

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.



Obrigado por escolheres o jogo KIRBY & THE AMAZING MIRROR para o sistema Nintendo® Game Boy Advance™.

Lê atentamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda-o para futura referência.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy Advance está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

© 2004 HAL LABORATORY, INC. / NINTENDO.
DESENVOLVIDO PELA FLAGSHIP.
TM e ® são marcas registadas da NINTENDO.
© 2004 NINTENDO.



ESTE CARTUCHO DE JOGO INCLUI UM MODO MULTIJOGADOR QUE REQUER UM CABO GAME LINK™ DO GAME BOY ADVANCE.

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA - Produtos Para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 2 anos** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 58 00.**

Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CONCENTRA - Produtos Para Crianças, S.A.**, responsabilizar-nós-emos pela sua reparação ou troca. O Consumidor, durante o período de garantia de 2 anos estipulado por lei, deverá denunciar qualquer defeito no prazo de 2 meses a contar da data em que tenha detectado tal conformidade, de modo a que se possa proceder à reparação ou troca do produto em questão, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste o produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

Conteúdo

Controlos Básicos 3
Movimentos do Kirby 4
Como Começar 6
Como Jogar 7
Truques 10
Itens 11
Itens de Colecção 11
Sub-Jogos 12
Partilha a diversão com os Amigos 13
Jogar em Multijogador 15

Controlos Básicos

Botão L

Mantém pressionado para regressar ao início do jogo.

+Controlo

Caminha para a esquerda ou direita. Pressiona duas vezes para o mesmo lado para correr.

Botão R

Usa o telemóvel.



A +Controlo

Salta





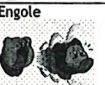
Flutua (pressiona o Botão A repetidamente)

START

Exibe o Ecrã de Pausa.

B Botão B

Engole



e



lança

Habilidade de Copiar

Selecção nos Ecrãs de Jogo

Escolhe um item

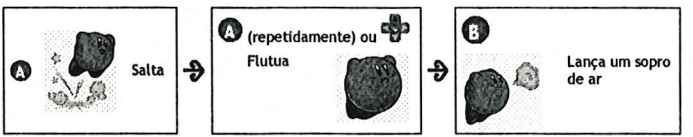
A Confirma

B Volta atrás

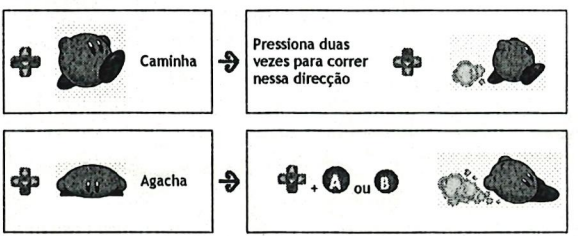


Movimentos do Kirby

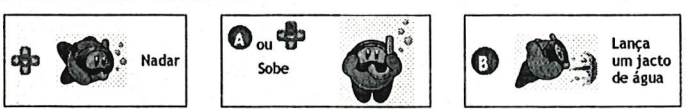
Movimentos no Ar



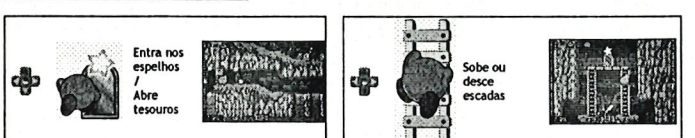
Movimentos no Chão



Acção Aquática



Outros Movimentos



Habilidades de Copiar

B Engolir



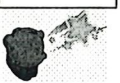
Mantém pressionado



Não podes voar quando tens alguma coisa engolida!

B Lançar e Atacar

Podes atacar os teus inimigos alterando o item que engoliste para uma estrela e lança-la.



Engolir e Copiar

Se engolires um inimigo com uma certa habilidade, o Kirby copia essa habilidade e usa-a para si.



B Usa a habilidade copiada

Pressiona o Botão B para usar a habilidade que foi copiada.

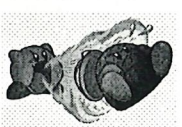
NOTA

Itens de Habilidade
Também podes copiar habilidades tocando num Item de Habilidade, no entanto não acontece nada se já tiveres essa habilidade.

Largar Habilidades
Se pressionares SELECT, Kirby solta a habilidade que tem na forma de uma estrela e regressa ao normal. Se engolires a estrela de novo, recuperas a habilidade! O Kirby também pode lançar a habilidade que tem na forma de uma estrela, no caso de sofrer danos.

B (Mantém pressionado) Engole Tudo

Podes engolir inimigos maiores ou mover blocos pesados mantendo pressionado o Botão B.



Como Começar

Introduz o cartucho de jogo no Game Boy Advance e liga-o (ON). Quando o **Ecrã de Título** aparece, pressiona **START**.

Para seleccionar um idioma, no **Ecrã de Título** move o cursor para a bandeira de linha e confirma com o Botão A. Esta acção abre o **Ecrã de Selecção de Idioma**, onde podes escolher qual a linguagem que queres usar. Pressiona o Botão A para confirmar.

O **Ecrã de Selecção de Ficheiro** aparece a seguir. Escolhe o ficheiro pressionando cima e baixo no +Controlo e confirma pressionando o Botão A.

O conteúdo do jogo é automaticamente gravado no ficheiro que seleccionares.



Esta barra mostra o teu progresso no jogo.

Depois de escolheres um ficheiro, o **Ecrã de Selecção de Jogo** aparece. Escolhe START GAME e ONE PLAYER se fores jogar sozinho, ou MULTIPLAYER se fores jogar com amigos. Pressiona o Botão A para confirmar.



Eliminar Ficheiros

Podes eliminar todos os dados gravados num ficheiro escolhendo a opção ERASE A FILE no **Ecrã de Selecção de Jogo**. Selecciona o ficheiro que queres eliminar, pressiona o Botão A a seguir tens que confirmar se queres mesmo eliminar os dados. Se seleccionares YES (Sim), os dados são eliminados.

NOTA

Tem cuidado!
Depois de eliminar um ficheiro, esses dados não podem mais ser recuperados.

Como Jogar

Para avançar no jogo tens que encontrar e explorar as áreas secretas do labirinto, e coleccionar todos os pedaços do espelho que se encontram espalhados.

1. Como Começar
No início encontraste numa área onde tens espelhos que ligam a várias outras áreas. Entra neles e vê! Depois de completar cada Área (AREA) regressas sempre aqui, e podes depois entrar sempre em qualquer espelho novo que tenha aparecido. Também podes regressar ao local de início a qualquer altura mantendo pressionado o Botão L.

2. Primeiro Explora
Cada área é como um labirinto ligado às áreas. Se te perderes, verifica a tua posição no mapa.

3. Abre Caminhos Escondidos
Dentro de cada área existem interruptores grandes que dão acesso a áreas escondidas. Quando pressionas o interruptor aparece um espelho que permite entrar noutra área.



4. Duas formas de completar as áreas

Derrota um Boss
Se derrotares a personagem do Boss em cada área, ganhas um pedaço do espelho.



Termina o Nível
Se chegares ao final do nível (GOAL), o Jogo de Fim de Nível (Game Goal) começa.



Ecrã de Pausa

Pressiona START durante um jogo para exibir o **Ecrã de Pausa**. Aqui vais encontrar uma explicação de habilidade copiada que tens na altura, assim como os mapas que coleccionaste durante o jogo.



Usa SELECT para trocar entre a explicação da Habilidade Copiada, **Mapa Mundo** e **Mapa da Área**. Pressiona o Botão B ou START para regressar ao jogo.

1. Áreas
Áreas que já visitaste estão mais brilhantes.

2. Caminhos entre as Áreas
Qualquer caminho que já tenhas ligado pressionando os interruptores grandes também é exibido.

3. Posições do Kirby
O mapa também mostra as posições dos Kirby dos 1-4 Jogadores.



1. Locais dentro da Área
Locais que já visitaste estão mais brilhantes. Os locais que já tenhas completado e aberto todos os tesouros e carregado nos interruptores grandes continuam brilhantes.

2. Posições dos Kirby
O mapa também mostra as posições actuais dos Kirby dos 1-4 Jogadores.



Tipos de Espelhos

Podes passar pelos espelhos para mover para outras áreas.

Os Espelhos no Local de Início em cada Área



Entra noutras áreas. A forma dos espelhos é diferente para cada área.



Depois de derrotares o boss e recuperas o pedaço do espelho, este espelho regressa à forma original. Mas o que acontece se o Kirby entrar novamente neste espelho...?!

Os Espelhos no Resto do Jogo



Moves-te dentro da área. Alguns espelhos apenas te deixam passar numa direcção.



Este espelho leva-te ao final do jogo para entrar no Jogo Goal.

Jogo de Fim de Nível

Leva a boleia do transporte Warpstar e tenta bater o Jogo de Fim de Nível (Goal Game). O jogo começa depois de agarrares na Warpstar.
A Warpstar sobe depressa em direcção à saída. Usa o +Controlo para controla-la e tenta apanhar os itens no caminho.

Partilhar Comida e Vida

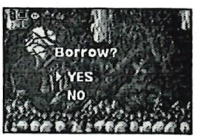
É útil se ficares em perigo durante a tua aventura!

Partilhar Comida

Se outro Kirby apanhar comida ou bebida, toca nele rapidamente e podes assim partilhar comida - recuperam ambos a energia.

Emprestar

Se perderes todas as tuas vidas, o ecrã mostra a mensagem BORROW? Se seleccionares YES (Sim) e pressionares o Botão A, podes emprestar uma vida de um dos teus amigos.



Se um amigo precisar de uma vida de ti, podes emprestar uma vida pressionando o Botão R. No entanto não podes fazer isto se só tiveres uma vida disponível.



NOTA
No Modo Um Jogador não podes emprestar.

Como Usar o Telemóvel



Pressiona o Botão R para usar o teu telemóvel e chamar qualquer uma das personagens Kirby onde quer que elas estejam.

Para Chamar	Para Atender
R Chama B Cancela	R Responde a uma chamada.

Usa o telemóvel para chamar outras personagens Kirby.

→ Quando receberes uma chamada, a mensagem CONNECTING... é exibida.

↓

← Se aceitares a chamada, usas um espelho para te moveres.

↓

O teu amigo aparece junto de ti.

↓

Continua a aventura juntos.

Se não atenderes uma chamada, essa chamada fica rejeitada. Eventualmente a chamada pára.

NOTA

Toma atenção à informação que se encontra no topo esquerdo do ecrã. A bateria do teu telemóvel é exibida aqui, e a informação das outras personagens Kirby também são exibidas aqui.



Truques

Aqui estão alguns truques especiais que podes usar no jogo.

Blocos Pesados



Estes blocos podem ser movidos com as personagens Kirby fazendo um ataque Engole Tudo em conjunto.



Interruptores Grandes e Pequenos



Estes blocos podem ser movidos com as personagens Kirby fazendo um ataque Engole Tudo em conjunto.





Tesouros



Existem dois tipos de tesouros (pequenos e grandes). Os itens lá de dentro dependem do tamanho do baú.

Canhões



Acende o rastilho de um canhão e entra dentro do canhão para voares para longe.

Tesouros



Chega ao topo tocando na Warpstar e esta leva-te a um ponto específico.

Itens

Aqui estão alguns itens úteis que vão aparecer durante o jogo.

Bebida de Energia



Recupera a energia do Kirby.

Máxima Energia



Recupera totalmente a energia do Kirby.

1-UP



Recupera a energia do Kirby.

Doce



Recupera totalmente a energia do Kirby.

Bateria



Recupera a energia da bateria do telemóvel com uma unidade.

NOTA
Apanha itens engolindo-os!
Os itens que são difíceis de apanhar porque estão presos pelas paredes ou armadilhas podem ser apanhados usando o ataque Engole Tudo.

Itens de Colecção

Os itens de colecção permitem fazer muitas coisas diferentes. Aqui está uma pequena selecção.

Mapa Mundo / Mapa da Área



Podes consultar estes mapas pressionando SELECT no **Ecrã de Pausa**. Depois de teres o **Mapa da Área**, podes ver a área no seu total.

Vitalidade



Aumenta a energia do Kirby com uma unidade.

Spray de Pintar



Permite escolher a cor que quiseres para o teu Kirby. Também podes voltar a por a cor original.

Leitor de Sons / Notas / Sons



Quando apanhas o Leitor de Som (SOUND PLAYER) já podes ouvir notas (NOTES) e sons (SOUNDS) que tenhas encontrado.

Sala de Colecção

Selecciona COLLECTION ROOM no **Ecrã de Selecção de Jogo** para examinar e usar os vários itens que já coleccionaste.

Como Usar o Spray de Pintar

Usa o +Controlo para escolher a cor que queres usar e pressiona o Botão A. A cor do teu Kirby muda de acordo com o que escolheste.

Como Usar o Leitor de Sons

Usa o aparelho pressionando o Botão A.

Sub-Jogos

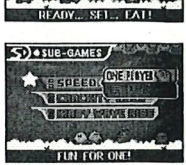
Os Sub-Jogos (SUB-GAMES) podem ser jogados por ti, ou com os teus amigos usando o Cabo Game Link do Game Boy Advance.

Começar um Sub-Jogo

Escolhe o jogo que queres jogar pressionando cima e baixo no +Controlo e pressiona o Botão A.



Escolhe ONE PLAYER se fores jogar sozinho, ou MULTIPLAYER se fores jogar com amigos e pressiona o Botão a de novo.



Selecciona o nível pressionando esquerda e direita no +Controlo. Pressiona o Botão A para confirmar, e o jogo começa.



NOTA
O que acontece depois de terminar um sub-jogo?
Depois de acabar um sub-jogo, podes seleccionar CONTINUE para jogar de novo, ou seleccionar QUIT para regressar ao **Ecrã de Selecção**.

SPEED EATERS

A Comer

No momento em que vires o símbolo no ecrã, pressiona o Botão A para comer as maças. O primeiro jogador que encher a barra que está sobre o Kirbyé o vencedor. No entanto se engolires uma bomba, tens que ficar fora uma ronda.



CRACKITY HACK

A Power Up / Dar um murro

Tens um tempo limite para acumular força. Quando o teu Kirby salta, dá um murro nas rochas. O jogador que conseguir dar o murro mais forte é o vencedor.



KIRBY WAVE RIDE

A Saltar

Aumenta a tua velocidade saltando perto do cimo de cada onda. O primeiro jogador a chegar à meta é o vencedor.



Partilha a Diversão com os teus Amigos!

Podes usar o Cabo Game Link do Game Boy Advance para jogar o jogo principal ou os sub-jogos com os teus amigos. Para jogar o modo principal precisas de múltiplos cartuchos, mas para os sub-jogos só precisas de um cartucho.

NOTA
O Jogador 1 controla todas as acções até o desafio começar. Depois do **Ecrã de Transmissão** aparecer têm que esperar que o jogo comece.

Começar o Jogo Principal

Verifica se todas as consolas estão correctamente ligadas, e liga-as (ON). Quando o **Ecrã de Selecção de Jogo** aparece, escolhe a opção START GAME e depois MULTIPLAYER, e pressiona o Botão A.



O **Ecrã de Transmissão** deve aparecer enquanto as ligações estão a ser verificadas. Quando a mensagem OK! Aparecer, pressiona o Botão A.



A seguir aparece o **Ecrã de Selecção de Cartucho**. Pressiona cima ou baixo no +Controlo para seleccionar o cartucho que queres utilizar e pressiona o Botão A. Agora está tudo pronto para começar o jogo.



Como Jogar o Jogo Principal

Aqui é praticamente igual ao jogo principal que jogas sozinho em Single Player. Podes cooperar com os teus amigos para progredir na aventura ou cada um pode seguir um caminho em separado.





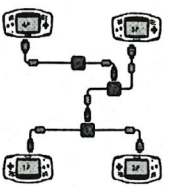
NOTA
Gravar os Jogos
Os recordes do jogo são automaticamente gravados no cartucho que escolheste no Ecrã de Selecção de Cartucho.

Aqui está toda a informação que precisas para fazer a ligação de dois sistemas Game Boy Advance.

Equipamento Necessário

- Sistemas Game Boy Advance:.....Um por jogador
- Cartucho: - Single Game Pack.....Um só cartucho
  - Multi Game Pack.....Um por jogador
- Cabos Link Game Boy Advance:.....Dois Jogadores - Um cabo
  Três Jogadores - Dois cabos
  Quatro Jogadores - Três cabos

Instruções de Ligação



1. Certifica-te que os interruptores de Energia estão ambos desligados (OFF), depois introduz o cartucho de jogo no Game Boy Advance.
2. Liga o Cabo Game Link no Conector de Extensão Externa (EXT) em cada um dos sistemas.
3. Liga (ON) os sistemas.

Resolução de Problemas

Podes ser impossibilitado de transferir informação ou de verificar mau funcionamento em qualquer das situações seguintes:

- Quando estiveres a usar quaisquer outros cabos além dos cabos Game Link do Game Boy Advance.
- Quando qualquer cabo Game Link não estiver totalmente introduzido em qualquer sistema de jogo.
- Quando qualquer cabo Game Link for removido durante a transferência de informação.
- Quando estiverem ligados mais do que dois sistemas de jogo.
- Quando qualquer cabo Game Link estiver incorrectamente ligado a qualquer sistema de jogo.


Nintendo