

## Algemene informatie

1 Gezondheid en veiligheid

2 Gebruiksaanwijzingen

3 Controller-instellingen

4 Contactgegevens

5 Leeftijdsclassificatie

## Om te beginnen

6 Welkom!

7 De besturing

## Speluitleg

8 Standenschermb

9 Het spel opslaan/  
verlaten

10 Schermuitleg/  
spelregels

11 Spelbesturing

12 Spel voor één  
speler

13 Spel voor twee  
spelers

14 Mooie acties maken

Bedankt voor het downloaden van YOU, ME, AND THE CUBES™ voor WiiWare™.

Lees voor het spelen de Wii-handleiding (systeeminstallatie) voor belangrijke informatie met betrekking tot de gezondheid en veiligheid, en gebruikersvoorschriften.

Deze informatie is ook te vinden op <http://www.nintendo.com/healthsafety>.

Voor uw veiligheid tijdens het spelen.



## WAARSCHUWING – EPILEPSIE

Bij sommige mensen (ongeveer 1 op de 4000) kunnen knipperende lichten of patronen een epileptische aanval of black-out veroorzaken. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren bij het kijken naar tv of het spelen van een videogame, ook als iemand nog nooit een epileptische aanval heeft gehad.

Personen die wel eens een epileptische aanval hebben gehad, of symptomen hebben ervaren die daarmee verband houden, moeten eerst een arts raadplegen voordat ze beginnen met het spelen van videogames.

Wij adviseren ouders/verzorgers om op hun kinderen te letten als deze videogames spelen. Stop onmiddellijk met spelen en neem contact op met een arts als u of uw kind een of meer van de volgende symptomen vertoont:

**stuiptrekkingen, trillen van ogen of spieren, bewustzijnsverlies, verslechterd zicht, onnatuurlijke bewegingen of verminderd oriënterend vermogen.**

Neem de volgende voorzorgsmaatregelen om de kans op een epileptische aanval tijdens het spelen van videogames te verminderen:

- Zit of sta zo ver mogelijk bij het beeldscherm vandaan.
- Speel videogames op een zo klein mogelijk beeldscherm.
- Speel niet als je moe bent of een slaapttekort hebt.
- Speel in een goed verlichte kamer.
- Neem ieder uur een pauze van 10 tot 15 minuten.



## WAARSCHUWING – OVERBELASTING

Het spelen van videogames kan pijn veroorzaken in spieren, gewrichten, huid en ogen. Volg deze aanwijzingen om problemen als peesontsteking, carpale tunnelsyndroom, huidirritatie of oververmoeide ogen te helpen voorkomen:

- Voorkom overdadig spelen. Wij raden ouders/verzorgers aan toezicht te houden op de tijd dat hun kinderen spelen.
- Neem om het uur een pauze van 10 tot 15 minuten, ook als het niet nodig lijkt.
- Als handen, polsen, armen of ogen vermoeid of pijnlijk aanvoelen, of als de speler symptomen ervaart als tintelingen, gevoelloosheid, een brandend gevoel of stijfheid, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren.
- Als de pijn in handen, polsen, armen of ogen, en/of andere lichamelijke ongemakken tijdens of na het spelen voortduren, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

## LET OP – MISSELIJKHEID

Het spelen van videogames kan bij sommige spelers bewegingsziekte (vergelijkbaar met wagenziekte) veroorzaken. Stop onmiddellijk met spelen bij duizeligheid, misselijkheid, bewegingsziekte of vergelijkbare symptomen, wanneer ogen, handen of armen vermoeid of pijnlijk aanvoelen of bij andere lichamelijke klachten. Rijd geen auto en onderneem geen andere fysieke activiteiten totdat de klachten zijn verdwenen.

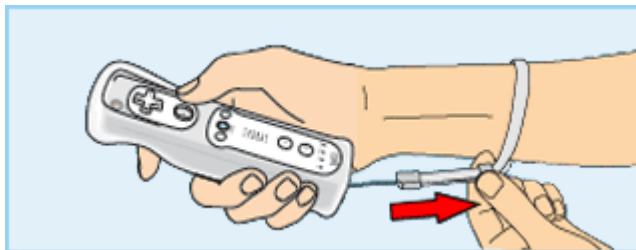
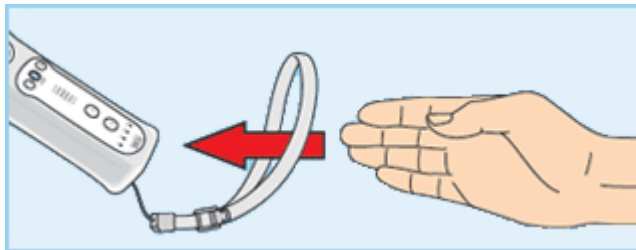
## WAARSCHUWING

- In sommige ziekenhuizen of andere medische instellingen is het gebruik van draadloze communicatie beperkt. Gebruik in geen geval het Wii™-systeem op dergelijke plekken.
- Het is beter voor de gezondheid om niet te lang achterelkaar te spelen. Neem daarom elk halfuur een pauze van minstens vijf minuten.



## ⚠ Waarschuwingen met betrekking tot de Wii-afstandsbediening

- 1 Draag het polsbandje! Zorg dat alle spelers die de Wii-afstandsbediening gebruiken, het Wii-polsbandje (RVL-018 of RVL-018A) dragen en dat het is vastgemaakt met de zekering. Wanneer de Wii-afstandsbediening door spelers wordt gedeeld, zorg dan dat iedereen die de afstandsbediening gebruikt de tijd neemt om het polsbandje goed om te doen. Het dragen van het Wii-polsbandje helpt te voorkomen dat de Wii-afstandsbediening door de kamer schiet als je deze per ongeluk loslaat tijdens het spelen.



- 2 Houd de Wii-afstandsbediening stevig vast en laat hem niet los! Zelfs wanneer je het Wii-polsbandje draagt, dien je te zorgen dat je de Wii-afstandsbediening niet loslaat tijdens het spelen en dat je er niet meer mee zwaait dan nodig is. Bijvoorbeeld: de juiste manier om de bal los te laten in Wii SPORTS™ Bowling, is door de B-knop los te laten op de Wii-afstandsbediening - **LAAT DE Wii-**

**AFSTANDSBEDIENING ZELF NIET LOS.** Als je begint te transpireren, neem dan even de tijd om je handen te drogen. Als je meer met de Wii-afstandsbediening zwaait dan nodig is en hem loslaat, kan het Wii-polsbandje mogelijk breken, en kun je de controle over de Wii-afstandsbediening verliezen. Dit kan mensen om je heen verwonden of schade toebrengen aan voorwerpen.

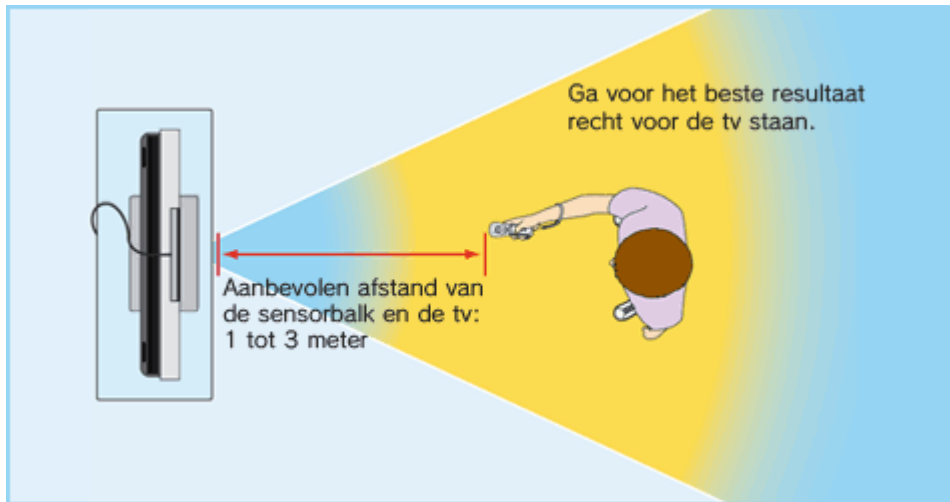
### **Aanvullende informatie over het gebruik van het Wii-polsbandje**

Tijdens het spelen met de Wii-afstandsbediening en de Nunchuk™ kun je af en toe snelle, krachtige bewegingen maken. Draag dus het Wii-polsbandje om te voorkomen dat je per ongeluk de Wii-afstandsbediening loslaat en schade toebrengt aan de Wii-afstandsbediening of andere voorwerpen, of andere mensen verwondt.



### **Waarschuwingen met betrekking tot de speelomgeving**

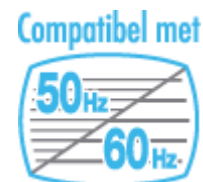
**Geef jezelf voldoende ruimte!** Je beweegt waarschijnlijk veel rond wanneer je de Wii-afstandsbediening gebruikt, dus zorg dat alle richtingen waarin je mogelijk beweegt, vrij zijn. Zorg dat meubels, voorwerpen en personen zich niet binnen je bereik bevinden, om te voorkomen dat je onder het spelen per ongeluk tegen ze aanstoot. Bovendien is het aan te raden om ten minste 1 meter afstand te nemen van de televisie, zoals uitgelegd in de Wii-handleiding.



Deze informatie is te vinden op <http://www.nintendo.com/healthsafety>.

## ⚠ 60Hz (480i)

Veel mensen weten niet wat het verschil is tussen 50Hz en 60Hz, maar aangezien de meeste moderne tv's weergave van beelden met een 60Hz-frequentie ondersteunen, is het absoluut de moeite waard om erachter te komen of dit ook voor jouw tv geldt. Simpel gezegd, heeft de hoeveelheid Hz (Hertz) te maken met het aantal beelden dat per seconde op je scherm verschijnt. 50Hz levert 25 fps ('frames per second', oftewel beelden per seconde) op, terwijl 60Hz bijna 30 fps oplevert. Dat lijkt misschien geen groot verschil, maar het verschil in beeldkwaliteit tussen 25 en 30 fps is zeer goed merkbaar. Met 60Hz krijg je een rustiger beeld te zien met minder trillingen, en draait het spel op de optimale



snellheid. Dit alles draagt bij aan een uitstekende spelervaring.

Het standaard ingestelde tv-type op de Wii is 50Hz (576i). Je kunt dit veranderen in 60Hz (480i) onder TV-TYPE in de Wii-instellingen. Bepaalde, voornamelijk oudere tv's kunnen geen 60Hz (480i)-signaal weergeven. Een beperkt aantal gebruikers kan daardoor mogelijk problemen ondervinden wanneer ze dit tv-type willen gebruiken op hun tv. Raadpleeg de handleiding van de tv of neem contact op met de fabrikant, om te weten te komen of de tv de 60Hz (480i)-stand ondersteunt.

Heb je het tv-type veranderd in 60Hz (480i) en krijg je een leeg of gestoord scherm te zien, dan is het waarschijnlijk niet compatibel met de 60Hz (480i)-stand. Om terug te keren naar de standaardinstelling, moet je op het Wii-systeem de RESET-knop indrukken, terwijl je omlaag op de richtingsknop van de Wii-afstandsbediening houdt ingedrukt. Het Wii-systeem zal dan opnieuw opstarten in de 50Hz (576i)-stand. Raadpleeg de Wii-handleiding voor kanalen en instellingen, voor meer informatie over het instellen van het tv-type.

Ook als je het RGB-snoer voor Wii (RVL-013, los verkrijgbaar) aansluit op een tv die is voorzien van een SCART-aansluiting en compatibel is met PAL60, of als je het componentsnoer voor Wii (RVL-011, los verkrijgbaar) aansluit op een tv die is voorzien van een component-videoaansluiting, zul je een rustiger beeld zien met minder trillingen.

## EDTV/HDTV (480p) – Progressive Scan

EDTV/HDTV (480p) is een weergavestand waarin de gebruiker het spel met de hoogst mogelijke

beeldkwaliteit kan spelen. Dit betekent dat het spel op de optimale snelheid draait en dat de beelden zeer scherp zijn, met het hoogst mogelijke aantal beelden per seconde, en dat ze weinig tot geen trillingen vertonen. Dit zorgt voor de optimale spelervaring. Nintendo<sup>®</sup> probeert de hoge beeldkwaliteit van spellen te waarborgen. Het kan voorkomen dat dit signaal niet kan worden weergegeven, afhankelijk van de tv en het snoer dat wordt gebruikt. Raadpleeg de handleiding van de tv of neem contact op met de fabrikant, om te weten te komen of de tv het progressieve signaal ondersteunt dat nodig is voor weergave van EDTV/HDTV (480p). Zorg dat het componentsnoer voor Wii (RVL-011, los verkrijgbaar) wordt gebruikt en Progressive Scan is ingeschakeld op de tv, wanneer je het tv-type instelt op deze stand.



Het standaard ingestelde tv-type op de Wii is 50Hz (576i). Je kunt dit veranderen in EDTV/HDTV (480p) onder TV-TYPE in de Wii-instellingen. Raadpleeg de Wii-handleiding voor kanalen en instellingen, voor meer informatie over het instellen van het tv-type.



### 3

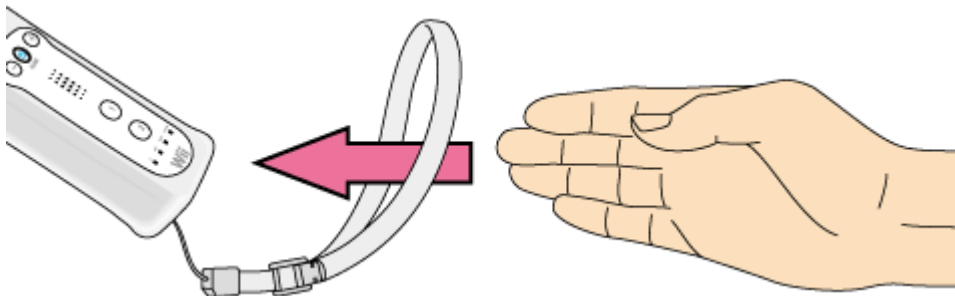
## Controller-instellingen

### De Wii-afstandsbediening vasthouden

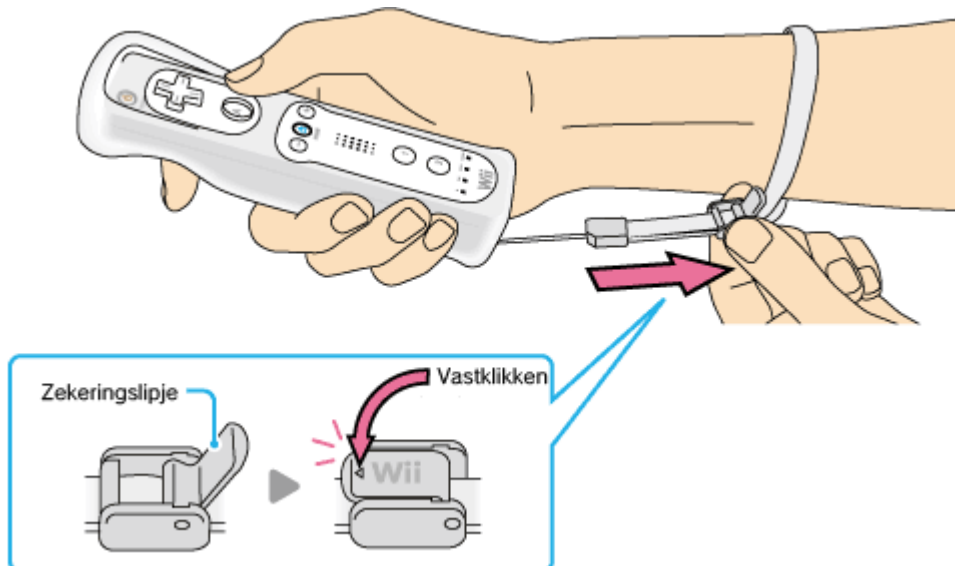


### Het Wii-polsbandje gebruiken

Steek je hand door het Wii-polsbandje en houd de Wii-afstandsbediening stevig vast.



Schuif de zekering van het polsbandje aan, zodat het polsbandje niet van je pols schiet.



**Opmerking:** als de zekering van je Wii-polsbandje een zekeringslipje heeft, druk het dan in tot het op zijn plaats 'klikt'. Hiermee voorkom je dat de zekering van het Wii-polsbandje losraakt.

## De Wii-afstandsbediening synchroniseren met het Wii-systeem

Deze procedure zorgt ervoor dat de afstandsbediening met het systeem kan communiceren.

De afstandsbediening die bij het systeem wordt geleverd, is al gesynchroniseerd met het systeem.

Er zijn twee verschillende manieren om te synchroniseren (syncen).

**Vaste synchronisatie** – De vaste synchronisatie wordt gebruikt om extra Wii-afstandsbedieningen toe te voegen, of om je oorspronkelijke Wii-afstandsbediening opnieuw te synchroniseren. Als het synchroniseren is voltooid blijft de Wii-afstandsbediening gesynchroniseerd met het Wii-systeem, totdat je deze instelling overschrijft door de Wii-afstandsbediening met een ander Wii-systeem te synchroniseren.

**Tijdelijke synchronisatie** – Hiermee kun je de Wii-afstandsbediening tijdelijk op een ander systeem gebruiken dan je eigen systeem of een afstandsbediening van een vriend op jouw systeem gebruiken. Hiermee wordt de vaste synchronisatie-instelling van de afstandsbediening niet overschreven. Bij dit type synchronisatie communiceert de afstandsbediening alleen met het systeem zolang het aan staat. Als het systeem wordt uitgeschakeld, wordt de synchronisatie opgeheven.

**Opmerking:** je kunt het systeem alleen aan- of uitzetten met een Wii-afstandsbediening die met

vaste synchronisatie is gesynchroniseerd met het Wii-systeem.

## Vaste synchronisatie

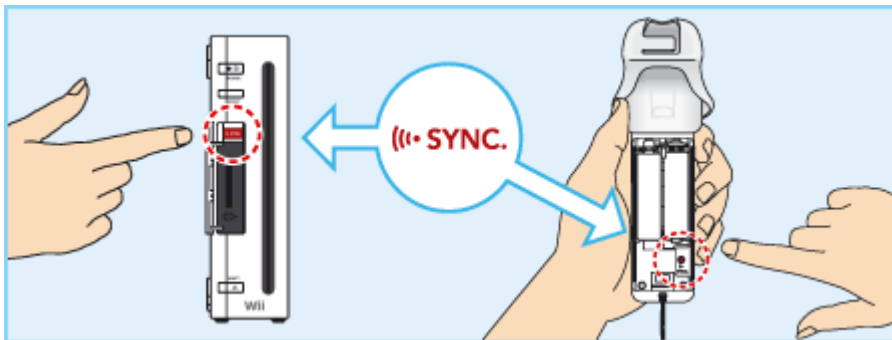
**Opmerking:** zorg dat er batterijen in de Wii-afstandsbediening zitten.

Druk op de POWER-knop van het Wii-systeem om het aan te zetten.

Open het SD-kaartklepje aan de voorkant van het Wii-systeem.

Verwijder het batterijklepje van de Wii-afstandsbediening.

Druk kort op ● ((• SYNC. achter het batterijklepje van de Wii-afstandsbediening en laat de knop weer los. Druk vervolgens kort op ((• SYNC. achter het SD-kaartklepje en laat de knop weer los. De spelerslampjes knipperen tijdens het synchronisatieproces. Als het knipperen stopt, is de synchronisatie voltooid.




Deze procedure moet worden doorlopen voor iedere extra Wii-afstandsbediening die met het systeem wordt gebruikt.

**Opmerking:** het aantal knipperende spelerslampjes geeft de resterende levensduur aan van de batterijen in de Wii-afstandsbediening die wordt gesynchroniseerd. Sluit het SD-kaartklepje aan de voorkant van het Wii-systeem en plaats het batterijklepje weer op de Wii-afstandsbediening.

**Opmerking:** als de synchronisatie is voltooid, begint het lampje met het spelnummer te branden.

## Tijdelijke synchronisatie

**Opmerking:** deze vorm van synchronisatie overschrijft tijdelijk de vaste synchronisatie-instelling van alle Wii-afstandsbedieningen, totdat het Wii-systeem uit wordt gezet. Als het systeem daarna wordt aangezet, zijn de vaste synchronisatie-instellingen weer van kracht.

Druk op de -knop van een Wii-afstandsbediening die is gesynchroniseerd met het Wii-systeem.

Kies de optie INSTELLINGEN

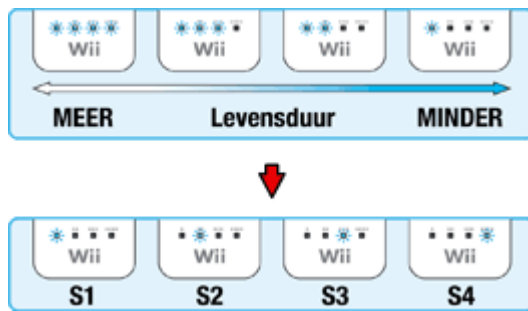
Wii-AFSTANDSBEDIENING in het HOME-menu en kies OPNIEUW INSTELLEN.



Druk tegelijk op de ①- en ②-knop van de Wii-afstandsbediening die je wilt synchroniseren met het Wii-systeem.



De spelerslampjes knipperen tijdens het synchronisatieproces. Als de lampjes stoppen met knipperen, is de synchronisatie voltooid. Bekijk de onderstaande afbeelding om te zien wat het knipperen betekent.



Tijdens de synchronisatie geeft het aantal knipperende spelerslampjes de resterende levensduur aan van de batterijen in de Wii-afstandsbediening.

Na de synchronisatie geeft het brandende lampje het spelnummer voor de betreffende Wii-afstandsbediening aan.

**LET OP:** als de Wii-afstandsbediening zijn synchronisatie met het Wii-systeem verliest en het niet lukt de Wii-afstandsbediening opnieuw te synchroniseren, lees dan het hoofdstuk 'Problemen oplossen' in de Wii-handleiding voor systeeminstallatie.



## NEDERLAND

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?  
BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren.

Nederland:

0909-NINTENDO (0,45 Euro per min.)

of

0909-0490444 (0,45 Euro per min.)

De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 9.00 en 17.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online:  
[support.nintendo.nl](http://support.nintendo.nl)

## BELGIË

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?  
BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af.

Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

België:

0900-10800 (0,45 Euro per min.)

De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 17.30 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online:  
[support.nintendo.be](http://support.nintendo.be)

ONDERSTEUNING IS BESCHIKBAAR IN  
DE VOLGENDE TALEN:  
Nederlands en Frans

## BELANGRIJKE INFORMATIE

Je hebt een persoonlijke, beperkte, niet-exclusieve, herroepbare licentie aangeschaft om dit spel te gebruiken. Het gebruik van dit spel is onderhevig aan de overeenkomst betreffende de Wii-internetdiensten, het Wii-internetdienst Privacybeleid en de Wii Gedragscode.

Je Wii-systeem en dit spel zijn niet bedoeld om te worden gebruikt in combinatie met ongeoorloofde apparatuur of ongeoorloofde software. Dergelijk gebruik is mogelijk illegaal en kan inbreuk maken op je verplichtingen volgens de serviceovereenkomsten voor Wii. De garantie van Nintendo dekt geen gebreken aan of gebreken als gevolg van ongeoorloofde apparatuur en/of ongelicenseerde accessoires.

Het gebruik van dergelijke apparatuur of accessoires kan leiden tot letsel bij jezelf of anderen en kan je Wii-systeem en de daarmee samenhangende services 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, software of ongelicenseerde accessoires.

Het kopiëren van een Nintendo-spel, handleiding of andere teksten die bij een Nintendo-spel horen, is illegaal en ten strengste verboden door nationale en

internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen. Het samenstellen van dergelijke documenten biedt je geen licentie of anderszins eigendomsrecht van die handleidingen of teksten.

ALLEEN VOOR LICENTIE EN GEBRUIK IN DE EUROPESE ECONOMISCHE RUIMTE, ZWITSERLAND, AUSTRALIË EN NIEUW-ZEELAND. GEBRUIK VOOR COMMERCIEËLE DOELEINDEN, HET ONGEORLOOFD KOPIËREN EN VERHUREN ZIJN VERBODEN.



© 2009 Nintendo

TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

© 2009 Nintendo

UNAUTHORISED REPRODUCTION PROHIBITED.

RVL-WKBP-EUR

Dit spel is volgens de volgende systemen geïclassificeerd:

PEGI (Pan European Game Information)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

België, Denemarken, Finland, Frankrijk, Griekenland, Ierland, Italië, Luxemburg, Nederland, Noorwegen, Oostenrijk, Spanje, Verenigd Koninkrijk, Zweden, Zwitserland.



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

Portugal

**Opmerking:** de bovenstaande lijst toont niet alle landen die het PEGI-systeem gebruiken, maar slechts de landen waar de WiiWare-service beschikbaar is.

---

USK (Duitsland)



---

AGCB/OFLC (Australië en Nieuw-Zeeland)



## Algemene informatie over het PEGI classificatiesysteem :

Het PEGI classificatiesysteem wordt in de volgende landen gebruikt:

België, Bulgarije, Cyprus, Denemarken, Estland, Finland, Frankrijk, Griekenland, Hongarije, Ierland, IJsland, Israël, Italië, Letland, Liechtenstein, Litouwen, Luxemburg, Malta, Nederland, Noorwegen, Oostenrijk, Polen, Portugal, Roemenië, Slovenië, Spanje, Tsjechische Republiek, Verenigd Koninkrijk, Zweden, Zwitserland.

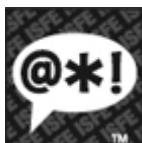
Leeftijdscategorieën :



Er zijn plaatselijke varianten voor Portugal:



Inhoudspictogrammen :



GROF TAALGEBRUIK



DISCRIMINATIE



DRUGS EN/OF ALCOHOLMISBRUIK



GOKSPEL



ANGST



SEKS



GEWELD



Het PEGI Online-logo laat zien dat een spel online kan worden gespeeld. Ga voor meer informatie over PEGI Online naar:



<http://www.pegionline.eu>

Voor meer informatie over het Pan European Game Information (PEGI) classificatiesysteem:  
<http://www.pegi.info>

## Algemene informatie over het USK classificatiesysteem:

Houd er rekening mee dat het USK classificatiesysteem alleen in Duitsland wordt gebruikt.

Belangrijke informatie over het USK classificatiesysteem:

Het product dat je hebt aangeschaft, is gecontroleerd en geclassificeerd door de Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) volgens §14 JuSchG (Duitse wet ter bescherming van minderjarigen). Je kunt de USK leeftijdsclassificatie voor WiiWare-producten vinden op het **informatiescherm** (het scherm waar je je keuze bevestigt) en in de digitale handleiding van de software. De classificatie wordt door middel van de volgende pictogrammen weergegeven:



Voor meer informatie over het USK classificatiesysteem volgens §14 JuSchG: <http://www.usk.de> of <http://www.nintendo.de>

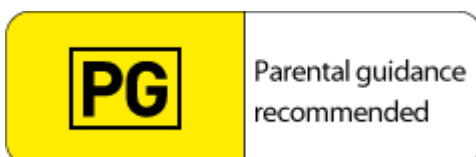
## Algemene informatie over de Classification Board (Australië) en OFLC (Nieuw-Zeeland)

Het product dat je hebt aangeschaft is gecontroleerd en geclassificeerd door de Classification Board (Australië) en, indien van toepassing, de Office for Film and Literature Classification (Nieuw-Zeeland).

Informatie over de Australische en Nieuw-Zeelandse leeftijdsclassificatie voor WiiWare-producten is te vinden in het **informatiescherm** (het scherm waar je je gekozen software moet bevestigen) en in de digitale handleiding. De classificatie wordt weergegeven door middel van de volgende pictogrammen (in sommige gevallen zal ook consumentenadvies worden weergegeven):



Alle leeftijden



Ouderlijk toezicht geadviseerd



Geadviseerd voor  
meerderjarigen



Niet geschikt voor  
kinderen jonger dan 15  
jaar. Kinderen jonger dan  
15 jaar dienen te worden  
vergezeld door een  
ouder of volwassen  
voogd.

Ga voor meer informatie naar  
<http://www.classification.gov.au> (Australië) en  
<http://www.censorship.govt.nz> (Nieuw-Zeeland).



- **Wat is YOU, ME, AND THE CUBES?**

YOU, ME, AND THE CUBES is een spel waarin je levende wezentjes, genaamd Fallo's, maakt en deze bovenop enorme kubussen gooit die je in evenwicht probeert te houden. Plaats een vooraf vastgesteld aantal Fallo's bovenop een steeds complexer wordende kubusconstructie om het level te voltooien.

### Fallos



Fallo's zijn mysterieuze wezentjes die wel wat van mensen weg hebben.

- **Eigenschappen van het spel**

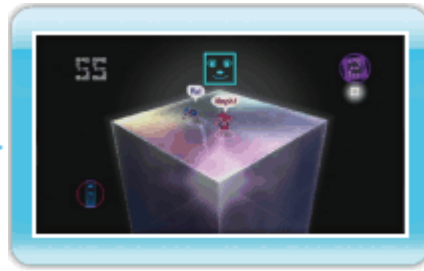
Het hoofddoel is een van tevoren vastgesteld aantal Fallo's op de kubus(sen) te plaatsen. De kubusconstructies wankelen en schommelen onder het gewicht van de Fallo's, dus je moet ze in evenwicht zien te houden zodat de Fallo's er niet af vallen.

- **Fallo's plaatsen**

Je maakt Fallo's door de Wii-afstandsbediening twee keer op en neer te schudden. Vervolgens gebruik je de cursor om twee plekken te kiezen waar je de Fallo's naartoe wilt gooien, druk je op **A** om je keuze bevestigen en zwaai je de Wii-afstandsbediening naar beneden om twee Fallo's naar de kubusconstructie te gooien.



Maak de Fallo's, richt op de plek waar je ze naartoe wilt gooien, en druk op **A**.



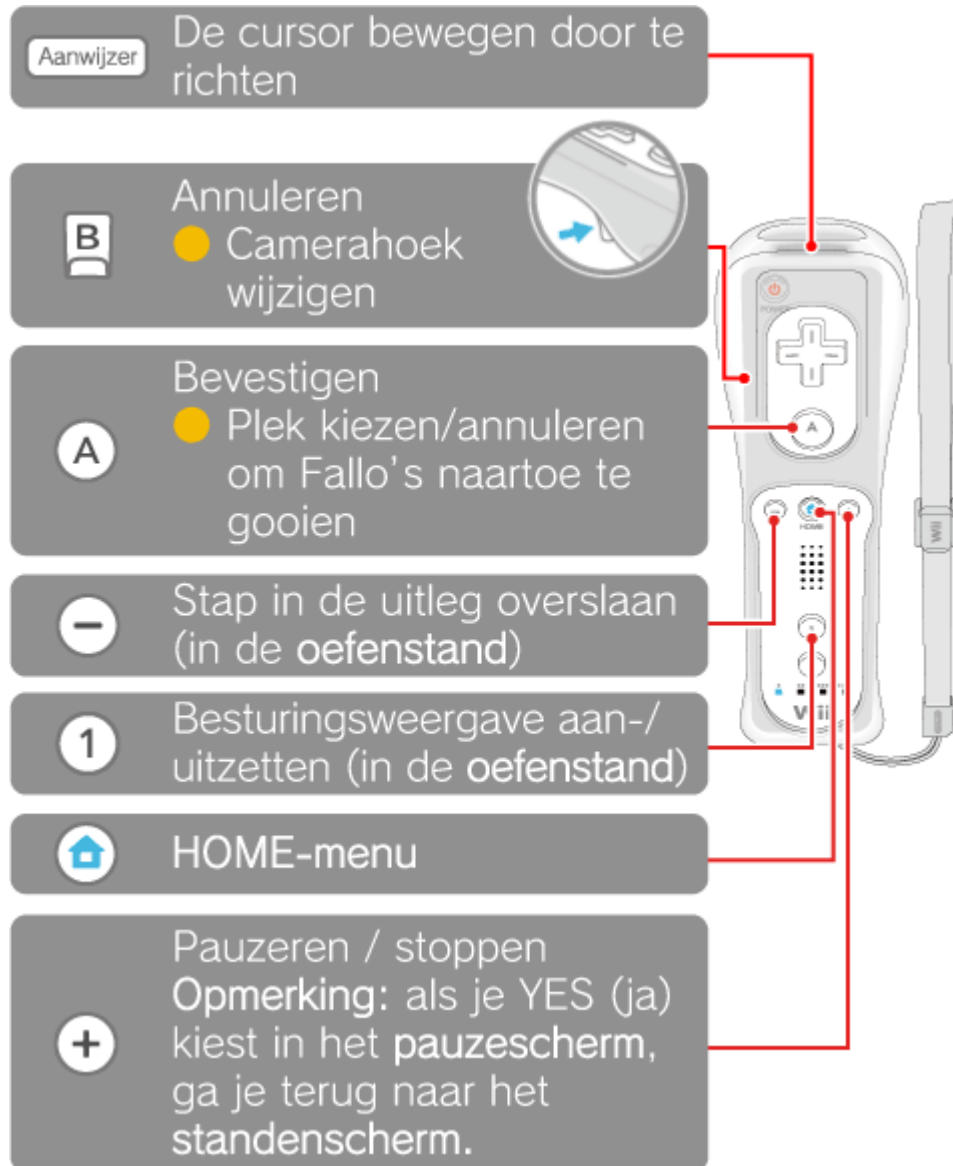
Zwaai de Wii-afstandsbediening naar beneden om de Fallo's te gooien.



## 7

## De besturing

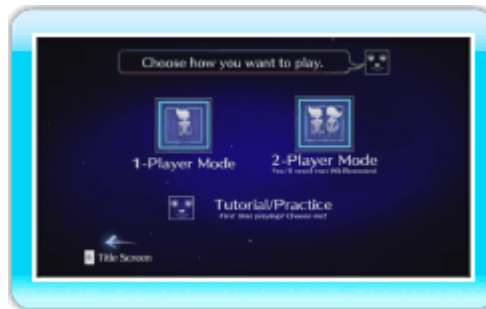
**Opmerking:** besturing met een ● wordt alleen tijdens het spelen (op het **speelscherm**) gebruikt.



## 8

## Standenschermb

- Een stand kiezen  
Druk op **A** in het titelscherm om naar het standenschermb te gaan. Richt op een van de



volgende standen en druk op **A** om je keuze te bevestigen.

- 1-PLAYER MODE

(zie "12. Spel voor één speler")

Deze stand is voor één speler. In deze stand kun je elk beschikbaar level spelen.

- 2-PLAYER MODE

(zie "13. Spel voor twee spelers")

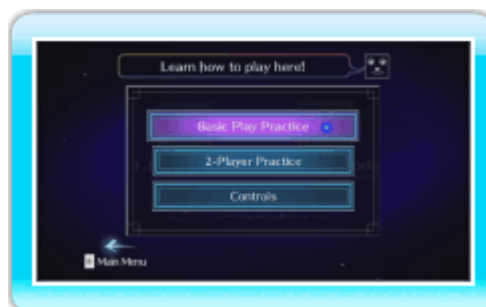
In deze stand werken twee spelers samen om levels te voltooien. Zodra een level is voltooid, verschijnen de scores van beide spelers en zie je hoe goed ze hebben samengewerkt.

**Opmerking:** in deze stand hebben beide spelers een Wii-afstandsbediening nodig.

- TUTORIAL / PRACTICE MODE (oefenstand)

Hier kun je zien hoe het spel werkt en hoe je het bestuurt.

Richt op een van de onderstaande opties en druk op **A**.



BASIC PLAY PRACTICE (oefenen met de besturing)	Bekijk de spelregels en oefen met de besturing. Druk op ⊖ om een stap van de uitleg over te slaan. Druk op ⊕ om terug te gaan naar het <b>standenscher</b> .
2-PLAYER PRACTICE (oefening voor twee spelers)	Hier kun je oefenen voor de <b>stand voor twee spelers</b> . Elk van beide spelers kan op ⊖ drukken om een stap van de uitleg over te slaan, of op ⊕ drukken om terug te gaan naar het <b>standenscher</b> .
CONTROLS (besturing)	Raadpleeg hier de besturing. Druk op <b>B</b> om terug te gaan naar het <b>standenscher</b> .



- **Gegevens opslaan en wissen**

Je voortgang in het spel wordt automatisch opgeslagen wanneer je een level voltooit.

Je kunt de opgeslagen gegevens van YOU, ME, AND THE CUBES wissen in het geheugenbeheer. Lees de Wii-handleiding – Kanalen en instellingen voor meer informatie hierover.



- **Het spel verlaten**

Druk op  om het HOME-menu weer te geven en kies vervolgens Wii-MENU.

### Over opslaan

In de volgende gevallen kunnen opgeslagen gegevens verloren gaan of kan het Wii-systeem beschadigd raken.

- Door op de RESET-knop van het Wii-systeem, of de POWER-knop van het Wii-systeem of de Wii-afstandsbediening te drukken terwijl gegevens worden opgeslagen.
- Door het HOME-menu te openen en vervolgens te kiezen voor Wii-MENU of TITELSCHEM, terwijl gegevens worden opgeslagen.
- Door de Wii-voeding los te koppelen van de Wii-voedingsaansluiting of door de stekker uit het stopcontact te halen.

Gewiste gegevens kunnen niet worden teruggehaald, dus wees voorzichtig.

- Schermuitleg

**Opmerking:** je kunt tijdens het spelen op  drukken om het spel te pauzeren.



**Nog te plaatsen Fallo's**  
Het aantal Fallo's dat nodig is om de kubusconstructie te voltooien.

**Resterende tijd**  
Telkens als er een Fallo naar beneden valt, gaan er vijf seconden van je tijd af.

**Pictogram van de Wii-afstandsbediening**  
Dit pictogram verandert om de eerstvolgende geldige actie aan te geven.

**Status van de kubussen**  
Deze pictogrammen lichten op wanneer er minimaal één Fallo op de kubus staat.

- Spelregels

Het doel van het spel is om binnen de tijdslimiet een bepaald aantal Fallo's op de kubussen te plaatsen.

De kubusconstructie kantelt onder het gewicht van de Fallo's. Als de constructie te veel naar één kant overhelt, vallen er Fallo's af. Telkens als er een Fallo naar beneden valt, verlies je vijf seconden!



Fallo's lopen rond op het oppervlak van hun kubus.

- **Levelstructuur**

Elk level bestaat uit zes kubussen. Als je een kubusconstructie voltooit, wordt er een volgende kubus toegevoegd en draait de constructie naar een andere zijde van de kubussen. In latere levels zul je speciale kubussen tegenkomen en vormen de kubussen steeds complexere constructies.

- **Beoordeling en voltooiing**

Als het vereiste aantal Fallo's op de kubusconstructie staat, begint de beoordelingsfase, die drie seconden duurt. Als daarna nog steeds minimaal het vereiste aantal Fallo's op de kubussen staat, ga je verder naar de volgende kubusconstructie. Vergeet niet dat er bij constructies die uit meerdere kubussen bestaan, minimaal één Fallo op elke kubus moet staan.

**Beoordelingsproces**

Als alle drie vierkantjes oplichten, is de kubusconstructie voltooid.



**Verboden te gooien**

Dit pictogram verschijnt tijdens de beoordeling om je eraan te herinneren dat je even geen Fallo's kunt maken of gooien.

**Welke Fallo's blijven en welke vallen er?**

Als je een level hebt voltooid, gaan de Fallo's die stevig op de kubusconstructie staan, mee naar het volgende level. De andere Fallo's vallen naar beneden.

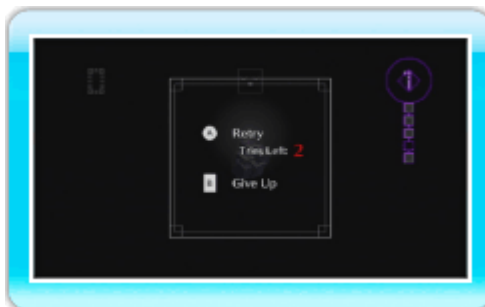
**Opmerking:** Fallo's die na de beoordelingsfase nog aan de kubusconstructie hangen, hebben geen invloed op de balans van de volgende constructie.

- **Speleinde**

Als het je niet lukt om binnen de tijdslimiet het benodigde aantal Fallo's te

plaatsen, is het

spel voorbij. Druk op **A** om het opnieuw te proberen of druk op **B** om het op te geven en terug te gaan naar het levelkeuzescherf.



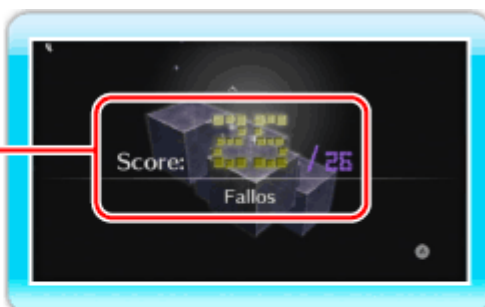
- **Levels voltooien/score**

Als je de zesde kubusconstructie voltooit, heb je het level voltooid. De Fallo's die zich op of aan de constructie bevinden, worden geteld en vormen je score voor dat level. Fallo's die van de kubussen zijn gevallen, tellen niet mee voor je score.

Score

Jouw score voor het level, gevolgd door het totale aantal

Fallo's dat nodig is om alle kubussen in het level te voltooien. Als je Fallo's stevig op de kubusconstructie staan, kan je score zelfs groter dan dit getal zijn!



## 11 Spelbesturing

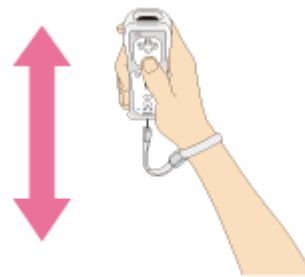
Volg telkens de volgende stappen om de levels te voltooien:

- 1 Fallo's maken
- 2 Plekken kiezen
- 3 Fallo's gooien

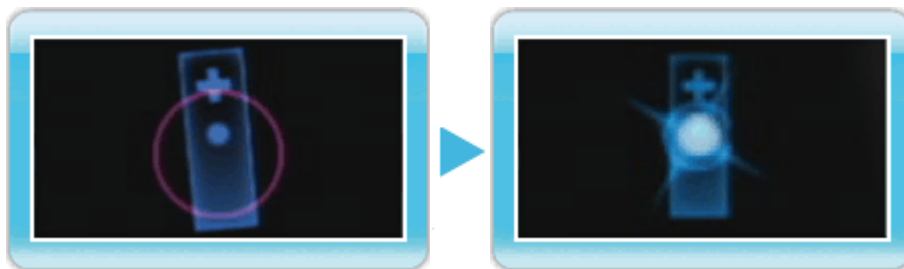
**Opmerking:** in de stand voor twee spelers (zie "13. Spel voor twee spelers") kan de besturing enigszins afwijken.

### 1 Fallo's maken

Als je de Wii-afstandsbediening twee keer op en neer schudt, worden er twee Fallo's in gecreëerd en knippert het pictogram van de Wii-afstandsbediening linksonder in het scherm rood of blauw.

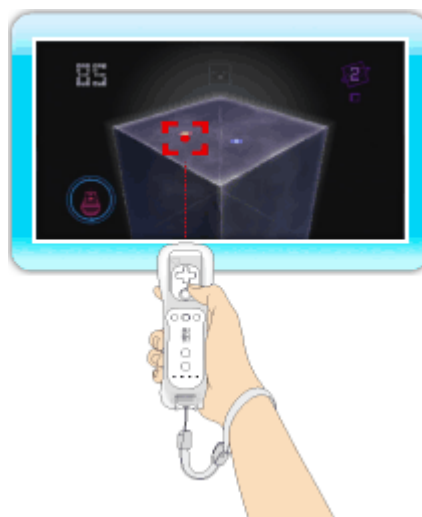


Twee keer op en neer schudden



### Plekken kiezen

Als je de Wii-afstandsbediening op het scherm richt, verschijnt er een cursor in beeld. Hiermee kun je de twee plekken aangeven waar je Fallo's wilt laten landen. Richt op beide plekken en druk op **A** om ze te



selecteren. Als je daarna opnieuw op **A** drukt, maak je je keuze ongedaan.

**Opmerking:** in sommige gevallen gooi je maar één Fallo en hoef je dus ook maar één plek te kiezen.

### Fallo's gooien

Zwaai de Wii-afstandsbediening naar beneden nadat je de twee plekken hebt geselecteerd, om de Fallo's ernaartoe te gooien.



Naar beneden zwaaien

### Camerahoek wijzigen

Je kunt de camerahoek wijzigen door in het speelscherm op **B** te drukken.



In deze stand speel je in je eentje en kun je een level naar keuze spelen.

- **Om te beginnen**

Kies het level dat je wilt spelen. Als je het level voltooit, wordt je score opgeslagen (zie “10. Schermuitleg/spelregels”) en ga je terug naar het **levelkeuzescher**m.

#### Voltooide levels

Richt hierop om te zien wanneer dit level is voltooid en wat de hoogste score is.

#### Levelnummer

Hoe hoger het getal is, des te moeilijker is het level.

#### Achtergrondmuziek

Richt hierop en druk op **A** om de achtergrondmuziek te wijzigen.

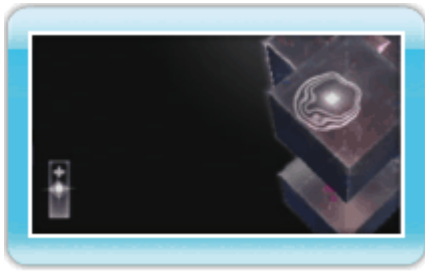


- **Bleke Fallo's**

Vanaf niveau 2 maak je soms een bleke Fallo wanneer je Fallo's probeert te maken (zie “11. Spelbesturing”).

Bleke Fallo's zorgen voor problemen door andere Fallo's lastig te vallen en soms zelfs van de kubussen af te gooien!





Als er een bleke Fallo is gemaakt, worden de cursor en het pictogram van de Wii-afstandsbediening wit.

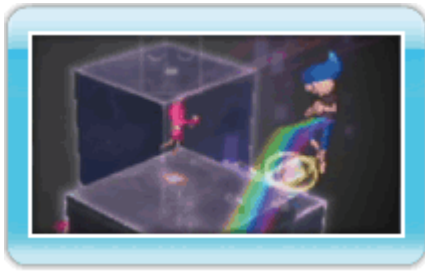


Kies één plek en druk op **A**. Zwaai vervolgens de Wii-afstandsbediening naar beneden om de bleke Fallo te gooien.

- **Bleke Fallo's uitschakelen**

Je kunt een gewone Fallo tegen een bleke Fallo gooien om hem uit de weg te ruimen. Niet alleen ben je dan van die onruststoker af, maar je krijgt er ook tien extra seconden voor. Bovendien staat de Fallo die je hebt gegooid, tijdelijk steviger op de kubus.

- 1 Bleke Fallo's zijn meestal doorzichtig, maar net nadat ze een andere Fallo hebben lastiggevallen, zien ze er even massief en ondoorzichtig uit. Als de bleke Fallo ondoorzichtig is, maak dan twee nieuwe Fallo's en richt op de bleke Fallo en druk op **A**.
- 2 Als dit lukt, verschijnen er gele ringen om de bleke Fallo en stopt hij met bewegen. (Je moet twee Fallo's tegelijk maken en gooien, maar om de bleke Fallo uit te schakelen hoeft slechts een ervan hem te raken.)
- 3 Gooi je Fallo's zoals gebruikelijk. De bleke Fallo wordt uitgeschakeld als hij door een van de gegooide Fallo's wordt geraakt.



**Wat zijn extra stabiele Fallo's?**

Dat zijn Fallo's die buitengewoon stevig op een kubus staan, waardoor ze tijdelijk lastiger omver te krijgen zijn dan gewone Fallo's. Extra stabiele Fallo's verplaatsen zich niet.



Dit is een stand waarin twee spelers samenwerken. Kies een moeilijkheidsgraad en laat het gooien beginnen!

- **Om te beginnen**

Kies eerst de moeilijkheidsgraad voor het level dat je wilt spelen.

Richt de Wii-afstandsbediening op de hendel en beweeg hem naar boven of beneden om de moeilijkheidsgraad in te stellen. Nadat beide spelers OK hebben gekozen, verschijnt het **levelkeuzescher**m en begint het spel. Speler 1 heeft de blauwe Fallo's; speler 2 de rode.

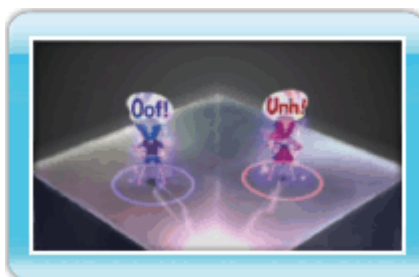


- **De besturing in een spel voor twee spelers**  
In een spel voor twee spelers maak je slechts één Fallo wanneer je de Wii-afstandsbediening schudt. Vervolgens kies je één plek uit, druk je

op **A** en zwaai je de Wii-afstandsbediening naar beneden.

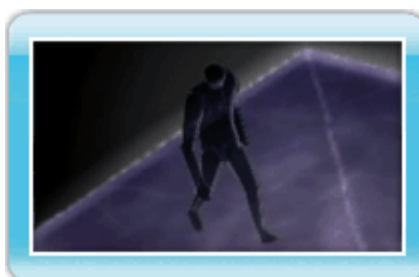
- **Synchroworp**

Als speler 1 en speler 2 op hetzelfde moment een Fallo gooien, worden deze Fallo's extra stabiel (zie "12. Spel voor één speler"). Dit wordt een synchroworp genoemd. Deze worp is buitengewoon handig om de kubusconstructie in evenwicht te houden, dus probeer er zo veel mogelijk gebruik van te maken.



- **Donkere Fallo's**

Als een Fallo van de kubusconstructie valt (of zo wordt gegooid dat hij er niet eens op belandt), verschijnt er een donkere Fallo. Donkere Fallo's zijn angstaanjagende verschijningen die zich over het oppervlak van de kubussen voortbewegen en daarmee het evenwicht wreed verstoren.

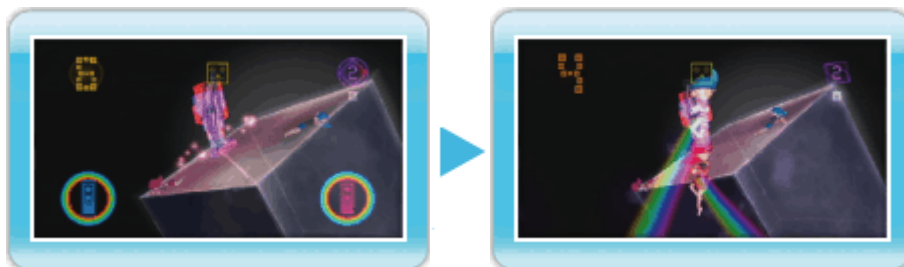


- **Donkere Fallo's uitschakelen**

- 1 Als er een donkere Fallo verschijnt, moeten beide spelers hun Wii-afstandsbediening schudden om een nieuwe Fallo te maken. Het pictogram van de Wii-afstandsbediening verandert, zoals in de afbeelding rechts is weergegeven, en vervolgens kun je op de donkere Fallo richten.
- 2 Beide spelers moeten vervolgens op de donkere Fallo richten en op **A** drukken.



- 3 Ten slotte moeten beide spelers tegelijkertijd hun Wii-afstandsbedieningen naar beneden zwaaien om een synchroworp te doen en de donkere Fallo met hun Fallo's uit te schakelen.



- **Levels voltooien/score**  
Wanneer de spelers een level hebben voltooid, verschijnen hun scores en statistieken.



Vervolgens wordt getoond hoe goed ze hebben samengewerkt.

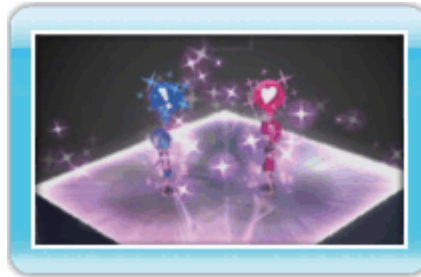
#### Uitleg van de scores

FALLOS REMAINING	Het aantal Fallo's dat nog op de kubusconstructie staat.
SUCCESSFUL FLINGS	Het aantal Fallo's dat je op de kubusconstructie hebt weten te plaatsen.
NICE PLAYS MADE	Het aantal mooie acties (zie "14. Mooie acties maken").

- **Wat is een mooie actie?**

Als je worp ervoor zorgt dat de kubusconstructie weer in evenwicht raakt, is er sprake van een

'mooie actie'. Een mooie actie stabiliseert de kubusconstructie tijdelijk en verandert de Fallo's die voor de mooie actie hebben gezorgd, in extra stabiele Fallo's (zie "12. Spel voor één speler").



- **Wat is een superactie?**

Als je meerdere mooie acties na elkaar maakt, spreken we van een 'superactie' en wordt het oppervlak van de

kubussen waar je de Fallo's op hebt gegooid, tijdelijk groen. Alle Fallo's op deze kubussen zijn gedurende een korte tijd perfect in evenwicht, dus hoef je je even geen zorgen te maken over het wankelen van de kubusconstructie.

