

# Code Name: S.T.E.A.M.

1 Wichtige Informationen

## Grundlegende Informationen

2 Informationsaustausch

3 Online-Funktionen

4 Altersbeschränkungen

## Spielstart

5 Einführung

6 Ein Spiel starten

7 Daten speichern und löschen

8 Steuerung und Bildschirme

## So wird gespielt

9 Kampagnen

10 Einzelspieler – Die Liberty

11 Gegner am Zug

12 Waffen und Ausrüstung

13 Agenten

14 Tipps und Tricks

## Drahtlose Verbindung

15 Versus

16 StreetPass

17 Lokales Spiel

18 Online-Kämpfe

19 Turniere

## Zubehör

20 Schiebepad Pro

21 Über amiibo

## Serviceinformationen

22 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.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ auf alle Systeme der Nintendo 3DS™-Familie.
- ◆ Wird ein Nintendo 2DS™-System zum Spielen verwendet, werden Funktionen, die eigentlich das Schließen des Nintendo 3DS-Systems erfordern, durch Betätigen des Standby-Schalters ausgeführt.

### WICHTIG

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

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

## Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des

Nintendo 3DS-Systeme übernommen. Die Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. 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. Bitte sieh in der elektronischen Bedienungsanleitung der Systemeinstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

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

USK (Deutschland):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch  
(Australien):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Neuseeland):  
[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Russland:

[minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id\\_4=883](http://minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883)

## 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.

©2015 Nintendo Co., Ltd. /  
INTELLIGENT SYSTEMS

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

CTR-P-AY6A-00

Nutzergenerierte Inhalte (UGC) 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 und deren Verwendung kann nicht eingeschränkt werden, sei also vorsichtig.
- Jeglicher hochgeladene Inhalt kann ohne Vorankündigung entfernt werden. Nintendo kann auch Inhalte entfernen oder ausblenden, die als unangemessen betrachtet werden.
- Wenn du Inhalte erstellst oder hochlädst, beachte bitte

## Folgendes:

- Verwende keine Informationen, anhand derer deine Person identifiziert werden kann oder Dritte identifiziert werden können, wie Namen, E-Mail-Adressen, Adressen oder Telefonnummern.
- Verwende nichts, was andere Personen schädigen, verletzen oder jemandem Unbehagen bereiten 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 weder illegale Inhalte noch jegliche Inhalte, die rechtswidrige Handlungen begünstigen.
- Verwende keine Inhalte, die gegen gesellschaftliche Wertvorstellungen verstoßen.



In diesem Spiel kannst du eine Verbindung mit dem Internet herstellen und dann im Versus-Modus an Mehrspielerkämpfen teilnehmen oder über SpotPass™ Mitteilungen empfangen. Für Mehrspielerbegegnungen benötigt jeder Spieler ein Exemplar der Software.

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

Diese Software unterstützt das Nintendo Network™.



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

### Online-Sicherheitshinweise

- Wenn du Informationen oder Inhalte über die drahtlose Verbindung postest, sendest oder auf andere Weise zugänglich machst, stelle sicher, dass keine Informationen enthalten sind, mit

denen du persönlich identifiziert werden kannst, z. B. Name, E-Mail-Adresse, Adresse oder Telefonnummer, da andere diese Informationen und Inhalte möglicherweise sehen können. Verwende, insbesondere wenn du einen Nutzernamen oder Spitznamen für deine Mii™-Charaktere auswählst, nicht deinen wirklichen Namen, da andere bei Verwendung der drahtlosen Verbindung möglicherweise deinen Nutzernamen und die Spitznamen deiner Mii-Charaktere sehen können.

- Freundescodes sind Teil eines Systems, das es dir ermöglicht, Freundschaften mit anderen Nutzern zu schließen, sodass du mit dir bekannten Personen spielen, kommunizieren und interagieren kannst. Wenn du Freundescodes mit Unbekannten austauschst, besteht das Risiko, dass du Informationen oder Nachrichten mit beleidigendem oder unangemessenem Inhalt erhältst bzw. Unbekannte Informationen über dich sehen, die sie nicht sehen sollen. Wir empfehlen daher, dass du deinen Freundescode niemandem gibst, den du nicht kennst.
- Unterlasse schädliche, illegale, beleidigende oder anderweitig unangemessene Aktivitäten, die

anderen Nutzern Probleme bereiten könnten. Poste, sende oder mache auch sonst keine Inhalte zugänglich, die andere bedrohen, beleidigen oder verletzen, ihre Rechte verletzen (z. B. Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Recht auf Privatsphäre, Persönlichkeitsrecht oder Markenrecht) oder von anderen Personen als verstörend empfunden werden könnten. Insbesondere wenn du von anderen Personen Fotos, Bilder oder Videos aufgenommen hast und diese senden, posten oder anderweitig zugänglich machst, stelle sicher, dass diese Personen zuvor ihre Zustimmung erteilt haben. Wenn unangemessenes Verhalten deinerseits gemeldet oder bestätigt wird, könnte dies Strafen wie z. B. den Ausschluss von Nintendo 3DS-Services nach sich ziehen.

- Bitte beachte, dass der Nintendo-Server wegen Wartungsarbeiten aufgrund von vorangegangenen Problemen möglicherweise vorübergehend nicht verfügbar ist und Online-Services für bestimmte Software möglicherweise 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 Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.
- Online-Interaktion  
Sperrt Online-Partien mit anderen Spielern (siehe S. 18) und das Erstellen von Turnieren (siehe S. 19).
- StreetPass  
Sperrt das Senden/Empfangen von Informationen über StreetPass™.



Wir schreiben das Jahr 1865. Dampftechnologie hat die Welt im Sturm erobert und den Lauf der uns vertrauten Geschichte verändert. Die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit verschwimmen: Helden aus der Literatur und Helden aus der Realität begegnen sich an ein und demselben Ort.

An dir liegt es nun, eine Eliteeinheit ebenjener Helden in die Schlacht zu führen. Eine außerirdische Invasion droht die gesamte Welt zu verschlingen, und die neue Dampftechnologie wird eine entscheidende Rolle bei deinem Versuch spielen, die Menschheit zu retten.

6

## Ein Spiel starten

Wähle auf dem  
Titelbildschirm  
entweder KAMPAGNE  
(siehe S. 9) oder  
VERSUS



(siehe S. 15) aus. Anschließend  
kannst du entweder zuvor angelegte  
Speicherdaten laden oder eine neue  
Kampagne beginnen.



Das Spiel speichert jedes Mal automatisch, wenn du einen Sektor abschließt. Zusätzlich kannst du das Spiel auch speichern, während du dich mitten in der Schlacht befindest, indem du einen der Speicherpunkte aktivierst. Dies funktioniert allerdings nur einmal pro Sektor. Wenn du während einer Mission pausierst und **ZURÜCK ZUM TITELBILDSCHIRM** auswählst, wird ein temporärer Spielstand angelegt, der gelöscht wird, sobald du ihn wieder lädst.

## Speicherdaten löschen











Wenn du einen Spielstand nicht mehr benötigst, kannst du im Datenauswahlbildschirm LÖSCHEN berühren.


Ein Trick: Wenn du das Spiel vom HOME-Menü aus startest und dabei Ⓐ, Ⓑ, ✕ und Ⓨ drückst, kannst du alle Speicherdaten auf einmal löschen.

- ◆ Einmal gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden, sei also vorsichtig.



- 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!

Laufen	
Zielen/ Umsehen	 /  /  /  oder  oder 
Reichweite bestimmter Waffen einstellen	
Oben/Unten: Agenten wechseln	
Links/Rechts: Waffe wechseln	
Waffe abfeuern	

- ◆ Um  zu verwenden, musst du zunächst das Schiebepad Pro in den Optionen aktivieren (siehe S. 20).
- ◆ Die Steuerung mit dem C-Stick ist nur bei Verwendung eines New Nintendo 3DS- oder eines New Nintendo 3DS XL-Systems möglich.



## ① Gesundheitsanzeige

Nimmt ein Agent Schaden, verliert er Gesundheit. Sollte die Gesundheitsanzeige eines Agenten auf null sinken, so gilt er als außer Gefecht und kann erst wieder eingesetzt werden, wenn der Sektor erfolgreich abgeschlossen wurde. Möchtest du ihn schon früher wiederbeleben, kannst du dies an Speicherpunkten tun – das kostet allerdings Medaillen. Sinkt die Gesundheit aller Agenten auf null, gilt die Mission als gescheitert.

## ② Dampfleiste

Zu Beginn jedes Zugs werden die Boiler der Agenten mit Dampf aufgefüllt. Die meisten Aktionen im Spiel kosten Dampf.



### ③ Porträts

Berühre das Porträt des Agenten, mit dem du die nächste Aktion ausführen möchtest.

### ④ Schraubenschlüssel

Wenn du dieses Symbol antippst, öffnet sich das Pausenmenü.

### ⑤ Ende

Wenn du diese Schaltfläche antippst, beendest du deinen Zug.

### ⑥ Sternsymbol

Berühre dieses Symbol, um die Spezialfähigkeit eines Agenten zu aktivieren.

- ◆ Es erscheint eine Zugvorrichtung, an der du mit dem Touchpen „ziehen“ musst, um die Spezialfähigkeit dann tatsächlich auszuführen.

### ⑦ Kamera

Führe den Touchpen an dieser Stelle über den Touchscreen, um mit einer Waffe zu zielen oder dich einfach nur umzusehen.

### ⑧ Entfernungsmesser


Hier kannst du die Schussreichweite bestimmter Waffen einstellen.

### ⑨ Waffe

Hier kannst du zwischen Primär- und Sekundärwaffe wechseln.

## Spezialfähigkeiten

Ab einem gewissen Punkt im Spiel kann jeder Agent einmal pro Sektor seine Spezialfähigkeit zum Einsatz bringen. Diese besonders mächtigen Fähigkeiten unterscheiden sich von Agent zu Agent.



Im Laufe einer Kampagne folgst du der Geschichte der Agenten von S.T.E.A.M., deren Mission es ist, die Erde vor einer außerirdischen Invasion zu retten.



### Missionen und Sektoren

Die Kampagne besteht aus diversen Missionen. Jede davon ist wiederum in einen oder mehrere Sektoren unterteilt. In jedem Sektor gilt es ein Missionsziel zu erfüllen – an eine bestimmte Stelle vorzudringen zum Beispiel. Erst dann geht es weiter in den nächsten Sektor, wobei übrigens die Gesundheitsanzeige aller Agenten wieder aufgefüllt wird und darüber hinaus Gelegenheit besteht, eine Neuzusammenstellung des Teams oder der Waffen vorzunehmen.

## Medaillen

Hast du eine Mission abgeschlossen, wird deine Leistung anhand verschiedener Kriterien bewertet. Basierend darauf erhältst du Medaillen, für die dein Team wiederum Beförderungen und zusätzliche Ausrüstung erhält.



### 1 Schraubenschlüssel

Hier kannst du zum Titelbildschirm zurückkehren, die Spieleinstellungen konfigurieren oder bisher gesehene Hilfsmonitore erneut aufrufen.

### 2 Konferenzraum

Hier kannst du den Konferenzraum betreten.

### 3 Bibliothek

In diesem Raum bewahrt Milton seine Notizen auf. Blättere durch seine Aufzeichnungen, wenn du mehr Informationen zu den Helden des Spiels, zu Aliens oder zur Welt allgemein suchst. Wenn du das Spiel einmal durchgespielt hast, werden hier Bonusoptionen freigeschaltet.



## ④ Rüstkammer

In der Rüstkammer wählst du aus, auf welche Mission dein Team sich begeben soll und welche Ausrüstung es dabei tragen soll.

Mit amiibo™ spielen

Besitzt du eine mit diesem Spiel kompatible amiibo-Figur (siehe S. 21), kannst du den Charakter unter „Teamauswahl“ deinem Team hinzufügen. Berühre dort die amiibo-Schaltfläche und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

- ◆ Geht der amiibo-Charakter zu Boden, kannst du nicht länger mit ihm kämpfen. Um den Charakter erneut einsetzen zu können, musst du den entsprechenden amiibo-Charakter unter „Teamauswahl“ erneut hinzufügen.

## Konferenzraum

Begib dich in den Konferenzraum, um mehr über die bevorstehende Mission zu erfahren und Hintergrundinformationen über den Krieg und über S.T.E.A.M. einzuholen.



## 5 Sekundärwaffen

Wenn du wissen möchtest, welche Sekundärwaffen du bisher freigeschaltet hast und wie viele Medaillen dich noch von der nächsten trennen, dann bist du hier richtig.

## 6 Boiler

Hier kannst du einsehen, wie viele Zahnräder du bereits gesammelt und welche Boiler du somit schon freigeschaltet hast.

## 7 Statistik

Hier findest du eine Zusammenfassung darüber, wie deine Kampagne und deine Versus-Begegnungen bisher so gelaufen sind.

11

## Gegner am Zug




### Alles im Blick


Wenn du deinen Zug beendet hast, kannst du, je nachdem, welchen deiner Agenten du angewählt hast, vielleicht nicht sehen, was deine Feinde im Schilde führen. Du kannst jetzt zwar keine Aktionen mehr ausführen, aber immer noch zwischen deinen Agenten hin- und herwechseln, um während des Gegnerzugs den Überblick zu behalten.

## Wache stehen

Agenten, die bestimmte Waffen ausgerüstet und am Ende des Zugs genügend Dampf übrig haben, stehen Wache. Das bedeutet, dass sie während des Gegnerzugs auf Feinde schießen, die sich in ihre Reichweite und ihr Sichtfeld begeben. Wichtig ist, dass du diese Agenten so positionierst, dass sie die anrückenden Gegner im Blick haben.



Im Kampf gegen die Aliens wirst du verschiedenste Waffen und Ausrüstung benötigen. Hier die richtige Wahl zu treffen, kann über Sieg und Niederlage entscheiden!



### Neue Waffen und Boiler freischalten

Deine ersten zwei Sekundärwaffen wirst du bereits früh im Spiel erhalten. Mehr kommen später dazu, nämlich immer dann, wenn du eine bestimmte Anzahl Medaillen verdient hast. Zusätzlich findest du in jedem Sektor drei große Zahnräder – wenn auch nicht unbedingt an den offensichtlichsten Stellen. Sammle sie ein, um neue Boiler für deine Agenten freizuschalten.

## Agenten ausrüsten

Sobald du eine Mission ausgewählt hast, auf die du dich zum ersten oder wiederholten Mal begeben möchtest, musst du ein Team zusammenstellen. Tue dies entweder selbst oder lasse dir einen Vorschlag unterbreiten, indem du EMPFEHLUNG berührst. Bestätige deine Wahl mit OK, dann kannst du als Nächstes die passenden Waffen und Boiler für deine Agenten auswählen.



① Name des Agenten

## ② Ausrüstungsdetails

Hier werden dir Informationen über die gewählte Sekundärwaffe und den Boiler des Agenten angezeigt.

## ③ Porträts

Berühre das Porträt des Agenten, dessen Ausrüstung du anpassen möchtest.

## ④ Sekundärwaffen

Jeder Agent besitzt seine ureigene Primärwaffe, die er das ganze Spiel über trägt. Dazu kannst du jedoch eine ganze Reihe Sekundärwaffen kombinieren.

## ⑤ Boiler

Der Boiler ist der Dampftank eines Agenten. Ohne ihn geht gar nichts! Boiler unterscheiden sich in ihrem Fassungsvermögen und ihrer Aufladerate. Manche von ihnen haben noch zusätzliche Funktionen: Der Raketentornister beispielsweise kann in Kombination mit dem Sprungapparat für weite Sprünge verwendet werden.

## ⑥ Zurück zur Teamauswahl

## ⑦ Team/Agent

Betätigst du diesen Schalter, wechselst du zwischen einer Ansicht des ganzen Teams und der einzelnen Agenten.

## ⑧ Werte des Agenten

Für mehr Informationen lies den Abschnitt „Agenten“ (siehe S. 13).

Berühre ZUFALL, um dem momentan ausgewählten Agenten eine zufällige Sekundärwaffe zuweisen zu lassen.  
Berühre ZUFALL (ALLE), um dies für das gesamte Team gleichzeitig zu tun.



## 13 Agenten



Nicht die Rüstung führt den Krieg, die Soldaten führen ihn. Jedes Mitglied von S.T.E.A.M. hat seine ganz eigenen Talente und wird sie im Kampf gegen die Aliens nicht ungenutzt lassen.

### Primärwaffen

Wenn es um Strategieplanung geht, besteht der größte Unterschied zwischen den Agenten sicherlich in ihren Primärwaffen. Von einem „Adlergewehr“ mit Wumms und Karacho bis hin zu einem „Schwanengesang“ mit flächendeckender Heilfunktion ist so ziemlich alles vertreten.

## Spezialfähigkeiten

Jeder Agent verfügt außerdem über eine einzigartige Spezialfähigkeit, die er einmal pro Sektor zum Einsatz bringen kann. Viele davon – wenn auch nicht alle – verursachen hohen Schaden. Setze sie weise ein!

## Andere Fähigkeiten

Jeder Agent bringt außerdem ein besonderes Talent mit ins Team. Das kann zum Beispiel ein Bonuseffekt sein, der sich positiv auf das ganze Team auswirkt.

## Werte

Zu guter Letzt unterscheiden sich die Agenten auch noch in ihrer maximalen Gesundheit und ihrer Gewichtsklasse. Erstere hat einen Einfluss darauf, wie lange der Agent durchhält, bevor er zu Boden geht. Letztere bestimmt, welche Arten von Boilern er tragen kann.

## Kisten aus Holz und Metall



Holzkisten mit aufgedrucktem S.T.E.A.M.-Logo enthalten Erste-Hilfe-Pakete, Extradampfaufladungen oder andere hilfreiche Gegenstände. Sie lassen sich mithilfe der meisten Waffen aufbrechen.

Metallkisten dagegen enthalten Medaillen und lassen sich nur mit bestimmten Waffen knacken.

## Auffüllen und wiederbeleben

An Speicherpunkten kannst du Medaillen dafür verwenden, Gesundheit und Dampf deiner Agenten wieder aufzufüllen. Und du kannst Agenten, die zwischenzeitlich zu Boden gegangen sind, wiederbeleben!

## Schwachstellen



Die meisten Aliens haben irgendwo an ihrem Körper eine Stelle, an der sie besonders empfindlich getroffen werden können. Sieh genau hin und attackiere gegebenenfalls aus verschiedenen Winkeln, um die Schwachstelle ausfindig zu machen.

## Panzer und Kanonen




Von Zeit zu Zeit wirst du auf dem Schlachtfeld eine fest montierte Kanone oder einen frei beweglichen Panzer vorfinden.

Um einzusteigen, stellst du den Agenten ans hintere Ende der Kanone oder des Panzers und bewegst dann das Schiebepad nach oben.

Um Schüsse abzufeuern (oder den Panzer zu bewegen), wird Dampf aus dem Boiler des Agenten verwendet.

Wenn der Agent wieder aussteigen soll, berühre VERLASSEN.

Sieh dich außerdem auf dem Schlachtfeld um, ob du irgendwo Hilfsmonitore entdeckst. Sie versorgen dich nicht nur mit nützlichen Tipps, sondern füllen auch den Dampftank wieder auf.



Im Versus-Modus kämpfst du nicht gegen computergesteuerte, sondern gegen menschliche Gegner. Dabei gilt es einige Unterschiede zum Einzelspielermodus (Kampagne) zu beachten.

- Es gibt drei Arten von Kämpfen: Deathmatch, Medaillenjagd und A.B.E.-Duell (siehe „Spielarten im Versus“).
- Bei einem Deathmatch und der Medaillenjagd gibt es ein Zeitlimit für jede Runde. A.B.E.-Duelle finden in Echtzeit statt.
- Bei einem Deathmatch und der Medaillenjagd führt jeder Spieler sein eigenes Team von S.T.E.A.M.-Agenten in die Schlacht. Als Ausrüstung steht ihm alles zur Verfügung, was er bisher erspielt hat.

Dein Team kannst du ganz nach deinen Vorlieben zusammenstellen und deine Agenten mit den Waffen und Boilern deiner Wahl ausrüsten, bevor du in einem der eigens für Mehrspielerkämpfe eingerichteten Sektoren auf das gegnerische Team triffst.

## Spielarten im Versus

Deathmatch: Besiege die vier gegnerischen Agenten, bevor sie dein Team ausschalten.

Medaillenjagd: Sammle in fünf Runden mehr Medaillen als dein Gegner.

A.B.E.-Duell: Besiege den riesigen Roboter deines Gegners.

## Einen Mehrspielerkampf beginnen

Wähle im Titelschirm VERSUS aus und folge den Anweisungen.

Du kannst den Versus-Modus sowohl über Lokales Spiel (siehe S. 17) als auch über das Internet (siehe S. 18) ausführen.

Im Online-Modus bietet das Spiel dir die Möglichkeit, an Turnieren teilzunehmen oder selbst Turniere zu erstellen (siehe S. 19).

## Gegenstände im Versus

## Kraftspritze



Erhöht den Ausgangswert der Angriffskraft (ATK) eines Agenten um 50 %. Bis zu drei dieser Gegenstände können gleichzeitig auf einen Agenten wirken – was zu einem Kraftanstieg von 150 % führen würde. Der Bonus bleibt bis zum Ende des Kampfes bestehen.

## Gesundheitsspritze



Erhöht den Ausgangswert der Gesundheit eines Agenten um 50 %. Bis zu drei dieser Gegenstände können gleichzeitig auf einen Agenten wirken – was zu einem Gesundheitsanstieg von 150 % führen würde. Der Bonus bleibt bis zum Ende des Kampfes bestehen.



## Dampfspritze



Erhöht die Aufladerate eines Boilers um 1. Bis zu drei dieser Gegenstände können gleichzeitig auf einen Agenten wirken. Der Bonus bleibt bis zum Ende des Kampfes bestehen.



Diese Software verwendet StreetPass (Lokaler Modus) für die Erstellung von Ranglisten. Wenn du StreetPass verwendest, kannst du deine Ergebnisse für jede Mission mit denen von anderen Nutzern vergleichen und es womöglich aufs Treppchen schaffen. Es warten Extramedaillen auf dich, je nachdem, in wie vielen Missionen du eine Platzierung holst, wie gut diese jeweils ist und wie vielen Spielern du über StreetPass begegnet bist.

- ◆ Um dieses Feature nutzen zu können, müssen alle Spieler StreetPass für diese Software aktivieren.
- ◆ Es kann passieren, dass dir diese Funktion selbst bei aktiviertem StreetPass keine zusätzlichen Medaillen einbringt – zum Beispiel dann, wenn du keinem anderen Spieler per StreetPass begegnet bist. Auch wenn du StreetPass unmittelbar nach einem Austausch von Daten deaktivierst, erhältst du keine Medaillen.

## StreetPass aktivieren

Berühre in der Rüstkammer oben rechts , um StreetPass für dieses Spiel zu aktivieren.

## StreetPass deaktivieren

Um StreetPass zu deaktivieren, öffne die SYSTEMEINSTELLUNGEN deines Nintendo 3DS-Systems, wähle dort DATENVERWALTUNG und dann STREETPASS-VERWALTUNG. Berühre das Symbol für diese Software und wähle STREETPASS DEAKTIVIEREN.

- ◆ Du kannst die Nutzung von StreetPass über die Altersbeschränkungen unterbinden.
- ◆ Um weitere Informationen zu den Altersbeschränkungen zu erhalten, lies bitte die Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.

A menu option for 'Wireless Fights (Local Play)' with a small icon of two figures fighting. The text is centered within a decorative, rounded rectangular frame.

## Drahtlose Kämpfe (Lokales Spiel)

Über den Lokalen Modus können zwei Spieler gegeneinander antreten.

### Benötigt werden:

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

## Erforderliche Schritte

- ① Wähle den Spielstand aus, den du verwenden möchtest.
- ② Berühre RÜSTKAMMER, um dein Team zusammenzustellen und die Agenten auszurüsten.
- ③ Berühre LOKAL.
- ④ Wähle einen Spielmodus aus.
- ⑤ Du kannst entweder nach verfügbaren Gegnern suchen oder selbst eine Einladung erstellen. Ein Spieler muss die Rolle des Gastgebers übernehmen.
- ⑥ Beide Spieler suchen sich einen Sektor aus, in dem der Kampf stattfinden soll. Wählen sie unterschiedliche Sektoren aus, entscheidet der Zufall.

## Online-Mehrspielerkämpfe (Internet)

Wenn du über das Internet spielen möchtest, wähle ONLINE. Du kannst gegen einen zufälligen Gegner freispielen oder in einem Turnier auf andere Teilnehmer treffen.

### Erforderliche Schritte

- 1 Wähle den Spielstand aus, den du verwenden möchtest.
- 2 Berühre RÜSTKAMMER, um dein Team zusammenzustellen und die Agenten auszurüsten.
- 3 Berühre ONLINE.
- 4 Wähle FREI SPIELEN, wenn du auf einen zufälligen Gegner treffen möchtest, oder TURNIER, wenn du an einem selbigen teilnehmen willst (siehe S. 19).
- 5 Wenn du FREI SPIELEN gewählt hast, lege nun fest, in welcher Disziplin du antreten möchtest.
- 6 Ein Gegner wird automatisch ausgewählt.

⑦ Beide Spieler suchen sich einen Sektor aus, in dem der Kampf stattfinden soll. Wählen sie unterschiedliche Sektoren aus, entscheidet der Zufall.

Du kannst entweder einem bereits existierenden Turnier beitreten oder selbst eines erstellen. Es gibt zwei Arten von Turnieren: öffentliche und private.

### Öffentliche Turniere

Öffentliche Turniere werden von Nintendo erstellt. Teilnehmen kann jeder Spieler von Code Name: S.T.E.A.M., indem er TURNIERBEITRITT berührt.

### Private Turniere

Private Turniere werden von Spielern selbst erstellt. Um teilnehmen zu können, muss dir der Gastgeber des Turniers den entsprechenden Turniercode weitergeben.

### Ein Turnier erstellen

Wähle im Turniermenü MEINE TURNIERE und dann NEU. Passe die Einstellungen an und gib dem Turnier einen Namen. Beachte auch,



dass du Start- und Endzeiten festlegen kannst. Tust du dies nicht, beginnt und endet das Turnier noch am selben Tag.

## Titel

Spieler, die eine Platzierung erkämpfen, erhalten einen Titel, der am Ende des Turniers zusammen mit ihrem Namen in der Rangliste angezeigt wird. Wie die Titel lauten, legt der Gastgeber des Turniers für die ersten drei Plätze fest.

Außerdem wird ein vierter Platz an Spieler vergeben, die es nicht aufs Treppchen, aber immerhin in die obersten 10 % schaffen.

## Mitteilungen zu öffentlichen Turnieren (SpotPass)

Diese Software unterstützt den automatischen Download von Daten (z. B. Informationen über von Nintendo erstellte Mehrspielerturniere) mittels einer Internetverbindung.

- ◆ Daten, die über SpotPass erhalten wurden, werden auf der SD Card gespeichert. Bitte stelle sicher, dass stets eine SD Card in dein System eingesteckt ist.

- SpotPass aktivieren

Aktiviere SpotPass, indem du auf dem Bildschirm, wo du dich zwischen Lokalem Spiel und Online-Kämpfen entscheiden kannst (siehe S. 15), SPOTPASS berührst.

- SpotPass deaktivieren

Auf die gleiche Weise kannst du SpotPass auch wieder deaktivieren.



Um detaillierte Informationen zum Anschließen und zum Gebrauch des Schiebepad Pro zu erhalten, schlage bitte in der Bedienungsanleitung dieses Zubehörs nach.

Verwendest du ein New Nintendo 3DS- oder ein New Nintendo 3DS XL-System, wird kein zusätzliches Schiebepad Pro benötigt.

Wird das Schiebepad Pro über einen Zeitraum von fünf Minuten nicht verwendet, schaltet es in den Ruhemodus. Um den Ruhemodus zu beenden, drücke den ZL- oder den ZR-Knopf.

### Schiebepad Pro kalibrieren



Rechtes Schiebepad

Reagiert das rechte Schiebepad nicht wie gewünscht oder sendet es Signale an die Software, ohne dass es berührt wurde, befolge die unten stehenden Anweisungen, um das Zubehör zu kalibrieren.

#### ● Kalibrierung

1. Berühre im Hauptmenü das Schraubenschlüsselsymbol, wähle danach OPTIONEN und berühre

das Schiebepad Pro-Symbol links unten auf dem Touchscreen. Wähle schließlich KALIBRIEREN aus.

2. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das rechte Schiebepad zu kalibrieren.
- ◆ Die Kalibrierung des Schiebepads des Nintendo 3DS-Systems kann in den Systemeinstellungen vorgenommen werden. Bitte sieh in der Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems nach, um weitere Informationen zu erhalten.




Diese Software unterstützt **amiibo**. Du kannst kompatibles amiibo™-Zubehör verwenden, indem du damit den Touchscreen eines New Nintendo 3DS-/3DS XL-Systems berührst.


Deine amiibo sind mehr als nur ein Blickfang. Sie können von kompatibler Software über NFC (Near Field Communication) eingelesen und dann in der Software verwendet werden. Weitere Informationen findest du unter:

<http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Jedes amiibo kann nur Softwaredaten für jeweils einen Softwaretitel speichern. Um neue Softwaredaten auf einem amiibo speichern zu können, auf dem bereits Daten eines anderen Softwaretitels gespeichert sind, müssen die vorhandenen Softwaredaten gelöscht werden.

Berühre hierfür im HOME-Menü  und rufe dann die amiibo-Einstellungen auf.

Für Code Name: S.T.E.A.M. werden keine Softwaredaten auf dem amiibo gespeichert. Vorhandene Softwaredaten müssen also nicht gelöscht werden, um amiibo zu verwenden.

- ◆ Ein amiibo kann von verschiedenen kompatiblen Softwaretiteln gelesen werden.
- ◆ Sind die Daten auf deinem amiibo fehlerhaft und können nicht wiederhergestellt werden, setze sie zurück, indem du im HOME-Menü  berührst und dann die amiibo-Einstellungen aufrufst.

## WICHTIG

Eine leichte Berührung des Touchscreens ist ausreichend, damit dein System dein amiibo erkennt. Drücke dein amiibo nicht zu stark auf den Bildschirm und ziehe es nicht mit übermäßiger Kraft darüber.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)