

Wii™

Kirby's Epic Yarn™

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".



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.

72177A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

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.

REV-E

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.



©2010 Nintendo / Good-Feel. ©2010 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. TM, * and the Wii logo are trademarks of Nintendo. ©2010 Nintendo.

★ THE STORY ★

One day in the peaceful kingdom of Dream Land, Kirby™ was out for a stroll when he spotted his favorite food, a bright red tomato, sitting on top of a bush. As soon as he tried to swallow the tomato, though, a caped sorcerer appeared!



Yin-Yarn the Sorcerer

“Hey! That’s my magic Metamato!” the sorcerer shouted.

But Kirby gulped the Metamato right down! Just then, a white sock around the sorcerer’s neck began to glow...and Kirby was sucked right into the sock!

It took Kirby a moment to realize that somehow the sock had transported him to a world made completely of cloth and yarn. And to his great surprise,

he saw that his whole body was made out of yarn!

Then Kirby noticed a yarn monster chasing a blue yarn boy! Kirby transformed into a car and saved the boy from the monster.

Apparently, that strange Metamato gave Kirby the power to seamlessly transform into a car and...who knows what else?



Prince Fluff

The blue yarn boy said his name was Fluff and that he was the prince of Patch Land. Prince Fluff explained that he was on a journey to stitch the continents of Patch Land back together after they had been torn apart by

Yin-Yarn the Sorcerer. When Kirby heard this, he decided to help Prince Fluff save Patch Land and destroy the evil Yin-Yarn!

Kirby

★ CONTENTS ★

STARTING THE GAME	5
CONTROLS	7
ACTIONS	9
PLAYING THE GAME	13
QUILTY SQUARE	17
QUILTY COURT	18
PHOTO ALBUM	21

See p. 6 for more info about saving.

LANGUAGE SELECTION

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



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.

STARTING THE GAME

Insert the Kirby's Epic Yarn Game Disc into your

Wii™ console disc slot. The Wii console will turn on.

- 1 When the screen on the right appears, read the information and press (A).



- 2 Point at the Disc Channel on the Wii Menu, then press (A).



Wii Menu

- 3 When the Channel Preview screen appears, point at Start and press (A).



Channel Preview Screen

- 4 Fasten the wrist strap as shown, and press (A) when you are ready. Turn the Wii Remote™ and hold it sideways.



Strap Usage Screen

CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the 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.

PLAYING FOR THE FIRST TIME (Creating a Save File)

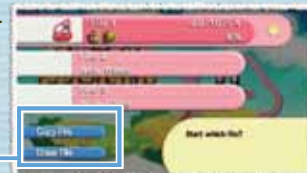
The first time you play, you must create a save file. Choose YES to create a save file and proceed to the title screen. You will need 31 blocks of free memory on your Wii Console to create a save file for this game.

TITLE SCREEN

Select either ONE PLAYER or TWO PLAYERS by pressing up or down on then press (2) to confirm your selection. You will need to sync a second Wii Remote to play with two players. See p. 8 for more information about TWO-PLAYER CO-OP MODE.

FILE-SELECTION SCREEN

To load a game, choose a save file and select OK. You can also copy and erase save files at this screen.



File Options

Copy File

Copy the selected save file to another save slot. Choose the file you want to copy, then choose the desired slot for the new file.

Erase File

You can erase save files. *Erased save files cannot be restored, so please be careful!*

ABOUT SAVING

Whenever you successfully clear a stage (p. 16), acquire fabric or furniture (p. 18, 19), or redecorate Kirby's pad (p. 18), your data will be saved automatically.

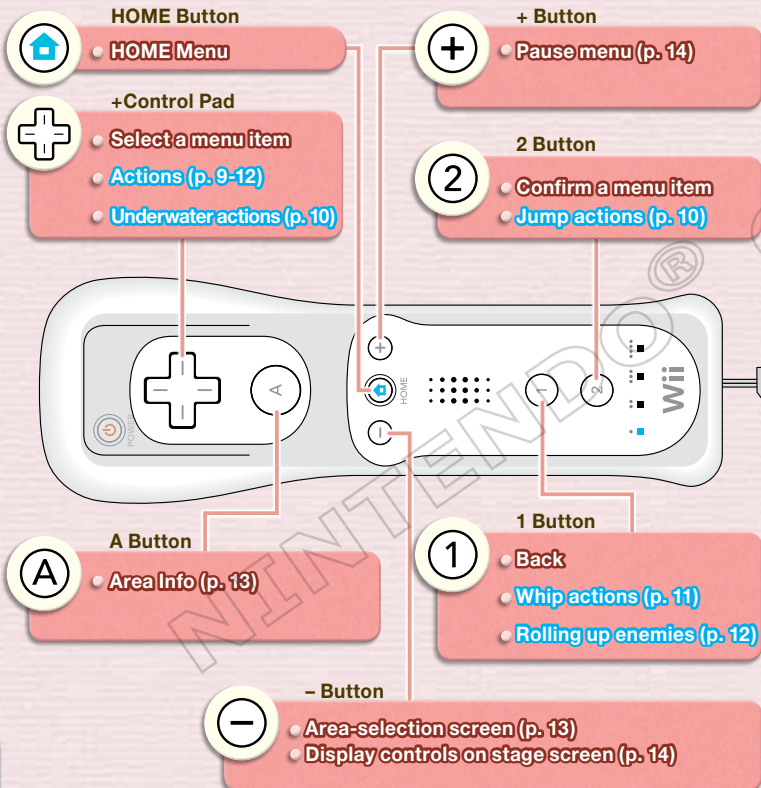
For more information about managing save files and SD Card data from your Wii Menu, please see the Wii Operations Manual: Channels and Settings.

CONTROLS

Hold the Wii Remote sideways to play Kirby's Epic Yarn. There will also be parts of the game that will require you to point the Wii Remote at the screen.

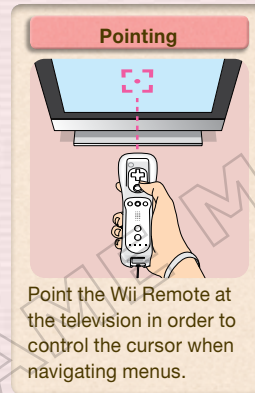
Wii REMOTE (When Held Sideways)

Red text refers to when you are making menu selections, and **blue text** refers to when you are controlling Kirby. For more information on Kirby's actions, please see p. 9-12. When watching a movie in-game, you can press **+** and select YES to skip to the end. Movies you have seen once will be available for later viewing in Patch Plaza (p. 17).



Wii REMOTE (When Pointed at the Screen)

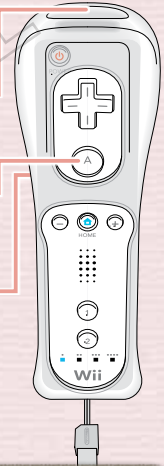
You will need to point the Wii Remote at the screen when you redecorate (p. 18) your room in Dom Woole's apartment building.



Pointer
Select an item

A Button
Confirm

B Button
Back



TWO-PERSON COOPERATIVE PLAY

If you have two Wii Remotes, you can play as Kirby while a friend plays as Prince Fluff. Prince Fluff's controls are the same as Kirby's. Sync the second player's remote, then choose TWO PLAYERS from the title screen or stage-start screen (p. 14).

When the P2 mark appears, the second player may press **2** on his or her remote to start two-person cooperative play.

Some transformations (p. 12) will entail different controls for the two players.



P2 Mark

ANGIE TO THE RESCUE!

On a stage, either player can press **A** to summon Angie and have her carry you to the other player. While Angie is carrying you, you cannot be hurt by enemies (p. 15). While being carried, you can press **2** to make Angie fly faster.

Angie



ACTIONS

Kirby now has many ways of manipulating both himself and his surroundings.

Kirby can throw out a piece of yarn to defeat enemies or use objects.

You will need to master these actions in order to save Patch Land!

MOVEMENT ACTIONS

Walk



Dash



Press left or right twice quickly to turn into a car.

Crouch



Climb/Descend Ladder

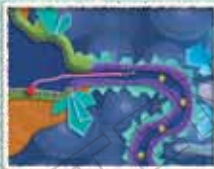


Snake

Press in the direction of an open passage.




Turn yourself into a single strand of yarn that can pass through narrow openings.



Go in Front Of/Behind a Layer of Fabric



Door

Stand in front of a doorway and press up on .



Now you've passed through to the other side of the fabric!

Stitching

If you're behind a piece of fabric, you can use the stitching as a platform!

JUMP ACTIONS

②

Jump

Jump high into the air.

Weight

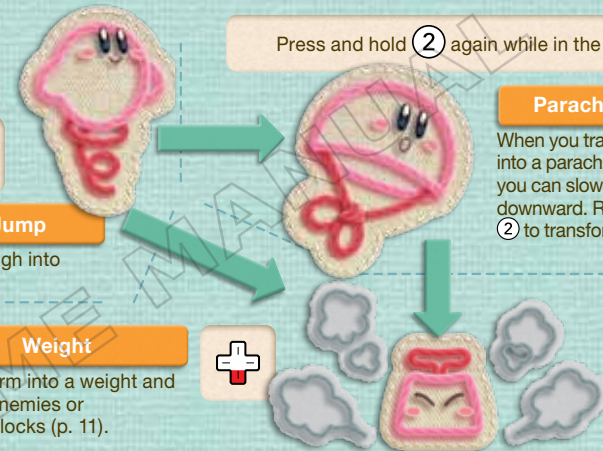
Transform into a weight and crush enemies or break blocks (p. 11).



Press and hold ② again while in the air.

Parachute


When you transform into a parachute, you can slowly drift downward. Release ② to transform back.



UNDERWATER ACTIONS

Swim




You can swim with  and press ② repeatedly to speed up. Press and hold ② to tread water.

You can still use whip actions (p. 11) and rolling-up actions (p. 12) while underwater.





Jump

Press up on , or press and hold ②.



SPEAK/ADVANCE THROUGH THE STAGE

On the Area screen (p. 13), when you approach the characters in Quilty Square (p. 17) or entrances to various stages, a  will appear. When you see this icon, press up on  to speak to those characters or enter those areas.

WHIP ACTIONS

Use your Yarn Whip to peel off Pull Patches and yank buttons.


Yarn Whip ①
Throw out your Yarn Whip at an enemy or a block.


Attack an enemy to...

Patches and Buttons
You can peel off Pull Patches and yank buttons to reveal rewards and new areas to explore.


Unravel it!
Kirby can unravel enemies to defeat them or unravel obstacles to clear his path.

Yank a button to... Pull a zipper or a button to...

Swing
You can also swing from certain buttons! Once you have attached your Yarn Whip to a button, press left or right on  to swing. You can jump higher than normal if you release your whip and jump at the top of your swing.

Zipper Pulls
Press left or right on  to unzip a zipper.

UNRAVEL A BLOCK

Kirby can unravel certain blocks. Yarn blocks can be cleared out by unraveling them or by throwing a ball at them. Cloth Blocks can be removed by throwing a ball of yarn at them. There is also another kind of block called a Denim Block  that Kirby can't break.

Yarn Block



Cloth Block



ROLLING-UP ACTIONS

Roll Up
Press ① to attack enemies, and hold down ① to roll them up!

Throw a Ball of Yarn
Throw a ball of yarn to damage an enemy or break a block.

Drop a Ball of Yarn
You can drop a ball of yarn, then whip it again to pick it up.

You can roll up an enemy or a block into a ball of yarn. *Some things you roll up will explode if you don't throw them quickly! Some things will even target enemies after being thrown!*

TRANSFORMATIONS

Pull on a Transform Patch to reveal a Metamortex! Each Metamortex is different and will grant Kirby different abilities!

For more information about Metamortexes and transformations, see Controls in the pause menu (p. 14).

Grab a Metamortex to... transform into Tankbot!

Metamortex → **Tankbot**

Check out all of the transformations!

Saucer **Off-Roader**

Finish your transformation at a Reel Gate.

Reel Gate

PLAYING THE GAME

Control Kirby as he explores Patch Land! Each land contains several areas, including a boss stage as well as bonus stages!

AREA SCREEN

When you start a game, you will begin at the Area screen. From here, you can access a stage.

Stages

Stages marked with ??? are not yet open. Find the correct Area Patch (p. 16) to open them!



DISPLAY FULL MAP

Press (A) while on the Area screen to see a map that shows which stages are open, as well as the medals (p. 16) and treasures (p. 15) you have acquired on each stage.

Current Area



Number of Beads

Stage Info

is the medal you've earned, is treasure you've found, and is treasure you haven't found yet.

Next Area

Areas you cannot yet enter will be marked with ???.

MOVING TO OTHER AREAS

Exiting to the far left and right ends of each area will take you to a new land. You can also press (Left/Right) to select an area and move there instantly. Select the area you want to move to by pressing left or right on (Left/Right), then press (B) to confirm. *You cannot move to areas you have not yet unlocked. You can also choose an area to visit by selecting Map on the pause menu.*



STAGE-START SCREEN

Entering a stage takes you to the stage-start screen. If you have already cleared the stage, you will see how many beads you acquired there, your Streak (p. 15), acquired treasures, and your medal rating. Once you have reviewed this info, press (B) and choose the number of players you want to play with.



STAGE SCREEN

Control Kirby as he makes his way to the end of each stage (p. 16). You can spend the beads you acquire in any stage at the shops in Quilly Square (p. 17).

Beads Acquired

Bead Gauge and Streak



Beads

There are four types of beads, each with a different value:



PAUSE MENU

Press (Start) on the Area screen or a stage screen to pause the game and display the pause menu. Depending on where you are, you might see different options displayed here.

AREA SCREEN	Change Layout	Only appears in the apartments. Allows you to redecorate an apartment (p. 18).
	Map	Move to a different area on the Area-selection screen.
	Take Photo	Take a picture of the paused game screen (p. 21).
	Album	View pictures you've taken and send them to the Wii Message Board (p. 21).
	Quit	Return to the title screen.
STAGE SCREEN	Continue	Unpause the game.
	Start Over	Start the stage over from the beginning.
	Controls	Explains how to control Kirby in the current environment.
	Quit	Quit the current stage and return to the Area screen.

BEAD GAUGE AND STREAK

As you pick up beads, your Bead Gauge will fill up. As your beads accumulate, you will reach certain medal markers. Here you can see how close you are to earning a medal at the end of the stage. If you continue to pick up beads without taking damage, your Streak will increase and you will receive bonus beads!

Two-Player Bead Ratio

During two-person cooperative play, you can see which player has contributed more to the bead total by seeing how much of this bar is pink (P1) or blue (P2).



TAKING DAMAGE

When you are hurt, you will lose some of your beads and your Streak will return to zero. Your Bead Gauge will go down according to the number of beads you drop. If you fall in a hole, Angie (p. 8) will carry you back to safety! *Losing beads may cause you to drop below the number needed to earn a medal. If this happens, you may finish the stage without earning the medal you want! Dropped beads disappear after a certain amount of time, but you might be able to pick some of them right back up!*



TREASURE

With the exception of boss stages, each stage contains three treasures. You may find furniture that you can use to decorate the apartment (p. 18) or music that you hear in the game.

★ Here's how to find treasures:



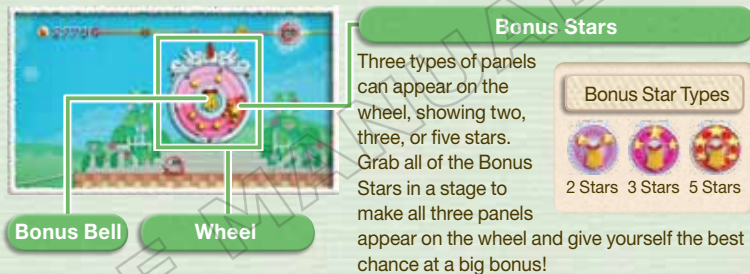
Peel off a Treasure Patch...



to reveal a treasure!

RING THE BELL AT THE FINISH LINE

Swing from the Bonus Bell at the end of a stage to finish that stage. You will spin the wheel to win bonus beads based on the number of Bonus Stars the wheel lands on.



CLEAR SCREEN

When you clear a stage, you can view your results, such as the number of beads you acquired and your medal ranking. Press ② to advance to the Area screen.



AREA PATCHES

Clearing a stage will earn you a new Area Patch. While holding this patch, press ① on the Area screen to open a new stage! These patches must be used in the same area in which they were earned.

You can also earn a bonus Area Patch by clearing a boss stage with a certain number of beads.



QUILTY SQUARE

Here you will find a fabric store, a furniture store, Quilty Court, and the entrance to Patch Plaza where you can view what you've acquired.

SHOPS

You can trade beads at the furniture and fabric stores. Just talk to the shop owner, use **+** to select an item, and press **2** to confirm your selection. The items available at the shop will change each time you talk to the owner.



QUILTY COURT

As you proceed, you will meet the manager of the apartment building, Dom Woole, who will give Kirby his own room. You can decorate this room any way you like with the furniture and fabric you acquire. You can also give Dom Woole a certain number of beads to add an extra floor to the building! See p. 18-20 for more info about Quilty Court.



PATCH PLAZA

You can come here to read up on various characters in the game as well as see which medals you've earned on each stage, review in-game movies, listen to music you've found, and more!



QUILTY COURT

You can design Kirby's Pad as well as other rooms to attract new tenants who will become your friends!

ARRANGE ROOMS

Press **A** in Kirby's Pad, and hold the Wii Remote as the screen indicates. Point the Wii Remote at the screen and press **A** to display the Layout menu.




Number of Furniture Items

Number of items/Maximum number of items you can place.

Layout Menu



PLACE FURNITURE

To place furniture, use the Wii Remote Pointer to point to , select a piece of furniture, and place it with **A**! To rearrange your room, point at a piece of furniture, press **A** to select it, move it to another spot, and press **A** again to place it.

Furniture

Furniture you have not yet acquired will appear as a silhouette and cannot be selected.

Furniture Types

You can choose from four categories: Motif, Furniture, Objects, and Toy Box.

Turn Page


Point and press **A** to turn the page.

Back

You can return to the screen displaying the Change Layout menu.




PUT AWAY

Put away a piece of furniture that was placed in the room. Select the furniture you want to put away, then select .





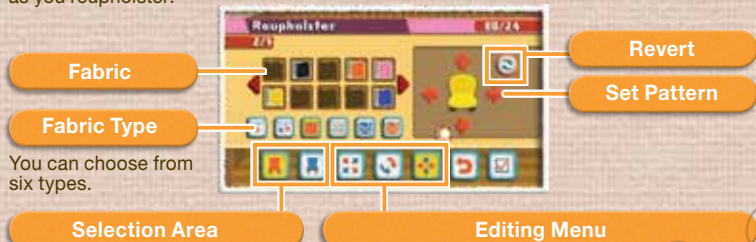
COPY

You can copy furniture that has been placed in a room. Just select , point at the piece of furniture you want to copy, and point to where you want to copy it to.



REUPHOLSTER

You can change the pattern and color of your furniture items by reupholstering them with new fabrics! Select the furniture item you want to reupholster, then select  to display the screen below. Choose the type of fabric and the pattern you want to use, then confirm with . You can also change the position and size of the fabric as you reupholster!



You can choose from six types.

Depending on the type of furniture, there may be two fields you can change.

Choose a fabric to display it. Select the menu to display the Edit Icon and perform the change there.



Object Area 1



Object Area 2



Stretch pattern




Rotate pattern

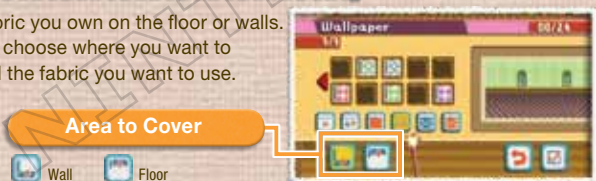


Shift pattern





CHANGE WALLPAPER

You can place fabric you own on the floor or walls. Choose , then choose where you want to put the fabric and the fabric you want to use.



BACK

End your redecorating. Choose  when you're finished, then turn the Wii Remote sideways and press .

MAKE NEW FRIENDS

There are empty rooms in the apartment building that you can decorate a certain way to attract new tenants who will become your friends. The silhouettes will indicate what furniture should be placed there. Placing all of the indicated furniture will cause a new tenant to appear! You can also choose Like This! to see how the room is supposed to look when it is finished and what furniture you may still need to find. Adding a floor to the apartment building will give you more rooms!



Silhouettes

Like This!



LISTEN TO YOUR FRIENDS!

Talk to your new friends to hear their requests. Different characters will ask you for different things, and completing each task successfully will earn you a reward. After talking to a friend, you can accept a task and select your desired stage.



Zeke

Find all of his friends hidden on a stage!



Beadrix

Collect beads before time runs out!

REQUEST SCREEN

This shows your given task and the amount of time you have to complete it. If you don't fulfill the request, you will fail the mission.

Conditions

Each friend will give you a different type of task. For example, Beatrix will always ask you to collect a certain number of beads.



Time Limit

PHOTO ALBUM

You can take a picture of the Area screen from the pause menu by selecting **Take Picture**, and then you can send photos you've taken to the Wii Message Board.

TAKING AND SAVING PICTURES

Choose **Take Picture** on the pause menu, then take a picture to display the menu below. You can save up to 10 pictures in the Photo Album.



Take a Photo!

Save Photos	Save a photo you've taken in the Album. If your album is full, you will need to choose View Album and delete some photos.
Album	Display the Photo Album, look at pictures, and erase pictures as needed.
Quit	Return to the Area screen. Pictures you've taken will not be saved unless you put them in your album.

ALBUM

Choose **Album** on the pause menu to look at/erase photos or send photos to the Wii Message Board. Choosing a photo will display the menu below. From there, you can choose one of the available options.



To Wii Message Board	Send the photo to the Wii Message Board. Once there, you can send the photo to your friends! For more information about the Wii Message Board, please see the Wii Message Board section of your Wii Operations Manual.
Erase Photo	Erase a photo from your album. Erased photos cannot be recovered, so please be careful!
Erase All Photos	Erase all photos in your album. Erased photos cannot be recovered, so please be careful!

STAFF CREDITS

Director
Kentaro Sei

Planning Director
Atsushi Kono

Planning
Yuichi Abe
Yuta Bundo
Akira Kawase
Yosuke Suda
Takanori Mori
Yudai Shibata
Tomoya Sugiyama
Yasunori Fujimoto

Program Director
Hironori Kuraoka

Programming
Yuhei Matsuda
Naoya Abe
Yuji Shibata
Yasuhiro Masuoka
Keita Sakunaga
Satoshi Kobayashi
Kazunobu Sameshima
Tomonori Kowari

Design Director
Kazumasa Yonetani

Design
Atsuko Ichii
Akiko Izumi
Asami Kawabata
Yoshihiro Hobo
Yuko Ito
Yoshie Nobe
Ayaka Miyazawa
Satoko Ozaki
Sachiko Hara
Megumi Watanabe
Akiko Konagaya
Misako Akaike
Ayano Otsuka

Yuichi Nakamura
Masaya Okada
Masuhiko Toda

Music & Sound Effects
Tomoya Tomita

Programming Advisor
Koichi Yagi

Visual Concept
Tadanori Tsukawaki

Game Design Concept
Madoka Yamauchi

Assistant Director
Keita Kawaminami

Special Thanks
Yoshikazu Isono
Mayuko Sato
Manabu Matsumoto
Hiroshi Fujie
Tomohiro Minemura
Masahiro Shiotani

Sound
Tadashi Ikegami
Jun Ishikawa
Hirokazu Ando

Voice
Pablo Magaz
France Marien
Dave White
Makiko Ohmoto
Tomoko Nakamura

Technical Support
Tomohiro Umeda

Debug
NOA Product Testing

NOA Localization Management
Nate Bihldorff
Reiko Ninomiya
Tim O'Leary
Leslie Swan

NOA Localization
Gema Almuquera
Hélène Bisson-Pelland
Anne-Marie Laperrière
Ed Murray
César Pérez
Scott Ritchey

Artwork
Tetsuya Notoya
Rieko Kawahara
Yumiko Sano

Artwork Support
Hisayo Osanai
Sachiko Nakamichi
Keiko Uetani

Character Supervisor
Masanobu Yamamoto

Coordination
Emi Watanabe

Producers
Etsunobu Ebisu
Yuichi Yamamoto
Nobuo Matsumiya

Senior Producers
Shigehara Umezaki
Masayoshi Tanimura
Hiroshi Sato

General Producer
Shinya Takahashi

Executive Producer
Satoru Iwata

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 contrevenant 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 la 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

Veillez 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

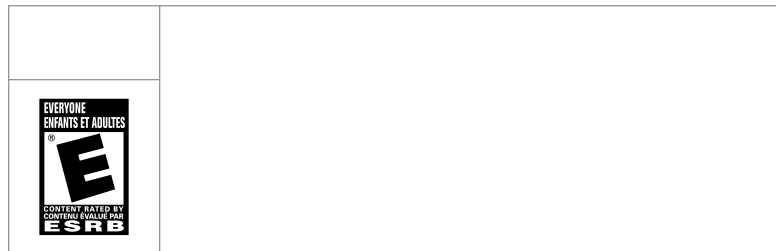
LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) 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.



★ L'HISTOIRE ★

Un jour, dans le royaume paisible de Dreamland, Kirby™ faisait une promenade lorsqu'il aperçut son fruit préféré sur un buisson. Une belle tomate! Au moment même où il essaya de la manger, un sorcier de cape vêtu surgit soudainement du buisson!



Sorcier Maillalervers

« Non! Pas ma Métamate magique! »,
cria le sorcier.

Mais Kirby dévora la Métamate en une seule bouchée! Puis, le bas que portait le sorcier au tour de son cou brilla... et Kirby disparut à l'intérieur!

Kirby ne réalisa pas immédiatement qu'il avait été transporté dans un monde fait entièrement de tissu et de fil. À sa grande surprise, il constata que son corps était maintenant fait de fil de tricot!

Puis, Kirby remarqua un monstre de fil pourchassant un petit garçon de fil! Tout à coup, le corps de Kirby se transforma en voiture et sauva le petit garçon. Apparemment, la mystérieuse

Métamate avait donné à Kirby le pouvoir de se transformer en voiture et... quoi encore?

Le petit garçon de fil révéla qu'il s'appelait PonPon et qu'il était le prince du Pays de la courtepointe. Prince PonPon raconta qu'il avait pour mission de recoudre les morceaux du

Pays de la courtepointe que Sorcier Maillalervers avait complètement séparés. C'est à ce moment que Kirby décida d'aider Prince PonPon à sauver le Pays de la courtepointe et à fermer la boucle aux histoires du sorcier.



Prince PonPon



Kirby

★ SOMMAIRE ★

COMMENCER À JOUER	27
COMMANDES	29
ACTIONS	31
JOUER AU JEU	35
VILLAGE FEUTRÉ	39
BLOC APPARTEMENT	40
ALBUM PHOTO	43

Voir p. 28 pour plus d'informations sur la sauvegarde.

🕒 SÉLECTION DE LA LANGUE

Pour jouer en français, modifiez les paramètres de la langue dans les options Wii.



🕒 MISE À JOUR DU MENU WII

Veillez 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. Veillez 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. Veillez 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.

COMMENCER À JOUER

Insérez le disque de jeu Kirby's Epic Yarn

dans la fente de chargement pour allumer la console Wii.

- 1 L'écran ci-contre apparaît. Veuillez lire l'information qu'il contient et appuyez sur (A).



- 2 Pointez le curseur sur la chaîne disques dans le menu Wii et appuyez sur (A).



Menu Wii

- 3 L'écran de présentation de la chaîne s'affiche. Pointez DÉMARRER et appuyez sur (A).



Écran de présentation de la chaîne

- 4 Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet tel qu'indiqué, puis appuyez sur (A). Tenez la manette Wii Remote™ à l'horizontale.



Écran d'utilisation de la dragonne

▲ 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 elle serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie. Souvenez-vous également :

- Assurez-vous que tous les joueurs portent la dragonne et que le bloqueur est serré correctement.
- Ne pas lâcher pas la manette Wii Remote pendant une partie.
- Si vos mains deviennent moites, arrêtez de jouer et séchez vos mains.
- Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets lorsque vous jouez avec la console Wii.
- Placez-vous à une distance d'un (1) mètre du téléviseur.
- Utilisez le protecteur de la manette Wii Remote.

PARTIE INITIALE (Création d'un fichier de sauvegarde)

La première fois que vous jouez, vous devez créer un fichier de sauvegarde. Choisissez OK pour créer le fichier de sauvegarde et retournez à l'écran titre. Trente et un blocs libres sont nécessaires dans la mémoire de la console Wii pour créer un fichier de sauvegarde.

ÉCRAN TITRE

Sélectionnez soit UN JOUEUR ou DEUX JOUEURS en appuyant vers le haut ou le bas sur , puis appuyez sur (2) pour confirmer votre choix. Vous aurez besoin de synchroniser une deuxième manette Wii Remote pour jouer à deux joueurs. Voir p. 30 pour plus d'informations sur le mode coopération.

ÉCRAN DE SÉLECTION D'UN FICHER

Pour charger une partie, choisissez un fichier de sauvegarde et sélectionnez OK. Vous pouvez aussi copier et supprimer les fichiers de sauvegarde sur cet écran.



Options d'un fichier

Copier un fichier

Sélectionnez le fichier à copier dans un autre emplacement. Choisissez le fichier à copier, puis choisissez le nouvel emplacement.

Supprimer un fichier

Vous pouvez supprimer des fichiers de sauvegarde. **Une fois le fichier supprimé ou remplacé par une copie, vous ne pourrez plus le récupérer. Faites bien attention!**

SAUVEGARDER

Vos données seront sauvegardées automatiquement après avoir réussi un niveau (p. 38), obtenu des tissus ou des meubles (P. 40, 41) ou après avoir redécouvert votre pièce (p. 40).

Pour plus d'informations sur les fichiers de sauvegarde de la mémoire de la console Wii, veuillez consulter le mode d'emploi de la Wii – Chaînes et paramètres.

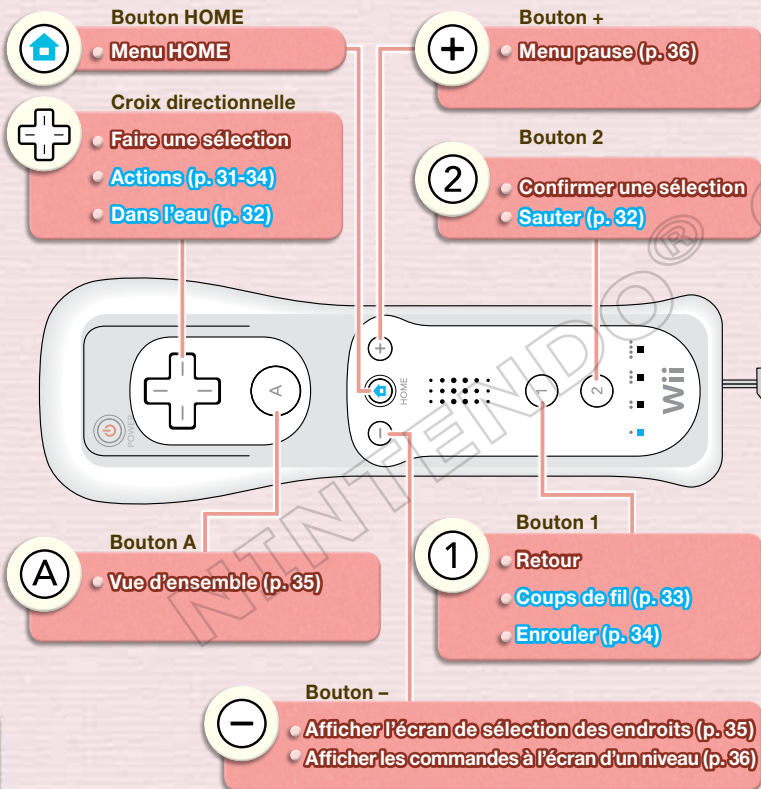
COMMANDES

Tenez la manette Wii Remote à l'horizontale pour jouer à Kirby's Epic Yarn. À certains moments, vous devrez pointer la manette Wii Remote vers l'écran.

MANETTE WII REMOTE (à l'horizontale)

Le texte **en rouge** fait référence aux sélections de menu tandis que le texte **en bleu** donne des précisions sur les mouvements de Kirby. Pour plus d'informations sur les actions de Kirby, voir p. 31-34.

Lorsque vous regardez un film dans le jeu, vous pouvez appuyer sur (+) et sélectionnez OK pour passer à la fin du film. Il vous sera possible de visionner les films à nouveau à la Place feutrée.



MANETTE WII REMOTE (pointée à l'écran)

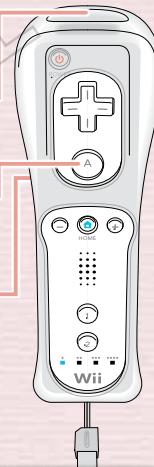
Pointez la manette Wii Remote vers l'écran pour redécorer (p. 40) votre pièce dans le bloc appartement de Logy Beaufil.



Pointeur
Choisir un objet

Bouton A
Confirmer

Bouton B
Retour



MODE COOPÉRATION À DEUX JOUEURS

Si vous avez deux manettes Wii Remote, vous pouvez incarner Kirby alors qu'un ami joue le rôle de Prince PonPon. Les commandes de Prince PonPon sont les mêmes que celles de Kirby. Vous devrez d'abord synchroniser la deuxième manette Wii Remote, puis sélectionner DEUX JOUEURS à partir de l'écran titre ou de l'écran de départ des niveaux (p. 36). Lorsque l'icône J2 apparaît, le deuxième joueur peut appuyer sur (2) sur sa manette Wii Remote et commencer le jeu coopératif.

Certaines transformations (p. 34) permettront des contrôles différents pour les deux joueurs.

ANGE AILE À LA RESCOURSE!

Dans un niveau, n'importe quel joueur peut appeler Ange Aile en appuyant sur (A) pour se faire transporter vers l'autre joueur. Lorsqu'Ange Aile vous transporte, vous ne pourrez pas être blessé par les ennemis (p. 37). Appuyez sur (2) pour faire avancer Ange Aile plus rapidement.



Joueur 2

Ange Aile



ACTIONS

Kirby peut maintenant se transformer et manipuler les objets de plusieurs façons.

Kirby peut lancer un fil de tricot pour vaincre les ennemis ou utiliser des objets.

Vous devrez maîtriser ces actions afin de sauver le Pays de la courtépointe!

MOUVEMENTS

Marcher



Ruer



Appuyez à gauche ou à droite, deux fois rapidement, pour vous transformer en voiture.

S'accroupir



Grimper/Descendre une échelle

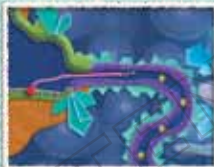


Se faufiler

Entrez dans un passage ouvert.



Transformez-vous en un brin de fil qui peut se faufiler dans les passages étroits.



Passer devant/derrière le tissu



Porte



Tenez-vous devant la porte et appuyez sur .

Coutures

Si vous êtes derrière une pièce de tissu, vous pouvez utiliser les coutures comme palier!



Et voilà! Vous venez de passer de l'autre côté du tissu!

SAUTER

②

Sauter

Sauter haut dans les airs.

Poids

Transformez-vous en un énorme poids afin d'écraser les ennemis ou de briser les blocs (p. 33).



Appuyez sur ② et maintenez-le enfoncé lorsque vous êtes dans les airs.

Parachute

Lorsque vous vous transformez en parachute, vous pouvez amortir votre descente. Relâchez ② pour revenir à l'état normal.

DANS L'EAU

Nager



Vous pouvez nager avec et appuyez sur ② à plusieurs reprises pour accélérer. Appuyez sur ② et maintenez-le enfoncé pour nager sur place.

Vous pouvez utiliser l'action coup de fil (p. 33) et l'action enrôler (p. 34) lorsque vous êtes dans l'eau.

Sauter

Appuyez sur , ou appuyez sur ② et maintenez-le enfoncé.

PARLER/PROGRESSER DANS UN NIVEAU

Sur l'écran de la vue d'ensemble (p. 35), un apparaît lorsque vous approchez un personnage dans le Village feutré (p. 39) ou à l'entrée des différents niveaux. Quand vous voyez cet icône, appuyez sur pour parler aux personnages ou entrer dans ces niveaux.

COUPS DE FIL

Utilisez votre coup de fil pour tirer sur des pièces à languette et sur des boutons.



Morceaux de tissu et boutons

Vous pouvez tirer sur des pièces à languette ou sur des boutons afin de découvrir des récompenses et de nouveaux endroits à explorer.

Attaquer un ennemi...

Coup de fil

①

Lancez votre fil de tricot sur un ennemi ou un bloc.

Tirer sur des boutons...

Tirer sur une fermeture à glissière ou un bouton...

Se balancer

Vous pouvez vous balancer avec certains boutons! Attrapez un bouton avec votre fil de tricot, puis appuyez à gauche ou à droite sur pour vous balancer. Sautez très haut dans les airs en lâchant le fil au moment où vous atteignez la hauteur maximale.

Défaire ennemis et obstacles!

Kirby peut désenfiler ses ennemis pour les vaincre ou décaler les obstacles pour se frayer un chemin.

Fermeture à glissière

Appuyez à gauche ou à droite sur pour ouvrir une fermeture à glissière.

DÉFAIRE UN BLOC

Kirby peut défaire certains blocs. On peut se débarrasser des blocs de fil de tricot en les défilant ou en leur lançant une balle et se débarrasser des blocs de tissu en leur lançant également une balle. Pour ce qui est des blocs de denim Kirby est incapable de les détruire.

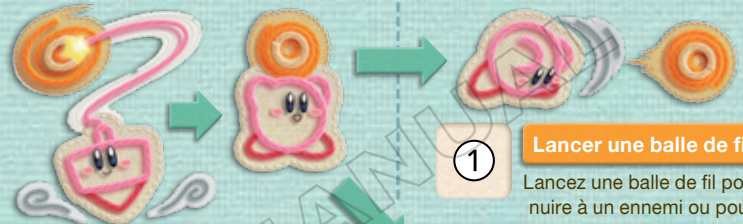
Bloc de fil



Bloc de tissu



ENROULER



①

Lancer une balle de fil

Lancez une balle de fil pour nuire à un ennemi ou pour briser un bloc.

Enrouler

Appuyez sur ① pour attaquer les ennemis et maintenez-le enfoncé pour les enrouler!

Déposer une balle de fil



Vous pouvez déposer une balle de fil, puis donner un autre coup de fil pour la ramasser.

Enroulez un ennemi ou un bloc comme une balle de fil. Certains objets que vous enroulerez pourront exploser si vous ne les lancez pas rapidement! Certains objets peuvent atteindre les ennemis une fois lancés!

TRANSFORMATIONS

Tirez sur une pièce de transformation pour découvrir un Métamortex! Chaque Métamortex est unique et donnera à Kirby différents pouvoirs de transformation! Pour plus d'informations au sujet des Métamortex et les transformations, voir les commandes dans le menu pause (p. 36).

Attrapez un Métamortex et...

transformez-vous en Robochar!

Métamortex



Robochar

Jeter un coup d'œil sur toutes les transformations!



OVNI

Tout terrain

La transformation prend fin à la tige retour.



Tige retour

JOUER AU JEU

Guidez Kirby dans sa grande aventure au Pays de la courtpeointe! Chaque endroit contient différentes zones, incluant le niveau boss ainsi que les niveaux bonus!

VUE D'ENSEMBLE

Commencez une partie à l'écran vue d'ensemble. C'est à cet endroit que vous pourrez accéder un niveau.

Niveaux

Les niveaux marqués ??? ne sont pas accessibles. Trouvez les bonnes pièces de tissu (p. 38) afin de les ouvrir!



AFFICHER LA CARTE EN ENTIER

Vous pouvez voir la carte des niveaux ouverts ainsi que les médailles (p.16) et les trésors (p.15) que vous avez acquis à chaque niveau, en appuyant sur (A), à partir de l'écran vue d'ensemble.

Endroit actuel



Nombre de perles

Information sur le niveau

est une médaille que vous avez gagnée, est un trésor que vous avez trouvé et est un trésor que vous n'avez pas encore trouvé.

Prochain endroit

Les endroits dont vous n'avez pas encore accès sont marqués ???.

EXPLORER D'AUTRES ENDROITS

Dirigez-vous à l'extrémité gauche ou droite sur chaque région pour aller dans un nouvel endroit. Vous pouvez également appuyer sur (C) pour sélectionner une région et y accéder instantanément. Sélectionnez la région où vous voulez vous déplacer en appuyant à gauche ou à droite sur (D) puis appuyez sur (2) pour confirmer votre choix. Vous pouvez également choisir une région à visiter en cliquant sur la carte dans le menu pause.



ÉCRAN DE DÉBUT D'UN NIVEAU

Lorsque vous entrez dans un niveau, l'écran de début d'un niveau apparaîtra. Lorsque vous terminez un niveau, vous pourrez voir les résultats suivants : nombre de perles accumulées, nombre de séries (p. 37), nombre de trésors acquis ainsi que le classement des médailles. Après avoir consulté ces informations, appuyez sur (2) et choisissez le nombre de joueurs que vous désirez.



ÉCRAN NIVEAU

Accompagnez Kirby sur son chemin jusqu'à la fin de chaque niveau (p. 38). Allez magasiner au Village feutré (p.39) avec les perles que vous aurez acquies dans chaque niveau.

Perles acquises

Jauge de perles et Plus longue série



Perles

Il existe quatre sortes de perles, chacune ayant une valeur différente :



MENU PAUSE

À partir de l'écran vue d'ensemble ou de l'écran niveau, appuyez sur (+) pour faire pause et accéder au menu pause. Différentes options seront affichées, indépendamment de l'endroit où vous serez.

ÉCRAN VUE D'ENSEMBLE	Décorer	S'applique uniquement dans les appartements. Vous permet de redécorer un appartement (p. 40).
	Carte	Déplacez-vous dans un endroit différent à partir de l'écran vue d'ensemble.
	Prendre photo	À l'écran du menu pause, vous pouvez prendre une photo (p. 43).
	Album	Voir les photos que vous avez prises et les envoyer sur le bureau Wii (p. 43).
	Quitter	Retourner à l'écran titre.
ÉCRAN NIVEAU	Continuer	Continuer à jouer.
	Recommencer	Reprendre un niveau à partir du début.
	Commandes	Explique comment contrôler Kirby dans le niveau actuel.
	Quitter	Quitter le niveau actuel et retourner à l'écran vue d'ensemble.

✕ JAUGE DE PERLES ET SÉRIE

Ramassez des perles et votre jauge de perles se remplira. Au fur et à mesure que vous accumulez des perles, vous obtiendrez des médailles. À la fin de chaque niveau, vous pouvez voir le nombre de médailles vous avez gagnées. Ne perdez pas de perles et vous obtiendrez des perles bonus!

Perles par joueur

Pendant les jeux coopératifs, vous pouvez voir quel joueur a accumulé le plus de perles simplement en regardant cette barre. Rose (J1) et bleu (J2).



Jauge de perles

Série

Classement des médailles (si le niveau est terminé avec ce nombre de perles)

✕ ÉTENDU DES DOMMAGES

Lorsque vous êtes touché, vous perdrez quelques-unes de vos perles et votre série sera de retour à zéro. Votre Jauge de perles descendra en fonction du nombre de perles perdues. Si vous tombez dans un trou, Ange Aile (p. 38) vous transportera dans un endroit sécuritaire!

Perdre des perles peut vous faire tomber en dessous du nombre nécessaire pour gagner une médaille. Si cela se produit, vous finirez le niveau sans obtenir de médaille!

Les perles échappées disparaîtront après un certain temps, mais vous aurez aussi la chance d'en récupérer quelques-unes!



🍀 TRÉSOR

À l'exception des niveaux patron, chaque niveau contient trois trésors. Vous trouverez des meubles qui serviront à décorer un appartement (p. 40) ou entendrez la musique qu'on retrouve dans le jeu.

★ Voici comment faire pour trouver les trésors :



Tirer sur la Pièce trésor...



pour découvrir un trésor!

✕ SONNER LA CLOCHE À LA LIGNE D'ARRIVÉE

Balancez-vous en utilisant la cloche bonus à la fin d'un niveau à la ligne d'arrivée. Faites tourner la roue pour gagner des perles bonus. Le nombre de perles bonus que vous recevrez dépendra du nombre d'étoiles bonus là où la route s'arrêtera.



Cloche bonus

Roue

Étoiles bonus

Trois sections peuvent apparaître sur la roue montrant deux, trois ou cinq étoiles. Attrapez toutes les étoiles bonus dans un niveau et les trois sections apparaîtront. Vous aurez ainsi la chance de gagner un gros bonus!

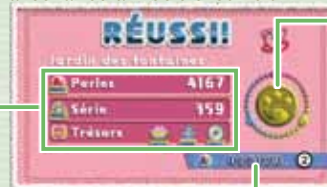
Sortes d'étoiles bonus



2 étoiles 3 étoiles 5 étoiles

ÉCRAN RÉUSSI

Lorsque vous réussissez un niveau, vos résultats apparaîtront à l'écran. Vous pourrez ainsi voir le nombre de perles accumulées ainsi que le classement des médailles. Appuyez sur ② pour avancer à l'écran vue d'ensemble.



Résultats

Vous pouvez voir le nombre de perles accumulées, votre plus longue série ainsi que les trésors que vous avez trouvés! (les objets non trouvés apparaîtront sous forme ombragée)

Médailles gagnées

Vous pouvez gagner quatre types de médailles, selon le nombre de perles que vous accumulez en réussissant un niveau.

Sortes de médailles



BOIS BRONZE ARGENT OR

Nombre total de perles

🍀 ÉCRAN DES PIÈCES DE TISSU

Réussissez un niveau et obtenez une nouvelle pièce récompense. Tenez la pièce et appuyez sur ① l'écran vue d'ensemble pour ouvrir un nouveau niveau! Ces pièces doivent être utilisées dans le niveau où elles ont été gagnées.

Vous pouvez également obtenir des pièces récompenses bonus en réussissant le niveau boss si vous avez accumulé un certain nombre de perles.

Écran des pièces de tissu



VILLAGE FEUTRÉ

Ici, vous trouverez un magasin de tissu, un magasin de meubles, un bloc appartement et l'entrée de la Place feutrée, l'endroit où l'on voit tout ce que nous avons acquis.

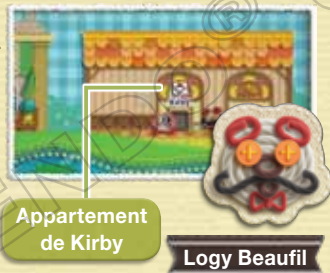
MAGASINS

Vous pouvez échanger des perles au magasin de meubles et de tissu. Simplement, parlez avec le propriétaire de l'un des deux magasins en appuyant sur **+** pour sélectionner l'objet puis appuyez sur **2** pour confirmer votre choix. Les objets disponibles en magasin changeront à chaque fois que vous parlerez au propriétaire.



LOYER DOUILLET

Vous rencontrerez le gérant du bloc appartement, Logy Beaufil, qui donnera à Kirby sa propre pièce. Vous pouvez décorer cette pièce comme vous le désirez en utilisant les meubles et les tissus que vous acquérez. Vous pouvez donner un certain nombre de perles à Logy Beaufil afin d'ajouter un étage supplémentaire à l'édifice!
Voir p. 40-42 pour plus d'informations sur Loyer douillet.



Logy Beaufil

PLACE FEUTRÉE

Vous pourrez venir ici pour en apprendre plus sur les différents personnages ainsi qu'avoir un sommaire des médailles accumulées jusqu'à maintenant pour chaque niveau. Vous pourrez également regarder les films et écouter la musique que l'on retrouve dans le jeu et plus encore!



LOYER DOUILLET

Vous pouvez créer le décor que vous désirez dans la pièce de Kirby, tout comme dans les pièces des autres locataires, qui deviendront vos amis!

DÉCORER

Appuyez sur **A** dans la pièce de Kirby et tenez la manette Wii Remote comme indiqué à l'écran. Pointez la manette Wii Remote vers l'écran et appuyez sur **A** pour le menu Décorer.




Nombre d'objets

Nombre d'objets placés / Nombre maximal d'objets que vous pouvez placer.

Menu Décorer



PLACER L'AMEUBLEMENT

Pour placer l'ameublement, pointez la manette Wii Remote sur , sélectionnez l'objet et placez-le en appuyant sur **A**! Pour réarranger un objet dans la pièce, appuyez sur **A** pour le sélectionner, déplacez-le à l'endroit souhaité et appuyez sur **A** à nouveau pour le placer.

Ameublement


Les objets que vous n'avez pas encore acquis apparaîtront sous une forme ombragée et ne pourront pas être sélectionnés.

Sortes d'ameublement

Vous pouvez choisir parmi quatre catégories : groupe, meubles, objets et coffre à jouets.



RANGER

Vous pouvez aussi ranger les objets. Sélectionnez l'objet, et appuyez sur . Si vous rangez un meuble, il perd toute personnalisation.

Tourner la page




Pointez et appuyez sur **A** sur la flèche rouge pour tourner la page.

Retour

Vous pouvez retourner à l'écran affichant le menu Décorer.





COPIER

Vous pouvez aussi copier un objet. Sélectionnez , puis appuyez sur  pour sélectionner l'objet et appuyez sur  à nouveau pour le copier!



RECOUVRIR

Vous pouvez changer le motif et la couleur de vos meubles en les recouvrant avec de nouveaux tissus! Sélectionnez un meuble, puis sélectionnez  et l'écran ci-dessous apparaîtra. Choisissez le type et le modèle de tissu que vous souhaitez utiliser. Amusez-vous également à changer son format et sa position. Appuyez sur  pour confirmer le tout.



Tissu

Annuler

Types de tissu

Déplacer le tissu

Vous pouvez choisir à partir de six différents types.

Zone de sélection


Menu des modifications

Selon le type de mobilier, il peut y avoir deux surfaces à recouvrir.

Choisissez un tissu et il apparaîtra sur le meuble. Vous pouvez modifier l'aspect du tissu en utilisant le menu des modifications.



CHANGER LA TAPISSERIE



Vous pouvez couvrir votre plancher et vos murs en utilisant les tissus qui vous appartient. Choisissez  puis la superficie sur laquelle vous aimeriez mettre votre tissu. Amusez-vous!

Superficiés à couvrir

Mur Plancher



RETOUR

Vous avez terminé votre décoration. Choisissez  lorsque vous avez terminé, puis tournez à la manette Wii Remote à l'horizontale et appuyez sur .

FAIRE DE NOUVEAUX AMIS

Dans le bloc appartement, vous trouverez des pièces vides que vous pouvez décorer afin d'attirer de nouveaux locataires qui deviendront vos amis. Les objets ombragés indiqueront l'endroit où ils doivent être placés. Placer tous les objets indiqués et un nouveau locataire apparaîtra! Appuyez sur l'icône *Comme ça!*, pour voir la photo des objets que vous devez placer. *L'ajout d'un étage du bloc appartement vous donnera plus de chambres à décorer!*



Objets ombragés

Comme ça!



ÉCOUTEZ VOS AMIS!

Parlez à vos nouveaux amis pour connaître leurs demandes. Chaque personnage fera ses propres demandes. Accomplissez chaque tâche avec succès et obtenez une récompense. Après avoir parlé à un ami, vous pouvez accepter une tâche et sélectionnez le niveau désiré.



Cachel

Retrouvez tous ses amis cachés sur un même niveau!



Perlanne

Collectionnez les perles avant que le temps s'écoule!

ÉCRAN DEMANDE

Cela montrera la tâche demandée et le temps maximal pour l'exécuter. Si vous ne remplissez pas la demande, vous échouez la mission.

Conditions

Chaque ami vous donnera une tâche différente. Par exemple, Perlanne vous demandera toujours de cueillir un certain nombre de perles.



Temps limite

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.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

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 periodo de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este periodo 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 periodo de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este periodo 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.



★ LA HISTORIA ★

Un día, en el pacífico reino de Dream Land, Kirby estaba dando un paseo cuando vio su alimento favorito, un tomate rojo y brillante, encima de un arbusto. Sin embargo, ¡un hechicero apareció en cuanto intentó tragarse el tomate!



“¡Oye!”, gritó el hechicero,
“¡ese es mi Meta Tomate mágico!”

¡Pero Kirby se engulló el tomate entero! En ese momento, el calcetín que llevaba el hechicero en su cuello comenzó a brillar... ¡Y Kirby fue absorbido hacia el interior del calcetín!

Zur-Zir, el hechicero

dio cuenta de que su cuerpo también estaba hecho de estambre!

¡Entonces, vio a un niño de estambre huir de un monstruo de estambre! Kirby se transformó en un automóvil y salvó al niño del monstruo.



Príncipe Hilván

Al parecer, ese extraño Meta Tomate le daba a Kirby el poder de transformarse en automóvil y muchas cosas más.



Kirby

El niño de estambre explicó que se llamaba Hilván y que era el príncipe del Reino de las telas. También le explicó que su misión era volver a coser los trozos del Reino de las telas,

que habían sido descosidos por el malvado hechicero Zur-Zir. Al oír esto, ¡Kirby decidió ayudar al príncipe Hilván para destruir a Zur-Zir y salvar el Reino de las telas!

★ ÍNDICE ★

CÓMO EMPEZAR	49
CONTROLES	51
MOVIMIENTOS	53
CÓMO JUGAR	57
PLAZA PLEGOS	61
EDIFICIO PLEGADO	62
ÁLBUM	65

Consulta la página 50 para obtener más información sobre cómo guardar.

SELECCIÓN DE IDIOMA

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



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.

CÓMO EMPEZAR

Introduce el disco de Kirby's Epic Yarn

en la ranura para discos. La consola Wii se encenderá.

- 1 Cuando veas la pantalla que se muestra a la derecha, léela y oprime **(A)**.
- 2 Apunta con el cursor al Canal Disco en el Menú de Wii y oprime **(A)**.
- 3 Cuando aparezca la pantalla del canal, apunta a "Comenzar" y oprime **(A)**.
- 4 Ajústate la correa de muñeca siguiendo las instrucciones y oprime **(A)** cuando hayas terminado. Para jugar, sujeta el control Wii Remote de manera horizontal.



Menú de Wii



Pantalla del canal



Pantalla de la correa de muñeca

▲ ADVERTENCIA: 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 de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

CÓMO JUGAR POR PRIMERA VEZ (crear un archivo)

La primera vez que juegues debes crear un archivo para guardar tu progreso. Elige "S" para crear un archivo de guardado y avanzar a la pantalla del título. Necesitarás 31 bloques de memoria libre en tu consola Wii para crear un archivo para este juego.

PANTALLA DEL TÍTULO

Elige "Un jugador" o "Dos jugadores" oprimiendo arriba o abajo en **(+)** y después oprime **(2)** para confirmar la selección. Para jugar en el modo de dos jugadores, tendrás que sincronizar otro control Wii Remote.

Consulta la página 52 para obtener más información sobre el modo cooperativo de dos jugadores.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE ARCHIVO

Para cargar un juego, selecciona el archivo que quieras y elige "S". También puedes copiar y borrar archivos en esta pantalla.



Opciones

Copiar archivo	Copia el progreso del archivo seleccionado en otro. Elige primero el archivo que quieras copiar y después elige el archivo de destino.
Eliminar archivo	Elimina el progreso guardado en los archivos. <i>No podrás recuperar los archivos que borres, ¡así que ten cuidado!</i>

CÓMO GUARDAR

Cuando termines un nivel (pág. 60), consigas telas o muebles (pág. 62 y 63) o decore la habitación de Kirby (pág. 62), tu progreso se guardará automáticamente.

Para obtener más información sobre cómo utilizar los datos contenidos en archivos de guardado y tarjetas SD desde tu Menú de Wii, consulta el manual de operaciones de la consola Wii: Canales y configuración.

CONTROLES

Sujeta el control Wii Remote de manera horizontal para jugar.

En ciertas partes del juego tendrás que apuntar a la pantalla con el Wii Remote.

Wii REMOTE (de manera horizontal)

El texto en **rojo** se refiere a las acciones realizadas en los menús y el texto en **azul** a las acciones realizadas al controlar a Kirby. Para obtener más información sobre cómo controlar a Kirby, consulta las páginas 53 a 56.

Mientras ves los videos a lo largo del juego, puedes oprimir **+** y seleccionar "Sí" para avanzar al final del video. Los videos estarán disponibles en la Plaza Parches (pág. 61) después de haberlos visto una vez.

Botón HOME

- Menú HOME

Cruz de control

- Elegir una opción del menú
- Movimientos (pág. 53-56)
- Movimientos bajo el agua (pág. 54)

Botón +

- Menú de pausa (pág. 58)

Botón 2

- Confirmar una selección del menú
- Salto (pág. 54)

Botón A

- Información del área (pág. 57)

Botón 1

- Atrás
- Látigo de estambre (pág. 55)
- Enrollar a los enemigos (pág. 56)

Botón -

- Pantalla de selección de área (pág. 57)
- Mostrar los controles en la pantalla del nivel (pág. 58)

Wii REMOTE (al apuntar a la pantalla)

Cuando decore tu habitación (pág. 62) en el edificio de apartamentos de Estambrosio, tendrás que apuntar hacia la pantalla con el control Wii Remote.

Apuntar

Apunta con el Wii Remote a la televisión para mover el cursor por los menús.

Puntero

- Elegir una opción

Botón A

- Confirmar

Botón B

- Atrás

MODO COOPERATIVO PARA DOS JUGADORES

Utilizando dos controles Wii Remote, un jugador puede controlar a Kirby y otro al príncipe Hilván. Los controles del príncipe Hilván son similares a los de Kirby. Sincroniza el control del segundo jugador y elige "Dos jugadores" en la pantalla del título o en la pantalla de comienzo del nivel (pág. 58). Cuando el icono del J2 aparezca, el segundo jugador puede oprimir **2** en su control para empezar a jugar en modo cooperativo. Algunas transformaciones (pág. 56) hacen que los personajes de ambos jugadores se controlen de manera distinta.



Icono del J2

¡ANGELINA AL RESCATE!

Dentro de los niveles, puedes oprimir **A** para llamar a Angelina. Ella te transportará junto al otro jugador. Mientras Angelina te lleve, los enemigos no podrán hacerte daño (pág. 59). También puedes oprimir **2** para que Angelina vuele más rápido.

Angelina



MOVIMIENTOS

Kirby puede transformarse a sí mismo y cambiar su entorno de muchas maneras. También puede lanzar un látigo de estambre para derrotar a sus enemigos o utilizar objetos. ¡Tendrás que dominar estas habilidades para conseguir salvar al Reino de las telas!

TIPOS DE MOVIMIENTOS

Andar



Acelerar



Oprime dos veces izquierda o derecha rápidamente para convertirte en un automóvil.


Agacharse

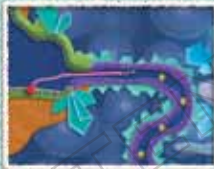


Trepar/descender por una escalera



Desenredarse


Oprime la cruz de control  en la dirección del túnel. Te convertirás en un hilo de estambre y podrás entrar en agujeros estrechos.



Pasar de un lado a otro de la tela



Puerta

Colócate delante de una puerta y oprime arriba .



Puntadas

Si estás detrás de la tela, puedes usar las puntadas como plataforma.

¡Ahora estás al otro lado de la tela!

SALTO

②

Salto

¡Salta muy alto!

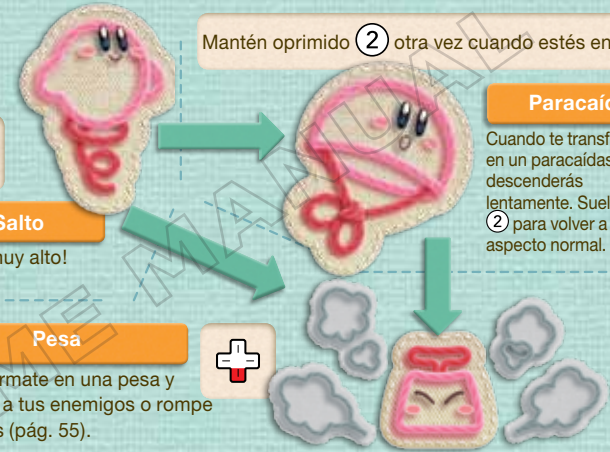
Pesa

Transfórmate en una pesa y aplasta a tus enemigos o rompe bloques (pág. 55).

Mantén oprimido ② otra vez cuando estés en el aire.

Paracaídas


Cuando te transformes en un paracaídas, descenderás lentamente. Suelta ② para volver a tu aspecto normal.



MOVIMIENTOS BAJO EL AGUA


Nadar





Puedes nadar con  y oprimir ② varias veces para moverte más rápido. Mantén oprimido ② para no hundirte. También puedes usar el látigo de estambre (pág. 55) y enrollar a los enemigos (pág. 56) mientras estás bajo el agua.



Saltar

Oprime arriba en  o mantén oprimido ②.

HABLAR Y AVANZAR POR EL NIVEL

En la pantalla del área (pág. 57), cuando te acerques a un personaje en la Plaza Pliegos (pág. 61) o a una puerta, aparecerá un icono . Cuando lo veas, oprime arriba en  para hablar con ese personaje o entrar en esa puerta.

LÁTIGO DE ESTAMBRE

Usa tu látigo de estambre para quitar los parches y tirar de los botones.



Parches y botones

Puedes quitar los parches y tirar de los botones para encontrar objetos y tener acceso a nuevas zonas.

Ataca a un enemigo...

Látigo de estambre

Lanza tu látigo de estambre hacia un enemigo o un bloque.

1

Tira de un botón...

Tira de una cremallera o un botón...

Balancearse

Al agarrarte de algunos botones, podrás balancearte. Cuando hayas agarrado el botón con tu látigo de estambre, oprime izquierda o derecha en para balancearte. Puedes saltar más alto de lo normal si sueltas el látigo y saltas cuando estés en el punto más alto.

Desenredar

Kirby puede deshacer a sus enemigos para derrotarlos o deshacer obstáculos para abrirse camino.

Abrir cremalleras

Oprime izquierda o derecha en para abrir las cremalleras.

DESENREDAR BLOQUES

Kirby puede deshacer algunos bloques. Podrás desenredar los bloques de estambre usando el látigo o lanzándoles una bola de estambre. Los bloques de tela se pueden deshacer lanzando una bola de estambre. También existe otro tipo de bloque, llamado bloque de mezcilla , que Kirby no puede romper.

Bloque de estambre



Bloque de tela



ENROLLAR



ENROLLAR

Oprime 1 para atacar a los enemigos y mantén oprimido 1 para enrollarlos.

Puedes enrollar a un enemigo o un bloque y convertirlo en una bola de estambre.

¡Algunas cosas explotarán después de enrollarlas si no las lanzas rápidamente, y otras seguirán a los enemigos después de lanzarlas!

Lanzar una bola de estambre

Lanza las bolas de estambre para dañar a los enemigos o romper bloques.

Soltar una bola de estambre

Puedes dejar la bola de estambre en el suelo y volver a recogerla con tu látigo.

TRANSFORMACIONES

Si quitas un parche transformador, encontrarás un Meta Vórtice. Cada tipo de Meta Vórtice es diferente y proporcionará a Kirby habilidades distintas.

Para obtener más información sobre los Meta Vórtices y las transformaciones, consulta los controles de menú de pausa (pág. 58).

Toca un Meta Vórtice...

¡para transformarte en un Robotanque!

Meta Vórtice



Robotanque

¡Prueba todas las transformaciones!



Ovní

Todoterreno

Cuando llegues a la puerta de bobinas, recuperarás tu aspecto habitual.



Puerta de bobinas

CÓMO JUGAR

¡Guía a Kirby mientras explora el Reino de las telas! Cada área contiene varios niveles, incluyendo el nivel del jefe final y otros niveles de bonificación.

PANTALLA DEL ÁREA

Al empezar el juego estarás en la pantalla de cada área. Desde esta pantalla tendrás acceso a los distintos niveles.

Niveles

Los niveles marcados con (?) no están disponibles todavía. Tendrás que encontrar el parche de cada nivel (pág. 60) para abrir las puertas.



MAPA COMPLETO

Oprime (A) en la pantalla del área para ver un mapa que te mostrará los niveles disponibles, las medallas (pág. 60) y los tesoros (pág. 59) que hayas obtenido en cada nivel.

Área actual



Número de gemas

Información del nivel

⦿ muestra la medalla que has conseguido,
 ⦿ indica que has encontrado ese tesoro y ⦿ que aún no lo has encontrado.

Siguiente área

Las áreas que no estén disponibles todavía estarán marcadas con (?).

CÓMO CAMBIAR DE ÁREA

Si sales por la parte izquierda o derecha de cada área, llegarás a una diferente. También puedes oprimir (L) para seleccionar un área y llegar hasta allí rápidamente. Elige el área oprimiendo izquierda o derecha en (R) y después oprime (B) para confirmar.

No puedes ir a zonas que no hayas desbloqueado todavía. También puedes elegir un área seleccionando "Mapa" en el menú de pausa.



PANTALLA DE COMIENZO DEL NIVEL

Al entrar en una fase, aparecerá una pantalla que muestra la información del nivel. Si ya lo has completado, verás cuántas gemas conseguiste, tu racha (pág. 59), los objetos que has encontrado y la medalla obtenida. Cuando hayas visto esta información, oprime (B) y elige el número de jugadores.



PANTALLA DEL NIVEL

Tu objetivo es llevar a Kirby hasta el final de cada nivel (pág. 60). Podrás gastar las gemas que obtengas en cualquier nivel en las tiendas de la Plaza Pliegos (pág. 61).

Gemas obtenidas

Contador de gemas y racha

Gemas

Existen cuatro tipos de gemas con distintos valores:



MENÚ DE PAUSA

Oprime (+) mientras estés en un nivel o área para pausar el juego y ver el menú de pausa. Dependiendo de dónde te encuentres, verás las distintas opciones que aparecen aquí.

PANTALLA DE ÁREA	Decorar	Solo aparece en los apartamentos y te permite decorarlos (pág. 62).
	Mapa	Ver la pantalla de selección de área para ir a otra zona.
	Tomar foto	Tomar una foto de la pantalla del juego en pausa (pág. 65).
	Álbum	Ver las fotos que hayas tomado y enviarlas al tablón de Wii (pág. 65).
	Salir	Volver a la pantalla del título.
PANTALLA DE NIVEL	Continuar	Salir del menú de pausa y seguir jugando.
	Otra vez	Empezar el nivel desde el principio.
	Controles	Ver una explicación sobre cómo controlar a Kirby en su entorno actual.
	Salir	Salir del nivel y volver a la pantalla del área.

✕ CONTADOR DE GEMAS Y RACHA

Al recoger gemas, tu contador se irá llenando. Al acumularlas, llegarás a ciertas marcas de medalla en el contador. Así podrás ver lo cerca que estás de conseguir una medalla al final del nivel. Si sigues recogiendo gemas sin recibir daño, tu racha aumentará y recibirás gemas de bonificación.

Gemas de los jugadores

Durante el juego cooperativo, verás cuál jugador ha contribuido con más gemas dependiendo del color del contador: rosa (J1) o azul (J2).



✕ RECIBIR DAÑO

Al recibir daño perderás parte de tus gemas y tu racha volverá a cero. Tu contador de gemas disminuirá de acuerdo con el número de gemas que pierdas. Si caes dentro de un agujero, Angelina (pág. 52) te llevará a un lugar seguro. *Al perder gemas, es posible que no tengas suficientes para ganar medallas. Si esto ocurre, puede que completes la fase sin conseguir la medalla que quieres. Las gemas que dejes caer desaparecerán después de unos segundos, ¡pero podrás recoger unas cuantas si te das prisa!*



TESOROS

Cada nivel contiene tres tesoros, excepto los niveles de los jefes finales. Podrás encontrar muebles para decorar los apartamentos (pág. 62) o música que puedes escuchar a lo largo del juego.

★ Para encontrar tesoros...



Despega un parche tesoro...



¡y encontrarás un tesoro!

✕ TOCA LA CAMPANA AL FINAL DEL NIVEL

Haz que Kirby se agarre a la campana de bonificación al final de cada nivel. La rueda girará y ganarás gemas de bonificación dependiendo de dónde se detenga.

Estrellas de bonificación

Existen tres tipos de paneles que pueden aparecer en la rueda, con dos, tres o cinco estrellas. Si consigues todos los tipos de estrellas de bonificación en cada nivel, los tres paneles aparecerán. ¡Así tendrás más oportunidades de conseguir una mayor bonificación!

Tipos de bonificación

2 estrellas 3 estrellas 5 estrellas

COMPLETAR LA FASE

Al completar una fase podrás ver los resultados, como el número de gemas y la medalla que conseguiste. Oprime ② para avanzar a la pantalla del área.

Medalla conseguida

Existen cuatro tipos de medallas que puedes obtener dependiendo del número de gemas que tengas cuando completes cada nivel.

Tipos de medallas

Madera Bronce Plata Oro

PARCHES DE ZONA

Al completar cada fase, ganarás un parche nuevo. Mientras Kirby lo sujeta, oprime ① en la pantalla del área para abrir un nuevo nivel. Debes usar el parche en la misma área donde lo encontraste. *También puedes ganar un parche de zona de bonificación si derrotas a un jefe final consiguiendo cierto número de gemas.*

Parche de zona

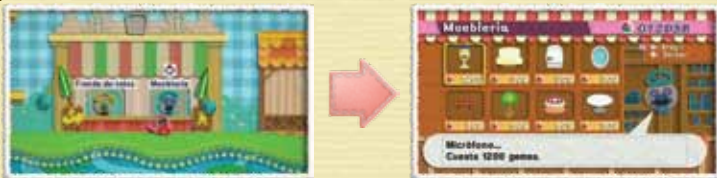


PLAZA PLIEGOS

Aquí encontrarás una tienda de telas, una mueblería, el Edificio Plegado y la entrada a la Plaza Parches, donde podrás ver todo lo que has obtenido.

TIENDAS

Puedes comprar muebles y telas en las tiendas usando tus gemas. Solo tienes que hablar con el dueño de la tienda, usar **+** para elegir un objeto y oprimir **2** para confirmar la selección. Los objetos disponibles en las tiendas cambiarán cada vez que hables con el dueño.



EDIFICIO PLEGADO

A medida que avances en el juego, conocerás al dueño del edificio de apartamentos, Estambrosio, quien le dará a Kirby una habitación. Puedes decorar la habitación como quieras utilizando los muebles y las telas que obtengas. También puedes dar a Estambrosio cierto número de gemas para que añada otro piso al edificio. Consulta las páginas 62-64 para obtener más información sobre el Edificio Plegado.



Habitación de Kirby

Estambrosio

PLAZA PARCHES

Puedes ir a la Plaza Parches para ver información sobre los personajes del juego o las medallas obtenidas en cada nivel, volver a ver los videos del juego, escuchar la música que hayas encontrado, ¡y mucho más!



EDIFICIO PLEGADO

Puedes decorar la habitación de Kirby y otras habitaciones del edificio para atraer a nuevos inquilinos que se convertirán en tus amigos.

DECORAR HABITACIONES

Oprime **A** en la habitación de Kirby y sujeta el Wii Remote como se te indica en la pantalla. Apunta con el Wii Remote hacia la pantalla y oprime **A** para ver las opciones de decoración.



Número de muebles

Muestra el número de objetos colocados y el máximo número de objetos que puedes colocar.

Opciones de decoración

COLOCAR MUEBLES

Para colocar los muebles, señala con el puntero del Wii Remote hacia **+**, elige un mueble y colócalo con **A**. Para mover los muebles, apunta hacia el mueble que quieres mover, oprime **A** para seleccionarlo, llévalo a otro sitio y oprime **A** de nuevo para soltarlo.

Muebles

Si no has conseguido algún mueble, no podrás utilizarlo y solo verás su silueta.

Tipos de muebles

Puedes elegir entre cuatro tipos: objetos, muebles, otros y caja de juguetes.



Pasar la página

Señala a la flecha y oprime **A** para pasar la página.

Volver


Selecciona este icono para volver a la pantalla de las opciones de decoración.

QUITAR

Puedes quitar un mueble que hayas colocado en la habitación. Elige el objeto que quieres quitar y selecciona **+**.





COPIAR

Puedes copiar los muebles que hayas colocado en la habitación. Solo tienes que elegir , apuntar hacia el mueble que quieras copiar y después al lugar adonde quieras copiarlo.



TAPIZAR

Puedes cambiar el estampado y el color de los objetos tapizándolos. Elige el objeto que quieras tapizar y selecciona  para ver la pantalla que aparece abajo. Elige el tipo de tela y el estampado que quieres usar y selecciona  para confirmar. También puedes cambiar la posición y el tamaño de la tela a medida que tapizas el objeto.



Tela **Colocar el estampado**

Tipo de tela **Deshacer**

Existe un total de seis tipos de tela.

Superficies **Menú de edición**


Algunos muebles tienen dos superficies distintas que puedes tapizar. Elige una tela para verla. Si seleccionas el menú, verás el icono de edición y podrás hacer cambios al aplicar el estampado.

 Superficie 1  Superficie 2



 Estirar  Girar  Desplazar



PAPEL TAPIZ

Puedes decorar las paredes o el suelo usando las telas que hayas conseguido. Elige  y después selecciónala dónde quieres poner la tela y qué tipo de tela quieres usar.

Zonas de la habitación

 Pared  Suelo



VOLVER

Saldrás de la opción de decoración. Elige  cuando hayas terminado, sujeta el control Wii Remote de manera horizontal y oprime .

HACER NUEVOS AMIGOS

Puedes decorar las habitaciones vacías del edificio de apartamentos para que atraigan a nuevos inquilinos que se convertirán en tus amigos. Las siluetas te indicarán qué muebles tienes que colocar en esos lugares. También puedes elegir "¡Así!" para ver qué aspecto debe tener la habitación cuando termines y cuáles muebles tienes que encontrar. *Si Estambrosio añade otro piso al edificio de apartamentos, ¡habrá más habitaciones disponibles!*



Siluetas

¡Así!



ESCUCHA A TUS AMIGOS

Habla con tus nuevos amigos para saber lo que necesitan. Cada personaje te pedirá que hagas cosas distintas y te recompensará si lo ayudas. Después de hablar con un personaje, puedes aceptar su desafío y elegir el nivel que quieras.



Escompiter

¡Encuentra a todos sus amigos escondidos en un nivel!



Gemita

¡Encuentra cierto número de gemas antes de que se acabe el tiempo!

PANTALLA DE DESAFÍO

En esta pantalla verás lo que debes hacer y cuánto tiempo tienes para hacerlo. Si no lo consigues, no completarás el desafío.

Condiciones

Cada personaje te propondrá un desafío distinto. Por ejemplo, Gemita siempre te pedirá que recojas cierto número de gemas.



Límite de tiempo

Puedes tomar fotos de la pantalla de cada área desde el menú de pausa eligiendo "Tomar foto". Después podrás enviar las fotos que hayas tomado al tablón de Wii.

FOTOS

Elige "Tomar foto" desde el menú de pausa y toma la foto para ver el menú que aparece abajo. Puedes guardar un máximo de 10 fotos en el álbum.



¡Toma una foto!

Guardar foto Guarda en el álbum la foto que has tomado. Si tu álbum está lleno, elige "Ver álbum" y borra algunas fotos para poder guardar otras.

Ver álbum Muestra el álbum de fotos y te permite ver y borrar fotos.

Salir Vuelve a la pantalla del área. Las fotos que hayas tomado se perderán a menos que las guardes en el álbum.

ÁLBUM

Elige "Ver álbum" en el menú de pausa para ver las fotos, borrarlas o enviarlas al tablón de Wii. Al elegir una foto, verás el menú que aparece abajo.



Enviar al tablón de Wii Envía la foto al tablón de Wii. Una vez que la foto esté en el tablón de Wii, podrás enviársela a tus amigos. Para obtener más información sobre el tablón de Wii, consulta la sección del tablón de Wii en el manual de operaciones de la consola Wii.

Eliminar foto Borra una foto de tu álbum. No podrás recuperar las fotos que borres, ¡así que ten cuidado!

Eliminar todas las fotos Borra todas las fotos de tu álbum. Recuerda que no podrás recuperar las fotos que borres. ¡Ten cuidado!

GAME MANUAL
