

1 Belangrijke informatie

Basisinformatie

2 Informatie delen

3 Ouderlijk toezicht

Inleiding

4 Verhaal en personages

5 Om te beginnen

6 Gegevens opslaan en wissen

Speluitleg

7 Besturing

8 Vaardigheden overnemen

Verhaalstand

9 Kaartenschermb

10 Het spel spelen

11 Spelschermb

12 Objecten in een level

13 Voorwerpen

14 Overige voorwerpen

Minigames

15 Kirby Fighters

16 Tegen je vrienden strijden

17 Dedede's Drum Dash

StreetPass

18 StreetPass

Ondersteuning

19 Contactgegevens

1

Belangrijke informatie

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je deze software gebruikt. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding te lezen en aan hen uit te leggen.



Lees voor het spelen ook de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem voor meer informatie en tips om meer plezier met deze software te hebben.

- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" betrekking op zowel het Nintendo 3DS™-systeem als het Nintendo 3DS™ XL-systeem.

Gezondheids- en veiligheidsinformatie

BELANGRIJK

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Raak in het HOME-menu  aan, gevolgd door OPENEN en lees elk onderdeel zorgvuldig door. Druk als je klaar bent op  HOME om terug te keren naar het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het

hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

In het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie" in de Nintendo 3DS-handleiding vind je tevens voorschriften over draadloze communicatie en online spelen.

Taalkeuze

De taal in de software is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. De software 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 de software. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in de software Engels als taal gebruikt. Lees de elektronische handleiding van de systeeminstellingen voor meer informatie over het instellen van de taal.

Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Duitsland):

www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australië):

www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):

www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Deze software (inclusief alle bijbehorende digitale content of documentatie die je downloadt of gebruikt) wordt door Nintendo uitsluitend gelicenseerd voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik op je Nintendo 3DS-systeem. Jouw gebruik van netwerkdiensten voor deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

Deze software is beveiligd tegen kopiëren om de reproductie en het kopiëren van content te verhinderen.

Je Nintendo 3DS-systeem en de software zijn niet ontworpen voor gebruik met bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software, of gebruik in

combinatie met ongeoorloofde apparatuur.

Nadat het Nintendo 3DS-systeem of de software is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je Nintendo 3DS-systeem, tot gevolg hebben dat je Nintendo 3DS-systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen.

©2014 HAL Laboratory, Inc. /
Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-BALP-00

Onder content van gebruikers vallen onder andere berichten, Mii-personages, afbeeldingen, foto's, video, audio en QR Code-afbeeldingen die door gebruikers zijn gemaakt.

Content van gebruikers uitwisselen

Hieronder vind je algemene voorzorgsmaatregelen voor het uitwisselen van content met andere gebruikers. Welke content kan worden uitgewisseld, verschilt per softwaretitel.

- Geüploade content is mogelijk zichtbaar voor andere gebruikers. De content kan ook worden gekopieerd, gewijzigd en verder worden verspreid door anderen. Zodra content is verstuurd, kun je deze niet meer wissen en het gebruik ervan niet beperken, dus wees voorzichtig.
- Alle geüploade content kan zonder waarschuwing worden verwijderd. Nintendo kan content die als ongepast wordt beschouwd, ook verwijderen of verbergen.
- Houd rekening met het volgende als je content uploadt of content maakt om te uploaden:
 - Voeg geen informatie toe

waardoor jij of anderen kunnen worden herkend, zoals namen, e-mailadressen, adressen of telefoonnummers.

- Voeg geen informatie toe die schadelijk of beledigend kan zijn voor anderen, of die anderen in verlegenheid kan brengen.
- Schend geen rechten van anderen. Gebruik geen content van anderen of content waarop anderen zijn afgebeeld (foto's, afbeeldingen, video's) zonder hun toestemming.
- Voeg geen illegale content of content die illegale activiteiten ondersteunt, toe.
- Voeg geen content toe die de publieke moraal schendt.

Je kunt bepaalde functies van deze software beperken via de onderstaande instellingen in het ouderlijk toezicht.

◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie over het ouderlijk toezicht.

● StreetPass

Beperkt het versturen/ontvangen van sleutelhangers (p. 13), ranglijstinformatie en verbeteringen aan de hulp-ster (p. 14) via StreetPass™.



Kirby's nieuwste avontuur speelt zich af in Floralia. Taranza heeft King Dedede ontvoerd en het is aan jou om hem te redden! Baan je een weg door het spel terwijl je vijanden verslaat, en valstrikken en andere gevaren ontwijkt.



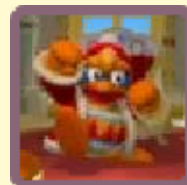
★ Kirby

Onze held die vrijwel alles in zijn weg opslokt! Gebruik je overgenomen vaardigheden (p. 8) om je te helpen in je tocht door Floralia.



★ King Dedede

De zelfbenoemde koning van Dromenland en aartsvijand van Kirby. Wat is deze keer zijn rol?





★ Taranza

Hij kwam vanuit het niets en griste King Dedede weg. De man en zijn motieven zijn gehuld in een nevel van mysterie.



5 Om te beginnen

De eerste keer dat je speelt, wordt je gevraagd de StreetPass-instellingen van deze software te configureren. Alle volgende keren wordt deze stap overgeslagen en ga je direct door naar het titelscherm. Druk op (A) om door te gaan naar het bestandskeuzeschermb.



★ Besturing in het menu

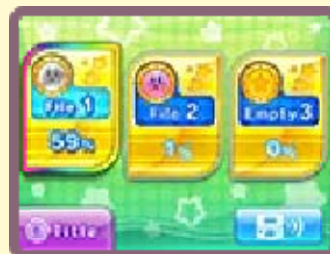
Navigeren door menu's	+ / ○
Bevestigen	(A)
Annuleren	(B)

◆ Je kunt ook het touchscreen gebruiken.



Bestandskeuzeschermb

Kies een bestand met de naam EMPTY (leeg) om een nieuw spel te beginnen, of kies een bestand met een reeds opgeslagen spel om dat spel voort te zetten. Na het kiezen van een bestand ga je door naar het spelstandkeuzeschermb.





Spelstandkeuze- scherm

Kies een spelstand of menu-optie. Er komen meer spelstanden en menu-opties beschikbaar naarmate je verder komt in het spel.



- ◆ Je ziet ● op het STORY MODE-icoon als je StreetPass-gegevens hebt ontvangen.



★ STORY MODE (verhaalstand) (p. 9-14)

Ga op avontuur door de velerlei gebieden en levels (p. 10) van Floralia.



★ KIRBY FIGHTERS (Kirby Knokkers) (p. 15-16)

Vecht als en tegen Kirby in een van zijn vele vormen. Strijd tegen computergestuurde tegenstanders of daag via Local Play of Download Play maximaal drie andere spelers uit tot een gevecht.



★ DEDEDE'S DRUM DASH (Dedede's Daverende Drumloop) (p. 17)

Stuiter op het ritme van de muziek van trommel naar trommel om de levels te doorlopen.



★ Overig



Bekijk de sleutelhangers die je hebt verzameld (p. 13).



Bekijk vrijgespeelde tussenfilmpjes en de aftiteling.



Opgeslagen gegevens (p. 6) wissen.





Gegevens opslaan

Je spel, inclusief elke zonnesteen, (p. 9) die je hebt verzameld, wordt automatisch opgeslagen als je een level hebt voltooid.

- ◆ Het aantal resterende levens, de hoeveelheid sterren die je hebt verzameld, de huidige overgenomen vaardigheid die je gebruikt en het voorwerp in de hulp-ster worden niet opgeslagen als je stopt met spelen.



Gegevens wissen

Kies in het spelstandkeuzeschermb voor  om je gegevens te wissen.

- ◆ **Eenmaal gewiste gegevens kunnen niet worden teruggehaald, dus wees voorzichtig**

- Zet het systeem niet uit, start het niet opnieuw op en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat, en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens 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 de software of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.



Je kunt Kirby besturen met  of .

Lopen



Sprinten

Druk tweemaal op  of 

Bukken



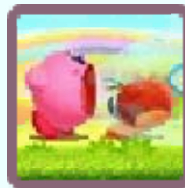
Springen



Opzuigen



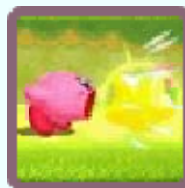
Kirby bewaart opgezogen vijanden en blokken in zijn mond.



Uitblazen

 (als je een vijand of een blok hebt opgezogen)

Blaas een sterprojectiel uit.



Opslokken

⊕ (als je een vijand of een blok hebt opgezogen)

Slok bepaalde vijanden op om hun vaardigheid over te nemen (p. 8).

Glijden

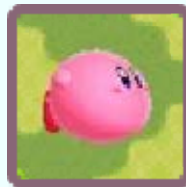
⊕ + Ⓐ



Zweven

Houd Ⓐ ingedrukt of druk herhaaldelijk op Ⓐ als je in de lucht bent.

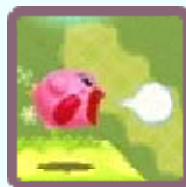
Neem diep adem en zweef vrijelijk door de lucht.



Luchtwolkje uitademen

Ⓑ (als je zweeft)

Adem een luchtwolkje uit. Je stopt met zweven als je dit doet.



Huidige overgenomen
vaardigheid verwijderen

⊗ / DROP ABILITY (vaardigheid
verwijderen)

Hulp-ster gebruiken (p. 14)

Ⓨ / Tik op 🗑️ (het voorwerp in
de hulp-ster kan verschillen)

Werp het gedragen voorwerp
(p. 14)

Ⓑ

Afweren

Ⓛ / Ⓡ

Beschermt je tegen
de meeste
vijandelijke aanvallen.

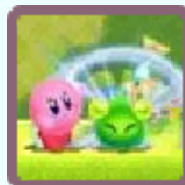


Ontwijken

Ⓛ / Ⓡ + ⬇️ (als je op de grond
bent)

Ⓛ / Ⓡ (als je springt)

Draai om je as om
vijandelijke aanvallen
te ontwijken.



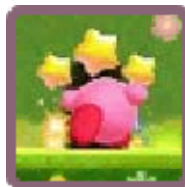
Zwemmen

⬇️ + Ⓐ (als je onder water
bent)

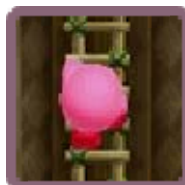
Luchtbel uitademen

Ⓑ (als je onder water bent)

Deuropening doorgaan



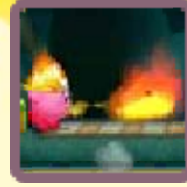
Ladder op-/afklimmen



Schatkist openen



Slok bepaalde vijanden op om hun vaardigheid over te nemen. Gebruik deze vaardigheden om andere vijanden te verslaan en langs bepaalde obstakels te komen.



- ◆ Je kunt ook vaardigheden overnemen via bollen (p. 13).

Een uitgebreide lijst van bewegingen die je met een vaardigheid kunt doen, is te vinden in het pauzescherm (p. 10).



Huidige overgenomen vaardigheid verwijderen

Druk op ⊗ of tik op DROP ABILITY om je huidige vaardigheid niet langer te gebruiken. Een verwijderde vaardigheid stuitert voor korte duur rond als een ster. Als je de ster opzuigt voordat deze verdwijnt, kun je de vaardigheid opnieuw gebruiken.



- ◆ Je kunt je huidige vaardigheid verliezen als je teveel schade oploopt.

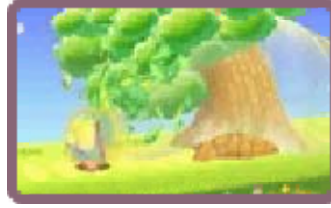


Meerdere vijanden opslokken


Als je twee of meer vijanden met elk een andere vaardigheid opslokt, wordt er willekeurig bepaald welke vaardigheid je krijgt. Druk op Ⓐ of Ⓑ om de vaardigheid te kiezen.

Hypernova

Pak het mirakelfruit (p. 13) op voor de hypernova-



vaardigheid. Dit fruit verbetert je zuigkracht waardoor je veel grotere objecten kunt opzuigen en bepaalde zware objecten kunt verplaatsen. Alle grote voorwerpen die vijanden naar je werpen kunnen worden opgezogen en uitgeblazen.

- ◆ Gebruik  om te bewegen tijdens het opzuigen.
- ◆ Het is niet mogelijk om vaardigheden over te nemen terwijl je in het bezit bent van de hypernova-vaardigheid.
- ◆ Na het voltooien van een gebied verlies je de hypernova-vaardigheid. Je krijgt je vorige vaardigheid weer terug.

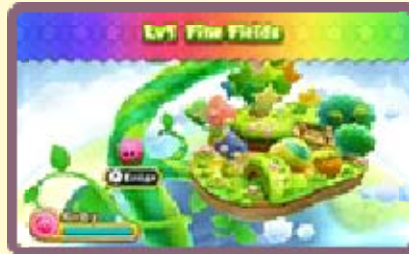


Kies het gebied en het level dat je wilt spelen. Elk gebied bestaat uit meerdere levels met als afsluiter het eindbaaslevel. Versla de eindbaas om toegang te krijgen tot het volgende gebied.



Wereldkaart- schermb

Kies een gebied om naar het gebiedkaart-schermb te gaan.



Gebiedkaart- schermb

Kies een level om naar het spelschermb (p. 11) te gaan.



1 Aantal verzamelde zonnestenen/aantal zonnestenen in huidig gebied

2 Totaal aantal zonnestenen in level

Zonnestenen die je niet hebt verzameld, zijn grijs.

3 KEYCHAINS (sleutelhangers)

4 SUN STONES (zonnestenen)

Tik op dit pictogram om je verzameling zonnestenen te bekijken.

Zonnestenen

Deze liggen verspreid en verborgen door de levels. Je moet een bepaald aantal zonnestenen verzamelen om het eindbaaslevel te ontgrendelen. Verzamel er zoveel je kunt om extra levels vrij te spelen.



Doorloop elk level en versla de vijanden die op je pad verschijnen.



Bepaalde obstakels kun je alleen achter je laten door van de voorgrond naar de achtergrond en vice versa te gaan. Houd je ogen goed open voor 3D warp-sterren!

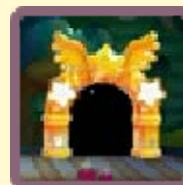
★ 3D warp-sterren

Spring op een 3D warp-ster om te wisselen tussen de voor- en achtergrond. Sterren met een oranje kern laten je onbeperkt heen en weer reizen, sterren zonder oranje kern kun je maar een keer gebruiken.



★ Levels voltooien

Loop de deuropening op het eind van elk level door om het level te voltooien en het bonusspel te beginnen.



★ Bonusspel

Druk op **A** om de krachtmeter te stoppen.

Hoe voller de krachtmeter is, hoe verder

Kirby zweeft. De voorwerpen (p. 13) die je krijgt zijn afhankelijk van de afstand die Kirby aflegt.

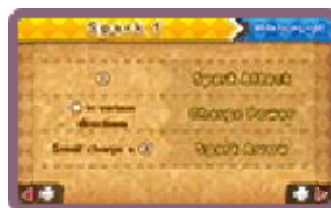


★ Levens verliezen en speleinde

Als je levensenergiemeter (p. 11) helemaal is leeggelopen of als je in een gat valt, verlies je een leven en ga je terug naar het laatste controlepunt. Het spel is ten einde als je geen levens meer hebt.

Pausescherm

Druk op **START** of tik op **PAUSE** (pauzeren) om het



pauzescherm te tonen. Hier vind je een lijst met bewegingen voor de huidige overgenomen vaardigheid. Kies **EXIT STAGE** (level verlaten) om het level te verlaten.





Over het spelscherm



1 Levensenergiemeter

Loopt leeg als je schade oploopt door vijanden of andere gevaren.

2 Huidige overgenomen vaardigheid

3 Resterend aantal levens

4 Aantal verzamelde sterren (p. 13)

5 Zonnestenen in huidig level

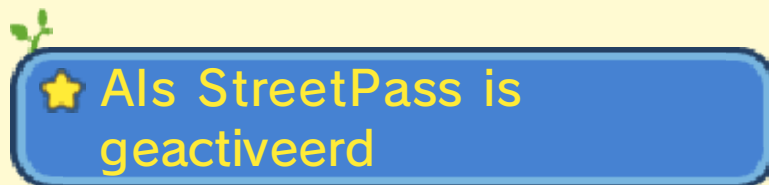
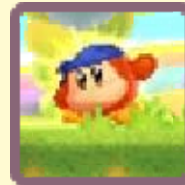
6 Huidige hulp-ster (p. 14)

Tik hierop om het voorwerp te gebruiken.

- ◆ Je kunt maximaal een hulp-ster bij je dragen.



Verschijnt op bepaalde locaties en werpt een hulp-ster je kant op.



Als je StreetPass hebt geactiveerd, wordt het spel op de volgende manieren aangepast:

Verbeteringen aan voorwerpen

Als je een andere StreetPass-gebruiker met dezelfde software passeert, verbetert het voorwerp in de hulp-ster de volgende keer dat je Bandana Waddle Dee tegenkomt in een level gemarkeerd met ●.

Sleutelhangers ontvangen

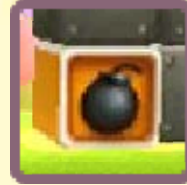
Als je een andere StreetPass-gebruiker met dezelfde software passeert, krijg je een exemplaar van een van zijn sleutelhangers de volgende keer dat je Bandana

Waddle Dee tegenkomt in een level gemarkeerd met ●.



★ Bomblok

Dit blok en alles dat zich in de buurt bevindt, explodeert als het wordt vernietigd.



★ Schakelaar

Activeer hem door erop te slaan of hem aan te raken. Met het activeren van schakelaars kun je verschillende dingen doen, bijvoorbeeld het openen van deuren.



★ Kanon

Steek de lont aan door een "vurige" vaardigheid te gebruiken en klim er dan snel in!



★ Warp-ster

Gebruik deze om naar nieuwe delen in een gebied te reizen.






Speciale objecten in een level

Kantel je systeem als wordt getoond om de speciale objecten in een level te bewegen.



- ◆ Als de beweging die je met het systeem maakt niet correspondeert met wat er op het scherm gebeurt, kan het zijn dat er sprake is van een incorrecte uitlijning. Houd het systeem recht en tik op  om dit probleem te verhelpen.

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.

Het spel heeft veel meer objecten in een level voor je in petto!



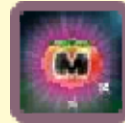
★ Voedsel

Vult je levensenergiemeter aan.



★ Maxim-tomaat

Vult je levensenergiemeter volledig aan.



★ Puntenster

Verzamel 100 sterren voor een extra leven. Het aantal sterren dat je krijgt, is afhankelijk van de kleur van de puntenster.



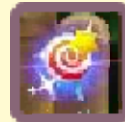
★ 1-UP

Geeft je een extra leven.



★ Onkwetsbaarheidssnoep

Voor een korte tijd loop je geen schade op.



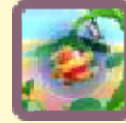
★ Bollen

Krijg de vaardigheid van de bol die je overneemt.



★ Mirakelfruit

Dit geeft je de hypernova-vaardigheid.



★ Sleutelhanger/zeldzame sleutelhanger

Voltooi een level met deze in je bezit en ze worden toegevoegd aan je sleutelhangerverzameling.



Sleutelhangerverzameling

Bekijk en inspecteer de sleutelhangers die je hebt verzameld. Je kunt drie speelmunten inruilen voor een sleutelhanger.



- ◆ Je kunt per level vijf keer speelmunten inruilen tegen sleutelhangers. Voltooi een level om opnieuw te ruilen.
- ◆ Raadpleeg de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie over speelmunten.





Hulp-sterren

Bevat een voorwerp dat je levensenergie aanvult.



Oplevingstomaat

Is te vinden in hulp-sterren. Het vult je levensenergiemeter compleet aan.



- ◆ Tik op het icoon om je levensenergiemeter aan te vullen.
- ◆ Als je een level voltooit zonder dit voorwerp te gebruiken, dan verandert het in een Maxim-tomaat.

Bandana Waddle Dee schenkt je dit voorwerp als je er vier keer of vaker niet in geslaagd bent een baas te verslaan.

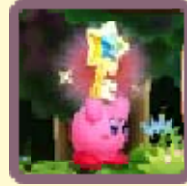


Voorwerpen die je draagt

Pak deze op en draag ze met je mee.

★ Sleutel

Deze ontgrendelen gesloten deuren.



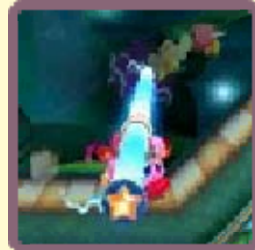
★ Tijdbom

Bepaalde blokken kunnen alleen met dit voorwerp worden vernietigd. De tijd begint te lopen zodra de bom is opgepakt, dus wees snel en maak je uit de voeten voordat hij ontploft.



★ 3D-laser

Deze laser is zo sterk dat hij vanaf de voorgrond de achtergrond kan bereiken en vice versa. Gebruik hem om vijanden te verslaan en om schakelaars te activeren.



In het spel kun je zelfs nog meer voorwerpen tegenkomen!



Vecht als Kirby in zijn verschillende vormen. Er zijn drie verschillende spelstanden.



SINGLE PLAYER (spel voor een speler)	Win zo snel mogelijk zeven gevechten.
MULTI- PLAYER (spel voor meerdere spelers)	Vecht tegen je vrienden (p. 16).
TRAINING (oefenen)	Oefen tegen computerge- stuurde tegenstanders. Bepaal de vaardigheid en de kracht van je tegenstanders voor de best mogelijke training.

★ Spelerinstellingen

Stel hier de kracht en vaardigheden van de spelergestuurde en computergestuurde



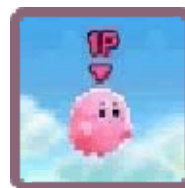
tegenstanders in. Dit scherm verschijnt in de spelstanden MULTIPLAYER en TRAINING.

✿ Optiemenu

De speler die de groep is gestart kan door op (Y) te drukken het optiemenu tevoorschijn halen. In dit menu kan hij verschillende instellingen aanpassen, zoals hoe vaak voorwerpen verschijnen en of GHOST KIRBY (spook-Kirby) is ingeschakeld.

Spook-Kirby

Als je spook-Kirby inschakelt, stopt de strijd niet als je verslagen bent.



Vecht door als spook-Kirby en val een levende tegenstander aan om terug tot leven te komen!



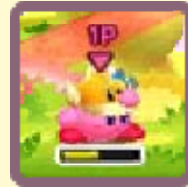
Regels

Gebruik je overgenomen vaardigheid en de voorwerpen die verschijnen terwijl je de strijd aangaat met andere Kirby's. De Kirby die als laatste overblijft, heeft gewonnen.



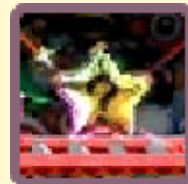
★ Afweren

Houd de afweerknop ingedrukt en de afweermeter verschijnt. Deze meter loopt leeg zodra je je afweert. Als de meter is leeggelopen, kun je voor korte duur niet bewegen.



★ Actiester

Deze kunnen verschijnen tijdens de knokpartij. Raak ze aan voordat ze verdwijnen en zie wat er gebeurt!



- ◆ Een aantal voorwerpen die je levensenergie aanvullen kunnen het veld invallen.
- ◆ Alle tegenstanders kunnen in een diepe slaap vallen.
- ◆ ... of er gebeurt iets compleet anders!





KIRBY FIGHTERS-gevechten

Je kunt tegen maximaal drie andere spelers spelen. Als elke speler een exemplaar van



de software heeft, kan er gespeeld worden via Local Play. Anders kun je de strijd met elkaar aangaan via Download Play.



★ Benodigdheden:

- Eén Nintendo 3DS-systeem per speler
- Minimaal één exemplaar van de software



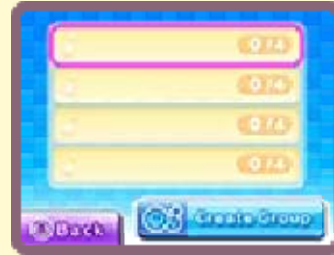
Local Play

Vorm een groep en wacht op andere spelers of doe mee met een reeds bestaande groep.



★ Een groep vormen

- 1 Kies in het spelstand-scherm voor KIRBY FIGHTERS gevolgd door MULTIPLAYER en CREATE GROUP (groep vormen).
- 2 Zodra de namen van de andere spelers in de lijst staan, kies je START (starten).



★ Meedoen met een groep

Kies in het spelstandschermscherm voor KIRBY FIGHTERS gevolgd door MULTIPLAYER. Kies vervolgens de groep bij wie je wilt aansluiten.



Download Play

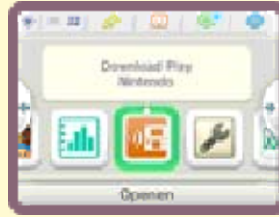
Doe mee met een groep om het gevecht te beginnen.

- ◆ Als je speelt via Download Play zijn er minder opties beschikbaar.



★ Meedoen met een groep

- 1 Raak het Download Play-pictogram in het HOME-menu aan en kies vervolgens OPENEN.



- 2 Raak het Nintendo 3DS-logo aan en tik vervolgens op het pictogram van deze software.
 - 3 Wacht tot het spel begint.
- ◆ Mogelijk moet je een systeemupdate uitvoeren. Volg daarvoor de instructies op het scherm.

Als het niet lukt om tijdens de systeemupdate verbinding te maken, voer dan de update uit via de systeeminstellingen.

Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie over systeemupdates.

- ◆ Tijdens het gebruik van Local Play of Download Play met deze software gaat het Nintendo 3DS-systeem niet in de slaapstand, zelfs niet wanneer het systeem is gesloten.



Stuiter King
Dedede over de
drums naar de
eindstreep. Tik in
het



levelkeuzescher
m op TUTORIAL (uitleg) voor een
meer gedetailleerde uitleg over het
spel en de besturing.






Het uitwisselen van sleutelhangers en ranglijstinformatie (StreetPass)

Als je een andere StreetPass-gebruiker passeert, wordt ranglijstinformatie uitgewisseld en krijg je een exemplaar van een sleutelhanger die hij heeft verzameld de volgende keer dat je Bandana Waddle Dee tegenkomt.

- ◆ De mogelijkheid tot het uitwisselen van ranglijstinformatie komt beschikbaar als er bepaalde voortgang is geboekt.
- ◆ Om met behulp van deze functie te communiceren moeten alle spelers StreetPass op hun Nintendo 3DS-systemen hebben ingeschakeld voor deze software.



StreetPass inschakelen/ uitschakelen

Tik in het bestandskeuzescherf op  om StreetPass in of uit te schakelen.



Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:
www.nintendo.com

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar:
support.nintendo.com