

Nintendo

MAA-CTR-AGGP-HOL  
KORTE HANDLEIDING VOOR  
NINTENDO 3DS-SOFTWARE  
LUIGI'S MANSION™ 2



# Luigi's Mansion™ 2

**Met de gloednieuwe  
Spookzuiger 5000!**

## Spookzuiger 5000

Met deze nieuwe stofzuiger van professor K. Wibus – een briljant technisch hoogstandje – kun je meer dan alleen stof uit donkere hoekjes zuigen. In combinatie met een reeks hulpstukken kun je met de Spookzuiger 5000 spoken vangen, vijanden laten schrikken met een flits, het onzichtbare weer zichtbaar maken en voorwerpen naar obstakels schieten!

**BELANGRIJK:** lees ook de aparte folder "Belangrijke informatie".

Opmerking: je kunt online interactie beperken door middel van de functie voor ouderlijk toezicht. Kijk in de handleiding van je systeem voor meer informatie.

Deze softwaretitel bevat een elektronische handleiding om papier te besparen. Raadpleeg voor ondersteuning de elektronische handleiding, de handleiding van je systeem of de Nintendo-website. De elektronische handleiding is beschikbaar in PDF-formaat op de Nintendo-website.

## Basisbesturing

Zo beweeg je je door het spel en gebruik je de Spookzuiger 5000.



## L Blazen

Blaas lucht uit of schiet een voorwerp weg dat vastzit in het mondstuk van de Spookzuiger.



## ○ Bewegen

## ○ + B Rennen



## Touchscreen

Gebruik het touchscreen om de kaart, je gezondheid, doelen en meer te bekijken.

## START Pauzeren

Begin missies opnieuw, ga terug naar de bunker of bekijk de besturing.

## B Omlaagkijken



## R Zuigen

Zuig spoken en kleine voorwerpen op. Grote voorwerpen komen vast te zitten in het mondstuk.

Je kunt de Spookzuiger 5000 ook gebruiken op sommige gordijnen en tapijten. Als de trekkrachtmeter verschijnt, kun je achteruit bewegen met ○. Druk op A zodra de meter vol is.

## X Omhoogkijken

## X Actieknop (als X verschijnt)

Open deuren, onderzoek voorwerpen, of gluur door ramen en kieren. Kantel het systeem of gebruik ○ om rond te kijken tijdens het gluren.

## A Fantoomflitser gebruiken

Laat hiermee spoken schrikken, of versla kleine vijanden.

## Y (ingedrukt houden) Met uv-lamp schijnen

Laat hiermee dingen vrij die opgesloten zitten in schilderijen, of maak onzichtbare objecten weer zichtbaar.

# Spoken vangen

Druk op **A**  
om te flitsen!

Alle spoken die je met de fantoomflitser laat schrikken, zijn eventjes weerloos.



Zuig spoken op met **R** + **C**

Terwijl je spoken opzuigt, vermindert hun energie. Gebruik **C** om spoken naar je toe te trekken en de trekkrachtmeter op te laden.

Trekkrachtmeter

Geef een korte ruk met **A** als  
 **A** vol genoeg is.

Terwijl je spoken naar je toe trekt, wordt de trekkrachtmeter opgeladen. Hoe voller deze is, hoe meer je de spoken verzwakt door op **A** te drukken. Als de energie van een spook nul bereikt, kun je het vangen.

Opmerking: als Luigi mee wordt gesleurd of wordt aangevallen door een ander spook, verliest hij gezondheid. Druk op **B** tijdens het opzuigen om aanvallen te ontwijken.



## Elektronische handleiding

Kies het pictogram van deze software in het HOME-menu en raak HANDLEIDING aan om de elektronische handleiding te bekijken. Lees deze handleiding zorgvuldig door om zo veel mogelijk plezier aan deze software te beleven.



22240480

