Nintendo

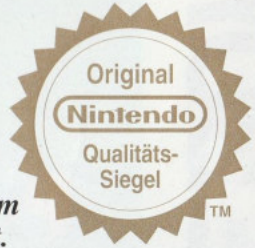
GAME BOY™

DMG-K9-NOE-1

KIRBY'S PINBALL LAND™*

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.



Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:
- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

–Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

* © 1993 HAL LABORATORY, INC. / NINTENDO
TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1993 Nintendo Co.,Ltd.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo Game Boy Spielkassette „Kirby's Pinball Land™*" entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Inhalt

- Kirby flippt aus 3
- Flipper-Funktionen 5
- Bist Du bereit? 7
- Die drei Flipperwelten 9
- Bösewichte 15
- Das Sprungbrett 16
- High Score und andere Bildschirmanzeigen 17
- Bonus-Spiele 18
- Speicher Dein Spiel 19

Zur Beachtung:

1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2) Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4) Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5) Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Willkommen in Kirby's Pinball Land!!!

Kirby, Dein kleiner wagemutiger Held aus dem Dreamland ist zurück und bereit für ein neues Game Boy™-Abenteuer! Es ist zum Ausflippen, denn diesmal muß er sich König Nickerchen und seinen Spießgesellen stellen, die die drei Flipperwelten bewachen. Doch bis dahin ist es ein gefährlicher Weg und jede dieser magischen Welten steckt voller Überraschungen und Extras. Was muß Kirby bloß machen, um sich in seiner neuen Umgebung zurechtzufinden? Welche Tricks schüttelt König Nickerchen wohl diesmal aus seinem Ärmel? Um das herauszufinden, gibt es nur eins: Kirby muß als Flipperkugel in die magischen Flipperwelten, um sich in die verrückteste aller Flipperschlachten zu stürzen!

Flipper-Funktionen



Drücke nach links auf dem Steuerkreuz, um den linken Flipper zu bewegen.

Der A-Knopf betätigt den rechten Flipper.





Drücke das Steuerkreuz nach oben oder den B-Knopf, um den Flipperautomaten zu rütteln.

Mit dem A- oder B-Knopf kannst Du auf dem Titelbild die Top Score-Liste abrufen.

Der Select-Knopf

Mittels des Select-Knopfes läßt sich Dein aktuelles Spiel in dem batteriegestützen Speicher abspeichern.
Näheres dazu findest Du auf Seite 19.

Der Start-Knopf

Mit dem Start-Knopf beginnst Du das Spiel und kannst die Pausenfunktion aufrufen. Wenn Du diesen Knopf im Spielverlauf drückst, wird das Spiel unterbrochen. Drücke den Start-Knopf erneut, um weiterzuspielen.



Spezial-kontrollen

Zu den eben erwähnten Funktionen läßt sich mit dem A-Knopf das Sprungbrett aktivieren und die Schußrichtung der Kugel aus einem Roulette-Loch bestimmen. Drückst Du die A-, B-, Start- und Select-Knöpfe gleichzeitig, startet das Spiel erneut und das Titelbild erscheint.

Bist Du bereit?

Stecke die „Kirby's Pinball Land"-Spielkassette korrekt in Deinen Game Boy™ und schalte ihn an. Nun siehst Du für ein paar Sekunden das „Nintendo® "-Logo, bevor das Titelbild erscheint. Drücke dann den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

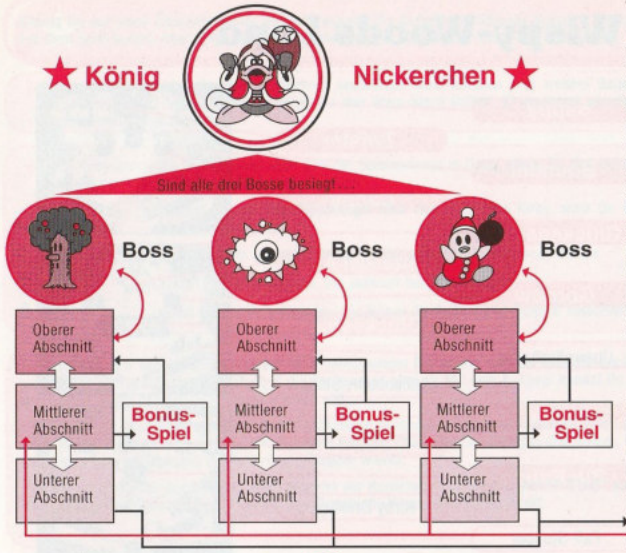


So wird gespielt

Du beginnst das Spiel mit drei Kirbys (drei Kirby-Flipperkugeln). Versuche, Kirby am Rausfallen durch die Flipper am unteren Spielfeldrand zu hindern. Betätige die Flipper, um Kirby im Spiel zu halten und treibe den High Score in ungeahnte Höhen.

Spielgestaltung

Insgesamt gibt es drei Flipperwelten, die es zu meistern gilt. Jede davon ist wiederum in drei Spielabschnitte eingeteilt. Nachdem Du den oberen Abschnitt der Flipperwelten durchgespielt hast, triffst Du auf den Boss der jeweiligen Flipperwelt. Schaffst Du es alle drei Bosse zu besiegen, erwartet Dich König Nickerchen höchstpersönlich!

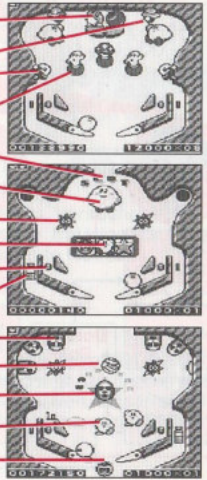


Warp Zone

Am Anfang eines Spiels kannst Du Dir die Flipperwelt aussuchen, in der Du anfangen möchtest. Versuche einfach die jeweilige Sternschnuppe mit den Flippern zu treffen oder setze die Kanone am unteren Bildschirmrand ein. Mit dem A-Knopf feuerst Du die Kanone ab.

Wispy-Woods Land





Sobald Du auf einen Überrollschalter kommst, werden die Außenbahn-Stopper aktiviert. Sie verhindern, daß Kirby aus dem Spiel kullert. Aber aufgepaßt! Außenbahn-Stopper sind nur für kurze Zeit verfügbar!

★ Neben Slippy im obersten Flipperabschnitt erscheinen Maxi-Tomaten und weitere Gegenstände. Um den Boss dieser Flipperwelt herauszufordern, mußt Du den Warp-Stern treffen. Er erscheint allerdings erst, wenn alle drei Cappies verschwunden sind.

★ Rollt Kirby durch die Glücksgasse setzt sich der Spielautomat in Gang. Wenn Du den tanzenden Kirby triffst, dreht sich nur das Bild, auf das der Pfeil zeigt. Gewinne:


: Schickst Du nun die Flipperkugel über den tanzenden Kirby, wirst Du in den obersten Flipperabschnitt geschossen.


: Ein Warp-Stern erscheint. Triffst Du ihn, erreichst Du die Bonus-Runde.


: Lecker! Eine Maxi-Tomate. Sie aktiviert den Fall-Stopper.


: Darauf kannst Du verzichten! Sie lassen die Außenbahn-Stopper verschwinden.

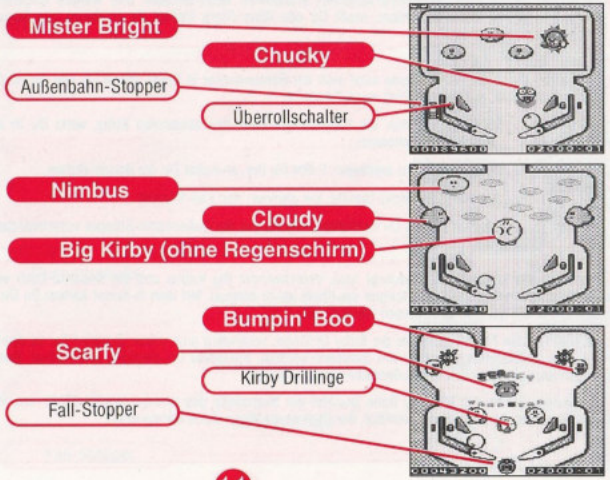
★ Wenn Du alle sechs Kaboos besiegt hast, verschwindet Big Kaboo und ein Roulette-Loch erscheint. Triffst Du mit der Flipperkugel in das Loch, fangen die Pfeile an zu blinken. Mit dem A-Knopf kannst Du Dir jetzt die Richtung aussuchen, in die der Ball geschossen werden soll.

★ Schießt Du den Flipperball über die Kirby Drillinge, verändern sich diese. Schaffst Du es drei kugelrunde, fröhliche Kirbys aufzustellen, wirst Du mit Stoppern belohnt. Erwischst Du dagegen drei Kirbys, denen die Puste ausgegangen ist, verschwinden die Außenbahn-Stopper wieder.

★ Bei jedem Treffer des Mummy Balls leuchtet ein Buchstabe des Wortes „WARP STAR" auf. Wenn das gesamte Wort aufleuchtet, wird der Stern sichtbar, der Dich in die Warp-Zone transportiert.

Kracko Land





Sobald Du auf einen Überrollschalter kommst, werden die Außenbahn-Stopper aktiviert. Sie verhindern, daß Kirby aus dem Spiel kullert. Aber aufgepaßt! Außenbahn-Stopper sind nur für kurze Zeit verfügbar!

★ Wenn Kirby Mr. Bright (die Sonne) dreimal trifft, wird es dunkel und Mr. Shine (der Mond) geht mit den Sternen auf.
★ Trifft Kirby nun den Mond dreimal, erscheint ein Warp-Stern, mit dem er den Boss dieser Flipperwelt erreichen kann.
★ Schafft es Kirby dagegen, Chucky dreimal zu treffen, dann verwandelt sich der gute alte Chucky in eine saftige Maxi-Tomate!

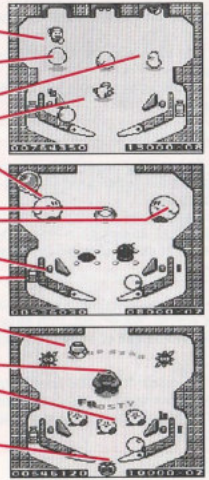
★ Saust Kirby gegen eine der beiden Wolken auf der Seite des Flippers, erscheinen die unterschiedlichsten Gegenstände. Unter anderem Maxi-Tomaten mit denen sich Stopper aktivieren lassen und Warp-Sterne für heiße Bonusspiele.
★ Nimbus bekommt sehr schlechte Laune, wenn Kirby ihn dreimal erwischt. Es beginnt zu regnen und Big Kirby muß seinen Regenschirm öffnen. Das ist der Moment für Kirby, als Flipperkugel auf dem Regenschirm zu landen. So erreicht er den obersten Flipperabschnitt mühelos.

★Jedesmal wenn Bumpin' Boo von Kirby auf der linken Seite des Flippers getroffen wird, leuchtet ein Buchstabe des Wortes „WARP" auf. Trifft Kirby ihn auf der rechten Seite, leuchtet ein Buchstabe des Wortes „STAR" auf. Sind beide Wörter hell erleuchtet, erscheint ein Warp Stern.

★ Bei jedem Treffer von Scarfy durch Kirby leuchtet ein Buchstabe des Wortes „SCARFY" auf. Leuchten alle Buchstaben, verdreifacht sich Scarfy vor Deinen Augen. Versuche den oberen Scarfy zu überrollen, um seinen Platz einzunehmen. Die beiden anderen Scarfys stürzen sich dann auf Dich und stoßen Kirby dabei in den mittleren Flipperabschnitt.

Poppy Brothers' Land





★ Sobald Du auf einen Überrollschalter kommst, werden die Außenbahn-Stopper aktiviert. Sie verhindern, daß Kirby aus dem Spiel kullert. Aber aufgepaßt! Außenbahn-Stopper sind nur für kurze Zeit verfügbar!

★ Jedesmal wenn Kirby auf ein Ei trifft, bekommt es einen Riß, bis schließlich ein Küken ausschlüpft (Sollte einer der Junior Poppy Brothers das Ei vorher berühren, ist es wieder ganz.) Sind alle drei Küken ausgeschlüpft, erscheinen Gegenstände wie Maxi-Tomaten oder Warp-Sterne (die Dich zum Boss bringen!).

★ Trifft Kirby dreimal auf Cluck, wird aus diesem eine Maxi Tomate.

★ Wenn Du den träumenden Kirby triffst, landet das auf dem Teller, wovon er gerade träumt. Schießt Du nun auf den hungrigen Kirby, verschluckt er sofort den Inhalt des Tellers.

★ Schnappst Du Dir eine der Maxi-Tomaten, die der träumende Kirby ausspuckt, werden Stopper aktiviert.

★ Mit einem Warp-Stern des träumenden Kirbys gelangt Kirby in eine tolle Bonus-Runde.

★ So ab und an spuckt der träumende Kirby auch Squishi Squid, die Krake, aus. Treffe Squishi und sie befördert Dich in den obersten Flipperbereich.

★ Bei jedem Zusammenstoß mit Chilly leuchtet ein Buchstabe des Wortes „WARP STAR" auf. Wenn das komplette Wort leuchtet, erscheint ein Warp-Stern.

★ Trifft Kirby auf das alte Walroß, leuchtet ein Buchstabe des Wortes „FROSTY" auf. Leuchten alle Buchstaben, kann das Walroß Kirby schnappen und beginnt zu rotieren. Mit dem A-Knopf läßt sich das wirbelnde Walroß stoppen, das Kirby dann in die gewünschte Richtung schießt.

Bösewichte





Stump Stumpf

Das alte Holz ist schon morsch. Versuche einfach Stump Stumpfs Gesicht zu treffen und er gibt schnell auf.





Kracko

Uups, ist der schnell! Seine Wirbelattacken machen Kirby ganz schwindelig. Aufgepaßt!





Poppy Brothers

Zu zweit kämpft es sich besser, denkt Poppy und verdoppelt sich nach einigen Angriffen. Vorsicht vor simultanen Bombenattacken!

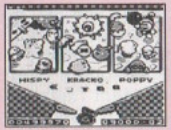
Hinweis: Trifft eine der Boss-Attacken einen der beiden Flipper, ist dieser für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt. Sei achtsam, denn sollte Kirby im Laufe eines Gefechtes mit den Bossen aus dem Spielfeld fallen, wird er in den oberen Flipperabschnitt zurückbefördert.

Das Sprungbrett (Eine zweite Chance)

Fällt Kirby im untersten Flipperbereich aus dem Spielfeld, landet er auf einem Sprungbrett. Drückst Du den A-Knopf, wenn das Sprungbrett seinen tiefsten Punkt erreicht hat, kann Kirby in den untersten Flipperabschnitt zurückspringen. Stimmt Dein Timing, kann er sogar den mittleren oder obersten Abschnitt des Flippers erreichen. Allerdings nutzt sich das Sprungbrett durch zu häufiges Springen ab. Je kleiner das Sprungbrett ist, desto schwieriger werden die Sprünge.



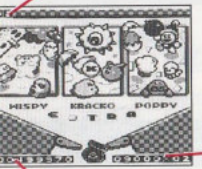
Extra-Kirbys



Nachdem Kirby einen Boss besiegt hat, wird er in die Warp-Zone zurückgeschickt. Ein Ball mit den Buchstaben E-X-T-R-A befindet sich nun an der Stelle des Warp-Sternes der durchspielten Flipperwelt. Bei jedem Treffer leuchtet ein Buchstabe auf. Ist das Wort vollständig erleuchtet, gibt es einen Extra-Kirby!

High Score und andere Bildschirmanzeigen

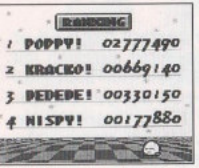
Anzahl verbleibender Kirbys



Bonuspunkte (+B) und Bonusmultiplikatoren können überall erspielt werden. Hast Du einen Kirby verloren, werden sämtliche Bonuspunkte zu Deinem Score addiert.

Bonuspunkte [(Bonuspunkte) x (Multiplikator)]

Aktueller Score

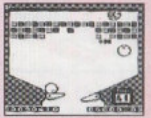


Dein Name wird in der Top Score-Liste aufgenommen, wenn Dein Score unter den besten Vier ist. Mit Hilfe des Steuerkreuzes und des A-Knopfs kannst Du Deinen Namen eingeben. Ein Fehler läßt sich mit dem B-Knopf problemlos korrigieren. Der Name darf bis zu 7 Buchstaben lang sein. Die Top Score Liste erscheint, wenn Du auf dem Titelbild den A- oder B-Knopf drückst. Betätige den Start- und den Select-Knopf gleichzeitig und drücke das Steuerkreuz nach unten, um die Top Score-Liste zu löschen.

Bonus-Spiele (So holst Du Dir Punkte!)

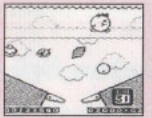
Das Bonus-Spiel des jeweiligen Flippers erreichst Du, wenn Du im mittleren Flipperabschnitt den Warp-Stern triffst. Jedes Bonus-Spiel bietet Dir eine tolle Gelegenheit, Dein Punktekonto und den Bonus in die Höhe zu treiben. Allerdings steht Dir dafür nur ein bestimmtes Zeitlimit zur Verfügung. Fällt Kirby noch vor dem Zeitende aus dem Spielfeld, wird er wieder ins Spiel zurückgeschossen.

Das Stump Stumpf Bonus-Spiel



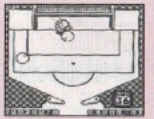
Über Dir befinden sich Blöcke in Dreierreihen. Schieß soviele davon ab, wie Du nur kannst.

Das Kracko Land Bonus-Spiel



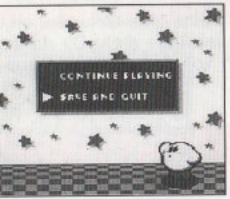
Der Kirby am oberen Spielfeldrand verschluckt alle Gegenstände, die Du mit der Flipperkugel triffst. Das gibt Punkte!

Das Poppy Brothers Land Bonus-Spiel



Der Traum eines jeden Kirbys ist es, einmal Fußball gegen eine Krake zu spielen. Schieße so viele Tore, wie Du nur kannst. Je öfter Du triffst, desto mehr Punkte zählt ein Tor.

Speicher Dein Spiel



Möchtest Du Dein Spiel für einige Zeit unterbrechen, kannst Du es mit dem batteriegestützen Speicher abspeichern. Dein Score und die Position der Flipperkugel wird dann gespeichert.



So speicherst Du Deine Spiele

Drückst Du den Select-Knopf zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel, erscheint der oben abgebildete Bildschirm. Wähle eine der folgenden Optionen mit dem Steuerkreuz an und drücke den Start-Knopf.



Continue Playing (Weiterspielen)

Du setzt das Spiel fort, ohne es gespeichert zu haben.

Save und Quit (Speichern und Beenden)

Dein Spiel wird gespeichert und das Titelbild erscheint. Dein Spiel ist sicher gespeichert, auch wenn Du den Game Boy™ ausschaltest.



Und so wird weitergespielt

Du kannst Dein gespeichertes Spiel wieder aufnehmen, indem Du auf dem Titelbild die Option „Play Saved Game" (Gespeichertes Spiel spielen) auswählst.

Vorsicht beim Speichern der Spiele!

Nachdem Du ein abgespeichertes Spiel mit der Option „Play Saved Game" wieder aufgenommen hast, werden sämtliche gespeicherten Informationen gelöscht. Die „Play Saved Game"-Option erscheint erst dann wieder, wenn Du Dein Spiel erneut speicherst.

Speicherst Du Dein Spiel inmitten einer Bonus-Runde, startest Du das Spiel wieder im obersten Flipperabschnitt.

Speicherst Du Dein Spiel mitten im Kampf gegen einen der Bosse, zählen Deine bisherigen Treffer nicht. Nimmst Du das Spiel wieder auf, ist es so, als würdest Du gerade im Boss-Level eintreffen.



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center
63760 Großostheim • (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für die in Österreich oder in der Schweiz gekauften Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-0662-45 92 03 - 0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland