

1 Belangrijke informatie

Basisinformatie

2 Inleiding

3 Besturing

4 Om te beginnen

5 Je spel opslaan

Op avontuur gaan

6 Wereldkaart

7 Levelschermb

8 Levelvoortgang

9 Puzzels

10 Stickers verzamelen

11 Gevechten

Ondersteuning

12 Contactgegevens

1

Belangrijke informatie

Bedankt dat je hebt gekozen voor PAPER MARIO™: STICKER STAR voor Nintendo 3DS™.

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

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je begint met spelen. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding zorgvuldig 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  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.

Delen van informatie

Upload, verstuur en wissel geen content uit die illegaal of aanstootgevend is, of de rechten van anderen schendt, wanneer je content deelt met andere gebruikers. Voeg geen persoonlijke informatie toe en zorg dat je over de benodigde rechten en toestemming van derden beschikt.

Taalkeuze

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 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

COB (Australië):
www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):
www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Wanneer je deze software (inclusief mogelijk daartoe behorende digitale content of documentatie) downloadt of gebruikt, en de bijbehorende kosten hebt betaald, ontvang je een persoonlijke, beperkte, niet-exclusieve, herroepbare licentie om deze software te gebruiken op je Nintendo 3DS-systeem. Het gebruik van 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 distributie is niet toegestaan. Je Nintendo 3DS-systeem en deze software zijn niet bedoeld om te worden gebruikt in combinatie met ongeoorloofde apparatuur of niet-gelicenseerde accessoires. Dergelijk gebruik is mogelijk illegaal, maakt de garantie ongeldig en maakt inbreuk op je verplichtingen onder de gebruikersovereenkomst. Het gebruik van dergelijke apparatuur of accessoires kan bovendien leiden tot letsel bij jezelf of anderen en kan je Nintendo 3DS-systeem en de daarmee samenhangende diensten beschadigen en/of minder goed laten functioneren. Nintendo (en door Nintendo gelicenseerde partijen of distributeurs) is niet verantwoordelijk voor enige schade of verlies als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur of niet-gelicenseerde accessoires.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen. Het bezit van dit document biedt je geen licentie of ander

eigendomsrecht op dergelijk materiaal.

Nintendo respecteert de intellectuele eigendommen van anderen en vraagt leveranciers van Nintendo 3DS-software om hetzelfde te doen. In overeenstemming met de Digital Millennium Copyright Act in de VS, de richtlijn inzake elektronische handel in de EU en andere van toepassing zijnde wetgeving hebben we een beleid ingevoerd waarbij we Nintendo 3DS-software, indien we het nodig achten, verwijderen als deze de intellectuele eigendomsrechten van anderen lijkt te schenden. Als je denkt dat je intellectuele eigendomsrechten worden geschonden, kijk dan op de volgende website om ons volledige beleid te bekijken en je te informeren over de rechten die je hebt: ippolicy.nintendo-europe.com

Consumenten in Australië en Nieuw-Zeeland kunnen kijken op: support.nintendo.com

© 2012 Nintendo Co., Ltd.
Program ©2012 Nintendo Co., Ltd. /
INTELLIGENT SYSTEMS

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

CTR-P-AG5P-EUR



In PAPER MARIO: STICKER STAR bestuur je de held, Mario, terwijl hij stickers gebruikt om vijanden te bestrijden en puzzels op te lossen tijdens een spannend avontuur.



Besturing op de wereldkaart

Bewegen	○
Stickeralbum openen/sluiten	⊗
Sticker-details bekijken	Ⓨ (als het album geopend is)
Pagina omslaan	Ⓛ/Ⓡ (als het album geopend is)
Terug naar het titelscherm	START

Besturing in een dorp of level

Bewegen	○
Springen	Ⓐ
Een sticker loshalen	Ⓐ ingedrukt houden (in de buurt van een sticker)
Paperisation	Ⓨ

Een 'scrap' (knipsel) of sticker plakken	Tijdens 'paperisation': <input checked="" type="radio"/> Kies een knipsel of sticker <input type="radio"/> Beweeg naar de juiste plek <input checked="" type="radio"/> Plakken <input type="radio"/> Gladstrijken
Met de hamer slaan	<input checked="" type="radio"/> B
Met Kersti praten	<input type="radio"/> L
Een bord lezen	<input checked="" type="radio"/> (als je voor een bord staat)
Stickeralbum openen/sluiten	<input checked="" type="radio"/> X
Een voltooid level verlaten	<input type="button" value="START"/>

Besturing tijdens een gevecht

Actie uitvoeren	<input checked="" type="radio"/> (terwijl je aanvalt of verdedigt)
De Battle Spinner gebruiken	<input checked="" type="radio"/> X
Pagina omslaan	<input type="radio"/> L / <input type="radio"/> R
Sticker-details bekijken	<input checked="" type="radio"/> Y

Overige besturing

Bevestigen	Ⓐ
Annuleren	Ⓑ
Voorwerp in het menu kiezen	+ / Ⓞ

- ◆ Sommige handelingen, zoals het kiezen van een voorwerp in het menu of het sorteren van stickers (zie pag. 10), kunnen verricht worden met behulp van het touchscreen.
- ◆ Sommige handelingen kun je pas uitvoeren naarmate je verder komt in het spel.

Begin een nieuw spel door NEW (nieuw) te kiezen, of speel verder waar je gebleven bent door een opgeslagen spel te kiezen.



Spelbestanden kopiëren

Kies COPY (kopiëren) om het bestand te kopiëren.

Wissen

Kies ERASE (wissen) om bestanden een voor een te wissen.

- ◆ Gegevens die gewist zijn kunnen niet worden teruggehaald, dus wees hier voorzichtig mee.

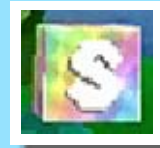
Je voortgang opslaan

Je voortgang wordt automatisch opgeslagen wanneer je terug naar de wereldkaart gaat.



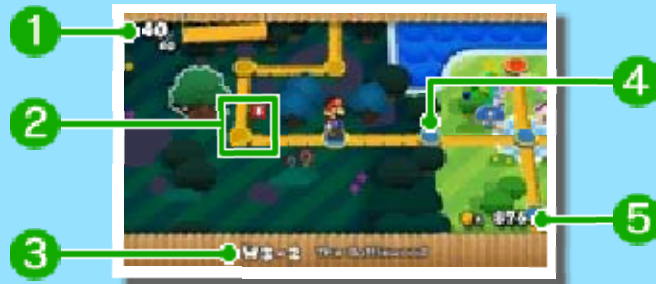
Opslaan in het spel

Spring tegen een opslagblok aan terwijl je in een level of dorp bevindt, om op te slaan. Om vanaf het opslagblok verder te spelen, kies je het dorp of het level waar je voor het laatst je spel opgeslagen hebt.



- Zet het systeem niet uit 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 het spel of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.

Beweeg Mario en kies een level om te spelen.



① Mario's HP (hartpunten)

Huidige HP/Maximale HP.

② Locatie waar je voor het laatst je voortgang opgeslagen hebt.

Een rode vlag geeft aan dat je je spel op de wereldkaart hebt opgeslagen; een gele vlag geeft aan dat je je spel in een level of dorp hebt opgeslagen.

③ Levelnaam

④ Level

De kleur is afhankelijk van het soort level en de mate waarin het level is voltooid.



Level niet voltooid
(zie pag. 8).



Nog tenminste één Comet
Piece (komeetstukje) te
verzamelen.



Level voltooid of neutraal
gebied.

⑤ Aantal munten



1 Bord

Borden kunnen handige tips en informatie bevatten.

2 Sticker

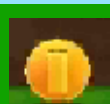
Verzamel stickers en gebruik ze in gevechten, tijdens 'paperisation', enzovoort.

3 Toad

Praat met Toads als je tips of hulp nodig hebt.

4 Munten

Verzamel munten om stickers te kopen en de Battle Spinner (zie pag. 11) te gebruiken. Hoe groter de munt, hoe meer deze waard is.



Eén munt waard.



Vijf munten waard.




Tien munten waard.

5 Vijand

Bots tegen een vijand aan om een gevecht te beginnen (zie pag. 11).

Met Kersti praten

Druk op  tijdens het spelen om met Kersti te praten en tips te krijgen.



Superster

Pak een superster om tijdelijk onoverwinnelijk te worden en vijanden uit te schakelen zonder een gevecht te beginnen.



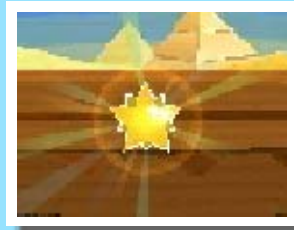
Levels voltooien

Je moet aan bepaalde voorwaarden voldoen om levels en werelden te voltooien.



Doel

Pak een komeetstukje om een level te voltooien.




- ◆ Zodra je ze allemaal verzameld hebt, kun je tijdens een volgend bezoek op **START** drukken om naar de wereldkaart terug te keren.



Bazen verslaan

Versla de baas in het laatste level van een wereld en verdien een Royal Sticker (zie pag. 10) om de wereld te voltooien.

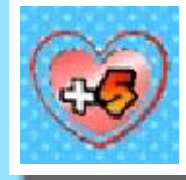
HP herstellen

Pak een  om Mario's HP te herstellen.



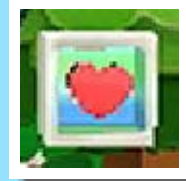
HP-plushartje

Een HP-plushartje zorgt ervoor dat je maximale HP met vijf punten omhoog gaat. Je huidige HP wordt tevens volledig hersteld. Je kunt ook HP-plushartjes verdienen door opdrachten te voltooien.



HP-blok

Spring tegen een HP-blok in een level of dorp aan om Mario's HP volledig te herstellen.



Game over

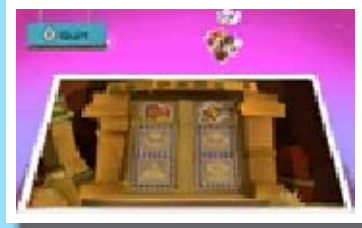
Mario verliest HP als hij in een level wordt geraakt door een voorwerp dat door een vijand wordt gegooid, als hij tijdens een gevecht wordt aangevallen, als hij wordt vergiftigd, enzovoort. Wanneer zijn HP nul bereikt, is het spel afgelopen ('game over') en zal je terugkeren naar het titelscherm.

- ◆ Het spel is ook afgelopen als Mario in stromend zand wegzakt (zie pag. 9) of als hij buiten het level terechtkomt.



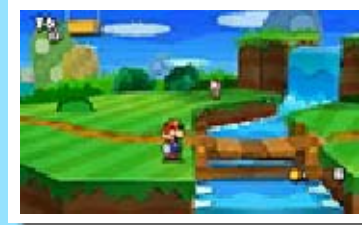
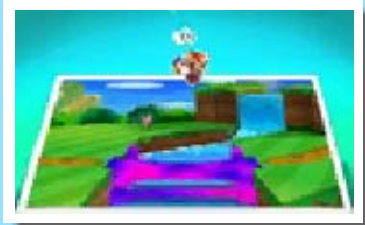
'Paperisation'

Druk op **Y** om het level in een vel papier te veranderen, zodat je er stickers en knipsels op kunt plakken (zie pag. 10). Dit helpt je bij het oplossen van puzzels.



Voorbeeld van 'paperisation'

Gebruik het houten brugknipsel om een brug te laten verschijnen. Je kunt zo de rivier oversteken.



Valstrikken

Er zijn een heleboel valstrikken die je in het spel kunt tegenkomen. Hieronder vind je enkele voorbeelden.

Scherpe punten

Als Mario een van deze scherpe punten aanraakt, loopt hij schade op.





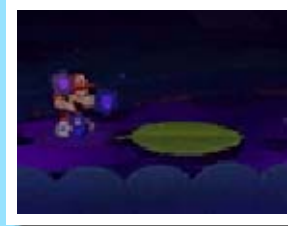
Stromend zand

Mario zinkt langzaam weg terwijl hij meegesleurd wordt. Blijf springen om de overkant te bereiken.



Vergiftigd water

Mario loopt schade op als hij zich in vergiftigd water bevindt. Ook verliest hij daardoor HP tijdens gevechten.



Je kunt stickers tijdens een gevecht en tijdens 'paperisation' gebruiken.

Stickersoorten

Battle Stickers (gevechtsstickers)	Stickers die je in het heetst van de strijd gebruikt.
Thing Stickers (dingstickers)	'Dingen', zoals scharen, zijn over de levels verspreid. Je kunt ze in stickervorm gebruiken tijdens gevechten of bij 'paperisation'.
Royal Stickers (koninklijke stickers)	Versla bazen om koninklijke stickers te verdienen.

Scraps (knipsels)

Deze heb je nodig om levels te voltooien. Gebruik ze tijdens 'paperisation'.

Stickeralbum

Bekijk Mario's stickers, spelvoortgang, enzovoort. Gebruik de tabs onderaan om de weergave te wijzigen.



Stickers sorteren

Terwijl het album geopend is, kun je de stylus gebruiken om een sticker naar een nieuwe plek te slepen. Druk op **START** om stickers automatisch te sorteren.

Stickers krijgen

Je kunt stickers in levels vinden, in winkels kopen of door Mario laten maken.



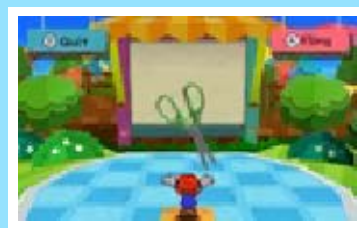
Stickers kopen

Gebruik munten om in winkels stickers te kopen. Je vindt winkels in dorpen en in bepaalde levels.



Stickers maken

Maak van verschillende 'dingen' nieuwe stickers in een thing-flinging stall (knutselkraam). Je vindt knutselkramen in dorpen en in bepaalde levels.





Gevechtsschermb



① Mario's HP

② Stickerzone

③ Vluchten

Je kunt proberen uit een gevecht weg te vluchten. Druk herhaaldelijk op **A** om er snel vandoor te gaan.



◆ Er zijn momenten waarop je niet kunt vluchten.

④ Battle Spinner

⑤ Informatie over de vijand

Namen en gecombineerde HP van je vijanden.

6 Gekozen sticker

7 Mario's stickers

Verloop van een gevecht

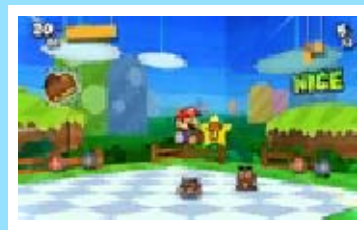
Mario en zijn vijanden doen om de beurt een aanval. Kies een sticker om mee aan te vallen wanneer Mario aan de beurt is.

- ◆ Gebruikte stickers verdwijnen. Als Mario geen stickers meer heeft, zit er niks anders op dan te vluchten.



Acties uitvoeren

Druk tijdens het aanvallen of verdedigen op het juiste moment op **A** om meer schade toe te brengen of om minder schade op te lopen.



- ◆ De timing van deze actie is afhankelijk van het soort sticker dat je gebruikt.



Battle Spinner

Mario kan vanaf een bepaald moment in het spel tegen betaling de Battle Spinner



(gevechtrad) gebruiken. Probeer twee of drie dezelfde pictogrammen te krijgen om zo het aantal stickers dat Mario in een beurt kan gebruiken, te verhogen.

Pictogrammen geven tevens verschillende bonussen. Hoe meer munten je besteedt, hoe makkelijker het wordt om dezelfde pictogrammen te krijgen.

Zelfs wanneer je in de gelegenheid bent meerdere stickers in te zetten, dan hoeft dit niet. Kies minimaal één sticker en druk op ⊗ om Mario in actie te laten komen zonder al de beschikbare stickerzones te vullen.

Aandoeningen

Mario kan soms als gevolg van een vijandelijke aanval of valstrik een aandoening, zoals 'poison' (vergif) of 'sleep' (slaap) oplopen. Als Mario een aandoening oploopt, kan hij geleidelijk zijn HP verliezen, of kan hij mogelijk gedurende een aantal beurten niet bewegen.

Liedje dat in het spel gebruikt is:
Happy Birthday to You
(gecomponeerd door Mildred J. Hill /

Patty Smith Hill)

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