cheval les uns sur les autres, et que tous maintiennent ⊕ enfoncé puis relâchent le bouton au même moment, ils réaliseront une puissante attaque en équipe. ➡ **P.20** pour en savoir plus sur les actions spécifiques que vous pouvez réaliser lors des parties multijoueur.



Face à face

Lors d'une partie multijoueur, si vous touchez un allié immédiatement après avoir obtenu un objet de guérison, vous réaliserez un face à face et votre allié sera également guéri.





Comment jouer

Contrôlez Kirby lors de son exploration de nombreux niveaux. Chaque niveau contient plusieurs étapes, dont une étape avec le boss du niveau. Une fois le boss vaincu, le niveau suivant apparaîtra.

★ Carte du monde et cartes des niveaux

Après avoir sélectionné un niveau sur la carte du monde, vous accéderez à la carte du niveau choisi. Sélectionnez l'étape à laquelle vous voulez jouer. Une fois qu'une étape est réussie, la porte d'une nouvelle étape s'ouvre.



★ Écran de l'étape

Nombre de vies de Kirby

Points étoile

Ramassez-en 100 pour que Kirby gagne une vie supplémentaire.

État

Le pouvoir actuel de Kirby et sa jauge d'énergie sont affichés ici.

Sphères d'énergie récoltées

Lorsque vous ramassez une sphère d'énergie, une des icônes se remplit.



Sphère d'énergie



Le Galéronef Lor

Le Galéronef Lor est un vaisseau spatial qui vous servira de quartier général pendant votre aventure. En obtenant des sphères d'énergie, de nouveaux mini-jeux et défis (durant lesquels vous devrez utiliser des pouvoirs spécifiques) seront débloqués dans le Galéronef. Essayez de trouver le plus possible de sphères d'énergie!

★ Progresser dans les étapes

Contrôlez Kirby pour l'aider à vaincre de nombreux ennemis et le guider jusqu'à la fin de chaque étape.

Énergie

Lorsque l'attaque d'un ennemi touche Kirby, ou s'il touche des pics ou d'autres objets dangereux, sa jauge d'énergie diminuera. Trouvez de la nourriture pour récupérer de l'énergie.



Partie terminée

Lorsque la jauge d'énergie de Kirby se vide complètement, il perd une vie. Si la jauge d'énergie se vide complètement alors qu'il ne lui reste aucune vie, la partie se terminera et l'écran ci-contre apparaîtra.



Réussir les étapes

Pour réussir une étape, progressez jusqu'à la fin de celle-ci. Pour l'étape du boss de chaque niveau, il vous faudra vaincre le boss qui attend à la fin de l'étape pour la réussir. Lorsque vous réussissez une étape, un jeu de fin d'étape commence. Appuyez sur (2) pour vous propulser vers le ciel. Selon la hauteur atteinte, vous gagnerez un prix, alors faites preuve de synchronisme en appuyant sur le bouton!



Menu pause

Appuyez sur (+) lors d'une partie pour accéder au menu pause. Dans ce menu, appuyez sur (D) pour faire défiler les différentes pages d'information, y compris les détails concernant votre pouvoir actuel.

Le menu affiché peut varier selon votre progression dans le jeu.



POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DE LA CONSOLA Wii™ ANTES DE USAR TU CONSOLA, JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LOS SIGUIENTES AVISOS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 - Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 - Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 - No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 - Juegue en una habitación bien iluminada.
 - Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados.

REV-E

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV-R

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

--	--



Comenzar el juego

Inserta el disco de Kirby's Return to Dream Land en la ranura para discos de tu consola Wii™ e inicia el juego. Para obtener más información, consulta la sección del Canal Disco en el Manual de operaciones de la consola Wii: Canales y configuración.

La primera vez que inicies el juego, se crearán los datos de guardado del juego. Para crear los datos del juego, es necesario tener al menos un bloque de espacio libre en la memoria de la consola Wii.

★ Elegir archivo

Elige un archivo y oprime **(2)** para confirmar tu elección. Luego aparecerá la pantalla del menú principal.



★ Menú principal

Elige el modo de juego que desees jugar. Al principio, los modos de juego que no estén disponibles estarán en color gris. Conforme vayas avanzando por el juego, estarán disponibles más modos de juego.



🌀 Guardado

Cuando completes una etapa, tus datos se guardarán automáticamente. Si en algún momento quieres borrar tus datos, elige la opción Borrar archivo que está disponible en el menú principal.

Nota: siempre que salgas del juego o regreses a la pantalla del menú principal por medio del menú de pausa **→ P. 30**, tu cantidad de vidas y estrellas de puntos volverá a su valor predeterminado.

- Para obtener más información acerca de la eliminación de datos o la copia de datos de guardado a una tarjeta SD, consulta la sección de Configuración de Wii y Gestión de datos del Manual de operaciones de la consola Wii: Canales y configuración.
- Ten en cuenta que los datos eliminados no podrán ser recuperados.
- No toques el botón POWER ni el botón RESET de la consola Wii durante el proceso de guardado.



⚠️ ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies (1 m) de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

Actualización del menú del sistema

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder. Ten en cuenta que la consola Wii necesita la versión más actual del menú de la consola para poder reproducir este disco.



Cuando se actualice el menú de la consola, cualquier modificación (dispositivo o programa) no autorizada puede ser detectada, y el contenido no autorizado puede ser desactivado o eliminado, lo cual puede causar fallas inmediatas o atrasadas en la operación de la consola. Si no se acepta la actualización, este y otros juegos futuros pueden resultar inoperables en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas no autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.

Para jugar este título en español, cambia la configuración del idioma en las opciones de Wii.



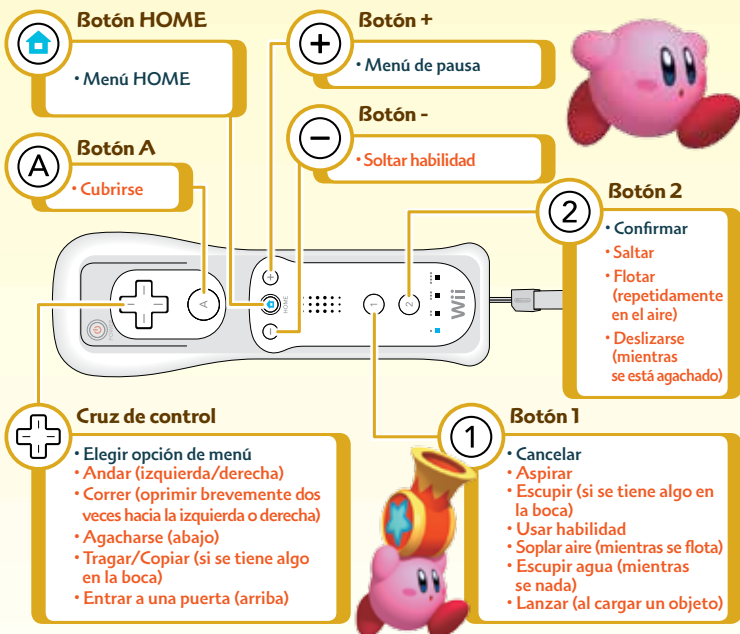
Controles

Sostén el Wii Remote™ de manera horizontal para jugar Kirby's Return to Dream Land. Para participar en una partida multijugador **P. 28**, cada jugador (pueden participar hasta cuatro jugadores) deberá contar con un control Wii Remote.

★ Wii Remote

El **texto rojo** de este manual se usa para indicar los controles de las acciones de los personajes durante una etapa. Puedes consultar los controles en cualquier momento en el menú de pausa **P. 30**.

En ciertas porciones del juego necesitarás agitar tu Wii Remote para avanzar.



Uso vertical del control Wii Remote

En los subjuegos usarás el control Wii Remote de manera vertical. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para jugar.



Acciones

Kirby puede realizar varias acciones durante las distintas etapas del juego, entre ellas está el flotar y el absorber. A continuación se explicarán algunas de ellas.

★ Absorber

Oprime **1** para absorber a un enemigo o a un objeto, el cual permanecerá dentro de tu boca.



★ Escupir

Si oprimos **1** mientras tienes a un enemigo o a un bloque en tu boca, podrás escupirlo.



★ Tragar

Si oprimos **+** cuando tengas a un enemigo o bloque en tu boca, lo tragarás. Si el enemigo posee una habilidad de copia **P. 27**, podrás copiarla.



★ Superabsorción

Si agitas el Wii Remote u oprimos **+** hacia varias direcciones mientras absorbes algo, realizarás una superabsorción que te permitirá absorber tanto a bloques grandes como a enemigos.



★ Flotar

Oprime **2** en el aire para llenar tu boca de aire. Entonces podrás flotar y moverte por el aire.



★ Proyectil aéreo

Si al flotar oprimos **1** podrás escupir el aire que está en tu boca y usarlo como ataque. (Nota: Kirby caerá inmediatamente después).



Habilidades de copia

El talento especial de Kirby es su capacidad para copiar las habilidades de sus enemigos. El uso de las habilidades copiadas a los enemigos te será muy útil para derrotar a enemigos y completar las etapas.

★ Copiado

Cuando tragas a un enemigo que posee una habilidad de copia, la copiarás. Generalmente podrás usar estas habilidades al oprimir ① en combinación con otros botones. Consulta el menú de pausa ➔ P. 30 para conocer más acerca de las habilidades de copia que tengas disponibles.



Soltar habilidad

Si recibes daño o sueltas una habilidad al oprimir ⊖, la habilidad de copia se convertirá en una estrella que saldrá volando. Puedes absorber esta estrella para recuperar la habilidad de copia si así lo deseas.



Esencia de copia

Al tocar uno de los objetos conocidos como esencia de copia, obtendrás la habilidad de copia mostrada en él.



Sorteo de habilidades

Si Kirby absorbe a tres o más enemigos con habilidades de copia a la vez, podrá asumir una de las distintas habilidades de copia disponibles. El icono del estado de Kirby ➔ P. 29 mostrará las habilidades disponibles en secuencia. Oprime ② para detener la secuencia y asumir la habilidad de copia que resulte seleccionada.



🌟 Súper habilidades

Cuando Kirby trague a ciertos enemigos aparecerá una barra como la que se muestra a la derecha. Mientras esta barra no se agote, Kirby podrá usar una súper habilidad.

Barra de la súper habilidad

La barra se disminuirá con el tiempo.



Multijugador

Puedes conectar varios controles Wii Remote para que hasta cuatro personas jueguen a la vez. Los jugadores pueden unirse o abandonar sin interrumpir la partida con tan solo oprimir un botón.

★ Unirse a la partida

Cuando un jugador se une a la partida tras oprimir un botón en su Wii Remote, aparecerá un ícono de selección de personaje. Usa ➔ para seleccionar al personaje y oprime ② para unirse a la partida. Para abandonar la partida solo necesitas mantener oprimido ⊖ en cualquier momento.



Características del personaje

El único personaje que puede copiar habilidades es Kirby, pero los demás personajes tienen sus propios ataques especiales.

Información de multijugador

- Cuando alguien (que no sea el jugador 1) se une a la partida, se deducirá una vida del total. Si un jugador abandona la partida y tiene su barra de energía llena, se añadirá una vida al total.
- Aun cuando no tienes vidas extra, otros jugadores podrán unirse a la partida, pero comenzarán con poca energía.
- Hay ciertos modos de juego en los que no se permite que otros jugadores se unan o abandonen la partida.

Acciones especiales en equipo

Hay ciertas acciones en equipo que solo pueden ser ejecutadas en el modo multijugador. Por ejemplo, si un jugador está en hombros de otro, ambos deben mantener oprimido (A), y soltarlo al mismo tiempo, de esta manera podrán ejecutar un poderoso ataque en equipo. Consulta el menú de pausa ➔ P. 30 para conocer más acerca de las acciones en equipo que puedes ejecutar.



🌟 Cara a cara

Si tocas a un compañero inmediatamente después de haberte curado con comida durante una partida multijugador, podrás ejecutar una acción cara a cara y así también curar a tu amigo.



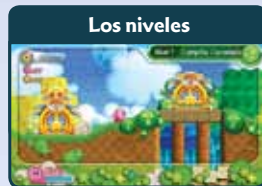


Cómo jugar

Controla a Kirby y explora todos los niveles. Cada nivel contiene varias etapas, incluyendo una etapa de jefe. Una vez que hayas derrotado al jefe, aparecerá el próximo nivel.

★ Mapas del planeta y los niveles

Tras elegir un nivel en el mapa del planeta, se mostrará el mapa del nivel. Elige la etapa que quieras jugar. Una vez que hayas completado una etapa, aparecerá una etapa nueva.



★ Pantalla de la etapa

Vidas disponibles

Estrellas de puntos

Si consigues 100, Kirby obtendrá una vida extra.

Estado

Muestra el nivel de energía y la habilidad de Kirby.

Esferas de energía obtenidas

Aquí verás, en color, las esferas de energía que hayas obtenido en la etapa.

Esfera de energía



El Astrovuelero Lor

El Astrovuelero Lor es una nave espacial que sirve como cuartel durante tu aventura. Cada vez que consigas cierta cantidad de esferas de energía, podrás acceder a nuevos subjuegos y retos (en los cuales deberás usar una habilidad específica para completar una etapa) que podrás jugar aquí. ¡Intenta conseguir todas las esferas de energía!

★ Avanzar por las etapas

Controla a Kirby para vencer enemigos y sortear obstáculos para alcanzar la meta de cada etapa.

Energía

Si Kirby recibe daño al ser atacado o si toca picos u otros obstáculos peligrosos, perderá energía. Puedes usar la comida para recuperar tu energía.



El fin del juego

Cuando se agote la energía de Kirby perderás una vida. Si se agota tu energía y no tienes vidas disponibles, tu juego acabará y la pantalla de la derecha aparecerá.



Cómo completar etapas

Si llegas a la meta de una etapa, esta estará completa. Hay ciertas etapas en las que tendrás que derrotar a un jefe. Al completar la etapa, aparecerá un juego extra. Oprime **2** para lanzar a tu personaje hacia los cielos. Cuanto más alto llegues, mejor será tu recompensa, ¡así que oprime ese botón a tiempo!



Menú de pausa

Oprime **+** cuando estés jugando para acceder al menú de pausa. Aquí podrás usar **←** para navegar entre varias páginas que contienen información valiosa, como instrucciones para usar tu habilidad de copia actual.

La apariencia del menú que se muestra variará dependiendo de cuánto hayas avanzado en tu juego.

