

Kirby's Dream Course

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Écran titre

5 Partie un joueur

6 Partie deux joueurs

7 Propulser Kirby

8 Faire tourner les Kirby

9 Pouvoirs spéciaux

10 Obstacles

11 Sauvegarder et effacer des données

Commandes principales

Sélectionner une option dans le menu/Déplacer la ligne de visée	+
Confirmer/Tirer/Turbo	A
Annuler/Afficher le panneau d'effet/Utiliser un pouvoir spécial	B
Faire défiler	Y
Déplacer la ligne de visée de 45°	L / R
Afficher le menu de pause	START
Afficher les scores	SELECT

2 Commencer à jouer

Appuyez sur START à l'écran titre, sélectionnez un ou deux joueurs puis PLAY COURSE (choisir un parcours) pour



accéder au menu principal. Dans le mode 1 joueur, si c'est la première fois que vous jouez, sélectionnez NEW MEMBER (nouveau membre). Si vous avez déjà joué auparavant, sélectionnez MEMBERS (membres). Appuyez sur \oplus pour faire votre choix, puis appuyez sur **A** pour confirmer.

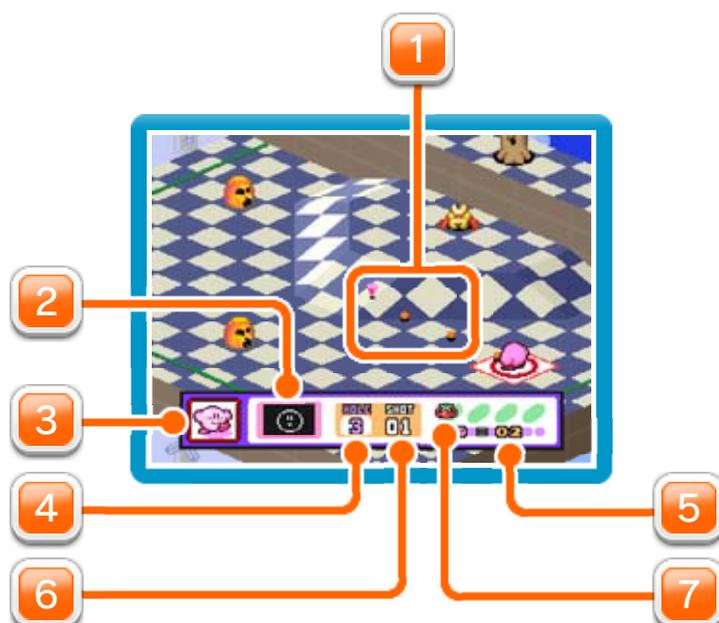
● Enregistrement des données d'un joueur

Sur l'ardoise, dessinez votre logo personnel avec \oplus en maintenant **A** enfoncé. Vous pouvez sélectionner un tampon avec L ou R. Vous pouvez effacer en sélectionnant CLR. Déplacez le tampon avec \oplus et confirmez avec **A**. Une fois que vous avez terminé, sélectionnez OK et enregistrez vos données en appuyant sur **A**.

1PLAY GAME (mode 1 joueur)	Dans ce mode, vous jouez tous les trous dans l'ordre.
2PLAY GAME (mode 2 joueurs)	Tirez chacun à votre tour et essayez de remporter le plus d'étoiles.
DEMO PLAY (didacticiel)	Découvrez plein d'astuces qui vous permettront de progresser.

- Propulsez Kirby pour toucher les ennemis et les transformer en étoiles. Quand il ne reste plus qu'un seul ennemi, celui-ci se transforme en trou. Vous terminez le niveau une fois que vous avez envoyé Kirby dans le trou. Le nombre de coups nécessaires pour y parvenir constitue votre score.
- Votre jauge d'énergie perd une tomate à chaque fois que vous propulsez Kirby. Vous en perdez également une lorsqu'il touche un Kracko ou un Gordo (Minérisson), ou lorsqu'il pénètre dans une zone dangereuse. Vous commencez la partie avec trois Kirby. Vous perdez un Kirby quand vous n'avez plus de tomates ou à chaque fois que vous quittez accidentellement le parcours. Votre partie se termine lorsque vous n'avez plus de Kirby. Choisissez alors CONTINUE (reprendre) pour retourner à l'écran de sélection du parcours, ou GAME END (terminer le jeu) pour revenir à l'écran titre.
- Votre jauge d'énergie se remplit d'une tomate lorsque vous transformez un ennemi en étoile ou que vous envoyez Kirby dans le trou. Vous gagnez un Kirby si vous finissez un niveau en un coup.
- En mode 2 joueurs, vous aurez six unités d'énergie dans votre jauge à la place des quatre tomates.

● Partie un joueur



1 Ligne de visée

2 Nom du joueur/Symbole

3 Pouvoir spécial disponible

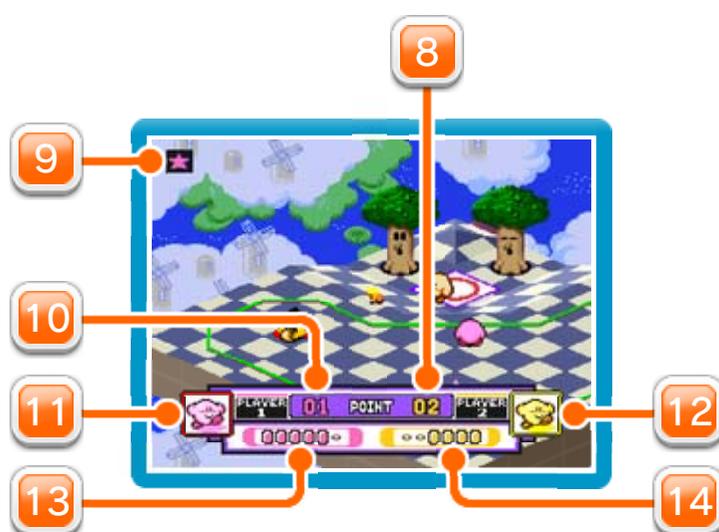
4 Numéro du trou

5 Nombre de Kirby

6 Score

7 Jauge d'énergie

● Partie deux joueurs



8 Score du joueur 2

9 Étoiles gagnées dans le trou

10 Score du joueur 1

11 Pouvoir spécial du joueur 1

12 Pouvoir spécial du joueur 2

13 Jauge d'énergie du joueur 1

14 Jauge d'énergie du joueur 2

Vous devez remporter les huit parcours dans l'ordre. Chaque parcours est composé de huit niveaux. Vous passez au parcours suivant lorsque vous les avez terminés. Une fois que vous avez terminé tous les parcours, vous affrontez le Roi DaDiDou.

- ◆ Si vous terminez un parcours avec un ou zéro Kirby, vous commencez le parcours suivant avec deux Kirby. Si vous avez trois Kirby ou plus, vous commencez le parcours suivant en gardant votre nombre de Kirby.

● Menu de pause

Appuyez sur START en cours de partie pour afficher le menu de pause.

CONTINUE (reprendre)	Retournez à la partie en cours.
COURSE SELECT SCREEN (écran de sélection du parcours)	Retournez à l'écran de sélection du parcours.
QUIT (quitter)	Retournez à l'écran titre.

6 Partie deux joueurs

Sélectionnez un parcours avec  et confirmez votre choix avec

A. Appuyez à nouveau sur **A**

pour arrêter les dés et savoir

qui va jouer en premier. Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence.



● Handicaps

SHOT POWER (puissance du tir)	Vous permet de modifier votre puissance de tir et de gagner en distance. De gauche à droite : 100 % de puissance, 90 % de puissance, 80 % de puissance.
GUIDE LENGTH (longueur de la ligne de visée)	Vous permet de déterminer combien de rebonds montre la ligne de visée. De gauche à droite : trois rebonds, deux rebonds, un rebond.
MARKER SPEED (vitesse de la marque)	Vous permet de choisir la vitesse à laquelle la marque de la jauge de tir se déplace. De gauche à droite : vitesse normale, assez rapide, très rapide.

◆ Une fois que les deux joueurs ont déterminé leur handicap, sélectionnez EXIT (quitter) et appuyez sur START pour commencer la partie.

Les joueurs propulsent leur Kirby à tour de rôle. Les étoiles du joueur 1 sont roses, celles du joueur 2 sont jaunes. Dès qu'un joueur parvient à faire tomber son Kirby dans le trou, le nombre d'étoiles de chaque joueur est comptabilisé

comme score pour le niveau. Les deux joueurs passent alors au niveau suivant. Le joueur qui a le plus d'étoiles au bout du parcours (huit niveaux) l'emporte.

● Règles des parties deux joueurs

- Touchez les étoiles de votre adversaire pour vous les approprier.
- Percutez le Kirby de votre adversaire pour échanger votre pouvoir spécial avec le sien (impossible s'il utilise les pouvoirs Aiguille ou Rocher).
- Vous perdez une unité d'énergie si votre adversaire percute votre Kirby. Vous perdez deux unités si vous tombez hors limites (OB).
- Si votre jauge d'énergie tombe à zéro, vous perdez un tour. Elle se remplit de quatre unités au tour suivant.
- Vous gagnez deux unités d'énergie en envoyant votre Kirby dans le trou.
- Le joueur qui atterrit dans le trou commencera le tour suivant en premier.

1 Faire un repérage

Maintenez **Y** enfoncé, puis utilisez **+** pour effectuer un repérage du parcours et des ennemis.



2 Placer la ligne de visée

Déplacez la ligne de visée avec **+**. Appuyez sur **+** pour choisir une trajectoire aérienne ou allonger la ligne de visée. Appuyez sur **+** pour ajuster la direction de la ligne de visée, ou appuyez sur **L** ou **R** pour la déplacer de 45°. Appuyez sur **B** pour afficher le panneau d'effet, qui vous permet de visualiser la trajectoire de Kirby lorsque vous lui donnez un effet courbe.

◆ Si OB (Out of Bounds) apparaît au bout de la ligne de visée, Kirby se retrouvera hors limites.

3 Choisir l'effet

Appuyez sur **A** pour lancer Kirby, puis sur **+** pour choisir l'effet et sur **A** pour confirmer. L'effet backspin (rétro) ou topspin (coulé) d'un tir variera en fonction de la position du marqueur.

4 Déterminer la puissance

Appuyez sur **A** lorsque la jauge de puissance est en mouvement. Plus la jauge est pleine lorsque vous l'arrêtez, plus Kirby est propulsé avec force. Lorsque la jauge est entièrement pleine, elle devient rose. Elle ne se remplit qu'une fois. Si vous n'appuyez pas sur **A** pendant qu'elle se remplit ou qu'elle se vide, Kirby se déplacera à peine.

◆ La ligne de visée représente la trajectoire d'une

frappe à pleine puissance (jauge rose).

5 Utiliser le turbo

Vous pouvez donner un peu plus d'élan à Kirby après avoir tiré. Appuyez sur **A** pendant qu'il roule pour lui donner un peu de vitesse.

Lorsque Kirby rebondit, appuyez sur **A** juste avant qu'il ne touche le sol pour le faire rebondir plus haut.

6 Utiliser un pouvoir

Si vous avez un pouvoir spécial, appuyez sur **B** pendant que Kirby roule pour l'utiliser. Vous pouvez obtenir ces pouvoirs spéciaux en transformant des ennemis en étoiles.

- ◆ Vous ne pouvez pas utiliser de pouvoirs spéciaux lorsque Kirby est dans l'eau.
- ◆ Vous perdez votre pouvoir spécial si vous tombez hors limites ou si votre jauge d'énergie est vide.
- ◆ Vous commencez toujours un niveau sans aucun pouvoir spécial.

Vous pouvez imprimer une courbe à la trajectoire de Kirby en donnant un effet latéral.

Pour cela, affichez le panneau



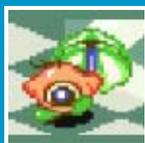
d'effet en maintenant **B** enfoncé, puis déplacez la barre verticale en appuyant sur \oplus . Plus vous placez la barre verticale d'un côté ou d'un autre, plus la courbe sera prononcée.

Vous pouvez également donner à la trajectoire de Kirby un effet backspin ou topspin. Si vous choisissez une trajectoire aérienne, une marque mobile apparaît sur la barre verticale du panneau qui s'affiche lorsque vous allez propulser Kirby. Arrêtez-la juste au milieu pour ne donner à Kirby aucun effet, en bas pour un effet rétro ou en haut pour un effet coulé.



Super-saut

Transformez un Starman en étoile pour vous approprier son pouvoir. Utilisez ce pouvoir pendant que Kirby roule pour le faire sauter.



Parasol

Grâce à ce pouvoir, vous pouvez utiliser  pour contrôler la direction de Kirby lorsqu'il atterrit et sa vitesse lorsqu'il roule. Transformez un Waddle Doo en étoile pour obtenir son pouvoir.

Plaque d'accélération

Si Kirby roule sur ce panneau, il accélérera rapidement dans la direction indiquée par la flèche. La vitesse d'accélération dépend du temps que passe Kirby sur le panneau. Vous pouvez influencer sur la direction de Kirby en variant l'angle avec lequel il arrive sur le panneau.



Panneaux tournants

Ils font changer Kirby de direction lorsqu'il roule dessus. Actionnez un interrupteur pour les enclencher ou les arrêter.



Gazon

Lorsque Kirby passe sur ce panneau, sa trajectoire adopte la direction des flèches qui y sont représentées.



Ce jeu sauvegarde automatiquement votre partie à chaque fois que vous enregistrez un nouveau joueur ou que vous réussissez un niveau. Pour effacer des données, sélectionnez ERASE (effacer) à l'écran de sélection du joueur (MEMBERS LIST) avec \oplus et validez avec **A**. Sélectionnez ensuite un joueur que vous voulez effacer avec \oplus et validez en appuyant sur **A**. À l'écran suivant, sélectionnez YES (oui) et confirmez avec **A**. **Faites attention ! Une fois les données effacées, vous ne pouvez plus les récupérer.**

