

1 Wichtige Informationen

Grundlegende Informationen

2 Informationsaustausch

3 Online-Funktionen

4 Altersbeschränkungen

Einführung

5 Charaktere

6 Steuerung

7 Vor dem Spiel

8 Titelmnü

9 Speichern

10 Weltkarte

11 Städte

12 Stadt-Dienste

13 Kartenmenü

14 Das Dorf Norende

Menü

15 Menübildschirm

16 Menüs (1/2)

17 Menüs (2/2)

18 Taktik-Menüs (1/3)

19 Taktik-Menü (2/3)

20 Taktik-Menüs (3/3)

Kampf

21 Kampfbildschirm

22 Kampfregeln

23 Kampfbefehle

24 Spezielle Befehle

25 Bravely Second

26 Profile senden/erhalten

27 Erzfeinde

28 StreetPass

29 StreetPass-Daten

30 Lokaler Modus

31 Online-Interaktion

32 SP-Tränke

Serviceinformationen

33 Kontaktinformationen

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.



Bitte lies vor Gebrauch der Software auch die Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ sowohl auf das Nintendo 3DS™- als auch auf das Nintendo 3DS™ XL-System.

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du in den Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst.

Berühre dafür  und danach STARTEN und lies dir jeden Abschnitt sorgfältig durch. Drücke danach  HOME, um zum HOME-Menü zurückzukehren.

Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

Weitere Hinweise zur drahtlosen Verbindung und zu Onlinepartien findest du in der Bedienungsanleitung im Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“.

Sprachauswahl

Diese Software verfügt über sechs verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Japanisch. Wurde für dein Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Die für die Software verwendete Sprache kann in der Software selbst geändert werden (S. 20).

Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Deutschland):

www.usk.de

Classification Operations Branch

(Australien):

www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):

www.censorship.govt.nz

Wichtige Hinweise

Diese Software (und jeglicher herunterladbare zusätzliche Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) wurde von Nintendo ausschließlich zur persönlichen und nicht gewerblichen Nutzung mit deinem Nintendo 3DS-System lizenziert. Die Nutzung von Online-Services dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Nicht autorisierte Reproduktion oder Verwendung sind verboten. Diese Software beinhaltet einen Kopierschutz, um die Reproduktion sowie das Kopieren von Inhalten zu verhindern.

Dein Nintendo 3DS-System sowie deine Software sind nicht für den Gebrauch mit bestehenden oder

zukünftigen nicht autorisierten Modifikationen der Hard- oder Software bestimmt. Des Weiteren ist dein Nintendo 3DS-System nicht für den Gebrauch in Verbindung mit jeglichen nicht autorisierten Geräten bestimmt.

Nachdem für dein Nintendo 3DS-System oder deine Software ein Update durchgeführt wurde, kann jegliche bestehende oder zukünftige nicht autorisierte Modifikation der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems oder der Gebrauch jeglicher nicht autorisierter Geräte mit deinem Nintendo 3DS-System dazu führen, dass dein Nintendo 3DS-System dauerhaft unbrauchbar wird. Inhalte, die aufgrund der nicht autorisierten technischen Modifikationen der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems entstanden sind, könnten gelöscht werden.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch national sowie international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums geschützt.

©2012-2013 SQUARE ENIX CO.,
LTD.



Powered by mobiclip

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

CTR-P-BTRP-00

Nutzergenerierte Inhalte sind Inhalte, die von Nutzern erstellt wurden, wie Nachrichten, Mii-Charaktere, Bilder, Fotos, Audio- und Videodateien, QR Code-Bilder etc.

Austausch von nutzergenerierten Inhalten

Nachfolgend findest du allgemeine Sicherheitshinweise zum Austausch von nutzergenerierten Inhalten mit anderen Nutzern. Welche und wie viele Inhalte ausgetauscht werden können, hängt von der jeweiligen Software ab.

- Hochgeladener Inhalt kann von anderen Nutzern gesehen werden. Er kann auch von Dritten kopiert, verändert und weiterversendet werden. Einmal hochgeladene Inhalte können nicht gelöscht oder deren Verwendung eingeschränkt werden, sei also vorsichtig.
- Jeglicher hochgeladener Inhalt kann ohne Vorankündigung entfernt werden. Nintendo kann Inhalte auch entfernen oder ausblenden, die als unangemessen betrachtet werden.
- Wenn du Inhalte hochlädst oder Inhalte zum Upload vorbereitest, beachte bitte Folgendes:
 - Verwende keine Informationen

anhand derer deine Person identifiziert werden kann oder Dritte identifiziert werden können, wie deinen Namen oder den Namen Dritter, deine E-Mail-Adresse, deine Adresse oder deine Telefonnummer.

- Verwende nichts, was andere Personen schädigen, verletzen oder jemandem Unbehagen zufügen könnte.
- Verletze nicht die Rechte anderer. Verwende keine Inhalte, die Dritten gehören oder die Dritte darstellen (Fotos, Bilder, Videos), ohne ihre Erlaubnis erhalten zu haben.
- Verwende keine illegalen Inhalte oder jegliche Inhalte, die rechtswidrige Handlungen begünstigen.
- Verwende keine Inhalte, die gegen gesellschaftliche Wertvorstellungen verstoßen.

Diese Software unterstützt das Nintendo Network™.

Mit dieser Software kannst du Freunde hinzufügen, ihre Profile aktualisieren, dein eigenes Profil aktualisieren und Freunde per Internet einladen.

- ◆ Weitere Informationen, wie du dein Nintendo 3DS-System mit dem Internet verbindest, findest du in der Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.

Nintendo Network



Über den Online-Service „Nintendo Network“ kannst du mit Spielern aus der ganzen Welt spielen, neue Software und Inhalte herunterladen, Videos austauschen, Nachrichten versenden und vieles mehr!

Hinweis zur Verwendung des Internets

- Freundescodes ermöglichen es Nutzern, die einander kennen, miteinander zu spielen, ohne sich um die Gegenwart von Fremden sorgen zu müssen. Freundescodes in Internetforen oder auf andere Weise

bekanntzugeben kann dazu führen, dass du veränderte Daten erhältst oder beleidigender Sprache ausgesetzt wirst. Gib deinen Freundescode nicht an Fremde weiter.

- Führe keine unfairen Handlungen durch, die andere beeinträchtigen können. Dies beinhaltet die Modifizierung von Spieldaten. Gegen Nutzer, denen ein solches Verhalten nachgewiesen wird, werden entsprechende Sanktionen verhängt, darunter auch der Ausschluss von diesem Dienst.
- Es ist möglich, dass der Spieleserver für Wartungsarbeiten ohne vorherige Ankündigung vorübergehend abgeschaltet wird. Darüber hinaus kann der Dienst für die unterstützte Software in der Zukunft eingestellt werden.

Bestimmte Funktionen dieser Software können durch die folgenden Optionen der Altersbeschränkungen gesperrt werden.

- ◆ Um weitere Informationen zu den Altersbeschränkungen zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung.
- Nintendo 3DS Shop-Services
Kauf von SP-Tränken (SP = Standby-Punkte) sperren (S. 32).
- StreetPass
Verteilung von Profilen (S. 26) und Erzfeinden (S. 27) über StreetPass sperren.
- Online-Interaktion
Sperrt das Hinzufügen von Freunden und das Aktualisieren von Daten über das Internet (S. 31). Dies verhindert den Zugriff auf den unabhängigen Server dieser Software. Während des Abenteuers ist die Registrierung von Freunden gesperrt.
- Freundesregistrierung
Sperrt das Hinzufügen von Freunden (S. 30) über den lokalen Modus. Während des Abenteuers ist die Registrierung von Freunden gesperrt.



Tiz ist ein Junge von 19 Jahren mit einem guten Herz und starkem Gerechtigkeitssinn. Sein Dorf wurde vom Großen Abgrund verschlungen, aber er überlebte wundersamerweise und wurde nach Caldisla gebracht. Als einziger Überlebender seines Dorfs trifft er auf Agnès, die geschworen hat, die aufkommende Dunkelheit aufzuhalten, die seine Heimat zerstörte. Die beiden verbünden sich, aber Tiz bedauert noch immer, dass er seinen jüngeren Bruder nicht retten konnte. Er schwört, Norende neu aufzubauen.



Agnès ist ein 20 Jahre altes Mädchen, das ihren Auftrag mit Leidenschaft erfüllt. Als Vestalin der Kristall-Orthodoxie, einer Religion mit einer langen und prächtigen Vergangenheit, wacht sie über den Windkristall, einen der vier Kristalle, die die Gläubigen anbeten. Als die dunkle Macht, die die Welt bedeckt, ihren Tempel verschluckt, opfern sich die tapferen Priesterinnen, um sie zu retten. Zum ersten Mal allein, verlässt sie den Tempel und trifft eine Kristallfee, die ihr bei der Aufgabe hilft, die Kristalle zu erwecken.



Edea ist ein 18 Jahre altes Mädchen mit unerschütterlichem Sinn für Gerechtigkeit. Sie ist das einzige Kind des Großmarschalls des Herzogtums Eternia. Dieses Reich vertritt den Antikristallismus entgegen der Kristall-Orthodoxie. Sie wurde von ihrem strengen Vater trainiert, muss ihre Fähigkeiten jedoch erst beweisen. Auf ihrer ersten Mission soll sie die Vestalinnen unterwerfen. Aber das schreckliche Verhalten der herzoglichen Truppen erschreckt sie und sie schließt sich Tiz und seinen Begleitern an – und verrät sowohl ihre Soldaten als auch ihren Vater.



Ein streunender
Playboy mit Amnesie

Niemand kennt sein wahres Alter, aber er sieht aus, als sei er 21 Jahre alt. Somit ist er der große Bruder der Gruppe. Er witzelt über seine Reisen mit dem Ziel, die Herzen aller Frauen zu brechen, aber hinter seiner lustigen Fassade versteckt sich ein weltgewandter Junge auf der Suche nach seinen Wurzeln, die auf verschwommenen, fernen Erinnerungen beruht. Als er nach seinem Gedächtnisverlust erwachte, besaß er ein Notizbuch namens Das Tagebuch, das seltsamerweise die Zukunft voraussagt. Er findet die Namen der anderen Partymitglieder in dem Tagebuch und schließt sich ihnen an.

Weltkarten-/Stadt- Steuerung

Bewegen	○
Gebiet betreten/ verlassen	Ⓐ/Ⓛ
Ansehen/Sprechen	Ⓐ/Ⓛ
Gruppengespräch	Ⓨ
Gruppengespräch überspringen	Ⓑ
Text beschleunigen	+ / Ⓐ / Ⓛ
Ereignis automatisch abspielen	Ⓨ
Ereignis überspringen	ⓧ
Menü anzeigen	ⓧ / START
Kartenmenü anzeigen	+

Weitere Befehle

Auswählen	+
Bestätigen	+ / Ⓐ
Abbrechen/ Zurück	+ / Ⓑ
Kategorie wechseln	+ / Ⓛ / Ⓡ
Charakter wechseln (Menübild- schirm)	Ⓛ / Ⓡ

Seite umblättern (Ds Tagebuch)	L/R
Kampftempo ändern (im Kampf)	+
Menüs wechseln	☉ links/rechts (Nur Job, Fähigkeit, Ausrüsten und Spezial)
Details anzeigen	☉ links/rechts (im Kampf)

Touch-Steuerung

Berühre die Symbole auf dem Touchscreen, um das Kartenmenü anzuzeigen, Ereignisse zu überspringen, Erklärungen von Fähigkeiten zu lesen und vieles mehr.



Wähle auf dem Titelbildschirm eine Datei, um das Spiel zu starten. Berühre die Menü-Schaltfläche, um die Optionen zum Kopieren und Löschen anzuzeigen (S. 8).



Menü-Schaltfläche

Von Anfang an spielen

Das Spiel startet, sobald du NEUES SPIEL ausgewählt und die Einstellungen vorgenommen hast.

- ◆ Schwierigkeit, Auto-Speichern etc. können unter EINSTELL. angepasst werden (S. 20).

Daten aus der Demo übertragen

Befinden sich Spieldaten der Demoversion auf der SD-Karte, kannst du besondere Vorteile im Spiel genießen.

Spiel fortsetzen

Wähle eine Speicherdatei aus.



Spiel beginnen

Starte das Spiel vom letzten Speicherstand aus.



AR-Video

Wenn du mit der Nintendo 3DS-Kamera AR-Karten lädst, kannst du dir AR-Videos mit den Charakteren des Spiels ansehen. Besuche für mehr Infos über AR-Videos und das Herunterladen der AR-Karten die offizielle Seite (<http://www.bravelydefault.nintendo.de>).

In dieser Software wird der Gyro-Sensor verwendet. Stelle sicher, dass du ausreichend Platz hast und das System zu jeder Zeit fest in beiden Händen hältst. Ansonsten kann es zu Verletzungen und/oder Beschädigungen an Objekten in deiner Umgebung kommen.



Kopieren

Um Daten zu kopieren, wähle eine Quell- und eine Zieldatei aus.

Löschen

Lösche eine Datei. Wählst du A. LÖSCH., werden alle Speicherdaten und Spieldaten gelöscht. SP und SP-Tränke werden ebenfalls gelöscht.

◆ **Prüfe die Datei, bevor du sie löschst. Eine Wiederherstellung ist nicht möglich.**



Daten speichern

Du kannst deinen Fortschritt im Abenteuer.-Menü (S. 12) und Speicher-Menü (S. 13) speichern.



Auto-Speichern

Wenn du Auto-Speichern aktivierst, wird dein Spiel automatisch gespeichert, zum Beispiel, wenn du Gebäude betrittst oder verlässt oder wenn ein Ereignis endet. Diese Einstellungen findest du auf dem EINSTELL.-Bildschirm (S. 20) oder wenn du NEUES SPIEL auswählst (S. 7).

- ◆ Einige Fortschritte deines Abenteurers werden automatisch gespeichert - zum Beispiel, wenn du das Dorf Norende wiederaufbaust (S. 14).

- Während des Speichervorgangs bitte nicht das Gerät ausschalten, die Nintendo 3DS-Karte/SD Card entfernen oder das System zurücksetzen. Achte außerdem darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder keine externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!



10 Weltkarte

Bewege dich über die Karte und besuche Städte und Verliese.

Weltkarte-Bildschirm

Der 3D-Bildschirm zeigt deinen Charakter und seine Umgebung. Der Touchscreen zeigt die Umgebungskarte sowie das Kartenmenü (S. 13).



① Charakter

Der Charakter, den du mit dem „Sortieren“-Befehl (S. 20) als „Anführer der Party“ ausgewählt hast, wird angezeigt.



② Städte und Verliese

Nähere dich dem Ort und betritt ihn mit **A** oder **L**.

③ Kartenmenü

Speichere Fortschritte und lass dir Infos über das Abenteuer zeigen.

④ Zielort

Ziele für wichtige Quests werden mit  markiert. Andere Ziele sind mit  markiert.

⑤ Dein aktueller Standort

Der Zeitverlauf

Auf der Weltkarte folgt auf den Morgen/Nachmittag der Abend und dann die Nacht. Die Gegner, denen du begegnest, sowie deine Umgebung können sich mit der Tageszeit verändern.



Morgen/
Nachmit-
tag



Nacht

Kisten öffnen/Ansehen

Drücke **A** oder **L**, um Schatzkisten zu öffnen oder etwas anzusehen, das wichtiger sein könnte, als es erscheint.



Luftschiff betreten

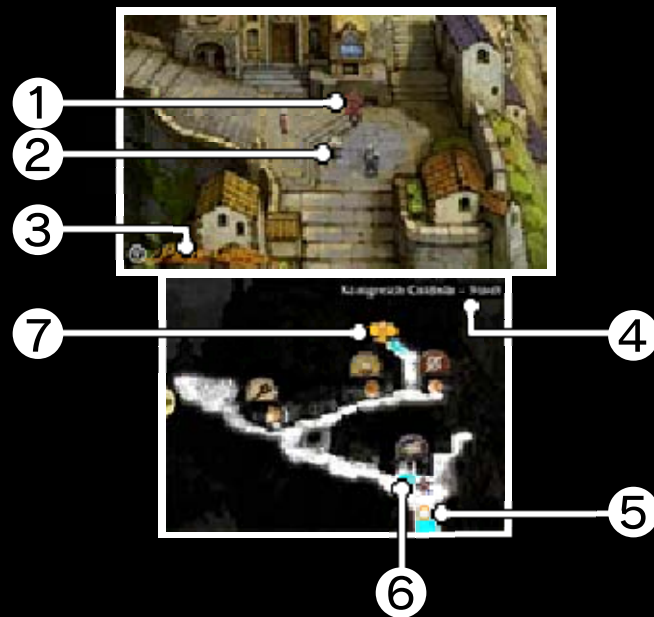
Du erhältst im Verlauf der Geschichte ein Luftschiff. Damit kannst du dich schneller fortbewegen und Orte erreichen, die vorher nicht zugänglich waren.



11 Städte

In Städten kannst du Informationen für dein Abenteuer sammeln und Ausrüstung besorgen.

Stadtbildschirm



① Abenteuer (S. 12)

② Charakter

③ Gruppengespr.

Erscheint, wenn Gruppengespräche möglich sind.

④ Name des aktuellen Standorts


⑤ Dein derzeitiger Standort

⑥ Eingang/Ausgang (in blau)

Nähere dich und drücke den A-Knopf oder die L-Taste, um Gebäude zu betreten oder zur

Weltkarte zu gehen.

7 Ziel

Ziele für wichtige Missionen sind mit  markiert, während andere Ziele mit  angezeigt werden.

Mit Leuten sprechen


Gehe zur Person, mit der du sprechen willst, und drücke den A-Knopf oder die L-Taste.



Gruppengespräch ansehen

„Gruppensp.“ erscheint unter bestimmten Umständen auf dem 3D-Bildschirm.



Drücke , um „Gruppensp.“-Ereignisse mit anderen Party-Mitgliedern anzuschauen.

Kameraperspektiven

In Städten oder Gebäuden zoomt die Kamera heraus, wenn du die Steuerung nicht betätigst. Die ursprüngliche Anzeige kommt zurück, sobald du dich bewegst.





12 Stadt-Dienste

Stadt-Dienste nutzt du, indem du dich dorthin begibst und **A** oder **L** drückst. Dieser Abschnitt zeigt dir die Dienste der Stadt Caldisla.

Herberge

Wenn du in Herbergen übernachtest, werden TP und MP (S. 15)

wiederhergestellt und Status-Effekte (S. 22) geheilt.



Handel

Kaufe Gegenstände.



Waffen

Hier kaufst/verkaufst du Waffen, Rüstungen und Zubehör und wechselst deine Ausrüstung (S. 17).



Waffentypen

-  Dolch
-  Axt
-  Stab
-  Schwert
-  Speer
-  Schlagring
-  Katana
-  Rute
-  Bogen

Rüstungstypen

-  Schild
-  Leichte Rüstung
-  Schwere Rüstung
-  Hut
-  Helm
-  Zubehör

Magieladen

Kaufe magische Schriftrollen. Du brauchst die richtige Fähigkeit (S. 17) und Schriftrolle, um Magie zu verwenden.



Abenteurer

Das Abenteuer.-
Menü erscheint,
wenn du den
Abenteurer
ansprichst und
dann **SPEICHERN**
wählst.



Abenteuer.-
Menü





Abenteuer.-Menü

SPEICHERN	Spielfortschritt speichern (S. 9).
DATEN AKT.	Daten per Internet aktualisieren (S. 31).
FREUNDE HZF.	Freunde über lokalen Modus (S. 30) oder Internet hinzufügen.
ZUM TITEL	Zum Titelbildschirm zurückkehren.



13 Kartenmenü

Das Kartenmenü erscheint, wenn du  drückst oder auf dem Touchscreen  berührst.

◆ Einige Menüs sind erst dann verfügbar, wenn dein Abenteuer einen bestimmten Punkt erreicht hat.

Speicher-Menü

Dieses Menü kannst du auf der Weltkarte auswählen. Wie im Abenteuer.-Menü (S. 12) kannst du den Spielfortschritt speichern, Daten aktualisieren und Freunde hinzufügen.

Quests

Hier siehst du deine Quest-Fortschritte.

Tutorial-Quests	In diesen Quests lernst du, was du für deine Abenteuer wissen musst.
-----------------	--

Posteingang

Erhalte Profile anderer Spieler, die du über StreetPass findest (S. 28/29).

Das Dorf Norende (S. 14)

Errichte das Dorf Norende neu, in dem Tiz aufwuchs.

Ds Tagebuch

Hier findest du Tutorials und bei Abenteuern gesammelte Infos.

Geheimnisvolle Schriften	Lies etwas über die Zukunft.
Notizen	Hier findest du auf deinen Abenteuern gesammelte Infos.
Enzyklopädie	Hier findest du Infos über Objekte, Gegner, Kampfboni, das Klonen von Fähigkeiten und Vermischen.
Hilfe	Die Tutorials des Spiels.
Jobbeschreibungen	Hier findest du Infos über erhaltene Jobs.
Ereignis-Anzeige	Hier kannst du bisherige Ereignisse einsehen.

- ◆ In der Ereignis-Anzeige kannst du die Sprache wählen, in der Ereignisse angezeigt werden.

Luftschiffmenü


Fliege in einem riesigen Luftschiff um die Welt. Dieses Menü ist nur dort verfügbar, wo du das Luftschiff besteigen kannst.

Luftschiff betreten	Betritt das Luftschiff. Wähle SELBST FLIEGEN, um es manuell zu steuern.
Autopilot	Wähle eine Region und dann ein Ziel (eine Stadt oder ein Verlies), und das Luftschiff fliegt automatisch.



14 Das Dorf Norende

Wähle das Dorf Norende, Tiz' Heimat, die der Große Abgrund verschlang, im Kartenmenü, um sie neu aufzubauen.

- ◆ Im Dorf Norende können alle Operationen außer Zurück () nur mit Berührungssteuerung durchgeführt werden.



① Hindernisse





Entferne Hindernisse, um einen Bereich zu entwickeln. Mit der Zeit sind mehr Gebäude verfügbar.

② Arbeiter/ Gesamtbevölkerung

Die Gesamtzahl aller Leute, denen du mit StreetPass begegnet bist oder die du per Internet eingeladen hast. Je mehr Leute anwesend sind, desto schneller wächst die Stadt.

③ Gebäude



④ „Dorf Norende“-Menü

	Symbole zeigen/ verbergen.
	Heran-/wegzoomen.
	Erhalte über StreetPass empfangene Profile.
	Zurück zur Weltkarte oder Stadt.

⑤ Erzfeind-Symbol

Berühren, um das Erzfeind-Menü anzuzeigen (S. 27).

Aufbau-Anleitung

Baue Norende wieder auf, indem du Hindernisse beseitigst und Gebäude errichtest. Berühre  und  und bestimme die Zahl der Arbeiter, die den Wiederaufbau durchführen. Wie lange der Wiederaufbau dauert, hängt von der Anzahl der Arbeiter ab.

- ◆ Du kannst die Anzahl der Arbeiter jederzeit ändern.



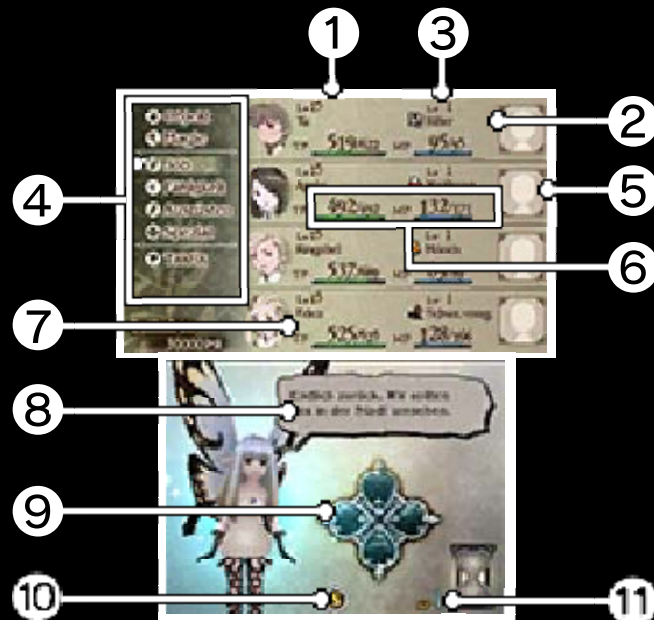
Effekte des Wiederaufbaus

Sobald ein Gebäude fertiggestellt ist, erhältst du gelegentlich Gegenstände. Manche Gebäude ermöglichen dir, von Abenteurern Gegenstände und Ausrüstung zu kaufen. Wählst du ein Gebäude aus, das schon gebaut ist, kannst du es hochstufen und die verliehenen Gegenstände ändern.



15 Menübildschirm

Drücke \otimes oder **START** auf der Weltkarte oder an bestimmten Orten, z. B. in einer Stadt, um den Menübildschirm aufzurufen.



① Level

Charaktere steigen auf, wenn sie genug ERF (Erfahrung) gesammelt haben.

② Aktueller Job

Jeder Charakter hat einen Job, der über Status und verfügbare Fähigkeiten (Magie und Fertigkeiten) bestimmt.

③ Job-Level

Zeigt an, wie gut Charaktere in ihrem aktuellen Job sind. Wird eine gewisse Anzahl JP (Jobpunkte) erreicht, steigt der Charakter auf und erlernt eine neue Fähigkeit.

④ Menü (S. 16-20)

⑤ Mii-Charaktere von Freunden (S. 26)

Zeigt Mii-Charaktere von Freunden an, mit denen du über Abilink (S. 18) verbunden bist.

⑥ TP und MP (aktuell/max.)

TP verringern sich, wenn ein Charakter Schaden nimmt. Erreichen sie 0, geht der Charakter K.o. (S. 22). MP sind für Fertigkeiten und Magie erforderlich.

⑦ Aktuelles Guthaben

⑧ Airys Nachrichten

Hier erscheinen Nachrichten von Airy.

⑨ Erwachte Kristalle

Die Brosche leuchtet, wenn ein Kristall erweckt wurde.

⑩ SP-Menü-Schaltfläche

Rufe mit dieser Schaltfläche das SP-Menü auf.

⑪ Aktueller SP-Wert

SP sind für „Bravely Second“ erforderlich (S. 25).



12 SP-Anzeige

Die Anzeige erhöht, wenn sich dein Nintendo 3DS-System im Standby-Modus befindet, und füllt sich vollständig innerhalb von 8 Stunden. Bei voller Anzeige steigen die SP um 1. Du kannst SP auch mit SP-Tränken auffüllen.

SP-Menü

Hier kannst du Tränke kaufen, um SP aufzufüllen.



SP-Tränke kaufen (S. 32)	Kaufe von deinem Geld SP-Tränke.
SP-Tränke verwenden	Verwende einen SP-Trank. Mit jedem Trank erholen sich die SP um 3.



Objekt

Wähle einen Gegenstand und dann ein Ziel, bei dem du ihn anwenden willst.



Magie

Wähle einen Zauber und dann ein Ziel, bei dem du ihn anwenden willst. Verwende Ⓢ zum Sortieren.



Über Magie

Manche Jobs beinhalten Magie. Es gibt verschiedene Arten, z. B. schwarze Magie (offensiv) und weiße Magie (defensiv/heilend). Zum Anwenden brauchst du eine Schriftrolle und die entsprechende Fähigkeit.

Job

Charaktere können ihre Jobs und damit auch ihren Status, ihr Ausrüstungstalent und Aussehen ändern. Sieh dir die detaillierten Jobinformationen auf dem Touchscreen an, bevor du dich für einen Job entscheidest.

◆ Je weiter du vorankommst, desto

mehr Jobs kannst du haben.



Fähigkeitenliste

Die Liste der Fähigkeiten, die du für einen Job gelernt hast.

Ausrüstungstalent

Das Ausrüstungstalent eines Jobs zeigt an, wie geschickt die Berufsgruppe mit Ausrüstung umgeht. Die Skala reicht von S bis E. Je näher du S kommst, desto günstiger wirkt sich das auf die Werte eines Charakters aus.



Fähigkeit

Wähle die Fähigkeiten, die du verwenden möchtest, und überprüfe die Eigenschaften des aktuellen Jobs deines Charakters.



Job-Geschick	Wähle ein ausgewähltes Job-Geschick.
Hilfsfähigkeiten	Wähle einen Job und dann die Fähigkeit, um Hilfsfähigkeiten auszuwählen.
Fest-Gesch.	Bewege den Cursor hierher, um eine Liste unveränderlicher Geschicke aufzurufen.
Spezialität	Bewege den Cursor hierher, um auf dem Touchscreen eine Beschreibung der SPEZIALITÄT des aktuellen Jobs aufzurufen.

Fähigkeit-Kategorien

Die verfügbaren Fähigkeiten haben folgende Kategorien.

Fähigkeiten, die nicht eingestellt werden müssen

Fest-Geschicke

Fähigkeiten, die für den aktuellen Job gelernt wurden.

Spezialitäten

Fähigkeiten für den aktuellen Job, die automatisch verfügbar sind.

Fähigkeiten mit Einstellungen

Job-Geschick

Geschick-Fähigkeiten, die ein Charakter für jeden Job erlernt. Sie greifen nur, wenn du sie auch benutzt.

Hilfsfähigkeiten

Fähigkeiten, die automatisch greifen. Solange du sie dir leisten kannst, kannst du sie auch einsetzen.

Ausrüsten

Du kannst die Ausrüstung eines Charakters austauschen. Der Charakter erscheint auf dem Touchscreen - berühre und drehe ihn, um Aussehen und Ausrüstung genau zu begutachten.



Ausrüstung wechseln

Wähle den entsprechenden Platz und dann den Ausrüstungsgegenstand oder wähle ENTFERNEN, um den Platz zu leeren. Mit EMPFOHLEN/OPTIMUM wird Ausrüstung aus dem Inventar automatisch hinzugefügt.

Waffen in beiden Händen

„Zweihand“ wird angezeigt, wenn du in beiden Händen eine Waffe trägst. Ohne Schild kannst du zwar erheblichen Schaden nehmen, aber die Anzahl der Angriffe erhöht sich.

Spezial

Sobald bestimmte Bedingungen im Kampf erfüllt sind (S. 23), kannst du Spezial-Aktionen anwenden. Diese Bedingungen sind je nach Waffentyp unterschiedlich.

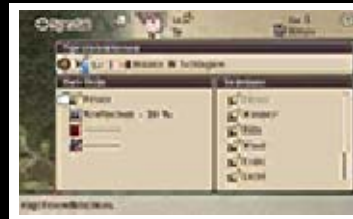


Bedingungen



Teile festlegen

Auf dem „Teile festlegen“-Bildschirm kannst du dir für deine Spezial-Aktion Teile aus der Liste auswählen. Dadurch wird die Spezial-Aktion verbessert, sobald du sie einsetzt.



- ◆ Der einsetzbare Teiltyp hängt von der Spezial-Aktion ab. Du kannst nur ein Teil pro Typ einsetzen.



Namen/Dialoge für Spezial-Aktionen

Über SPEZIAL auf dem „Spezial-Aktion“- oder „Teile festlegen“-



Bildschirm kannst du Namen der Spezial-Aktionen bearbeiten. Berühre ANGRIFFSNACHRICHTEN oder HILFSNACHRICHTEN, um festzulegen, was dein Charakter bei einer Spezial-Aktion sagt.

Taktik (S. 18-20)

Zeigt das Taktik-Menü an.



18 Taktik-Menüs (1/3)

Wähle TAKTIK auf dem Menübildschirm für folgendes Menü.

Freunde

Eine Liste mit Freunden und Gästen (S. 26) erscheint auf dem 3D-Bildschirm.



Dein eigenes Profil erscheint auf dem Touchscreen. Ändere deine Kurznachricht mit ÄND.

Freunde-Menü

Wähle einen Freund oder einen Gast und drücke dann Ⓐ für folgendes Menü.

Sortieren	Liste sortieren.
Aktualisierung anhalten/fortsetzen	Profile mit deaktivierter Aktualisierung werden bei Datenabruf nicht aktualisiert (S. 31).
Schutz/Schutz beenden (bei eingebledeter Gästeliste)	Du kannst Profile von bis zu 5 Gästen schützen, damit sie nicht gelöscht werden.
Entfernen	Ausgewähltes Profil entfernen.

Abilink

Über Abilink können deine Charaktere Fähigkeiten verwenden, die Charaktere eines Freundes erlernt haben (S. 26). Du kannst einen Freund pro Charakter verlinken.



- ◆ Du kannst über Abilink keine Gäste verlinken (S. 26).



Status

Der 3D-Bildschirm zeigt Erfahrung (ERF) und Jobinformationen des gewählten Charakters. Der Touchscreen zeigt das Aussehen des Charakters und verschiedene Statusinformationen. Berühre die Elemente auf dem Touchscreen, um mehr Informationen zu erhalten.



1 Erfahrung

Aktueller Level	Aktueller Level des Charakters.
Zum nächsten Level	Benötigte Erfahrung für den nächsten Level.
ERF gesamt	Insgesamt erhaltene Erfahrung.

2 Job

Aktueller Job	Der aktuelle Job des Charakters.
Nächster Level	Benötigte JP für den nächsten Level.
Job-Punkte gesamt	Die insgesamt erhaltenen JP.

③ Aussehen des Charakters mit Ausrüstung

Durch Berühren kannst du den Charakter in eine bestimmte Richtung drehen. Du kannst den Charakter auch auf dem 3D-Bildschirm anzeigen.

④ Status

Wechsele zwischen Normwerten, Attributwerten, Immunitäten und Resistenzen, um dir die Werte anzusehen. Du kannst jeden Status berühren, um Details dazu aufzurufen.

Attribute

R. Hand	Die Angriffskraft der rechten Hand bestimmt die Schadensmenge.
L. Hand	Die Angriffskraft der linken Hand bestimmt die Schadensmenge.
AW	Abwehr entscheidet über den physischen Schaden, den du erleidest.

M.AG	Bestimmt die Stärke magischer Angriffe.
M.AW	Bestimmt den durch Magie erlittenen Schaden.
ZIEL	Beeinflusst die Trefferchance.
AUSW	Beeinflusst die Chance, Angriffen auszuweichen.

Normwerte

TP	Maximale TP (S. 21).
MP	Maximale MP (S. 21).
STÄ	Stärke bestimmt die Angriffskraft.
VIT	Vitalität bestimmt die physische Angriffsabwehr.
INT	Intelligenz bestimmt schwarze Magie.
WEIS	Weisheit bestimmt weiße Magie.
GEW	Gewandtheit bestimmt die Präzision und Chance auf einen Brave-Angriff (S. 21).
GESCH	Geschick bestimmt Aktionsfolge, Zahl der Angriffe und Ausweichen.

Elemente und Resistenzen
Abhängig von Ausrüstung und Fähigkeiten können Charaktere insgesamt mit 7 Elementen angreifen: Feuer, Wasser, Wind, Erde, Blitz, Licht und Dunkelheit. Abhängig vom jeweiligen Ziel sind folgende Reaktionen möglich.

Schwächung	Nimmt mehr Schaden als sonst.
Resistenz	Nimmt weniger Schaden als sonst.
Absorption	TP erholen sich um die Schadensmenge.
Aufhebung	Kein Schaden.



Sortieren

Du kannst die Charakterreihenfolge ändern. Der erste Charakter (oben auf der Liste) erscheint auf der Weltkarte, in Städten usw.



Erster Charakter

Einstell.

Ändere verschiedene Einstellungen.



Kampf-Einstellungen

Rundenstart bestät.	Wähle, ob du Rundenstarts bestätigen willst.
Abkürzungseinst.	Lege Schnell Tasten für Brave und Default fest (S. 24).
Senden: Daten akt.	Wähle, ob Profile beim Datensenden aktualisiert werden (S. 26).
Einst. zurücksetzen	Stellt die Standardeinstellungen wieder her.



Sound-Einstellungen

Sound-Lautstärke	Lautstärke der Soundeffekte.
Musik-Lautstärke	Lautstärke der Musik.
Sprach-Lautstärke	Lautstärke der Charakterstimmen.
Einst. zurücksetzen	Stellt die Standardeinstellungen wieder her.

Nachr.-Einstellungen

Sprach-Einstellungen	Wähle die Sprache der Charaktere aus.
Text-Einstellungen	Wähle die Sprache der eingeblendeten Texte aus.
Nachr.-Geschwind.	Stellt die Nachrichten-Anzeigege- schwindigkeit ein.
Autom. abspielen	(De)aktiviert automatisches Abspielen.
Einst. zurücksetzen	Stellt die Standardeinstellungen wieder her.



Systemeinstellungen

☒ : Bestätigen/ Abbr.	Lege fest, ob du mit ☒ auf dem Steuerkreuz bestätigen/abbrechen willst.
Zeiger- position	Wähle, ob die Zeigerposition beim Öffnen eines Fensters gleich bleibt.
Auto- Speichern	(De)aktiviert Auto-Speichern.
Einst. zurück- setzen	Stellt die Standardeinstellungen wieder her.



Schwierigkeit

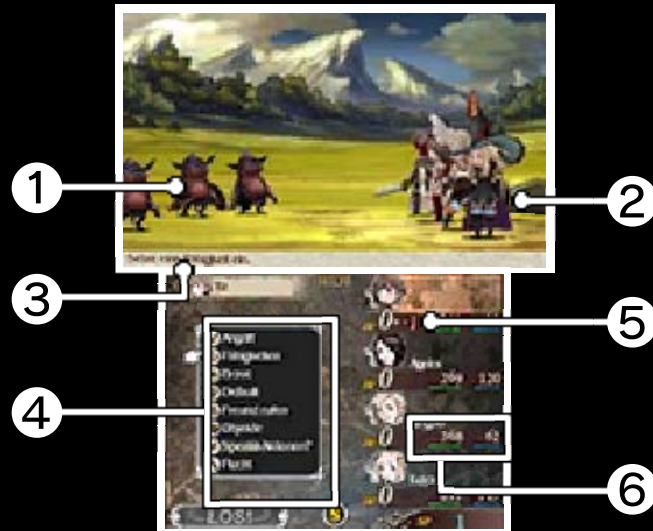
Zielmarkie- rung	(De)aktiviert die Zielmarkierung.
Erf. erhalten	Lege fest, ob du nach einem Kampf ERF verdienst oder nicht.
pg erhalten	Lege fest, ob du nach einem Kampf pg verdienst oder nicht.

Job-Punkte erh.	Lege fest, ob du nach einem Kampf JP verdienst oder nicht.
Monster-Häufigkeit	Ändert die Anzahl von Gegnern auf der Karte.
Schwierigkeit festlegen	Lege die Kampfstärke deiner Gegner fest.
Einst. zurücksetzen	Setze die vorgenommenen Einstellungen zurück.



21 Kampfbildschirm

Der Kampfbildschirm erscheint, wenn ein Ereigniskampf beginnt oder du in Verliesen oder an anderen Orten Gegner triffst.



① Gegner

② Verbündete

Die Reihenfolge deiner Verbündeten hängt von ihrer Sortierung ab (S. 20). Der erste Charakter befindet sich ganz links.

③ Beschreibung des ausgewählten Befehls

④ Kampfbefehle

Wähle einen Befehl, um den Kampf fortzusetzen.

⑤ BP

Mit Brave-Punkten kannst du die Aktionszahl erhöhen und bestimmte Fähigkeiten verwenden.

⑥ TP und MP

TP verringern sich bei Schaden. Erreichen sie 0, ist der Charakter K.o. (S. 22). MP werden für Fertigkeiten und Magie benötigt.

Erstschlag und Brave-Angriff

Manchmal beginnen Kämpfe mit einem „Erstschlag“ oder „Brave-Angriff“. „Erstschlag“ bedeutet, dass nur Verbündete (oder Gegner) in der ersten Runde Aktionen durchführen. Bei „Brave-Angriff“ startet der Kampf mit +1 BP.




Kampfablauf

Wähle Kampfbefehle (S. 23) aus, um zu kämpfen. Wenn alle Verbündeten und Feinde agiert haben, beginnt die nächste Runde. Dann kannst du erneut Kampfbefehle auswählen.

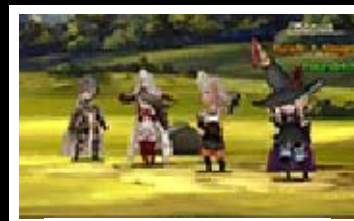


Aktionstempo ändern

Mit  auf dem Steuerkreuz änderst du die Geschwindigkeit von Kampfaktionen (Pause, 1x, 2x, 4x).

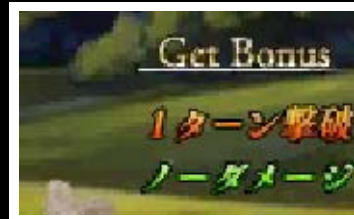
Kampfende

Besiegst du alle Gegner, gewinnst du den Kampf und die Kampfergebnisse werden angezeigt. Der 3D-Bildschirm zeigt erhaltene Kampfboni, der Touchscreen zeigt, wie viel Erfahrung (ERF), Job-Punkte (JP), Geld (pg) und welche Gegenstände du erhältst.



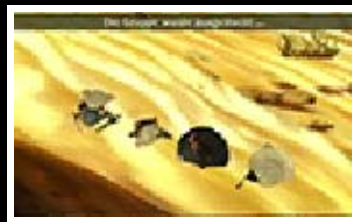
Kampfboni

Du erhältst Kampfboni, wenn du bei einem Sieg bestimmte Bedingungen erfüllst. Du erhältst mehr ERF, JP und pg, wenn du Kampfboni erhältst.



Game Over

Die gesamte Gruppe wird ausgelöscht, wenn die TP aller Mitglieder 0 erreichen. Mit **A** oder **L** kehrst du zum Titelschirm zurück.



Status-Effekte

Status-Effekte werden durch bestimmte Angriffe und Zauber ausgelöst. Sie können mit Gegenständen und Zaubern geheilt werden. Es folgt eine kurze Einführung in einige Statureffekte.

K.o.	K.o. geschlagene Charaktere haben 0 TP und können nicht agieren.
Gift	Vergiftete Charaktere nehmen Schaden am Ende jedes Zugs.

Dunkelheit	Charakteren fällt es schwerer, Treffer zu erzielen.
Stille	Manche Fähigkeiten, die TP, MP oder BP verwenden, sind nicht verfügbar.
Schlaf	Charaktere können nicht agieren, wachen aber auf, wenn sie angegriffen werden.
Lähmung	Charaktere können nicht agieren.
Verwirrung	Es kann passieren, dass Charaktere Verbündete angreifen oder aus dem Kampf fliehen.



Angriff

Greife das gewählte Ziel mit der ausgerüsteten Waffe an.

Fähigkeiten

Verwende Job- und Fest-Geschicke.

Wähle ein Ziel, um anzugreifen/zu

heilen. Für manche Fähigkeiten wie Zauber kannst du mehr als ein Ziel auswählen.



Brave (S. 24)

Setze BP ein, um die Anzahl der Aktionen zu erhöhen.

Default (S. 24)

Samme BP bei der Abwehr.

Spezial-Aktion

Spezial-Aktionen (S. 17) sind verfügbar, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt

sind. Wähle eine Spezial-Aktion und dann das Ziel, das du angreifen/heilen willst.



Freund rufen (S. 24)

Verwende Aktionen von Freunden oder Gästen, ändere deine gesendete Aktion oder füge sie hinzu.

Objekt

Verwende Gegenstände und wechsele Ausrüstung. Wähle einen Gegenstand und dann ein Ziel.

- ◆ Du kannst nach dem Ausrüstungswechsel noch eine Aktion ausführen.

Flucht

Fliehe aus dem Kampf. Flieht ein Charakter, kann die ganze Gruppe folgen.



Brave und Default

Ein Charakter kann normalerweise pro Runde eine Aktion ausführen, aber du kannst mit Brave und Default die Anzahl erhöhen. Deine Gegner allerdings auch.



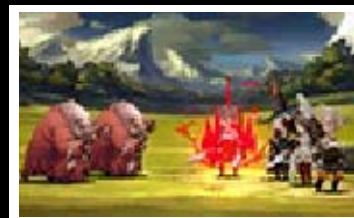
BP mit Default sammeln

Mit DEFAULT kannst du bis zu 3 BP bei der Verteidigung sammeln.



Aktionen mit Brave erhöhen

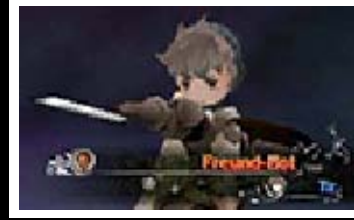
Mit BRAVE kannst du unter Einsatz von BP die Anzahl deiner Aktionen für die aktuelle Runde auf maximal 4 erhöhen. Du kannst BRAVE auch wählen, wenn deine BP bei 0 stehen, aber im Minusbereich sind keine Aktionen verfügbar.



- ◆ Du kannst in einer Runde nicht gleichzeitig DEFAULT und BRAVE wählen.
- ◆ Negative BP erholen sich am Ende jedes Zugs um 1.

Freunde rufen

Gerufene Freunde/
Gäste (S. 26)
verwenden ihre
Aktionen. Wähle
den Freund/Gast,
den du rufen willst, anschließend die
Aktion und das Ziel, das du
angreifen/heilen willst.



Affinität

Je öfter du
Aktionen von
Freunden
verwendest, desto
mehr erhöht sich
eure Affinität. Je
höher die Affinität,
desto wirksamer ist die Aktion des
Freundes.



Affinität

◆ Affinität spielt für Gäste keine
Rolle.

Senden (Freund rufen)

Gesendete Aktion,
die in dem
gesendeten Profil
angezeigt wird,
hinzufügen/ändern.
Wähle SENDEN und dann den
Kampfbefehl.



Mit Bravely Second können deine Charaktere agieren, während die Gegner eingefroren sind. Ist Bravely Second aktiv, kannst du Befehle mit SP (S. 15) ausführen.

Zeit anhalten

Drücke START bei der Befehlsauswahl oder während einer Aktion, um Bravely Second zu aktivieren.



Aktionen unter Einsatz von SP durchführen

Wählst du einen Charakter und anschließend einen Befehl, werden SP-Kosten angezeigt. Mit LOS! wird der Befehl ausgeführt. Bravely



SP-Kosten

Second kann auch aktiviert werden, wenn die SP 0 erreicht haben. Bei Minuswerten ist das nicht möglich.

- ◆ SP-Kosten sind befehlsabhängig.
- ◆ Du kannst auch Brave und Spezial-Aktionen nutzen. Bei Brave werden SP verbraucht.



Du kannst dein eigenes Profil senden und Profile von anderen Spielern über StreetPass, den lokalen Modus und das Internet erhalten. Jedes Profil enthält eine gesendete Aktion (für FREUND RUFEN) und Profilinformationen.

- ◆ Zum Profilaustausch musst du das Teilen von Profilen zulassen.

Dein Profil hinzufügen/ ändern

Du kannst deine gesendete Aktion wie unten beschrieben hinzufügen/ändern.



Zum Ändern der Kurznachricht deines Profils wähle TAKTIK » FREUNDE und berühre dann ÄND. auf dem Touchscreen.



Gesendete Aktion

Wähle SENDEN unter FREUND RUFEN, um deine gesendete Aktion hinzuzufügen/zu ändern. Wähle nach einem Kampf JA, um dein Profil zu senden.

Erhaltene Profile

Jedes erhaltene Profil wird als Freund oder Gast hinzugefügt.

Freunde

Sind die Benutzer beider Systeme befreundet, werden empfangene Profile als Freund hinzugefügt. Nach 20 hinzugefügten Profilen musst du ein Profil löschen, um ein neues hinzuzufügen.

Gäste

Über FREUNDE HZF. (S. 31) und StreetPass (S. 28-29) hinzugefügte Profile von nicht-befreundeten Personen werden als Gast hinzugefügt. Sobald 20 Gäste erreicht sind, werden vorherige Profile gelöscht, das älteste zuerst.

- ◆ Gastprofile funktionieren nicht mit Abilink (S. 18).

Freunde hinzufügen/Daten aktualisieren

Mit FREUNDE HZF. können Benutzer sich über verschiedene Kommunikationswege gegenseitig als Freunde registrieren. Mit DATEN AKT. werden Profile von Freunden aktualisiert.



Erzfeinde sind mächtige Monster, denen man nur selten begegnet. Besiegst du sie, kannst du Spezialgegenstände erhalten.

Erzfeinde erhalten

Du kannst wie unten beschrieben Erzfeinde erhalten. Der erhaltene Erzfeind wird nicht zur Enzyklopädie hinzugefügt.

Über Internet erhalten (Daten akt.)

Du kannst einen Erzfeind beim Aktualisieren von Daten erhalten (S. 31). Erhaltene Erzfeinde erscheinen im Dorf Norende (S. 14).



Erzfeind

- ◆ Sobald du einen Erzfeind besiegt hast, kannst du ihn über DATEN AKT. nicht erneut erhalten.

Über StreetPass erhalten

Du erhältst Erzfeinde, die dir andere Spieler über StreetPass senden, automatisch.

- ◆ Du kannst denselben Erzfeind beliebig oft über StreetPass erhalten.
- ◆ Du kannst bis zu 7 Erzfeinde

erhalten. Danach überschreibt jeder neu hinzugefügte Erzfeind den jeweils ältesten.

- ◆ Über StreetPass gesendete Erzfeinde gehen nicht verloren.

Erzfeind-Kampf

Nach dem Erhalt eines Erzfeindes kannst du über das entsprechende Symbol in Norende das Erzfeind-Menü aufrufen.



Erzfeind-Menü

Kämpf.	Kämpfe gegen Erzfeinde. Werden sie besiegt, verschwinden sie.
Schutz	Mit SCHUTZ kannst du Erzfeinde auswählen, die beim Hinzufügen weiterer Erzfeinde nicht gelöscht werden.
Senden	Wähle einen Erzfeind, der über StreetPass gesendet werden soll.



Profile und Erzfeinde austauschen (StreetPass)

Nintendo 3DS-Systeme, auf denen StreetPass für dieses Spiel aktiviert ist, tauschen automatisch Profile und Erzfeinde aus.

- ◆ Alle teilnehmenden Spieler müssen StreetPass für diese Software auf ihrem Nintendo 3DS-System aktivieren, um mit dieser Funktion Daten austauschen zu können.

StreetPass aktivieren

Für die Erstverwendung von StreetPass wähle Posteingang im Kartenmenü (S. 13). Du kannst ein Profil



Posteingang

hinzufügen, das über dein System gesendet werden soll.

StreetPass deaktivieren

Um StreetPass zu deaktivieren, rufe die DATENVERWALTUNG in den Systemeinstellungen auf und wähle dann STREETPASS-VERWALTUNG. Berühre das Symbol dieser Software und dann STREETPASS DEAKTIVIEREN.




Daten senden/empfangen (StreetPass) 🤖))


Sobald du auf jemanden triffst, der StreetPass aktiviert hat, werden Profile und Erzfeinde automatisch zwischen beiden Systemen ausgetauscht.

- ◆ Auf S. 27 findest du weitere Informationen zu Erzfeinden.

Posteingang (Kartenmenü)

Wenn du auf eine neue Person triffst, die auch StreetPass verwendet, erscheint UPDATE im Posteingang  des Kartenmenüs. Berühre das Symbol, um das Profil der Person zu erhalten.

Posteingang (Norende-Menü)

Wenn du auf eine neue Person triffst, die auch StreetPass verwendet, erscheint UPDATE im Posteingang  des Norende-Menüs. Berühre das Symbol, um das Profil der Person zu erhalten.

Über den lokalen Modus (Lokales Spiel)

Wenn du und ein anderer Spieler je ein Nintendo 3DS-System und ein Exemplar von Bravely Default besitzen, kann der eine als Gastgeber, der andere als Gast spielen, um den jeweils anderen Spieler als Freund hinzuzufügen oder das Profil zu aktualisieren.



Erforderliche Bestandteile:

- Ein Nintendo 3DS-System pro Spieler
- Ein Exemplar der Software pro Spieler

Freunde hinzufügen

Wähle im Abenteuer.- (S. 12) oder Speicher-Menü (S. 13) FREUNDE HZF. und danach REGIST. PER LOKAL. MODUS, um deinen neuen Freund im lokalen Modus hinzuzufügen.



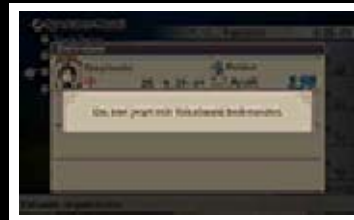
1. Den anderen Spieler finden

Bist du der Gastgeber, warte einfach auf den Gast. Bist du der Gast, musst du den Gastgeber suchen. Wenn du ihn gefunden hast, wähle den Namen aus der Liste, versende eine Freundschaftsanfrage und warte ab, ob der Gastgeber deine Anfrage bestätigt.



2. Freunde-Registrierung abschließen

Die Freunde-Registrierung ist abgeschlossen, wenn der Gastgeber die Gastanfrage annimmt.



- ◆ Du kannst Profile für hinzugefügte Freunde über DATEN AKT. aktualisieren (S. 31).



Über Online-Interaktion (Internet)

Über eine Internetverbindung kannst du verschiedene Online-Aktionen durchführen, etwa Freunde hinzufügen, Profile/andere Daten aktualisieren und Erzfeinde erhalten.

Freunde hinzufügen

Wähle im Abenteuer.- (S. 12) oder Speicher-Menü (S. 13) FREUNDE HZF. und danach REGISTR. PER INTERNET, um neue Freunde über das Internet zu registrieren.

- ◆ Um Freunde über das Internet hinzuzufügen, müssen beide Systeme bereits befreundet sein.

Daten aktualisieren

Wähle im Abenteuer- (S. 12) oder Speicher-Menü (S. 13) DATEN AKT., um verschiedene Daten über das Internet zu aktualisieren.



Zur Aktualisierung gehören die folgenden Punkte:

- Eigenes Profil hochladen
- Profile von Freunden aktualisieren
- Spielfortschritt und Sicherungsdaten hochladen
- Unter bestimmten Umständen Objekte oder Quests erhalten
- Unter bestimmten Umständen

Gastprofile erhalten (S. 26)

- ◆ Wenn Erzfeinde verfügbar sind, erhältst du diese ebenfalls.



SP-Tränke (Premium-Gegenstände) kaufen (Zahlungspflichtige Zusatzinhalte)

Ab einem gewissen Punkt im Spiel werden SP-Tränke im SP-Menü gegen echtes Geld zum Kauf angeboten (S. 15).



Kaufanleitung

Wähle KAUFE SP-TRANK im SP-Menü. Wähle auf dem erscheinenden Bildschirm die entsprechende Anzahl aus und wähle anschließend BESTÄTIGEN.



Hinweise zum Kauf von SP-Tränken

- Du kannst deine erworbenen Inhalte unter „Kontobewegungen“ im Nintendo eShop einsehen.
- Diese Inhalte sind nicht erstattungsfähig und können auch nicht gegen andere Produkte oder Services eingetauscht werden.
- Wurden Inhalte einmal erworben, können sie kostenlos erneut heruntergeladen werden.
- ◆ Bitte beachte, dass diese Inhalte nicht zum erneuten Download zur Verfügung stehen, falls der Service ausgesetzt oder

eingestellt wird oder du dein Nintendo eShop-Konto löschst. Um weitere Informationen zu erhalten, lies die elektronische Bedienungsanleitung des Nintendo eShops.

- Diese Inhalte werden auf der SD Card gespeichert.
- Diese Inhalte sind nur mit dem Nintendo 3DS-System kompatibel, das zum Erwerb verwendet wurde. Zusätzliche Inhalte, die auf der SD Card gespeichert wurden, können mit anderen Nintendo 3DS-Systemen nicht genutzt werden.

Guthaben hinzufügen

Um einen SP-Trank zu erwerben, muss dein Nintendo eShop-Konto die notwendige Deckung aufweisen. Es bestehen folgende Möglichkeiten, Guthaben hinzuzufügen:

- Nintendo eShop Card
- Nintendo eShop-Code
- Kreditkarte

- ◆ Du kannst deine Kreditkartendaten auf deinem System speichern, dann müssen die Daten nicht jedes Mal erneut eingegeben werden, wenn du Guthaben hinzufügen möchtest.
- ◆ Du kannst deine gespeicherten Kreditkartendaten jederzeit im Nintendo eShop unter **EINSTELLUNGEN UND MEHR**

löschen.



Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter: www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter: support.nintendo.com

■fast opencv / New BSD License
Copyright © 2006, 2008, 2009,
2010 Edward Rosten All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*Neither the name of the University of Cambridge nor the names of its contributors may be used to endorse

or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

■ Pawn Abstract Machine / Apache License 2.0
Copyright © ITB CompuPhase, 1997-2009

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.