

2221048M



Nintendo[®]

PRINTED IN THE EU

STARFOX 6 4[™]

3D

NINTENDO 3DS-SOFTWAREHANDLEIDING
(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSGEGEVINGEN)
MAA-CTR-ANRP-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 STAR FOX 64™ 3D 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 deze software 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! Op deze software rusten intellectuele eigendomsrechten! Het ongeoorloofd kopiëren en/of distribueren van deze software kan resulteren in strafrechtelijke en/of civielrechtelijke aansprakelijkheid.



Download Play

Deze software ondersteunt multiplayergames via lokale draadloze communicatie. Eén speler heeft een exemplaar van de software nodig.

INHOUD



- ▶ Om te beginnen 5
- ▶ De besturing 8
- ▶ Het missiescherm 11
- ▶ Verhaalstand 12
- ▶ Gevechtsstand 17

Opmerking: in deze handleiding worden afbeeldingen van het 3D-scherm weergegeven met , en afbeeldingen van het touchscreen met .

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.

Om te beginnen

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Tik in het HOME-menu op het STAR FOX 64™ 3D-pictogram en daarna op **OPENEN** om het spel te beginnen.

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

Hoofdmenu

Druk als het titelscherm verschijnt op de **START**-knop om het hoofdmenu te openen.



Huidig tijdstip en batterijniveau

| | |
|--|---|
| MAIN GAME (verhaalstand) | Speel de verhaalstand voor één speler. ▶ pag. 12 Opmerking: wanneer je een missie voltooit, wordt je spelvoortgang automatisch opgeslagen. |
| BATTLE (gevechtsstand) | In de gevechtsstand kunnen maximaal vier spelers het tegen elkaar opnemen via Download Play. Als je liever in je eentje tegen computergestuurde tegenstanders speelt, kies dan SINGLE PLAYER (één speler). ▶ pag. 17 |
| SCORE ATTACK (topscorestand) | Kies een missie en probeer een nieuwe topscore neer te zetten. |
| TRAINING | Hier leer je hoe je de Arwing bestuurt. Vervolgens kun je je vliegkunsten op de proef stellen in een trainingsmissie. |
| OPTIONS (opties) | Hier kun je de besturingsinstellingen aanpassen en opgeslagen bestanden wissen. Let op: eenmaal gewiste bestanden kunnen niet worden teruggehaald, dus wees hier voorzichtig mee. |

Opmerking: er is maar één spelbestand om gegevens in op te slaan, en spelvoortgang wordt automatisch opgeslagen.

Beginnen met het verhaal

Nadat je de besturingsinstellingen hebt bevestigd, kun je in de training de basisbeginselen van de besturing leren. Kies na het voltooien van de training **START GAME** (spel beginnen) om met het verhaal te beginnen, of kies voor **TRIAL RUN** (trainingsmissie) om je vliegvaardigheden eerst op de proef te stellen.

Opmerking: tijdens het aanpassen van de besturingsinstellingen is het ook mogelijk om omgekeerde draaiknopbesturing in te stellen voor stijgen en dalen.

Standen in de verhaalstand

| | |
|--------------------------|---|
| Nintendo 3DS Mode | Deze stand is speciaal ontworpen om optimaal gebruik te maken van de gyrosensor en van de Nintendo 3DS-draaiknop. |
| Nintendo 64 Mode | Beleef de originele uitdaging van Star Fox 64. |
| Expert Mode | De spannende expertstand uit Star Fox 64. Je moet de expertstand eerst vrijspelen voordat je eraan kunt beginnen. |

Opmerking: in de Nintendo 64-stand en de expertstand kun je niet gebruikmaken van de bewegingsbesturing.

▶ pag. 8



Verdergaan met een spel

Kies **SAVED GAME** (opgeslagen spel) om in de verhaalstand verder te gaan waar je gebleven was, of kies **NEW GAME** (nieuw spel) om aan een nieuw avontuur te beginnen (eerder opgeslagen gegevens worden overschreven). Met **GUEST GAME** (als gast spelen) kun je als gast aan een nieuw spel beginnen. Wanneer je als gast speelt, wordt je spelvoortgang niet opgeslagen.

Opmerking: je in totaal behaalde score wordt wél opgeslagen als je als gast speelt.



Wees voorzichtig wanneer je speelt met de bewegingsbesturing

Tijdens het gebruik van deze software beweeg je rond met het Nintendo 3DS-systeem. Zorg dat je genoeg ruimte om je heen hebt en houd het systeem met beide handen stevig vast. Doe je dit niet, dan kan dat letsel en/of schade aan voorwerpen in je directe omgeving tot gevolg hebben.



Opslagfunctie

Deze softwaretitel heeft een opslagfunctie waarmee de spelvoortgang wordt opgeslagen. 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.

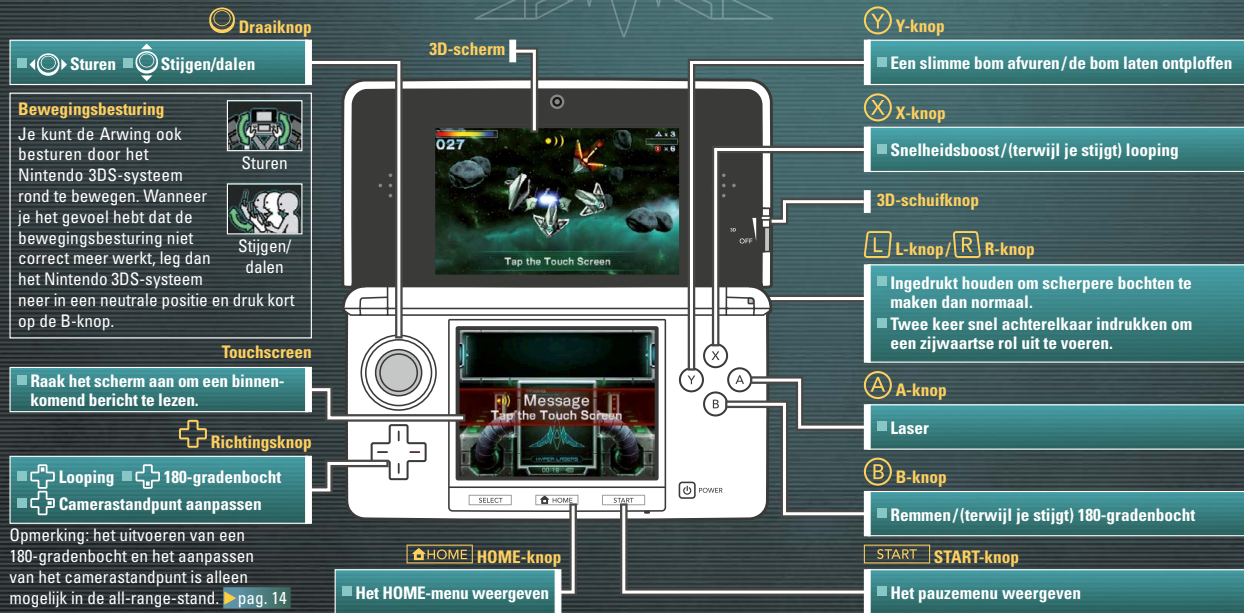
Als je vanwege andere oorzaken dan de bovenstaande niet kunt opslaan, raadpleeg dan voor contactgegevens de aparte folder "Belangrijke informatie".

De besturing

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Hier wordt de besturing van de Arwing (het ruimteschip dat je bestuurt in het spel) uitgelegd.

Opmerking: in deze handleiding wordt het 'Type A'-besturingsschema uitgelegd.



Opmerking: het uitvoeren van een 180-gradenbocht en het aanpassen van het camerastandpunt is alleen mogelijk in de all-range-stand. ► pag. 14

Besturing in het menuscherm

| | |
|--|------------|
| | Selecteren |
| | Bevestigen |

| | |
|--------------------|-----------------|
| | Annuleren/terug |
| Touchscreen | Selecteren |

Voertuigen die alleen tijdens bepaalde missies gebruikt worden

Landmaster

De besturing van de Landmaster is grotendeels hetzelfde als die van de Arwing, maar met het omhoog en omlaag bewegen van de draaiknop beweeg je alleen het kanon. Druk op de L-knop of de R-knop om de Landmaster te laten kantelen. Wanneer je de L-knop en R-knop tegelijkertijd ingedrukt houdt, kun je de Landmaster laten zweven.



Blue-Marine

De besturing van de Blue-Marine is grotendeels hetzelfde als die van de Arwing. Druk op de Y-knop om een torpedo af te vuren. In tegenstelling tot de Arwing kan de Blue-Marine geen opgeladen schoten afvuren.

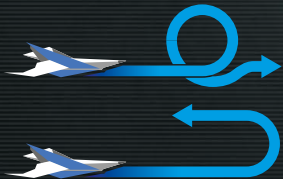


Scherpere bochten

Houd de L-knop of R-knop ingedrukt terwijl je een bocht maakt om een scherpere bocht te maken.

Loopings en 180-gradenbochten

Wanneer je tegelijkertijd stijgt en een boost gebruikt, voer je een looping uit. Wanneer je tegelijkertijd stijgt en afremt, maak je een 180-gradenbocht. Je kunt ook simpelweg omhoog drukken op de richtingsknop voor een looping, of omlaag op de richtingsknop voor een 180-gradenbocht.



Opmerking: je kunt 180-gradenbochten alleen uitvoeren in de all-range-stand.

Boostmeter

Met boosten, remmen en het maken van loopings of 180-gradenbochten vul je de boostmeter. Je kunt deze technieken dan niet meer gebruiken totdat de meter weer leeg is.

Opgeladen schoten en doelzoekende schoten

Houd de A-knop ingedrukt om een laserschot op te laden. Druk wanneer het vizier van kleur verandert nogmaals kort op de A-knop om het opgeladen, extra krachtige schot af te vuren. Als er tijdens het opladen een vijand binnen schootsafstand komt, zal het vizier zich vastzetten op deze vijand. Druk dan kort op de A-knop of op de Y-knop om respectievelijk een opgeladen schot of een slimme bom richting de vijand af te vuren die automatisch op het doelwit afgaat.

Zijwaartse rol

Druk twee keer kort achterelkaar op de L-knop of de R-knop om een zijwaartse rol te maken, waarmee je vijandelijk vuur kunt afweren.



Het missiescherm

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Op het 3D-scherm zie je de Arwing (of de Landmaster/Blue-Marine) en de omgeving waarin je je bevindt. Binnenkomende berichten en andere informatie worden weergegeven op het touchscreen.

Het scherm in de verhaalstand

Verzamelde gouden ringen ► pag. 15

Schildmeter


Geeft de toestand van het schild van je schip aan.

Aantal gemaakte treffers

Vijandelijke schildmeter

Komt tijdens een eindbaasgevecht in beeld.

Viziers

 Afgevuurde schoten zullen de richting van de viziers volgen.

Aantal resterende Arwings

Boostmeter

Aantal resterende slimme bommen

Radar

Wordt in de all-range-stand weergegeven.

Toestand van de vleugels

Wanneer de vleugels van je toestel te veel schade hebben opgelopen, kunnen ze kapotgaan. Je laser zal dan weer naar het zwakste niveau terugkeren en de prestaties van de Arwing zullen minder worden.



Verhaalstand

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Kruip in de huid van Fox McCloud en neem plaats achter de stuurknuppel van je Arwing tijdens een aantal spannende missies onderweg naar de planeet Venom, om het Lylat-sterrenstelsel te redden.

Vorderen in het verhaal

Vanaf het beginpunt van het verhaal op de planeet Corneria voert je avontuur je via verschillende missies naar je eindbestemming, de planeet Venom. Elk level heeft een eindbaas die je moet verslaan om door te kunnen gaan naar de volgende missie. De route naar Venom kan anders uitpakken door bepaalde keuzes die je maakt tijdens missies, en zo kan het verhaal ook een andere wending nemen. Op deze manier kun je andere missies spelen en zal de moeilijkheidsgraad van het spel veranderen.

Missies voltooien (Mission Complete / Mission Accomplished)

Na het voltooien van een missie wordt er informatie weergegeven over de status van de andere Arwingpiloten, het aantal gemaakte treffers en het aantal schepen dat de speler nog heeft. Het schild en de vleugels van je Arwing worden na een missie volledig hersteld.

Opmerking: welke volgende missie je kunt ondernemen, hangt af van de tekst die wordt weergegeven aan het einde van de laatst gespeelde missie ('Mission Complete' of 'Mission Accomplished').



Totaal aantal gemaakte treffers

Geeft het totale aantal treffers weer dat je hebt gemaakt op doelwitten in alle missies die je tot nu toe voltooid hebt. Voor elke honderd treffers verdien je een extra schip.




Kaartscherm

Je spelvoortgang en huidige route worden weergegeven op het kaartscherm voordat je met de volgende missie begint. Begin aan een nieuwe missie door NEW MISSION (nieuwe missie) te selecteren op het touchscreen. Op het kaartscherm kun je ook de L-knop en R-knop gebruiken om de kaart rond te draaien. Met de X-knop kun je het huidige klassemment bekijken.

Kaart en huidige route

De kleur van de route geeft de huidige moeilijkheidsgraad aan. Blauw staat voor gemakkelijk, geel is gemiddeld en rood is het moeilijkst. Je volgende missie wordt aangegeven met het ▼-pictogram.

Missieresultaten

Geeft de initialen  pag. 16 weer van de teamleden die aan het einde van de missie nog een intacte Arwing hebben, en het aantal gemaakte treffers in die missie.

Touchscreenmenu

NEW MISSION (nieuwe missie)

Begin met de volgende missie.

ALTERNATIVE MISSION (alternatieve missie)

Kies een alternatieve, makkelijkere missie.

LAST MISSION (vorige missie)

Vanaf de tweede missie in het verhaal kun je op elk moment de laatst voltooide missie nogmaals spelen. Dit kost één schip.

MAIN MENU (hoofdmenu)

Beëindig het spel en keer terug naar het hoofdmenu.



Huidige status

Geeft het totale aantal gemaakte treffers, het recordaantal treffers, en het aantal resterende schepen weer.

3D Scroll-stand en all-range-stand

In een missie wordt telkens een of beide standen gebruikt. Het spel zal automatisch tussen de twee wisselen wanneer dat nodig is.

3D Scroll-stand

In deze stand zal het schip steeds vooruit bewegen langs een bepaalde route. Wanneer je tijdens een missie een controlepunt tegenkomt en daar doorheen vliegt, kun je als je later in de missie neergeschoten wordt, weer vanaf dat punt verdergaan.



All-range-stand

In deze stand kun je vrij rondvliegen en vechten in een vierkante zone. Als je met de Arwing de rand van de gevechtszone bereikt, zal deze automatisch een 180-graden-bocht maken.



Neergeschoten worden en het speleinde

Naarmate je schip meer schade ondervindt, zal de schildmeter leeglopen. Wanneer deze volledig leeg is, verlies je een schip en moet je weer vanaf het begin beginnen (of vanaf het laatst behaalde controlepunt). Wanneer je neergeschoten wordt terwijl je geen resterende schepen meer hebt, is het spel voorbij. In de Nintendo 3DS-stand kun je daarna echter weer verder spelen.

Als je besluit om niet verder te spelen en je genoeg treffers hebt gemaakt om in de top tien van de topscorelijst te komen, kun je je naam en je score in het spelklassement opslaan.

Voorwerpen

Tijdens een missie kun je de volgende voorwerpen tegenkomen. Voorraadkisten verschijnen nadat je een bericht hebt ontvangen van ROB64.



Zilveren ring: vult een gedeelte van de schildmeter aan.



Gemiddeld schildherstel: vult een groter gedeelte van de schildmeter aan.



Gouden ring: vult een gedeelte van de schildmeter aan. Als je drie gouden ringen verzamelt, wordt de schildmeter groter. Als je er daarna nog drie verzamelt, verdien je een extra schip.



Slimme bom: je krijgt één slimme bom extra.



Laser: verbetert de laser naar een dubbele laser, en de dubbele laser naar hyperlasers.



Vleugelreparatie: repareert schade aan de vleugels van je Arwing.



Voorraadkist: schiet op een van deze kisten om een handig voorwerp te ontvangen.



Pauzemenu

Druk tijdens een missie op de START-knop om het pauzemenu weer te geven. Hier kun je de huidige missie opnieuw beginnen (dit kost je één schip), terugkeren naar het hoofdmenu of de besturingsinstellingen bekijken. Opmerking: als je een missie beëindigt in de Nintendo 64-stand, de expertstand of terwijl je als gast speelt, is het spel voorbij.




Instellingen aanpassen tijdens een missie

Raak het betreffende paneel aan op het touchscreen om omgekeerde draaiknopbesturing voor stijgen of dalen in te stellen, de bewegingsbesturing in of uit te schakelen, of om het vizier aan of uit te zetten.



Het Star Fox-team

Fox McCloud heeft drie teamgenoten die hem bijstaan tijdens zijn gevaarlijke missie. De initialen van elke groepsgenoot worden weergegeven boven hun Arwing zodat je ze makkelijker kunt herkennen.

| | | |
|--|-----------------------|---|
|  | Peppy Hare | Peppy voorziet je van nuttig advies over de te volgen strategie tijdens een missie en over de zwakke punten van vijanden. |
|  | Slippy Toad | Slippy maakt tijdens eindbaasgevechten een analyse van het schild van de eindbaas. Wanneer Slippy tijdens een missie geen deel uitmaakt van het team, zal de schildmeter van de eindbaas niet worden weergegeven. |
|  | Falco Lombardi | Falco weet waar een alternatieve route door het spel te vinden is. Help hem in het begin van het spel om de kans op een moeilijkere route te vergroten. |

Schade bij teamgenoten en hun terugtrekking uit missies

Elk van Fox' teamgenoten heeft een schildmeter die af zal nemen wanneer deze door vijandelijk vuur geraakt wordt. Wanneer de schildmeter van een teamlid volledig leeg is, zal hij zich terugtrekken uit de missie, en kan hij tijdens de volgende missie niet meer meedoen omdat zijn Arwing gerepareerd moet worden. Je kunt op elk moment tijdens een missie de status van de teamleden bekijken in het pauzemenu.

Opmerking: de schildmeters van teamleden die aan het einde van een missie nog over zijn, zullen gedeeltelijk weer worden aangevuld voordat je aan de volgende missie begint. Hoeveel de schildmeters worden aangevuld, is afhankelijk van hoeveel treffers je in de laatste missie hebt gemaakt.



Teamlid niet aanwezig

Schildmeter van teamlid

Gevechtsstand

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Maximaal vier spelers kunnen het tegen elkaar opnemen in een gevecht in de all-range-stand. Kies SINGLE PLAYER (één speler) om tegen computergestuurde tegenstanders te spelen, of kies DOWNLOAD PLAY om tegen vrienden te spelen die een Nintendo 3DS-systeem hebben, ook al bezitten ze het spel zelf niet.

Download Play

Met deze software kun je tegen anderen spelen via lokale draadloze communicatie.

Dit is een uitleg van Nintendo 3DS Download Play. 2–4 spelers kunnen meedoen met slechts één Game Card.



Benodigheden:

Nintendo 3DS-systeem Eén voor elke speler
Game Card van STAR FOX 64 3D Eén



Koppelprocedure

Hoofdsysteem:

1. Zorg dat alle systemen zijn uitgeschakeld en plaats een Game Card in het systeem.
2. Zet het systeem aan. Het HOME-menu verschijnt.
3. Tik op het STAR FOX 64 3D-pictogram en daarna op OPENEN.
4. Volg nu de instructies op pagina 19.

Ontvangsysteem:

1. Zet het systeem aan. Het HOME-menu verschijnt.
2. Tik op het Download Play-pictogram en daarna op OPENEN.
3. Tik op NINTENDO 3DS. Er verschijnt een lijst met downloadbare titels.
4. Tik op het STAR FOX 64 3D-paneel.
5. Je krijgt de vraag je keuze te bevestigen. Tik op OKÉ om spelinformatie te downloaden vanuit het hoofdsysteem.
6. Volg nu de instructies op pagina 19.

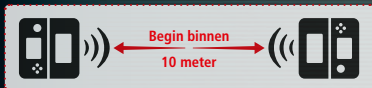
▲ Draadloze communicatie op verboden plekken

- Gebruik draadloze communicatie NIET op plekken waar dat verboden is (zoals in ziekenhuizen, vliegtuigen enz.)
- Als je je Nintendo 3DS-systeem gebruikt op een plek waar draadloze communicatie verboden is, terwijl het draadlooslampje knippert, schuif dan onmiddellijk de draadlooschakelaar omhoog om de draadloze verbinding uit te zetten.



Richtlijnen voor draadloze communicatie

Volg deze richtlijnen voor de beste resultaten bij gebruik van de draadloze communicatie.



- Begin op een afstand van ongeveer 10 meter of dichterbij, en beweeg daarna desgewenst verder uit elkaar of naar elkaar toe binnen een straal van 20 meter.
- Voorkom dat er zich personen of andere obstakels tussen de systemen bevinden.
- Zorg dat de draadloze communicatie is ingeschakeld. Als het draadlooslampje niet brandt, zet de draadloze communicatie dan aan door de draadlooschakelaar kort omhoog te schuiven.
- Vermijd interferentie van andere apparaten. Als het lijkt alsof de draadloze communicatie wordt gestoord door andere apparaten (draadloos netwerk, magnetronovens, draadloze apparaten, computers), moet je ergens anders naartoe gaan of het storende apparaat uitschakelen.

Instellingen voor de gevechtsstand

Nadat je de besturingsinstellingen hebt bevestigd ► pag. 8 , kun je instellen of je de bewegingsbesturing wel of niet wilt gebruiken. Kies dan het type gevecht uit de volgende drie mogelijkheden.

| | |
|--|--|
| SURVIVAL (overleven) | Wanneer een piloot neergeschoten wordt, wordt hij of zij uitgeschakeld. De laatste speler die overblijft, is de winnaar. |
| POINT BATTLE (puntengevecht) | Iedere keer wanneer een speler een tegenstander neerschiet, krijgt hij of zij één punt. De eerste speler die het vooraf bepaalde aantal punten behaalt, is de winnaar. |
| TIME BATTLE (gevecht met tijdslimiet) | De speler die het hoogste aantal tegenstanders neerschiet voordat de tijd om is, is de winnaar. |



Gevechtsinstellingen

Kies de instellingen voor het gevecht. Alle instellingen worden op het hoofdsysteem gekozen, behalve de weergave van spelerspictogrammen en de grootte van jouw schildmeter. Als je klaar bent met instellen, raak je READY (klaar) aan om te beginnen.

Gevechtsinstellingen

| | |
|---|--|
| TIME LIMIT / POINTS (tijdslimiet / punten) | Stel de tijdslimiet of het maximale aantal punten voor het gevecht in. |
| ITEMS (voorwerpen) | Stel in of er speciale power-ups verschijnen tijdens het gevecht, of alleen de klassieke voorwerpen die ook in de verhaalsoort voorkomen. |
| COM (computer) | Stel het vaardigheidsniveau van de computergestuurde tegenstanders in. Dit kan alleen aangepast worden als er minder dan vier menselijke spelers zijn. |
| STAGE (arena) | Kies in welke arena het gevecht plaatsvindt, of kies RANDOM (willekeurig). |
| PLAYER ICONS (spelerspictogrammen) | Kies of de pictogrammen van vijandelijke spelers altijd weergegeven worden of alleen wanneer ze dichtbij zijn. |
| SHIELD GAUGE (schildmeter) | Stel de grootte van de schildmeter in om jezelf een voordeel of een nadeel te geven. |

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.
 - Indien je met je linker- en rechteroog niet even goed kunt zien of gewoonlijk slechts één oog gebruikt om te kijken, kun je moeite hebben om 3D-beelden duidelijk waar te nemen of kunnen je ogen vermoeid raken. Gebruik het systeem beheerst en neem om het halfuur 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 halfuur 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 deze videospellen aan het spelen zijn. Stop het spelen en raadpleeg een arts als jij of het kind een of meer van de volgende symptomen vertoont: **stuiptrekkingen, samentrekkingen 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 halfuur 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 halfuur 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 verderspeelt.
- Als de bovenstaande symptomen of andere ongemakken tijdens of na het spelen aanhouden, speel dan niet verder 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, carpaletunnelsyndroom 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 halfuur 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 verderspeelt.
- Als de bovenstaande symptomen of andere ongemakken tijdens of na het spelen aanhouden, speel dan niet verder en raadpleeg een arts.

LEES VOOR VERDERE INFORMATIE OVER GEZONDHEID EN VEILIGHEID DE HANDLEIDING VAN JE NINTENDO 3DS-SYSTEEM.