

DRAGON QUEST VII: Frammenti di un mondo dimenticato

1 Informazioni importanti

Informazioni di base

2 Condivisione di contenuti

3 Funzioni online

4 Filtro famiglia

Per iniziare

5 I personaggi

6 Comandi

7 Inizia l'avventura

8 Salva l'avventura

Castelli e città

9 Esplora castelli e città

10 Luoghi utili - Parte I

11 Luoghi utili - Parte II

Il mondo

12 Esplora l'area di gioco

13 I frammenti di tavoletta

Il menu principale

14 Accedi al menu principale

15 Parla

16 Oggetti

17 Caratteristiche

18 Equipaggiamento

19 Magie

20 Esamina

21 Informazioni

22 Varie

Inizia la battaglia!

23 Le battaglie

24 I comandi in battaglia

Le vocazioni

25 Abbraccia una vocazione

26 Le vocazioni

Altre attività

27 Attività aggiuntive

StreetPass

28 Tavolette del viaggiatore

29 Condividi le tavolette

30 Come usare StreetPass

Internet

31 Connessione a Internet

Servizio informazioni

32 Come contattarci

Prima di usare questo software, leggi attentamente questo manuale. Se il software verrà usato da bambini piccoli, il manuale dovrà essere letto e spiegato loro da un adulto.

- ◆ Se non altrimenti indicato, in questo manuale il termine "Nintendo 3DS" si riferisce a tutte le console della famiglia Nintendo 3DS™.
- ◆ Su una console Nintendo 2DS™, le funzioni che si attiverrebbero chiudendo la console Nintendo 3DS possono essere simulate usando l'interruttore modalità riposo.

IMPORTANTE

Prima di usare questo software, leggi attentamente le Informazioni per la salute e la sicurezza che si trovano nel menu HOME.

Leggi attentamente anche il manuale di istruzioni della console, in particolar modo la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza, prima di usare il software per Nintendo 3DS.

Selezione della lingua

La lingua del software dipende da quella impostata nella console. Questo software ti permette di scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e

italiano. Se la console Nintendo 3DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del software. Se, invece, la console è impostata su un'altra lingua, la lingua del software sarà l'inglese. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua, consulta il manuale di istruzioni elettronico delle Impostazioni della console.

- ◆ In questo manuale, le immagini del gioco sono tratte dalla versione inglese del software.
- ◆ Per ragioni di chiarezza, quando all'interno del testo si fa riferimento a un'immagine, viene riportato sia il testo a schermo in inglese che la traduzione presente nel software.

Classificazione per età

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua regione.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Germania):
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australia):
www.classification.gov.au

OFLC (Nuova Zelanda):
www.classificationoffice.govt.nz

Russia:

minsvyaz.ru/ru/documents/

Avvertenze generali

Questo software (inclusi la documentazione o i contenuti digitali scaricati o utilizzati unitamente a questo software) è dato in licenza da Nintendo per uso personale e non commerciale sulla console Nintendo 3DS. L'uso dei servizi Internet di questo software è soggetto all'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy, che comprende il Codice di Condotta del Nintendo 3DS.

Sono proibiti la riproduzione o l'uso non autorizzato. Questo software è munito di misure tecniche di protezione atte a prevenire la riproduzione e la copia di contenuti. La console Nintendo 3DS e il software per Nintendo 3DS non sono destinati all'uso congiuntamente a modifiche tecniche non autorizzate presenti o future dell'hardware o del software o all'uso con dispositivi non autorizzati per la console Nintendo 3DS. In seguito all'aggiornamento della console Nintendo 3DS o di un software, qualsiasi modifica tecnica presente o futura non autorizzata dell'hardware o del software della console Nintendo 3DS oppure

l'utilizzo di dispositivi non autorizzati con la console Nintendo 3DS potrebbe rendere la console inutilizzabile in modo permanente. I contenuti derivanti dalle modifiche tecniche non autorizzate dell'hardware o del software della console Nintendo 3DS potrebbero venire rimossi.

Questo software, il manuale o altro materiale scritto che accompagna il software sono protetti dalle leggi nazionali e internazionali sulla proprietà intellettuale.

© 2000, 2013, 2016 ARMOR
PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE
ENIX

© SUGIYAMA KOBO

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

CTR-P-AD7P-00

Con contenuti generati dagli utenti ci si riferisce a quei contenuti che gli utenti creano, ad esempio messaggi, Mii™, immagini, foto, video, file audio, QR Code™ ecc.

Scambiare contenuti generati dagli utenti

Queste sono precauzioni generali per lo scambio di contenuti generati dagli utenti. Il tipo di contenuti generati dagli utenti che possono essere scambiati dipende dal software in uso.

- I contenuti caricati possono essere visti da altri utenti nonché copiati, modificati e redistribuiti da terzi.
Fai attenzione, poiché non potrai più cancellare né limitare l'uso dei contenuti caricati.
- I contenuti caricati potrebbero venire rimossi senza preavviso. Nintendo si riserva il diritto di rimuovere o oscurare contenuti ritenuti non adeguati.
- Caricamento di contenuti o creazione di contenuti da caricare
 - Non includere informazioni che potrebbero servire per identificare te o terze persone, ad esempio nome, indirizzo e-mail, indirizzo o recapito telefonico.

- Non includere materiale che potrebbe danneggiare, offendere o mettere a disagio altri utenti.
- Non violare i diritti altrui. Non usare senza l'autorizzazione degli interessati contenuti che siano proprietà di terze parti oppure foto, immagini e video che rappresentino terze parti.
- Non includere contenuti illegali o che promuovano attività illegali.
- Non includere contenuti che violino la moralità pubblica.

In questo gioco puoi condividere le tavolette del viaggiatore con altri giocatori tramite Internet. Quando usi questa funzionalità, presta attenzione ai punti elencati qui di seguito.

- ◆ Per maggiori informazioni su come collegare a Internet la console Nintendo 3DS, consulta il manuale di istruzioni della console.

Questo gioco è compatibile con Nintendo Network™.



Nintendo Network è un servizio online che ti permette di giocare con altri utenti da tutto il mondo, scaricare nuovi contenuti aggiuntivi e molto altro ancora!

Precauzioni per il gioco online

- Quando pubblici, invii o rendi disponibili informazioni o contenuti tramite la comunicazione wireless, assicurati di non includere alcun dettaglio che potrebbe essere usato per identificarti personalmente, come ad esempio nome, indirizzo e-mail, indirizzo o numero di telefono, poiché altri utenti potrebbero accedere a tali informazioni e contenuti. In

particolare, quando scegli un nome utente o un nickname per i tuoi Mii™, non usare mai il tuo vero nome, poiché altri utenti potrebbero vederlo usando la comunicazione wireless.

- I codici amico ti permettono di stringere amicizia con altri utenti e di giocare, comunicare e interagire con persone che conosci. Scambiando il tuo codice amico con persone sconosciute, potresti correre il rischio di ricevere informazioni o messaggi che usano un linguaggio offensivo oppure contenuti inappropriati. Inoltre, gli estranei potrebbero accedere a informazioni che ti riguardano e che preferiresti non condividere con loro. Ti raccomandiamo pertanto di non dare il tuo codice amico a persone che non conosci.
- Non intraprendere attività pericolose, illegali, offensive o inappropriate che potrebbero causare problemi ad altri utenti. In particolare, non pubblicare, inviare o rendere disponibili informazioni o contenuti che possano minacciare, insultare o molestare altre persone, che ledano i diritti di terzi (copyright, diritto di immagine, diritto alla tutela della privacy, diritto di pubblicità o di trademark) o che possano mettere a disagio gli altri. In particolare, prima di inviare, pubblicare o

rendere disponibili foto, immagini o video che rappresentano terze persone, assicurati di ottenere il loro consenso. Se verrà segnalata e riscontrata una condotta inappropriata, potresti incorrere in sanzioni, come ad esempio l'esclusione dall'uso dei servizi Nintendo 3DS.

- Ricorda che i server Nintendo potrebbero essere temporaneamente non disponibili senza nessun preavviso in seguito a lavori di manutenzione e che i servizi online di determinati software potrebbero essere interrotti.

Tramite le opzioni del filtro famiglia elencate qui sotto puoi limitare alcune funzioni di questo software.

- ◆ Per maggiori informazioni sul filtro famiglia, consulta il manuale di istruzioni.
- **Interazione online**
Limita la possibilità di scaricare tavolette del viaggiatore e di scambiarle con altri giocatori.
- **StreetPass**
Limita l'invio e la ricezione di tavolette via StreetPass.



L'eroe (tu)

Un ragazzo che vive a Baia Sardina con i genitori. Un giorno, lui e il suo miglior amico, il principe Kiefer, riescono a entrare in un tempio misterioso... Lì scoprono qualcosa che cambierà non solo il loro destino, ma anche quello del mondo intero!



Principe Kiefer



Il principe ereditario della nazione insulare di Estard. È un giovanotto vivace e molto curioso che spesso lascia il castello di nascosto per perlustrare l'isola in cerca di segreti in compagnia dell'eroe.



Maribel

La figlia del sindaco di Baia Sardina, amica d'infanzia dell'eroe. Questa fanciulla testarda ha il vizio di ficcare il naso negli affari altrui.



Rolf

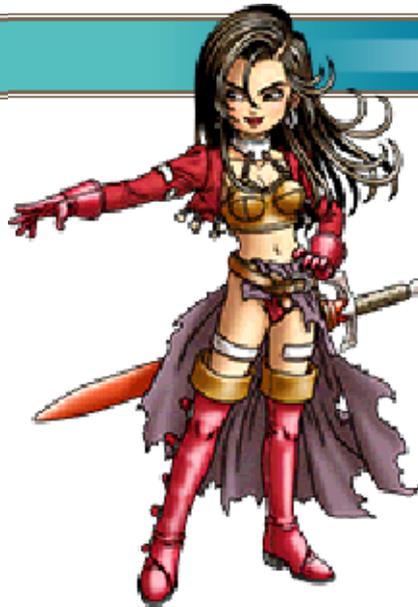


Questo vispo ragazzino ha qualcosa di... animalesco. È giovane e pieno di energia, e sa sferrare veloci attacchi che possono facilmente mandare al tappeto i nemici. I suoi primi anni di vita sono avvolti nel mistero.



Aisha

Che il suo aspetto seducente non inganni: questa splendida fanciulla è abilissima con la spada! Cresciuta nel clan degli Erranti, un popolo per il quale la musica ha sempre rivestito grande importanza, è anche una danzatrice di impareggiabile bravura.



Sir Mervyn

Un eroe leggendario che combatté al fianco del Divino nella guerra contro il Re dei Demoni. Il conflitto ebbe luogo molti secoli prima dell'attuale era di pace e prosperità, e il suo esito è stato da tempo dimenticato...





Questi sono i comandi di base del gioco.

	<ul style="list-style-type: none">● Sposta il cursore● Controlla il leader del gruppo
	<ul style="list-style-type: none">● Conferma● Azione (parla, esamina e altre ancora)
	<ul style="list-style-type: none">● Parla con gli altri membri del gruppo● Annulla
	<ul style="list-style-type: none">● Accedi al menu principale● Conferma
	<ul style="list-style-type: none">● Chiudi tutte le finestre● Mostra le informazioni dei negozi● Cambia la visuale della mappa
	<ul style="list-style-type: none">● Ruota la visuale● Conferma
	<ul style="list-style-type: none">● Riporta la visuale alla posizione iniziale.

Il pulsante delle azioni

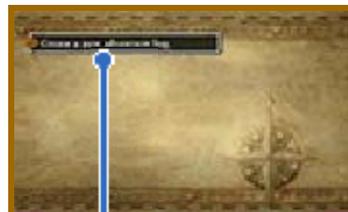
Premi  per eseguire azioni diverse in base al contesto, come parlare con i personaggi del gioco o esaminare oggetti.

Ricorda che, quando il gioco scambia dati con Internet, sia in invio sia in ricezione, la tua console Nintendo 3DS non entrerà in modalità riposo, neanche se la chiudi.

7 Inizia l'avventura

Creazione di un diario dell'avventura

Seleziona "Crea un nuovo diario dell'avventura" [Create a new adventure log] nel menu del diario dell'avventura e seleziona lo slot in cui salvare, poi dai al tuo eroe un nome (lungo fino a otto caratteri). A questo punto, scegli "Fine" per creare il diario e iniziare a giocare! Nota: puoi creare fino a tre diari dell'avventura.



Menu del diario dell'avventura

Riprendi l'avventura

Scegli "Continua l'avventura" dal menu del diario dell'avventura, poi seleziona un diario dall'elenco per riprendere a giocare dal punto in cui avevi effettuato l'ultimo salvataggio (pag. 8).

Riprendi un'avventura sospesa

Scegli "Riprendi un'avventura
sospesa" dal menu del diario
dell'avventura per caricare un
salvataggio rapido e riprendere
la tua avventura (pag. 8).

Dopo aver salvato i tuoi progressi in un diario dell'avventura, premi  HOME, quindi tocca "Chiudi" per chiudere il software. In alternativa, puoi chiudere il software direttamente dopo aver salvato i tuoi progressi.

- Per evitare la perdita permanente di dati, non spegnere e riavviare la console di continuo e non usare comandi errati intenzionalmente. Durante il salvataggio, non estrarre la scheda di gioco/la scheda SD. Evitare inoltre che sui terminali si accumuli sporco.
- Non usare accessori o software per modificare i dati di salvataggio, poiché ciò potrebbe rendere impossibile il proseguimento del gioco o provocare la perdita di dati salvati. Qualsiasi modifica ai dati è permanente, pertanto fai attenzione.



Salva i tuoi progressi in
un diario dell'avventura
(Salvataggio)



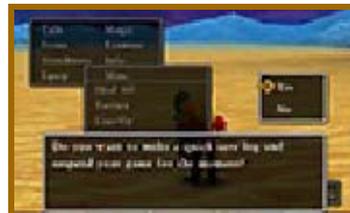
Confessati in chiesa (pag. 10) per salvare i tuoi progressi in un diario



dell'avventura. Se scegli di salvare i tuoi progressi in uno slot che già contiene un diario dell'avventura, il diario esistente sarà sovrascritto.

Sospendi la tua avventura (Salvataggio rapido)

Seleziona "Salvataggio rapido" nel menu "Varie" [Misc.] (pag. 22) per



sospendere momentaneamente la tua avventura e salvarne tutti i dettagli in un salvataggio rapido. Ricorda che ci sono alcuni luoghi, come città e villaggi, dove non è possibile effettuare il salvataggio rapido.

Attenzione! Nei dati salvati può essere presente un solo salvataggio rapido. Pertanto, ogni volta che effettui un salvataggio rapido, quello precedente verrà sovrascritto.

Cancellazione dei diari dell'avventura

Seleziona "Cancella un diario dell'avventura" nel menu del diario dell'avventura (pag. 7), quindi scegli quello che vuoi eliminare.

Attenzione! Quando cancelli un diario dell'avventura, lo elimini definitivamente e non puoi recuperarlo in nessun modo. Pertanto, presta molta cura a non eliminare nulla di importante.



Parla con gli abitanti dei centri abitati e dei castelli che visiti, perché da loro potresti ottenere indizi utili, quando non addirittura necessari, per proseguire nella tua avventura.



Punti di vista diversi

Usa **L** e **R** per ruotare la visuale intorno al capo del tuo gruppo. Chissà cosa potrai scoprire, osservando il mondo da un'altra prospettiva...



Quando il gruppo si trova in un centro abitato o in un castello, sullo schermo inferiore compare una mappa dell'area, sulla quale sono presenti delle icone che indicano la posizione delle principali strutture del posto.



1 La posizione attuale del gruppo e la direzione verso la quale è rivolto

2 Come leggere la mappa

 Chiesa

 Locanda

 Banca

 Taverna

 Negozio di armi

 Negozio di armature

 Emporio

 Negozio del villaggio

Informazioni sui negozi

Premi  per mostrare l'elenco delle armi e degli altri oggetti in vendita nell'area in cui ti trovi, con il relativo prezzo.



Nei centri abitati e nei castelli che visiterai ci sono tanti luoghi che potranno esserti estremamente utili nel corso della tua avventura.

Le chiese

Parla con il sacerdote o la sacerdotessa per salvare i tuoi progressi in un diario dell'avventura, per riportare in vita i membri del gruppo caduti in battaglia e per fare molte altre cose!



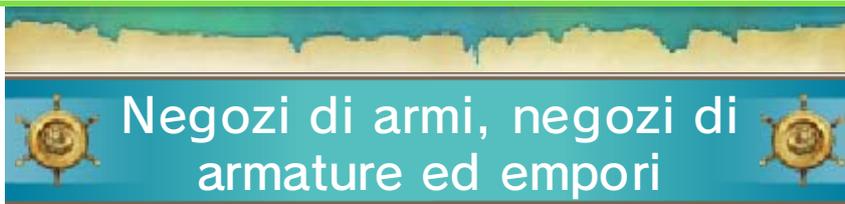
Confessione (salvataggio)	Salva i tuoi progressi in un diario dell'avventura (pag. 8).
Predizione	Scopri quanta esperienza manca a ciascun membro del gruppo per passare al livello successivo.
Resurrezione	Riporta in vita i membri del gruppo caduti in battaglia.
Purificazione	Cura dall'avvelenamento.
Benedizione	Rimuove le maledizioni.

Nota: resurrezione, purificazione e benedizione richiedono una donazione di qualche moneta d'oro.

Le locande

Trascorri la notte in una locanda per far recuperare ai membri del gruppo PV (Punti Vita) e PM (Punti Magia). Il prezzo del pernottamento varia in base al numero dei componenti del gruppo e al luogo dove si trova la locanda. Nota: dormire in una locanda non cura i membri del gruppo avvelenati (pag. 23) o colpiti da una maledizione.





Negozi di armi, negozi di armature ed empori

In questi negozi puoi acquistare armi e altri oggetti che potranno esserti utili nella tua avventura, e vendere cose di cui ritieni di non aver bisogno.



Compra

Premi  per selezionare un oggetto, quindi premi  per scegliere quanti pezzi acquistarne. Dopo aver comprato un oggetto, puoi darlo a un membro del gruppo o metterlo nella borsa.



Vendi

Seleziona un membro del gruppo per accedere al suo inventario, quindi scegli quale oggetto vuoi vendere.

Le banche

Nelle banche puoi depositare e ritirare denaro, in tagli da mille monete d'oro.



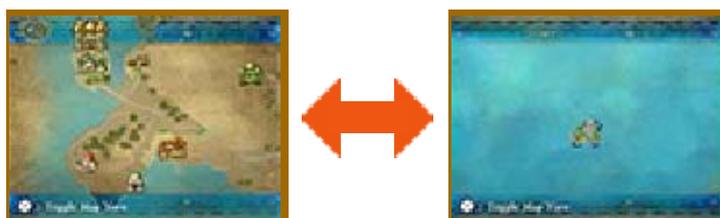
A differenza del denaro che il gruppo porta con sé, che viene dimezzato quando sei battuto dai mostri, (pag. 23), i soldi custoditi in banca restano intatti in caso di sconfitta in battaglia. Per questo motivo, è meglio tenere al sicuro in banca l'oro di cui non hai immediato bisogno.

12 Esplora l'area di gioco

Una volta uscito da un villaggio, ti troverai davanti un mondo da esplorare. Segui gli indizi che raccogli nei tuoi viaggi e decidi quale sarà la tua prossima destinazione!

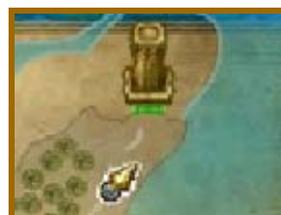
La mappa del mondo

Premi  per passare dalla mappa dell'area in cui ti trovi alla mappa del mondo.



Oltre la linea

Quando oltrepassi una linea verde sulla mappa del mondo, ti sposti in un'area differente.



I mostri

Quando entri in contatto con i mostri che popolano il mondo, li affronterai in battaglia (pagg. 23 e 24). Fai attenzione a dove vai, se vuoi evitare di combattere!



Caverne e torri

Luoghi come questi sono infestati da temibili nemici che muoiono dalla voglia di porre fine alla tua avventura, quindi assicurati di essere pronto a combattere, prima di metterci piede.



Mezzi di trasporto

Nel corso del gioco, potrai utilizzare diversi mezzi di trasporto che ti permetteranno di raggiungere luoghi apparentemente inaccessibili. Di seguito trovi elencati alcuni dei veicoli che il gruppo può utilizzare per muoversi per il mondo.

Nave

Usa questa imbarcazione per solcare l'oceano, ma fa' attenzione! I mostri che popolano le profondità marine potrebbero attaccarti in qualsiasi momento! Avvicinati alla nave per salire a bordo, e dirigila verso la costa per mettere piede sulla terraferma.





Tappeto volante

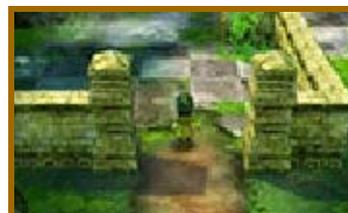
Questo tappeto magico vola, e ti permette di superare secche e ponti che per la nave rappresentano ostacoli insormontabili, tenendo al contempo il gruppo al sicuro dai mostri. Salta sul tappeto selezionandolo dal menu "Oggetti" (pag. 16) e scegliendo "Usa". Per scendere, premi Ⓐ o Ⓑ quando sei sopra un terreno pianeggiante. Non puoi atterrare quando sorvoli il mare o un'area montuosa.



Nel corso dei tuoi viaggi troverai dei frammenti di antiche tavolette di pietra che potrebbero rappresentare la chiave per svelare i misteri del mondo. Cerca questi frammenti ovunque, ricomponi le tavolette e vivi nuove avventure!

Il Tempio dei Misteri

Questo tempio, nascosto da qualche parte sull'isola di Estard, sembra avere



qualcosa a che fare con i misteriosi frammenti di pietra che troverai nel corso della tua avventura. Scopri cosa succede quando porti al Tempio dei Misteri i frammenti di tavoletta che recuperi!

La Sala dell'Unione

Una volta all'interno del Tempio dei Misteri, parla con la creatura che sorveglia la Sala dell'Unione per dare un'occhiata alle colonne o chiedere consiglio.



Selezione colonne

Innanzitutto, scegli se esaminare la colonna gialla, quella rossa, quella

blu o quella verde, quindi seleziona il piedistallo che vuoi osservare più da vicino.



1 Frammenti

Mostra se il gruppo possiede tavolette di quel colore.

2 Conduce a

Mostra i nomi delle isole raggiungibili utilizzando le tavolette di quel colore. Le loro posizioni sono indicate sulla mappa del mondo, sullo schermo inferiore.



Chiedi consiglio

Rivela indizi sulla posizione dei prossimi frammenti di tavoletta.

Ricomponi le tavolette

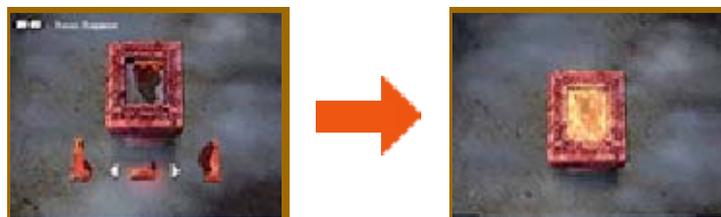
Dopo aver parlato con la creatura nella Sala dell'Unione, scegli prima "Seleziona colonne" [Select Pillars], e poi una delle colonne colorate. A questo punto, sullo schermo compariranno i piedistalli di quel colore. Metti insieme i frammenti che

hai trovato e vedi se riesci a completare una tavoletta.



Posiziona i frammenti sui piedistalli

Guarda l'immagine sul piedistallo e posiziona i frammenti in modo che il disegno corrisponda. Ruota i frammenti con **L** e **R** e posizionali premendo **A**. Una volta che tutti i frammenti saranno al posto giusto, la tavoletta sarà completata.



Il rilevatore di frammenti

A un certo punto della storia otterrai il rilevatore di frammenti. Il rilevatore, visibile nell'angolo in alto a sinistra dello schermo inferiore, inizierà a lampeggiare quando sarai vicino a una tavoletta, così saprai che è il momento di iniziare a cercare! Nota: il rilevatore di frammenti non compare nell'inventario e non può essere utilizzato come un oggetto normale.

Rilevatore di frammenti



14 Accedi al menu principale

Per accedere al menu principale (pagg. 15-22), premi ⊗ quando sei in giro.



① Menu principale (pagg. 15-22)

② Stato

Qui compaiono i valori relativi ai PV (Punti Vita), ai PM (Punti Magia) e al livello dei membri del gruppo.

③ Oro trasportato (O)

15 Parla

Parla con gli abitanti di villaggi e città

Per parlare con uno dei tantissimi personaggi che incontrerai nel corso dei tuoi viaggi, premi **A** mentre sei rivolto verso di lui.



Parla con i membri del gruppo

Per parlare con un membro qualsiasi del tuo gruppo, premi **B**.



16 Oggetti

Scegli "Oggetti" [Items] nel menu principale per usare oggetti o trasferirli da un membro del gruppo a un altro. Seleziona un oggetto presente nella borsa o tra quelli posseduti dai membri del gruppo per accedere al menu dei comandi.



1 Oggetti che possiedi

2 Descrizione degli oggetti

Menu dei comandi

Usa

Usa l'oggetto selezionato. Alcuni oggetti richiedono che indichi il personaggio su cui vuoi utilizzarli.

Trasferisci

Passa l'oggetto a un altro membro del gruppo, oppure mettilo nella borsa.

Aggiungi

Aggiungi all'equipaggiamento del membro del gruppo prescelto l'arma, l'armatura o l'accessorio selezionato (pag. 18).

Scarta

Liberati dell'oggetto.

Valuta

Esamina attentamente l'oggetto e scoprine tutte le proprietà. Eseguire quest'azione non consuma PM.

Nota: quest'opzione sarà disponibile solo dopo che un membro del gruppo avrà imparato l'incantesimo "Sbyrchatyn".

Visualizza varie informazioni, quali le caratteristiche dei membri del gruppo, quanto oro stai trasportando, da quanto tempo è iniziata la tua avventura e numerose altre ancora.



Come leggere le caratteristiche dei personaggi

Sposta il cursore sul nome di un personaggio per dare un'occhiata alle sue caratteristiche e premi **A** per vedere quali incantesimi e abilità può utilizzare.

Nota: gli incantesimi e le abilità che ciascun personaggio è in grado di utilizzare variano in base alla sua vocazione (pag. 25). Per vedere l'elenco completo delle abilità e degli incantesimi appresi da un personaggio, seleziona "Informazioni" nel menu principale, quindi scegli "Tecniche e incantesimi appresi" (pag. 21).



1 Profilo del personaggio

Mostra il titolo, la vocazione, il livello di maestria, il sesso e il livello del personaggio selezionato.

2 Oggetti presenti nell'equipaggiamento

3 Livelli di maestria (pag. 25)

I simboli ★ rappresentano la maestria del personaggio in ciascuna vocazione, in una scala che va da 0 a 8. Quando viene raggiunto il massimo livello di maestria in una vocazione, il simbolo diventa giallo. Premi  per scorrere l'elenco completo delle vocazioni.

4 Caratteristiche

Forza	Indica la forza fisica del personaggio. Questa caratteristica influenza la potenza degli attacchi.
-------	--

Agilità	Indica la velocità e la prontezza di riflessi del personaggio. Chi ha un alto valore di agilità attacca prima e schiva più facilmente gli attacchi nemici.
Resistenza	Indica la resistenza fisica del personaggio. Questa caratteristica determina la capacità difensiva del membro del gruppo a cui si riferisce.
Saggezza	Indica l'intelligenza del personaggio.
Eleganza	Indica lo stile e la gradevolezza dell'aspetto del membro del gruppo a cui si riferisce.
Attacco	Questa caratteristica è data dalla somma della forza del personaggio e quella dell'arma con cui è attualmente equipaggiato. Determina quanti danni il membro del gruppo infligge quando attacca.

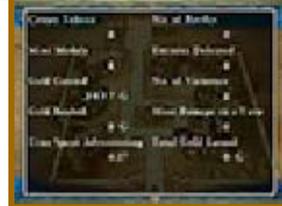
Difesa	Questa caratteristica è data dalla somma della resistenza del personaggio e quella degli oggetti difensivi (scudi, armature e simili) con cui è attualmente equipaggiato. Determina la quantità di danni che il membro del gruppo subisce quando è attaccato.
PV max	Indica la quantità di Punti Vita (PV) di cui un membro del gruppo dispone quando è in perfetta salute.
PM max	Indica la quantità massima di Punti Magia (PM) di cui un membro del gruppo può attualmente disporre. Lanciare incantesimi ed eseguire certe tecniche consuma Punti Magia.
Esp.	Indica il numero totale di Punti Esperienza che il personaggio ha guadagnato.



Come visualizzare le caratteristiche del gruppo



Selezionando "Tutti" [Everyone], visualizzerai sullo schermo superiore le caratteristiche di tutti i membri del gruppo. Premi (A) per far comparire altre informazioni.



Sullo schermo inferiore sono mostrate informazioni sull'avventura attuale, come il numero di battaglie combattute e di nemici sconfitti.

18 Equipaggiamento

Armi e armature non ti aiuteranno a trionfare in battaglia, se restano inutilizzate nel tuo inventario... Per usarle, devi aggiungerle all'equipaggiamento!

La schermata dell'equipaggiamento

Ruota i membri del gruppo con \odot , e passa da un personaggio all'altro premendo \square e \square .



1 Gli effetti delle modifiche all'equipaggiamento

Gli incrementi alle caratteristiche sono evidenziati in verde, mentre le riduzioni sono colorate di rosso. Gli oggetti attualmente presenti nell'equipaggiamento sono contraddistinti dalla lettera "E".

2 Oggetti attualmente presenti nell'equipaggiamento



Come aggiungere oggetti all'equipaggiamento

Premi  per passare in rassegna le armi, le armature, gli scudi, gli elmi e gli accessori



disponibili. Guarda come i diversi elementi dell'equipaggiamento influiscono sulle caratteristiche dei membri del gruppo e scegli gli oggetti che vuoi far utilizzare da ciascuno di loro. Personaggi diversi possono aggiungere al proprio equipaggiamento elementi differenti.

19 Magie

Seleziona "Magie" [Magic] nel menu principale per utilizzare incantesimi e tecniche speciali. Scegli un membro del gruppo, quindi seleziona quale abilità usare. Quasi tutti gli incantesimi e le abilità consumano PM quando sono utilizzati.



① Costo in PM/PM attuali

Mostra quanti PM sono utilizzati dall'incantesimo selezionato e la quantità di cui il membro del gruppo dispone attualmente.

② Dettagli degli incantesimi

Seleziona
"Esamina"
[Examine] nel menu
principale per
analizzare



attentamente qualsiasi cosa si trovi
davanti al tuo personaggio. Se
davanti non c'è niente, esaminerai
l'area intorno ai suoi piedi.



Oggetti che vale la pena
esaminare



Reci-
pienti



Barili



Arma-
di



Libre-
rie



21 Informazioni

Alcune opzioni di questo menu diventeranno disponibili man mano che progredirai nell'avventura. Inoltre, in questo menu compariranno altre opzioni che non sono elencate qui.

Gli ultimi avvenimenti

Gli ultimi eventi che si sono verificati nel corso della storia.

Prossimo frammento di tavoletta

Rivela indizi sulla posizione dei prossimi frammenti di tavoletta.

Lista di frammenti delle tavolette

Permette di controllare quali frammenti hai già trovato e quali devi ancora scoprire.



Cos'è successo finora...

Questo menu contiene un'ampia varietà di opzioni che permettono, per esempio, di cambiare lo schieramento del gruppo o di scegliere la tattica che ogni personaggio utilizzerà in battaglia.



Guarisci tutti

Attiva automaticamente gli incantesimi e le tecniche dei membri del gruppo per far recuperare la totalità dei PV a tutti i personaggi e per curare chi è affetto da avvelenamento.

Note:

- I membri del gruppo non guariranno completamente se esauriranno i PM prima della fine del processo.
- I personaggi caduti in battaglia non torneranno in vita.



Tattiche

Cambia la tattica (pag. 24) che ogni membro del gruppo utilizza in battaglia. Le tattiche possono essere assegnate individualmente a ciascun personaggio o a tutto il gruppo.



Schieramento



Cambia il modo in cui il tuo gruppo è schierato sul campo di battaglia. I membri del gruppo più avanti nello schieramento hanno maggiori probabilità di essere attaccati dai nemici.



Ordina gli oggetti



Metti nella borsa tutti gli oggetti che i membri del gruppo non possono aggiungere al proprio equipaggiamento. Puoi compiere quest'azione per tutto il gruppo, contemporaneamente, oppure per un membro alla volta.



Ordina la borsa



Ordina gli oggetti contenuti nella borsa. Gli oggetti possono essere disposti in ordine alfabetico o per tipo.



Impostazioni



Velocità
messaggi

La velocità con la quale i messaggi compaiono in battaglia.

Volume
musica

Regola il volume delle musiche del gioco.

Volume
effetti

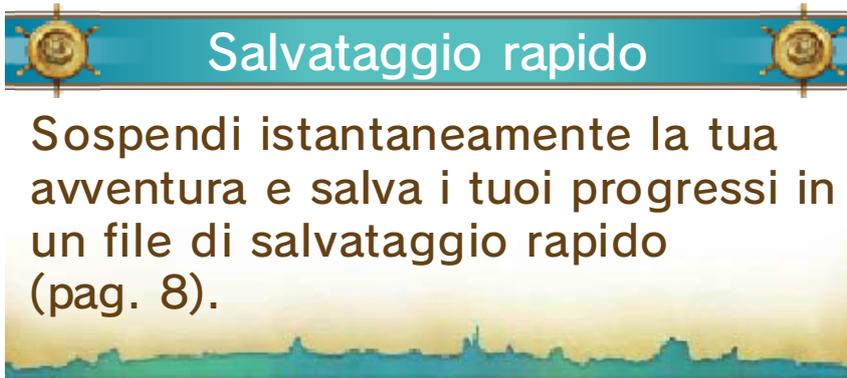
Regola il volume degli effetti sonori.

Sfondi in battaglia

Scegli se visualizzare le battaglie con un effetto 3D intenso oppure leggero.

Telecamera campo

Scegli in che modo la telecamera si muove quando il gruppo è in campo aperto.



Salvataggio rapido

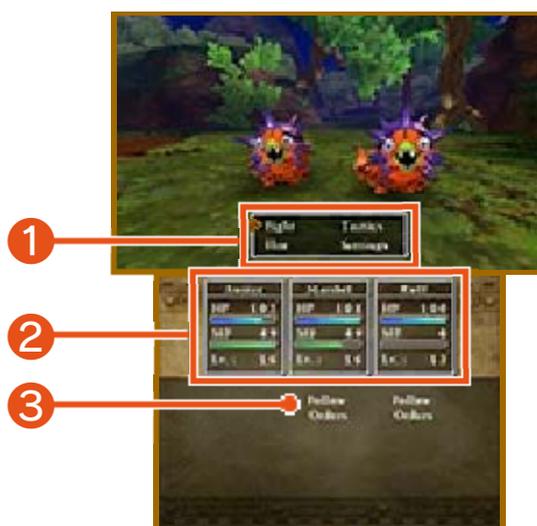
Sospendi istantaneamente la tua avventura e salva i tuoi progressi in un file di salvataggio rapido (pag. 8).

23 Le battaglie

Non appena ti imbatteai in un mostro mentre sei in campo aperto o in una segreta, avrà inizio una battaglia!

Lo schermo di battaglia

Scegli i comandi nel menu della battaglia per attaccare con le armi, lanciare incantesimi e fare tutto ciò che è necessario per sconfiggere i mostri!



① Menu della battaglia (pag. 24)

② Stato del gruppo

③ Tattiche attuali

Alterazioni di stato

A volte i nemici sferreranno attacchi speciali che infliggono ai membri del tuo



gruppo alterazioni di stato. Potrai curare i tuoi alleati usando incantesimi o oggetti specifici.

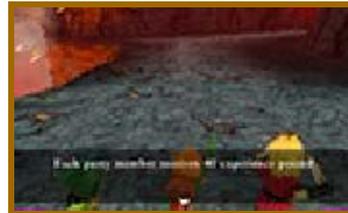


Panoramica delle alterazioni

Sonno	Il personaggio non può compiere nessuna azione fino a quando non si sveglia.
Veleno/ Infezione	Chi è avvelenato perde PV mentre si sposta in campo aperto. I personaggi infetti, invece, subiscono un calo dei PV anche durante le battaglie.
Paralisi	Il personaggio si blocca e non può compiere nessuna azione.
Confusione	Il personaggio comincia a comportarsi in modo imprevedibile, e può arrivare persino ad attaccare i propri compagni!

Fine del combattimento

Se sconfiggi i nemici, la battaglia terminerà e riceverai Punti Esperienza, monete d'oro e, a volte, anche degli oggetti. Quando un membro del gruppo accumula una certa quantità d'esperienza, sale di livello.



In caso di sconfitta

Se tutti i membri del tuo gruppo sono uccisi o restano paralizzati in battaglia, tornerai nel luogo dove hai effettuato l'ultimo salvataggio in un diario dell'avventura. Non perderai gli oggetti o l'esperienza ottenuti a partire dal tuo ultimo salvataggio, ma il numero di monete d'oro che avevi con te sarà dimezzato. I membri del gruppo caduti in combattimento possono essere riportati in vita in una chiesa o utilizzando un incantesimo di resurrezione.



Impartisci ai membri del tuo gruppo comandi su come affrontare il nemico. Se a un membro del gruppo avrai assegnato una tattica diversa da "Segui gli ordini", questi eseguirà azioni previste per quella tattica.



Attacco

Colpisci il nemico a mani nude oppure utilizzando l'arma con cui il membro del gruppo è attualmente equipaggiato. A seconda dell'arma in dotazione, l'attacco può infliggere danni a un solo avversario, a un gruppo di nemici o a tutti i rivali contemporaneamente.



Magie

Usa i PM per lanciare incantesimi che arrecano danni al nemico o che rinforzano gli alleati.



Tecniche

Usa un'abilità speciale appresa dal membro del gruppo. Ricorda che alcune abilità consumano PM.

Oggetti

Usa un oggetto o un elemento dell'equipaggiamento di un membro del gruppo, oppure cambia gli oggetti presenti nell'equipaggiamento del personaggio. Nel corso delle battaglie, non è possibile accedere agli oggetti conservati nella borsa.

Difesa

Assumi una posizione difensiva per ridurre i danni subiti a causa degli attacchi nemici.

Scappa

Prova a fuggire dal nemico. Se il tentativo fallisce, non sarai in grado di attaccare fino al termine del turno, mentre gli avversari potranno farlo normalmente.

Tattiche

Assegna le tattiche che i membri del gruppo useranno in battaglia. Puoi assegnarle singolarmente a ciascun personaggio, oppure scegli "Tutti" per attribuire la stessa tattica all'intero gruppo.

Attacco feroce	Sconfiggi il nemico il più in fretta possibile, senza preoccuparti del consumo di PM.
-----------------------	---

Attacco prudente	Presta la stessa attenzione tanto all'attacco quanto alla difesa. A volte il personaggio può usare incantesimi e tecniche, a seconda della situazione.
Coprimi	Usa abilità curative e di supporto per far sì che l'eroe sia sempre al massimo della forma.
Non usare magie	Il personaggio combatte senza utilizzare incantesimi o tecniche che consumano PM.
Guarigione	Tieni d'occhio i PV dei membri del gruppo e cura gli alleati non appena sono in difficoltà, così che siano sempre in buono stato di forma.
Segui gli ordini	Il personaggio combatte seguendo le indicazioni che gli impartisci a ogni turno.

Scappa

Prova a fuggire dal nemico. Se il tentativo fallisce, non sarai in grado di attaccare fino al termine del turno, mentre gli avversari potranno farlo normalmente.



Impostazioni

Regola diverse impostazioni, come la velocità dei messaggi e il volume della musica. È possibile regolare anche l'intensità dell'effetto 3D durante le battaglie (pag. 22).

A un certo punto della storia, potrai recarti all'Abbazia Mutationis, dove è possibile abbracciare una vocazione o sceglierne una nuova. I personaggi che cambiano vocazione possono migliorare le proprie caratteristiche e apprendere nuovi incantesimi e tecniche.



Come cambiare vocazione



Parla con il Gran Sacerdote dell'Abbazia Mutationis e scegli il membro del gruppo al quale vuoi assegnare una nuova vocazione.



Scegli una vocazione

Osserva come ogni vocazione modifica le caratteristiche del personaggio e scegli quale adottare. Se nessuna ti convince, scegli "Abbandona la vocazione" per lasciare la vocazione attuale del personaggio.

Nota: cambiare vocazione non ha ripercussioni sul livello raggiunto dal personaggio.





1 Elenco delle vocazioni

2 Informazioni sulla vocazione

Mostra i punti di forza, la descrizione e la velocità di apprendimento della vocazione selezionata.

3 Modifiche alle caratteristiche

4 Modifiche all'abbigliamento

I personaggi si vestono in modo diverso a seconda della propria vocazione.

Maestria

Il livello di maestria raggiunto da un personaggio in una vocazione è indicato da un numero di stelle che varia da 0 (il minimo) a 8 (il massimo). Aumentando la maestria in una vocazione, ti sarà più facile affrontare in combattimento nemici potenti e potrai apprendere nuovi incantesimi e tecniche.



I frutti del tuo lavoro

Anche se cambi vocazione, puoi continuare a usare gli incantesimi e le tecniche che apprendi con le vocazioni di base, come Guerriero o Sacerdote (pag. 26). Invece, le abilità apprese con le vocazioni avanzate, per esempio Gladiatore (pag. 26), possono essere utilizzate solo fin quando il personaggio non sceglie una vocazione diversa.

Le seguenti vocazioni di base possono essere scelte da qualsiasi membro del gruppo. Per accedere alle vocazioni più avanzate e a quelle da mostro, devi prima soddisfare determinate condizioni.



Guerriero

Abile con la spada, può sferrare potenti attacchi con i quali infligge ingenti danni. Questa vocazione aumenta la Forza e la capacità massima dei PV.



Lottatore

Molto veloce, spesso riesce ad attaccare prima dei nemici ed è in grado di infliggere colpi critici a ripetizione.



Mago

Specialista nelle arti arcane, è in grado di lanciare mortali incantesimi contro i nemici. Questa vocazione aumenta la Saggezza e la capacità massima dei PM.



Sacerdote

Un esperto guaritore in grado di far recuperare PV agli alleati e di curare le alterazioni di stato. I sacerdoti possono anche attaccare in

battaglia.



Danzatore

Un artista che svolge un ruolo di supporto e può ammaliare i nemici con danze stupefacenti. Questa vocazione migliora sensibilmente Agilità ed Eleganza.



Ladro

Svelto di mano, le sue abilità possono aiutare il gruppo ad accumulare grandi tesori. I ladri sono addirittura in grado di derubare i mostri!



Bardo

Esperto di musica, le sue canzoni hanno gli effetti più disparati in battaglia. Questa vocazione aumenta Saggezza ed Eleganza.



Marinaio

Un rude lupo di mare che può sferrare attacchi che sfruttano la forza dell'acqua. È in grado di apprendere abilità che si rivelano molto utili quando il gruppo è in navigazione. Questa vocazione aumenta di molto la Difesa e la capacità massima dei PV.



Pastore

Un lanoso guerriero le cui abilità

possono supportare e proteggere gli alleati. Se necessario, può chiamare in aiuto il suo fedele gregge!



Questo simpatico burlone può far morire dal ridere i nemici! Questa vocazione aumenta di molto l'Eleganza.

Avanzamento di carriera

Se riuscirai a raggiungere i livelli più alti nelle vocazioni di base, potrai accedere a quelle avanzate. Per esempio, se un membro del gruppo raggiunge la massima maestria nelle vocazioni Guerriero e Lottatore, sbloccherà la vocazione Gladiatore, che combina la potenza del Guerriero con la velocità del Lottatore.

Le vocazioni da mostro

Sconfiggendo determinate creature, otterrai i cuori di mostro, oggetti speciali che permettono a un membro del gruppo di trasformarsi in una belva e di apprendere le sue tecniche speciali.

Note:

- Per scegliere una vocazione da mostro dovrai essere in possesso di un cuore di mostro. I cuori di mostro si consumano al momento dell'utilizzo.
- Raggiungendo i livelli più elevati in diverse vocazioni da mostro, sbloccherai le vocazioni da mostro avanzate!

L'avventura che vivrai sarà difficile e impegnativa, quindi ogni tanto sentirai la necessità di distrarti... Perché non ti prendi un po' di tempo per vedere cos'ha da offrire il mondo? Potresti fare delle scoperte sensazionali!

Casinò

Acquista dei gettoni con l'oro che guadagnerai nel corso dell'avventura e prova a giocare con le macchinette mangiasoldi o ai tavoli da poker. Se vincerai, potrai scambiare i gettoni ottenuti con dei premi davvero speciali!



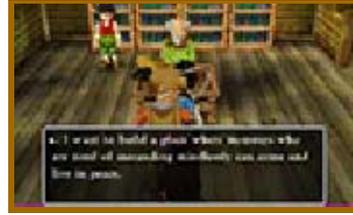
Castello di re Maximo

Da qualche parte nel mondo, vive un piccolo re che colleziona minimedaglie. Se gli porterai le minimedaglie che troverai nel corso dei tuoi viaggi, lui ti ricompenserà lautamente.



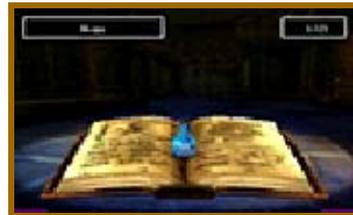
Parco dei Mostri

Parla con Mister Muster, Maestro dei Mostri, e scopri come fare per stringere amicizia con i mostri. Dopo che sarai diventato amico di un mostro e gli avrai parlato del Parco dei Mostri, torna da Mister Muster per vedere la belva nella sua nuova casa. Se aiuterai molte creature a trasferirsi nel Parco dei Mostri, esse potrebbero fare qualcosa per te, in cambio!



Libro delle bestie

Se completerai una determinata missione, riceverai come ricompensa quest'enciclopedia mostruosa, le cui pagine si riempiono automaticamente con tante informazioni su tutti i mostri che sconfiggi.



Rifugio

Nel corso della tua avventura potresti imbatterti in qualcuno che vuole costruire un



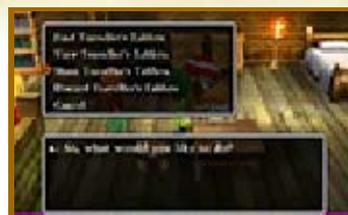
villaggio speciale, un luogo dove i mostri che sognano di diventare umani possano vivere in pace. Trova le belve travestite da esseri umani, mandale al Rifugio e guarda l'insediamento crescere e diventare sempre più grande!



Le tavolette del viaggiatore non sono uguali a quelle che devi ricomporre nel Tempio dei Misteri. Si tratta di tavolette speciali che puoi ricevere da altri giocatori via StreetPass™. Le tavolette del viaggiatore possono essere utilizzate per accedere a segrete speciali dove ti attendono nemici davvero formidabili.

Per trovare, visualizzare, condividere ed eliminare le tavolette del

viaggiatore, parla con l'uomo anziano che indossa il cappello rosso nel Parco dei Mostri.



Trova le tavolette del viaggiatore



Metti assieme un gruppo di tre belve (un leader e due aiutanti) scelte tra gli abitanti del Parco dei Mostri e mandalo a cercare le tavolette del viaggiatore.



Visualizza le tavolette del viaggiatore



Dai un'occhiata alle tavolette del viaggiatore trovate dai tuoi amici mostri. Se la funzione StreetPass è attiva, puoi anche ricevere tavolette del viaggiatore da altri giocatori.



Condividi le tavolette del viaggiatore



Via StreetPass (pag. 30), puoi mandare uno dei tuoi amici mostri a condividere le tavolette del viaggiatore con altri giocatori. Quando ricevi una tavoletta del viaggiatore da un altro giocatore, il mostro che l'ha consegnata andrà

ad abitare nel Rifugio.

Note:

- Le tavolette del viaggiatore e i mostri condivisi non andranno persi, perché saranno copiati. Anche se li condividi con un altro giocatore, non spariranno dalla tua avventura.
- Puoi condividere le tavolette del viaggiatore che hai ricevuto da altri giocatori anche se non hai completato le segrete a cui esse conducono (con determinate eccezioni). Comunque, quando un altro giocatore riceverà una di queste tavolette, il tuo mostro incaricato di consegnarla non si insedierà nel Rifugio dell'altro giocatore e non salirà di livello.



Seleziona una tavoletta del viaggiatore di cui vuoi disfarti.

Le tavolette del viaggiatore fanno bene ai mostri!

Il leader dei mostri che invierai a condividere una tavoletta del viaggiatore con altri giocatori salirà di un livello per ogni consegna completata. I mostri di alto livello possono trovare tavolette del viaggiatore che conducono a segrete dove si nascondono creature ancora più potenti!



Le tavolette del viaggiatore saranno automaticamente condivise quando ti trovi vicino a un altro giocatore che ha attivato StreetPass per questo gioco.

- ◆ Questa funzione sarà disponibile dopo che avrai raggiunto un certo punto dell'avventura.



1. Parla con l'uomo anziano che indossa il cappello rosso e seleziona



"Condividi le tavolette del viaggiatore" [Share Traveller's Tablets]. Quando l'uomo ti chiederà se vuoi attivare StreetPass, rispondi "Sì".

2. Scegli una tavoletta da condividere. Puoi condividere sia le tavolette



che i mostri tuoi amici hanno trovato, sia quelle che hai ricevuto dagli altri giocatori.

3. Completa il tuo profilo con un hobby, un titolo e un tipo di personalità.



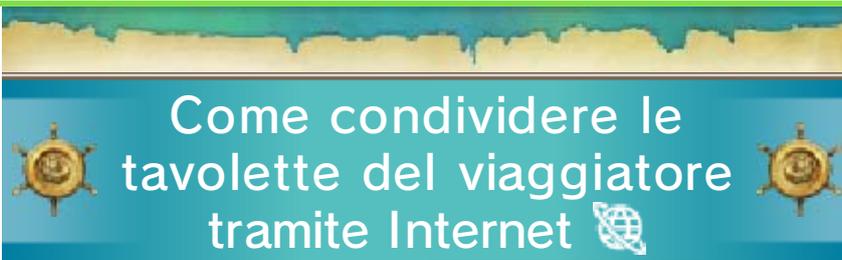
4. Una volta che avrai effettuato queste operazioni, seleziona "Sì" per attivare StreetPass.

Se usi diversi diari dell'avventura...

Le tavolette del viaggiatore che ricevi dagli altri giocatori sono accessibili da qualsiasi diario dell'avventura, a patto che essi facciano parte della stessa avventura nella quale hai attivato StreetPass.

Come disattivare StreetPass

Per disattivare StreetPass, accedi alle Impostazioni della console e seleziona prima "Gestione dati" e poi "Gestione StreetPass". A questo punto, tocca l'icona di questo software e seleziona "Disattiva Streetpass".



Al Rifugio, parla con il proprietario della Tecnotaverna per condividere le tavolette del viaggiatore con altri giocatori tramite Internet.



Connettiti a Internet per condividere e ricevere le tavolette del viaggiatore. Per ogni tavoletta del viaggiatore che invii, potrai scaricarne fino a tre da altri giocatori.

Note:

- Per ulteriori informazioni riguardanti le impostazioni per la connessione a Internet, consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo 3DS.
- È possibile inviare una sola tavoletta al giorno. Dopo aver inviato una tavoletta, dovrai aspettare 24 ore prima di poter ripetere l'operazione.

Per informazioni sui prodotti,
consulta il sito Nintendo all'indirizzo:
www.nintendo.com/countryselector

Per supporto tecnico e risoluzione
dei problemi, consulta il manuale di
istruzioni della console
Nintendo 3DS o il sito:
support.nintendo.com