



**NINTENDO 3DS-SOFTWAREHANDLEIDING**

(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSGEINFORMATIE)

MAA-CTR-ACCP-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 *Super Pokémon™ Rumble* 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.

© 2011 Pokémon.

© 1995–2011 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Developed by Ambrella. Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2011 Nintendo.



### **Local Play**

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



### **StreetPass™**

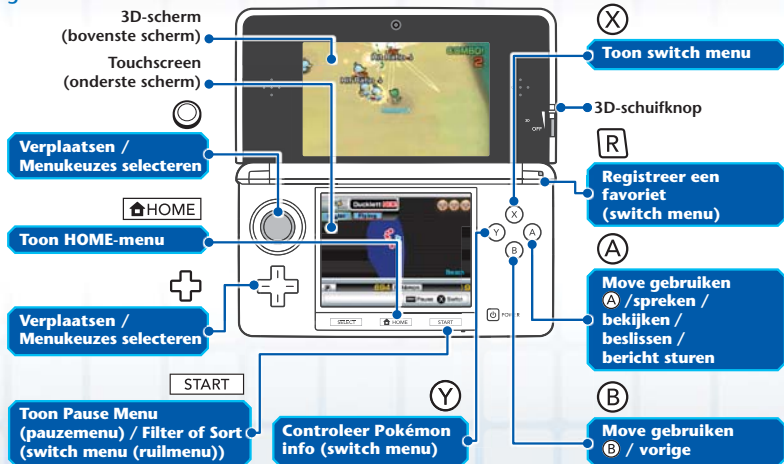
Deze software ondersteunt het automatisch zoeken naar en uitwisselen van gegevens met andere Nintendo 3DS-systemen via lokale draadloze communicatie.

Powered by mobiclip

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.

# BESTURING

In *Super Pokémon™ Rumble* zul je gewoonlijk knoppen gebruiken om keuzes in het menu te selecteren en Pokémon te verplaatsen. Voor sommige functies kun je de stylus gebruiken.



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

Opmerking: in dit instructieboekje omringt  beelden op het 3D-scherm (bovenste scherm) en  omringt beelden op het touchscreen (onderste scherm).

# OM TE BEGINNEN

Tik in het HOME-menu op het *Super Pokémon Rumble*-pictogram en daarna op OPENEN om het spel te beginnen. Het titelmenu wordt weergegeven.

Opmerking: kijk in de handleiding van het Nintendo 3DS-systeem voor meer informatie over het starten van een spel.

## Titelmenu

Selecteer NEW GAME (nieuw spel) als je het spel voor de eerste keer speelt. Selecteer CONTINUE (verder spelen) als je al een opgeslagen spelbestand hebt. Wanneer het spel hervat wordt, zul je aan de poort van een stad zijn (zie pagina 11).



## Opslaan en stoppen van het spel

Je voortgang in het spel wordt automatisch opgeslagen op bepaalde punten. Er is slechts een opgeslagen bestand. Schakel het Nintendo 3DS-systeem niet uit wanneer "Saving..." ( bezig met opslaan) wordt weergegeven op het scherm. Als je wil stoppen met spelen, druk dan op **START** om het pauzemen te tonen en kies SAVE AND QUIT (opslaan en stoppen) voordat je de software sluit het systeem uitschakelt. Opmerking: het maakt niet uit waar je was toen het spel werd opgeslagen, je zult bij de poort van een stad beginnen wanneer je doorgaat met het spel.



## Verwijderen van opgeslagen gegevens

Om opgeslagen gegevens te verwijderen, hou je de (A)-, (B)-, (X)- en (Y)-knoppen tegelijk ingedrukt terwijl het spel wordt geladen.

Opmerking: verwijderde opgeslagen gegevens kunnen niet worden hersteld.

# HET SPEL SPELEN

Bestuur Toy Pokémon en strijd tegen vijanden in vele verschillende areas (gebieden). Raak bevriend met sterke Pokémon, zodat je voorbereid bent om de volgende area te spelen.

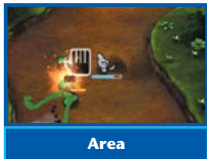
## Fields (velden) en Areas (gebieden)

Elk field (veld) bevat meerdere kleinere areas. Voltooi een area door te strijden met Pokémon die daar leven. Het is aan jou om bevriend te raken met steeds krachtigere Pokémon, zodat je kunt voldoen aan de eisen voor deelname aan de Battle Royale (zie pagina 8) en verder kunt gaan met je avontuur. Fields bevatten ook de steden (zie pagina 11) die centrale punten vormen in het verhaal.



Field

Loop naar de ingang van een area of een stad om deze binnen te gaan.



Area

Verken de area en vecht tegen andere Pokémon. Voltooi een area door de boss te verslaan. Je zult de Boss (baas) te vinden aan het einde van die area.

## Launch Pad (lanceerplatform)

Spring op een Launch Pad zoals hier getoond wordt om verder te gaan of te bewegen naar een andere plaats. Houd in gedachten dat Launch Pads een enkele reis betekenen.

Opmerking: je zult merken dat er verschillende soorten Launch Pads zijn als je kijkt naar hun kleur en vorm.



## Spelschermen gebruiken

De informatie die wordt weergegeven op de schermen is afhankelijk van jouw locatie in het spel.

### HP-meter

De blauwgroene meter toont hoeveel HP (energiepunten) je huidige Pokémon over heeft. Als de Pokémon schade oploopt, gaat de meter naar beneden. Als de meter leeg is, is de Pokémon verslagen.

### Informatie over vijanden

De naam en het type (zie pagina 7) van de Pokémon waarmee je vecht.

### Mini-kaart

Op de mini-kaart kun je zien wat er om je heen gebeurt. Het type iconen dat weergegeven worden op de kaart zal afhangen van jouw locatie in het spel.

-  Jouw Pokémon
-  Vijanden  Boss
-  Verslagen Pokémon
-  Launch Pad  Uitgang
-  Tunnel  Faciliteit
-  Voltooid area
-  Niet-voltooid area
-  Stad (Glowing Fountain (gloeïende fontein))



### Combo (zie pagina 7)

### HP-meter van de Boss

Deze meter wordt getoond wanneer je vecht met een Boss.

### Wonder Keys

Het aantal Wonder Keys (wondersleutels) gaat één voor één naar beneden wanneer jouw Pokémon verslagen wordt. Wanneer alle Wonder Keys verdwenen zijn, is het spel afgelopen (zie pagina 7).

### Huidige locatie

### Aantal bondgenoten

### Momenteel verzamelde (zie pagina 11)

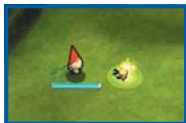
## Moves (acties) en Types

Druk op **A** om de Move te gebruiken die aan **A** is toegewezen of druk op **B** om de Move te gebruiken die aan **B** is toegewezen. Sommige Pokémon kennen slechts één Move. Elke Move heeft een type. De schade die de Move teweegbrengt hangt af van hoe het Type zich verhoudt tot het Type van de andere Pokémon.



## Raak bevriend met Pokémon


Wanneer een Pokémon die je hebt verslagen omvalt, kun je deze aanraken om vrienden te worden.



## Ruil Pokémon

Als je op **X** drukt verschijnt het switch menu (zie pagina 9). Hier kun je de Pokémon zien die je bestuurt (jouw huidige Pokémon). Met het switch menu kun je wanneer je wilt overschakelen naar één van je andere bevriende Pokémon.

## Wonder Keys (wondersleutels) en Game Over

Wanneer je huidige Pokémon al zijn HP verliest, valt het flauw en verlies je een Wonder Key . Kies een andere Pokémon via het switch menu. Als je alle Wonder Keys verliest of geen andere Pokémon hebt om in te zetten is het spel afgelopen. Je zult dan teruggebracht worden naar een stad.

### Combo


De Combo geeft aan hoeveel Pokémon je op rij verslagen hebt. Naarmate de Combo langer wordt, is het iets makkelijker om je tegenstanders te verslaan.



## Speciale soorten gevechten

Speciale regels gelden voor de volgende soorten gevechten. In deze gevechten zullen de andere Pokémon geen vriend van je worden, ook niet wanneer je hen verslaat.



### Battle Royale

Je zult de strijd winnen wanneer je alle Pokémon in de arena verslaat binnen de tijdslimiet. Wanneer je een Pokémon verslaat, verschijnt . Raap deze op om meer tijd te krijgen.

Opmerking: in een Battle Royale kun je de Pokémon niet ruilen totdat jouw huidige Pokémon flauwvalt.





### Team Battle

Selecteer tot maximaal twee Pokémon naast jouw huidige Pokémon en strijd dan in een team van drie. Je kunt de Pokémon niet ruilen tijdens het gevecht. Nadat je een zeker punt in het spel hebt bereikt, kun je Windup Energy  krijgen wanneer je Pokémon verslaat. Wanneer je genoeg Windup Energy hebt, kun je op  drukken om de krachtige Hyper Mode voor een beperkte tijd te gebruiken.



### Charge Battle

Stuur een enorme groep van jouw Pokémon tegen legioenen van andere Pokémon. Blijf vlug op  drukken of draai  om de kracht van jouw aanval op te bouwen. Als jouw team sterker is dan de andere groep Pokémon, zul je winnen en naar de volgende groep gaan. Als jouw team zwakker is, zul je de Charge Battle verliezen en zul je je team moeten versterken om het daarna opnieuw te proberen.



# SWITCH MENU

Druk op **X** om het switch menu te tonen. In dit menu kun je jouw huidige Pokémon vervangen of informatie bekijken over de Pokémon in jouw Collection (verzameling).

Opmerking: het spel zal gepauzeerd worden wanneer je het switch menu bekijkt.

## Switch Menu-scherm

De Pokémon in jouw Collection zullen in een lijst getoond worden. Het Power-nummer duidt de totale kracht van elke Pokémon aan. Je kunt je huidige Pokémon ruilen door een Pokémon uit de lijst te selecteren en op **A** te drukken.


Opmerking: als jouw huidige Pokémon aangevallen wordt tijdens het ruilen, zal hij niet geruild worden.



## Filter (filteren) en Sort (sorteren)

Druk op **START** in het switch menu om de lijst van Pokémon te filteren of te sorteren op naam, type, enzovoort.

## Favorites (favorieten)

Je kunt een geselecteerde Pokémon registreren als een van jouw favorieten door in het switch menu op **R** te drukken. Jouw favoriete Pokémon zullen een -symbool hebben en worden bovenaan de lijst na jouw huidig geselecteerde Pokémon getoond.



## Pokémon-info

Druk op **Y** in het switch menu om gedetailleerdere informatie over de geselecteerde Pokémon te zien.

**Power**

**Type**

**Huidige HP / Max HP**

**Info over Moves**

Toont de naam en het type van de bewegingen die geregistreerd zijn voor **A** of voor **B**. Hoe meer ☆-symbolen de beweging heeft, hoe sterker deze is. Bewegingen met extra effecten hebben een ►-symbool.

Opmerking: wanneer het type van de Move past bij het type van de Pokémon, wordt de Move gemarkeerd met een of meer ☆ en is de bijbehorende Power groter dan normaal.



**Effecten van Moves**

Als een Move extra effecten heeft, zullen deze getoond worden.

**Effecten van Special Traits (speciale eigenschappen)**

**Originele Toy Trainer**

De naam die geregistreerd staat in de Mii-maker wordt getoond als de naam van de originele Toy Trainer.

Opmerking: als je nog geen Mii™-personeage hebt gemaakt wordt de gebruikersnaam die ingesteld is op het Nintendo 3DS-systeem getoond.

**Attack / Defense (aanvallen / verdedigen)**

Attack staat voor aanvalskracht en Defense betekent verdedigingskracht. Hoe meer ○-symbolen zij hebben, hoe hoger de aanval- of verdedigingskracht van de Pokémon.

## Special Traits (speciale eigenschappen)

Sommige Pokémon hebben Special Traits. Er zijn veel verschillende soorten Special Traits. Zij hebben effecten zoals het toenemen van de bewegingsnelheid van de Pokémon of een effect op hoe een Move werkt.

Opmerking: namen van Pokémon met Special Traits worden in een andere kleur weergegeven.



# IN DE STEDEN

De steden zijn de beginpunten van jouw avonturen. Je kunt de Launch Pads en tunnels gebruiken om naar verschillende plaatsen te reizen. Steden hebben ook veel verschillende faciliteiten die jou tijdens je reis kunnen helpen.

Opmerking: sommige faciliteiten zijn ook buiten de steden beschikbaar.


Opmerking: naarmate je verder komt in het spel, zullen er steeds meer faciliteiten beschikbaar worden.

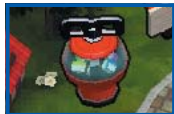
## Glowing Fountain (gloeiende fontein)

Herstelt de HP van al jouw Pokémon, inclusief Pokémon die waren flauwgevallen.





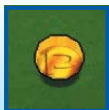
## Move-a-majig (Move-tovenaar)

Je kunt  uitgeven om je huidige Pokémon een willekeurige Move te leren. Als de Pokémon al twee Moves kent, zal je Pokémon er één moeten vergeten voordat het een nieuwe Move kan leren.




## Over

Wanneer je vijanden verslaat of de Battle Royale champion (kampioen) wordt, zullen  verschijnen. Raak deze aan om ze op te rapen. Je kunt  uitgeven bij de Move-a-majig, Move Vendor (Move-handelaar), enzovoort.




## Move Vendor (Move-handelaar)

Je kunt  uitgeven om een specifieke Move aan de huidige Pokémon te leren, mits je Pokémon deze kan leren. Elke Move Vendor verkoopt een unieke Move.



## Move Swapper (Move-verwisselaar)

Je kunt  uitgeven om de Moves die geregistreerd staan op (A) en (B) te verwisselen.





## Collection (verzameling)

Bekijk de informatie over de Pokémon die je hebt ontmoet. Verschillende soorten worden apart geregistreerd. De Pokémon met wie je vrienden bent zijn gemarkeerd.



## Information (informatie)

Bekijk informatie over het spel, zoals hoe lang je hebt gespeeld of hoeveel Pokémon je verslagen hebt. Beweeg naar links of rechts met  of  om tussen de pagina's te schakelen.




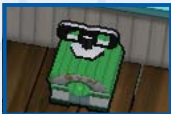
## Tunnel

Bezoek Drillbur, die ervan houdt om op bepaalde plaatsen in het field te slapen. Drillbur zal een tunnel maken die je kunt gebruiken om naar de stad te gaan en weer terug te komen.



## Release Point (vrijlatingspunt)

Laat bevriende Pokémon hier vrij. Druk op **A** om een vinkje te plaatsen bij de Pokémon die je wilt vrijlaten. Als je klaar bent met het selecteren van Pokémon, druk dan op **B** en het bevestigingsbericht zal verschijnen. Selecteer YES (ja) om de Pokémon vrij te laten. Vrijgelaten Pokémon zullen soms als afscheidsgeschenk  achterlaten of een andere Pokémon achterlaten.



## Move School (Move-school)

Bij de Move-school kun je één van je andere Pokémon een Move laten aanleren aan je huidige Pokémon. Selecteer een Move en daarna de Pokémon. Als je klaar bent met het selecteren van Pokémon, druk dan op **B** en het bevestigingsbericht zal verschijnen. Nadat je huidige Pokémon de Move heeft geleerd, zal de andere Pokémon verdwijnen.



## Wachtwoorden invoeren

Prat met Munna in Easterly Town om een wachtwoord in te voeren. Je kunt wachtwoorden invoeren door met de stylus op de cijfers van het toetsenbord te tikken. Als de ingevoerde wachtwoorden kloppen, verschijnen er ergens in het spel nieuwe Pokémon.

Opmerking: wachtwoorden worden onthuld buiten dit spel. Bezoek de officiële website van *Super Pokémon Rumble* ([www.pokemon.com/superrumble/](http://www.pokemon.com/superrumble/)) voor meer details. Houd er rekening mee dat deze dienst kan eindigen zonder voorafgaande kennisgeving.



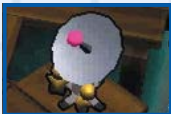
## Two Player (twee spelers)

### Local Play

Deze software maakt het voor jou mogelijk om via Nintendo 3DS Local Play samen met een vriend in verschillende areas te spelen en vrienden te worden met meer Pokémon dan gewoonlijk.

Opmerking: Two-Player modus wordt beschikbaar nadat je de eerste Battle Royale hebt voltooid.

Opmerking: in de Two-Player modus zal het spel niet gepauzeerd worden wanneer het switch menu wordt getoond.



Dit is een uitleg van Nintendo 3DS Local Play.

### Benodigheden

Nintendo 3DS-systeem ..... Een voor elke speler  
Game Card van *Super Pokémon Rumble* ..... Een voor elke speler

### Koppelprocedure

1. Zorg dat alle systemen zijn uitgeschakeld en plaats in elk systeem een Game Card.
2. Zet het systeem aan. Het HOME-menu verschijnt.
3. Tik op het *Super Pokémon Rumble*-pictogram en daarna op OPENEN.
4. Volg nu de instructies op pagina 14-15.

### Hoe je met een vriend kunt spelen

- 1** De host selecteert RECRUIT (rekruteren) en de speler die deelneemt (de gast) selecteert SEARCH FOR A PLAYER (zoeken naar een speler). Wanneer de communicatie slaagt, toont het scherm van de gast de naam van de host. Wanneer de gast de naam van de host selecteert, zullen beide spelers naar de lobby voor Two-Player spelletjes doorgaan. De host gebruikt dan een Launch Pad om een area te selecteren.

Opmerking: je kunt enkel naar areas gaan die je allebei hebt voltooid. Battle Royale arena's, Team Battles en Charge Battles zijn niet beschikbaar.

- 2** Wonder Keys worden gedeeld tussen jou en je vriend. Wanneer de HP van de Pokémon van een vriend 0 bereikt, kun je wat van zijn HP herstellen door er met je huidige Pokémon naast te gaan staan. Zelfs wanneer er geen Wonder Keys over zijn, gaat het spel door zolang de huidige Pokémon van de speler nog steeds HP heeft. Flauwgevallen Pokémon zullen een vriend worden van de eerste speler die hun bereikt. Wanneer je een area hebt voltooid, zul je terugkeren naar de lobby. Als je de Two Player-modus wilt verlaten, ga je naar de End Connection (verbinden verbreken) faciliteit.

### **Gift Exchange (geschenkruil)**

Als jullie beiden het spel hebben voltooid, kunnen jij en jouw vriend Pokémon aan elkaar uitwisselen met behulp van de Gift Exchange in de Two Player-lobby. Pokémon die je weggeeft zullen niet langer in jouw Collection zitten.

### **Shopscope (koop-scoop)**



De Mii-personages van andere spelers kunnen een bezoek brengen aan jouw Toy Shop via StreetPass. Je kunt dan de strijd aangaan met de Toy Pokémon Collection van andere spelers. Om deze functie te kunnen gebruiken moeten alle spelers StreetPass inschakelen voor deze software.

Opmerking: de Shopscope wordt beschikbaar nadat je de eerste Battle Royale hebt voltooid.



#### **StreetPass inschakelen**

1. Zorg dat het systeem is uitgeschakeld en plaats een Game Card in het systeem.
2. Zet het systeem aan. Het HOME-menu verschijnt.




3. Tik op het *Super Pokémon Rumble*-pictogram en daarna op OPENEN.
4. Volg nu de instructies op pagina 16-17.


## Gebruik van StreetPass

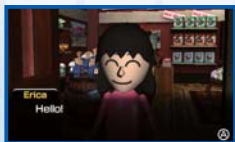
- 1 Wanneer je de Shopscope-faciliteit gebruikt, zal het volgende menu verschijnen. Je kunt StreetPass activeren in het instellingenmenu.

Opmerking: de andere speler moet ook StreetPass op zijn of haar systeem geactiveerd hebben.

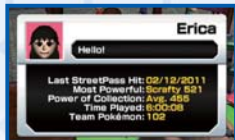


<b>PLAYER CARDS</b> (kaarten van speler)	Bekijk informatie over andere spelers die je passeert en vecht tegen hun Collections.
<b>CHECK TOY SHOP</b> (bekijk de Toy Shop)	Bekijk de huidige klanten. Om een nieuwe klant uit te nodigen naar jouw Toy Shop, selecteer  INVITE A CUSTOMER (nodig een klant uit). Dit kost 10 Play Coins die je verdiend hebt met je Nintendo 3DS-systeem. Je moet ten minste twee Mii-personages op je Nintendo 3DS-systeem hebben om klanten te kunnen uitnodigen.
<b>SETTINGS</b> (instellingen)	Bekijk jouw Collection, gebruik de stylus om jouw begroeting te bewerken en nog veel meer. Je kunt ook StreetPass in- of uitschakelen.
<b>RETURN TO TOWN</b> (keer terug naar de stad)	Verlaat de Toy Shop en keer terug naar de stad.

- 2 Wanneer StreetPass succesvol is, kunnen klanten jouw Toy shop bezoeken en daar winkelen. Je zult  ontvangen wanneer ze bij je langkomen!



- 3** Zodra klanten jouw Toy Shop hebben bezocht, kun je informatie over hen bekijken door PLAYER CARDS te selecteren in het Toy Shop-menu. Selecteer een kaart door op **A** te drukken, om de Collection (verzameling) van een klant te bekijken. Je kunt dan tegen zijn of haar Pokémon vechten.



Opmerking: er kunnen 30 Player Cards opgeslagen worden. Naarmate je meer spelers ontmoet, zullen oudere Cards weggegooid worden, te beginnen met de oudste. Om te voorkomen dat ze worden weggegooid kun je ze beveiligen door op **R** te drukken.

- 4** Wanneer je een gevecht tegen een klant wint, zul je zijn of haar Pokémon kunnen lenen. Deze Pokémon zal verschijnen aan de ingang van een area als een Helper Pokémon en je helpen tijdens jouw avontuur. De Pokémon zal vertrekken wanneer je de area hebt voltooid.



## StreetPass uitschakelen

### In de systeeminstellingen:

Om StreetPass uit te schakelen ga je naar de systeeminstellingen en kies je GEHEUGENBEHEER, gevolgd door StreetPass-BEHEER.

Tik op het pictogram voor deze software en kies vervolgens StreetPass UITSCHAKELEN.

Opmerking: je kunt de StreetPass-functie beperken door middel van de functie voor ouderlijk toezicht. Kijk in de handleiding voor meer informatie.

### In het spel:

Selecteer StreetPass SETTINGS onder SETTINGS in het Toy Shop-menu. Wanneer je op **A** drukt, zul je "Deactivate StreetPass for Super Pokémon Rumble? (Deactiveer StreetPass voor Super Pokémon Rumble?)" te zien krijgen. Selecteer YES (ja) om de StreetPass-communicatie te stoppen.

## **⚠ 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.

## Opslagfunctie

Deze softwaretitel heeft een opslagfunctie waarmee gegevens en spelvoortgang worden 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".



## 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 verder speelt.
- 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 verder speelt.
- 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.

