



NINTENDO 3DS-SOFTWAREHANDLEIDING
(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSGEGEVINGEN)

MAA-CTR-AWAP-HOL

Dit zegel waarborgt je, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat je verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.



Hartelijk dank voor het kopen van PILOTWINGS RESORT™ voor het Nintendo 3DS™-systeem.

BELANGRIJK: lees de gezondheids- en veiligheidsinformatie in deze handleiding zorgvuldig door voordat je het Nintendo 3DS-systeem, de Game Card of het accessoire gebruikt. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. In de aparte folder "Leeftijdsclassificatie, softwaregarantie en contactgegevens" ("Belangrijke informatie") vind je belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar deze documenten om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

Deze Game Card werkt alleen met de Europese/Australische versie van het Nintendo 3DS-systeem.

WAARSCHUWING! Dit spel is auteursrechtelijk beschermd! Het ongeoorloofd kopiëren van dit spel kan resulteren in strafrechtelijke en/of civielrechtelijke aansprakelijkheid.

Welkom bij Pilotwings Resort!

In Pilotwings beleef je de spannendste vliegavonturen in allerlei soorten vliegtuigen. Dit is het derde spel in de serie, die begon met PILOTWINGS™ voor het Super Nintendo Entertainment System™ (1992) en het vervolg, PILOTWINGS™ 64 voor de Nintendo® 64 (1997). Dit keer speelt het verhaal zich af op het zonnige Wuhu Island, waar je niet alleen spannende opdrachten kunt uitvoeren, maar ook naar hartenlust op verkenning kunt gaan. Veel plezier!



Inhoudsopgave

1 Om te beginnen

pag. 5

2 Spelstand kiezen

pag. 6

3 Schermuitleg

pag. 8

4 Besturing

pag. 10

Vliegtuig pag. 11 / Jetpack pag. 12 / Hangglider pag. 13



1 Om te beginnen

Pilotwings Resort



1

Tik in het **HOME**-menu op het PILOTWINGS RESORT™-pictogram en daarna op **OPENEN** om het spel te beginnen.

2

Druk in het **titelscherm** op de **A**-knop om verder te gaan naar het **bestandskeuzescherm**.

Als je verder wilt gaan met een eerder opgeslagen spel, kies dan een opgeslagen bestand om naar het **spelstandenscherm pag. 6** te gaan.

De taal in het spel is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. Het spel ondersteunt vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans. Als een van deze talen is ingesteld voor het Nintendo 3DS™-systeem, wordt die automatisch gebruikt in het spel. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in het spel Engels als taal gebruikt. Lees het hoofdstuk "Systeeminstellingen" in de handleiding voor informatie over het instellen van de taal.

Back-upfunctie

Deze softwaretitel heeft een opslagfunctie waarmee je records en vorderingen in het spel kunt opslaan.

Zet het systeem niet herhaaldelijk uit en aan en verwijder de Game Card niet terwijl je gegevens opslaat. Zorg dat je geen verkeerde handelingen uitvoert (bijv. opnieuw opstarten van het systeem) en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens onherstelbaar verloren gaan. Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in het spel of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.

Als je vanwege andere oorzaken dan de bovenstaande niet kunt opslaan, raadpleeg dan voor contactgegevens de aparte folder "Belangrijke informatie".

2 Spelstand kiezen

Spelstandenschermb



MISSION MODE (missies)

Test je vaardigheden in diverse missies en verzamel zo veel mogelijk ★.

FREE FLIGHT MODE (vrije vlucht)

Vlieg rond en verzamel extra's zoals i-Rings **pag. 9**. In deze stand komen er meer extra's bij naarmate je verder komt in de spelstand **Mission mode**.

DIORAMAS (diorama's)

Deze optie speel je vrij als je de goudklasse in **Mission mode** hebt bereikt. Er komen meer diorama's bij naarmate je extra's verzamelt in de spelstand **Free flight mode**.

OPTIONS (opties)

Pas het volume, de vliegbesturing en andere spelinstellingen aan.

MEMBER CARD (lidmaatschapskaart)

Bekijk je speeltijd, vorderingen in het spel en overige gegevens.

▣ Vliegbesturing

Kies de normale of omgekeerde besturing voor het vliegtuig **pag. 11** en de hanglider **pag. 13**.

Normale besturing

Beweeg de draaiknop naar beneden om het vliegtuig te laten stijgen. Dit is de standaardinstelling.



Omgekeerde besturing

Beweeg de draaiknop naar beneden om te dalen.





Mission mode (missies)

Kies een klasse en een missie om het spel te starten. Aan het eind van de missie krijg je, afhankelijk van je score, een hoeveelheid ★ toegekend. Als je alle missies uit een klasse voltooit en voldoende ★ hebt behaald, komt er een nieuwe klasse vrij.

Huidige klasse

Novice

Aantal behaalde ★
in deze missie

Behaalde ★/
Totaal te behalen ★

★: 12/18



Missieomschrijving


Missies met landing

Tijdens een landing krijg je punten toegekend voor precisie (hoe dicht je landt bij de perfecte landingszone) en impact (hoe zacht je de grond raakt).

Opmerking: je krijgt minder punten als je de draaiknop beweegt voordat het vliegtuig volledig tot stilstand is gekomen.

Spel opslaan

Er zijn vier opslagbestanden beschikbaar. Je vorderingen worden tijdens het spel automatisch opgeslagen.

Opmerking: er verschijnt een  op het bovenste scherm terwijl het spel wordt opgeslagen. Zet het systeem niet uit zolang dit pictogram in beeld is.

3 Schermuitleg

Mission mode (jetpack – pag. 12)

Behaalde punten

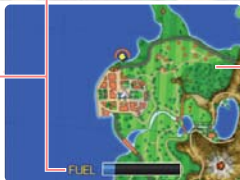


Verstreken tijd

Snelheid

Hoogte

Resterende brandstof
(voor jetstralen)



Plattegrond

Plattegrond

- Tik op het onderste scherm om het zoomniveau van de plattegrond te wijzigen (er zijn drie niveaus).
- Groene voorwerpen bevinden zich lager dan jouw huidige hoogte; gele voorwerpen liggen hoger.

Opmerking: sommige voorwerpen, zoals landingsplatformen en landingsbanen, hebben verschillende kleuren.



Free flight mode (vliegtuig – pag. 11)

i-Ring (i-ring)

De door jou verzamelde i-Rings worden aangeduid met een ✓.



Resterende tijd

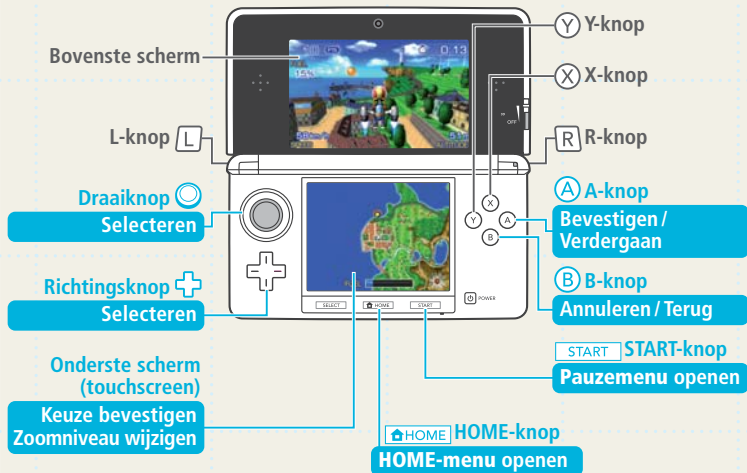
Boostmeter

Als de meter vol is, druk dan op de A-knop voor een korte snelheidsboost.

Druk op de START-knop in de spelstand **Mission mode** of **Free flight mode** om het spel te onderbreken en het **pauzemenu** te openen.

4 Besturing

Menubesturing



Als je het Nintendo 3DS-systeem sluit tijdens het spelen, wordt de energiebesparende slaapstand geactiveerd. Open het systeem weer om verder te spelen.



Besturing vliegtuig

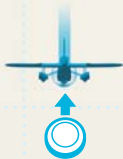
Pilotwings Resort



Stijgen



Dalen



Naar links
zwenken



Naar rechts
zwenken



Snelheidsboost



Remmen



Hellen

Naar links: **L**

Naar rechts: **R**

Kurkentrekker

Linksom: **L** (twee keer snel indrukken)

Rechtsom: **R** (twee keer snel indrukken)

Ondersteboven
vliegen



Schieten



Wordt alleen in sommige missies gebruikt.

Rondkijken



Camerastand wijzigen



Opmerking: deze handleiding heeft betrekking op de normale besturing, zoals standaard ingesteld in de opties [pag. 6](#).

De draaiknop wordt alleen gebruikt om van richting te veranderen. Het vliegtuig wordt automatisch voortgestuurd.



Besturing jetpack

Vooruit



Stijgen



Alleen jetstralen
gebruiken

Achteruit



Sterke straal



Zwakke straal



Remmen / Zweven



Naar beneden
kijken



Rondkijken



Camerahoek naar
boven draaien



Camerahoek naar
beneden draaien



De jetpack wordt aangedreven door jetstralen. De hoek van deze stralen bepaalt de richting van de verplaatsing. Je kunt je piloot ook draaien zonder gebruik te maken van de jetstralen door de draaiknop naar links of naar rechts te bewegen.

Opmerking: de jetstralen verbruiken brandstof **pag. 8**.



Besturing hangglider

Pilotwings Resort



Stijgen



Dalen



Naar links
zwenken



Naar rechts
zwenken



Optrekken (remmen / landen)



Foto nemen



Foto annuleren



Rondkijken



Opmerking: foto's kunnen alleen worden genomen in de spelstand **Free flight mode** en in sommige missies.

Foto's kunnen worden opgeslagen op een SD-kaart. Plaats of verwijder de SD-kaart niet terwijl het Nintendo 3DS-systeem aan staat.

Opmerking: deze handleiding heeft betrekking op de normale besturing, zoals standaard ingesteld in de opties [pag. 6](#).

De draaiknop wordt alleen gebruikt om van richting te veranderen. De hangglider wordt automatisch voortbewogen door de luchtstromingen.

Credits

Monster Games

Team Lead:

Richard Garcia

Programming Lead:

Dave Broske

Dave Pollatsek

Game Play

Programming:

Scott Haag

Sam Johnston

Evan Rattner

Mike Roska

Additional

Programming:

Caryn Krakauer

Game Design Chief:

John Schneider

Game Design:

Walter "CJ" Boswell

Owen Justice

Isaac Turner

User Interface

Design:

Mitch Ernst

Vehicle Design:

Evan Brown

Troy Harder

Mike Rieder

Environment

Design:

Josh Defries

Eli Libson

Asset Design:

Hugh Ackerman

Venkata Kishore Goli

Chad Jasper

Brian McCabe

Animation Design:

Todd LeGare

Nintendo

Supervisors:

Hiro Yamada

Kodai Matsumoto

Music:

Asuka Ito

Music Supervisor:

Kenji Yamamoto

Sound Engineering:

Hiromitsu Fujikawa

Yuichi Ozaki

Technical Contact:

Toshihiko Okamoto

General Support:

Norihide Sasaki

Kiyo Ando

Animation &

Graphic Support:

Tsuyoshi Watanabe

Hitoshi Kobayashi

Shunsuke Makita

Kosei Kitamura

Technical Support:

Shingo Okamoto

Tomohiro Umeda

Testing:

NOA Product Testing

NOE QA Team

NOA Testing

Coordination:

Robert Johnson

Andrew Kolden

NOE Testing

Coordination:

Christopher Caël

NOE Localisation

Coordination:

Ivan Garrido

Jan Peitzmeier

Translation:

Eren Baykal
Daniel Idoine-Shirai
Nelly Queste
Emmanuel Adien
Edoardo Dodd
Marco Morbin
Daniel Pestka
Karoline Lazaj
Alesánder Valero Fernández
Ariel del Rio de Angelis

Artwork Design:

Ryuichi Suzuki
Kae Konishi

NOE Artwork**Localisation:**

Kei Udagawa
Ana Luz
Julia Jarocki
Jenni Hämäläinen

Alfiya Alesheva
Canela Rodal
André Hahn
Pieter Van Nueten
Cornelia Bilz
Verena Lischka
Moni Händschke
Jasmina Libonati
Oleg Sdarskij
Nelson Costa Inácio

Special Thanks:

Mike Fukuda
Tom Prata
Yoshito Yasuda
Yasuo Inoue
Andreas Fey
Martin Weers
Britta Henrich
Katsuya Eguchi
Wii Sports Resort™ Team

Producers:

Shinya Takahashi
Kensuke Tanabe
Keisuke Terasaki

Executive**Producer:**

Satoru Iwata

Nintendo and Monster Games are the authors of this software for the purpose of copyright.
All rights reserved.

© 2011 Nintendo.

BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSINFORMATIE

LEES DE VOLGENDE INFORMATIE VOORDAT JIJ OF JE KIND VIDEOSPELLEN SPEELT. ALS DIT PRODUCT DOOR JONGE KINDEREN GEBRUIKT GAAT WORDEN, MOET EERST DEZE HANDLEIDING DOOR EEN VOLWASSENE WORDEN GELEZEN EN AAN HEN WORDEN UITGELEGD. HET NALATEN HIERVAN KAN LETSEL TOT GEVOLG HEBBEN.

WAARSCHUWING – DE 3D-FUNCTIE GEBRUIKEN

- Het gebruik van de 3D-functie door kinderen tot en met zes jaar kan leiden tot verslechtering van het gezichtsvermogen. We bevelen daarom aan dat alleen kinderen ouder dan zes jaar het systeem gebruiken in de 3D-stand. In het geval dat het systeem wordt gebruikt door kinderen tot en met zes jaar, dienen ouders of voogden de weergave van 3D-beelden te beperken via de functie voor ouderlijk toezicht.
- Gebruik de 3D-functie niet als je een oogafwijking hebt zoals scheelzien, of als je maar met één oog kunt zien. Het bekijken van 3D-beelden kan oogafwijkingen verergeren en leiden tot vermoeidheid en ongemak. Gebruik het systeem gemodereerd en neem om het half uur een pauze van 10 tot 15 minuten. Indien een van de onderstaande symptomen optreedt, pas het 3D-effect dan aan tot een comfortabel niveau of stel de weergave zo in dat alleen 2D-beelden worden gebruikt.
- Bekijk onscherpe 3D-beelden niet te lang achterelkaar. Het gedurende lange tijd bekijken van onscherpe 3D-beelden, bijvoorbeeld overlappende beelden, kan leiden tot vermoeide of droge ogen, hoofdpijn, stijve schouders, misselijkheid, duizeligheid, bewegingsziekte, vermoeidheid en/of ongemak.
- 3D-beelden worden door iedereen op verschillende manieren waargenomen. Lees de handleiding voor meer informatie over hoe je 3D-beelden op de juiste manier dient te bekijken. Als een van de bovenstaande symptomen optreedt, pas het 3D-effect dan aan tot een comfortabel niveau of stel de weergave zo in dat alleen 2D-beelden worden gebruikt. Afhankelijk van je lichamelijke toestand en je omgeving kun je 3D-beelden mogelijk niet goed zien. Schakel de 3D-functie uit als dit het geval is.
- Gebruik de 3D-functie niet als je in een auto of met het openbaar vervoer reist. Het voortdurende schudden kan ertoe leiden dat 3D-beelden onscherp worden, wat kan resulteren in misselijkheid en vermoeide ogen.

Let op het volgende, ter bescherming van je welzijn bij het gebruik van dit product:

- Gebruik het systeem niet als je je moe of niet lekker voelt. Afhankelijk van je lichamelijke toestand kan dit leiden tot vermoeidheid en ongemak.
- Als je vermoeidheid of ongemak in ogen, hoofd, schouders of elders ervaart, stop dan onmiddellijk met spelen en neem een pauze. Als de symptomen aanhouden, stel dan de weergave zo in dat alleen 2D-beelden worden gebruikt.
- Vermijd buitensporig lange speelsessies. Neem om het half uur een pauze van 10 tot 15 minuten als je de 3D-functie gebruikt, of om het uur als je de 3D-functie niet gebruikt, zelfs als het niet nodig lijkt.

WAARSCHUWING – EPILEPSIE

- Sommige mensen (ongeveer 1 op 4000) hebben last van epileptische aanvallen of tijdelijk bewustzijnsverlies, veroorzaakt door lichtflitsen of patronen. Deze kunnen zich voordoen bij het televisiekijken of het spelen van videospellen, zelfs als ze nog nooit eerder een aanval hebben gehad.
- Mensen die eerder last hebben gehad van een epileptische aanval, bewustzijnsverlies of andere symptomen vertoonden die wezen op epilepsie, dienen een arts te raadplegen alvorens videospellen te spelen.
- Ouders en voogden dienen op kinderen te letten als ze videospellen aan het spelen zijn. Stop met spelen en raadpleeg een arts als jij of het kind ongebruikelijke symptomen vertoont, zoals: **stuiptrekkings, samentrekkings rond ogen of in spieren, verlies van bewustzijn, verandering in het gezichtsvermogen, ongecontroleerde bewegingen, desoriëntatie.**

Volg de aanwijzingen hieronder om de kans op een epileptische aanval bij het spelen van videospellen zo klein mogelijk te houden:

- Speel niet als je vermoeid bent.
- Speel in een goed verlichte kamer.
- Neem om het uur een pauze van 10 tot 15 minuten (om het half uur als je de 3D-functie gebruikt).

WAARSCHUWING – OVERVERMOEIDE OGEN EN BEWEGINGSZIEKTE

Je ogen kunnen pijn gaan doen als je enige uren lang onafgebroken videospellen speelt, en mogelijk al eerder als je de 3D-functie gebruikt. Het spelen van videospellen kan ook bewegingsziekte veroorzaken bij sommige spelers. Volg deze aanwijzingen om vermoeide ogen, duizeligheid of misselijkheid te voorkomen:

- Vermijd buitensporig lange speelsessies. Ouders en voogden dienen toezicht te houden op de speeltijd van kinderen.
- Neem om het half uur een pauze van 10 tot 15 minuten als je de 3D-functie gebruikt, of om het uur als je de 3D-functie niet gebruikt, zelfs als het niet nodig lijkt.
- Als je ogen tijdens het spelen vermoeid of pijnlijk gaan aanvoelen, of als je duizelig of misselijk wordt, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren voordat je verder speelt.
- Als de bovenstaande symptomen of andere ongemakken tijdens of na het spelen aanhouden, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

WAARSCHUWING – OVERBELASTING VAN SPIEREN

Het spelen van videospellen kan na enige uren pijn veroorzaken in spieren, gewrichten of huid. Volg deze aanwijzingen om problemen als peesontsteking, carpaaltunnelsyndroom of huidirritatie te voorkomen:

- Vermijd buitensporig lange speelsessies. Ouders en voogden dienen toezicht te houden op de speeltijd van kinderen.
- Neem om het uur een pauze van 10 tot 15 minuten (om het half uur als je de 3D-functie gebruikt), zelfs als het niet nodig lijkt.
- Houd de stylus niet krampachtig vast en druk hem niet te hard tegen het scherm. Dit kan vermoeidheid of ongemak veroorzaken.
- Als je handen, polsen of armen tijdens het spelen vermoeid of pijnlijk aan gaan voelen, of als je symptomen als **tintelingen**, **gevoelloosheid**, **stijfheid of een branderig gevoel** ervaart, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren voordat je verder speelt.
- Als de bovenstaande symptomen of andere ongemakken tijdens of na het spelen aanhouden, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

WAARSCHUWING – INTERFERENTIE MET RADIOFREQUENCIES

Het Nintendo 3DS-systeem kan radiogolven uitzenden die de werking van elektronische apparaten in de omgeving, waaronder pacemakers, kunnen verstoren.

- Gebruik de draadloze communicatie van het Nintendo 3DS-systeem niet binnen een afstand van 25 centimeter van een pacemaker.
- Als je een pacemaker of ander geïmplanteed medisch apparaat draagt, gebruik dan de draadloze communicatie niet zonder eerst een arts of de producent van het medische apparaat te hebben geraadpleegd.

Belangrijke veiligheidsinformatie aangaande het gebruik van het Nintendo 3DS-systeem aan boord van vliegtuigen, in ziekenhuizen en op vliegvelden

- Het gebruik van het Nintendo 3DS-systeem met **UITGESCHAKELDE** draadloze communicatie kan zijn toegestaan aan boord van vliegtuigen, in ziekenhuizen en op vliegvelden, net zoals dit geldt voor andere niet-draadloze apparaten.

- Je kunt aan het gele draadlooslampje zien of de draadloze communicatie van je Nintendo 3DS-systeem ingeschakeld is. Het lampje brandt als de draadloze communicatie is ingeschakeld en knippert als er verbinding is, bijvoorbeeld wanneer je multiplayeronderdelen in spellen gebruikt of wanneer je een spel/onderdeel uitswisselt met een ander systeem. Volg de regels voor het gebruik van draadloze apparaten in locaties als ziekenhuizen, vliegvelden of aan boord van vliegtuigen.
- Houd je aan de regels van vliegmaatschappijen en gebruik de draadloze communicatie niet aan boord van vliegtuigen. Het gebruik ervan in deze locaties kan apparatuur beschadigen of ontregelen, wat kan resulteren in lichamelijk letsel of schade aan eigendommen.

BELANGRIJK: je kunt de draadloze communicatie voor alle systeemonderdelen van het Nintendo 3DS-systeem uitschakelen. Gebruik de draadlooschakelaar op het systeem om de draadloze communicatie aan/uit te zetten.

WAARSCHUWING – DRAADLOZE COMMUNICATIE

Het Nintendo 3DS-systeem bevat verschillende applicaties waarin verbinding kan worden gemaakt via draadloze communicatie. Het kunt de draadloze communicatie uitzetten met de draadlooschakelaar van het Nintendo 3DS-systeem.

BELANGRIJK: het Nintendo 3DS-systeem maakt automatisch verbinding met het internet als de draadloze communicatie is ingeschakeld. Als je dit niet wilt, schakel de draadloze communicatie dan uit met de draadlooschakelaar van het Nintendo 3DS-systeem. Je hebt een breedbandinternetverbinding en een draadloos Access Point of Nintendo Wi-Fi USB Connector nodig om bepaalde Nintendo 3DS-diensten te kunnen gebruiken. Aan een verbinding met het internet zijn kosten verbonden. We bevelen je daarom aan om te zorgen dat je over een snelle internetverbinding beschikt zonder beperkingen op gebruiks- en downloadtijden voordat je zulke diensten gebruikt, om aanvullende internetkosten voor het gebruik van zulke diensten te voorkomen. De Nintendo 3DS-diensten zijn niet in alle landen beschikbaar; kijk op <http://3dsservices.nintendo-europe.com> voor meer informatie. De Nintendo 3DS-diensten zijn onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid. Kijk voor meer informatie op <http://3dsservices.nintendo-europe.com>.

Let bij het gebruik van de draadloze communicatie op het volgende:

- Als je informatie of content verzendt of op een andere wijze openbaar maakt via de draadloze communicatie, zorg dan dat je geen informatie verstrekt waarmee je geïdentificeerd kan worden, zoals je naam, e-mailadres, huisadres of telefoonnummer, aangezien deze informatie en content mogelijk door anderen kunnen worden gezien. Gebruik in het bijzonder bij het kiezen van een gebruikersnaam of bijnamen voor je Mii™-personages niet je echte naam, aangezien bij het gebruik van draadloze communicatie anderen mogelijk je gebruikersnaam en de bijnamen van je Mii-personages kunnen zien.
- Vriendcodes en visitekaartjes zijn onderdeel van een systeem dat het mogelijk maakt andere gebruikers als vrienden te registreren, zodat je met mensen die je kent kunt spelen en communiceren. Als je vriendcodes of visitekaartjes uitswisselt met vreemden, bestaat het risico dat je informatie of berichten ontvangt met beledigende of ongepaste inhoud, of dat jouw informatie ongewild door vreemden wordt gezien. We bevelen je daarom aan je vriendcode niet aan mensen te geven die je niet kent, en met hen ook geen visitekaartjes uit te wisselen.
- Laat je niet in met schadelijke, onwettige, beledigende of anderzijds ongepaste activiteiten die andere gebruikers in problemen kunnen brengen. Het is in het bijzonder verboden informatie of content te verzenden of anderzijds openbaar te maken die andere personen bedreigt, beledigt of kwetst, de rechten van anderen schendt (zoals auteursrechten, portretrechten, privacyrechten, publiciteitsrechten of handelsmerken) of die door andere personen als storend kan worden ervaren. Zorg er in het bijzonder voor dat wanneer je foto's, afbeeldingen of video's verzendt of beschikbaar maakt waarin andere mensen worden afgebeeld, je vooraf hun toestemming hebt verkregen. Als ongepast gedrag wordt gerapporteerd of vastgesteld, kun je worden bestraft, door bijvoorbeeld van de Nintendo 3DS-diensten te worden uitgesloten.
- Houd er rekening mee dat Nintendo-servers die benodigd zijn voor draadloze communicatie, in geval van problemen zonder voorafgaand bericht vanwege onderhoud tijdelijk niet beschikbaar kunnen zijn.

VOORZORGSMAATREGELEN MET BETREKKING TOT DE GAME CARD/ONDERHOUD

1. Raak de elektronische contacten niet aan. Blaas ze niet schoon en zorg dat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan de Game Card en/of het Nintendo 3DS-systeem beschadigd raken.
2. Game Cards zijn elektronische precisieproducten. Bewaar ze niet bij extreem hoge of lage temperaturen. Voorkom ruwe behandeling, schokken of stoten en haal ze nooit uit elkaar.
3. Maak de Game Card nooit schoon met verfverdunder, alcohol of andere oplosmiddelen.
4. Controleer altijd, voordat de Game Card in het Nintendo 3DS-systeem wordt gestoken, of er geen vuil of stof aan de contacten zit.

Naam

Datum



Nintendo[®]

PRINTED IN THE EU

222048M

