

1 Wichtige Informationen

Grundlegende Informationen

2 Spielbeginn

3 Daten speichern und löschen

4 Nintendo Network

Steuerung

5 Grundlegende Steuerung

Vor einer Schlacht

6 Auf der Weltkarte

7 Vorbereitungsmenü

Schlachten

8 Kampfvorbereitungen

9 Schlacht-Grundlagen

10 Schlachtbildschirm

11 Einheiten bewegen

12 Kampf

13 Unterstützung & Kombis

14 Weiterentwicklung

15 Karten-Menü

Kommunikationsmodi

16 Drahtlose Verbindung

17 StreetPass

18 SpotPass

19 Doppelduell

20 Zusatzkarten kaufen

Serviceinformationen

21 Kontaktinformationen

Wir freuen uns, dass du dich für Fire Emblem™: Awakening für Nintendo 3DS™ entschieden hast.

Diese Software funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS-System.

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 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 Sicherheits-

informationen, 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“.

Hinweis zum Austausch von Inhalten

Wenn Inhalte an andere Nutzer übermittelt werden, beachte bitte, dass Inhalte, die illegal oder anstößig sind oder die Rechte anderer verletzen könnten, nicht hochgeladen, getauscht oder versendet werden dürfen. Verwende keine persönlichen Informationen und stelle sicher, dass du alle notwendigen Rechte und Genehmigungen von Dritten eingeholt hast.

- ◆ Alle Inhalte, die du hochlädst oder versendest, können von anderen Nutzern bearbeitet und/

oder weitergegeben werden.

Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des Nintendo 3DS-Systems 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 im Kapitel „Systemeinstellungen“ der elektronischen Bedienungsanleitung 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

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 herunterladbarer zusätzlicher 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.

Unerlaubte 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 Nintendo Co., Ltd. /
INTELLIGENT SYSTEMS

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

Powered by mobiclip

CTR-P-AFEP-EUR-00

Wenn du das Spiel startest, wird das Hauptmenü angezeigt.



Neues Spiel

Wähle NEUES SPIEL aus, um das Spiel von Anfang an zu spielen. Auf den folgenden Bildschirmen wirst du gebeten, die Schwierigkeit und den Spielmodus auszusuchen, und deinen Avatar zu erstellen.

Wenn du das Spiel mit der Schwierigkeit Normal beginnst, wird ein Tutorial angezeigt. Du hast auch bei anderen Schwierigkeiten Zugriff auf das Tutorial über das Vorbereitungs Menü (siehe S. 7) oder das Karten-Menü (siehe S. 15) unter Manual.

Fortsetzen

Um mit einem früheren Spiel fortzufahren, wähle FORTSETZEN aus und eine Speicherdatei, die du laden möchtest. Wenn du ein Lesezeichen erstellt hattest (siehe S. 3), wird dieses gelöscht.

- ◆ Um zwischen normalen Speicherdateien und Schlacht-

Speicherdateien zu wechseln
(siehe S. 3), drücke **L**, **R** oder
berühre den Touchscreen.

Daten speichern

Es gibt drei Arten von Speicherdateien:

Normal speichern

Speichere vom Vorbereitungs-
menü (siehe S. 7)
oder nachdem du
ein Kapitel



abgeschlossen hast. Es gibt für diese Art von Speicherdaten drei Speicherplätze.

Schlacht speichern

Wenn du im Anfänger-Modus spielst, wähle im Karten-Menü während einer Schlacht **SPEICHERN** aus (siehe S. 15), um deinen gegenwärtigen Fortschritt zu speichern. Es gibt zwei Speicherplätze für die Schlacht-Speicherdateien.



Lesezeichen



Wenn du im Klassik-Modus spielst, kannst du deinen Fortschritt während einer Schlacht speichern und das Spiel unterbrechen, indem du aus dem Karten-Menü LESEZEICHEN auswählst.



Wenn du das Spiel fortsetzt, verschwindet das Lesezeichen.



Daten löschen



Es gibt zwei Wege, Daten zu löschen:



Speicherdaten löschen



Wähle im Hauptmenü LÖSCHEN aus und danach die Speicherdatei, die du löschen möchtest.



Alle Daten löschen



Wähle im Hauptmenü EXTRAS und danach DATEN LÖSCHEN aus, um alle Daten zu löschen. Zusatzkarten (siehe S. 20), die du am Dimensionstor erworben hast, werden nicht gelöscht.

◆ **Gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden. Sei also vorsichtig.**



Daten kopieren



Um deine Speicherdaten auf einen anderen Speicherplatz zu kopieren,

wähle im Hauptmenü KOPIEREN aus und dann den Zielort. Wenn sich am ausgewählten Speicherplatz bereits Speicherdaten befinden, werden diese überschrieben.

- Schalte das Gerät nicht aus und entferne während des Speichervorgangs nicht die Karte/SD Card. Setze das System nicht zurück und achte darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder 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!

Dieser Softwaretitel unterstützt das Nintendo Network™.

Du kannst Sachen, wie zum Beispiel Items, über SpotPass™ erhalten und herunterladbare Karten über das Nintendo Network erwerben. Bitte sieh im Abschnitt „Kommunikations-Modi“ (siehe S. 16-20) nach, um mehr Informationen zu erhalten.

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!

In diesem Abschnitt wird die grundlegende Steuerung erklärt. Für Informationen zur spezifischen Steuerung bestimmter Bildschirme gehe bitte zu:

- Weltkartensteuerung (siehe S. 6)
- Schlachtkartensteuerung (siehe S. 9)
- Steuerung der Kampfanimationen (siehe S. 12)

✂ Tastensteuerung ✂

Navigieren	+ / ○
Bestätigen	(A)
Weiter (Dialog)	(A)
Die Dialoganzeige beschleunigen	+ + (A)
Zurück	(B)
Ereignis oder Animation überspringen	START
Vorhergehender Dialog	(R)

- ◆ Um das Spiel zurückzusetzen und zum Titelschirm zurückzukehren, drücke gleichzeitig **L** + **R** + **START**. Du kannst dein Spiel nicht zurücksetzen, solange du die drahtlose Verbindung verwendest.

Touchscreen-Steuerung

Berühre die Symbole, die auf dem Touchscreen angezeigt werden, um zwischen verschiedenen Arten von Informationen zu navigieren und zu wechseln.



Navigiere auf der Weltkarte, um Karten zu betreten, auf denen dich Schlachten erwarten oder du Händler besuchen kannst.
Die Anzahl der Karten, auf die du Zugriff hast, erhöht sich mit deinem Fortschritt im Spiel.

Weltkartenbildschirm



① Karte

- : Abgeschlossene Karte
- : Nächstes Ziel
- : Nebenquest-Karte

◆ Es gibt auch andere Arten von Karten.

② Gegenwärtiger Standort und Kapitel

③ Vollständige Weltkarte

④ Händler-Symbol

Berühren, um eine Liste der Items anzusehen, die bei dem Händler erworben werden können.

⑤ Dein Geld

⑥ Story-Symbol

Berühren, um eine Zusammenfassung der Story zu sehen.

Weltkartensteuerung

Bewegen	+ / ○
Schnell bewegen (in der Bewegung drücken)	(A) / (Y)
Eine Karte betreten	(A)
Das Vorbereitungs- menü anzeigen	(X)
Zum Ziel gehen	START
Die Item-Liste des Händlers anzeigen/ ausblenden	L
Die Weltkarte untersuchen	R
Karte hinauf-/ hinunterscrollen (während du sie untersuchst)	+ / ○

Händler

Wenn du eine Karte betrittst, auf der keine Schlacht stattfindet, kannst du beim Händler



Items kaufen und verkaufen.

Du kannst auch Waffen schmieden lassen. Namen von geschmiedeten Waffen erscheinen in Blau.

Ereignisse auf der Weltkarte

Im Laufe des Spiels wirst du irgendwann auf Nebenquest-Karten treffen. Betritt eine Karte, um eine Schlacht zu beginnen, die von der Hauptgeschichte unabhängig ist.

Du begegnest vielleicht auch Gegnern, Händlern oder anderen Spielern, die du über StreetPass™ (siehe S. 17) getroffen hast. Betritt eine Karte, bei der solch ein Avatar auftaucht, um eine Schlacht zu beginnen oder spezielle Items zu kaufen.



Nebenquest



Gegner



Händler

- ◆ Die Zeit im Spiel ist mit der Zeit deines Systems synchronisiert. Ändere bitte nicht das Datum oder die Zeiteinstellungen, da sonst Probleme auftreten können,

wie zum Beispiel, dass die Weltkarte nicht aktualisiert wird, Ereignisse in den Kasernen (siehe S. 7) nicht stattfinden oder dass du keine Einheiten über SpotPass (siehe S. 18) erhalten kannst.

Drücke \otimes auf der Weltkarte, um das Vorbereitungsmenü anzuzeigen. Im Laufe des Spiels werden weitere Optionen freigeschaltet.



Inventar

Organisiere deine Items. Wähle Einheiten aus, um Items zu tauschen oder auszurüsten.

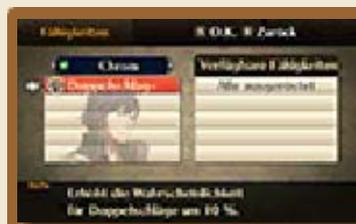


Einheiten

Die Avatare, die du während Schlachten steuerst, nennt man „Einheiten“.

Fähigkeiten

Rüste eine Einheit mit Fähigkeiten aus, die sie gelernt hat, oder entferne sie.



Unterstützung

Lass deine Gefährten miteinander reden, um ihre Unterstützungslevel (siehe S. 13) zu erhöhen.

◆ Das „Unterstz.“-Symbol ändert die

Farbe, wenn Gespräche möglich sind.

Kaserne

In der Kaserne sind drei Optionen verfügbar. Die Erscheinung der Kaserne ändert sich abhängig von deinen Aktionen im Spiel.

Ereignisse



Anhören	Sieh dir Videoclips von Ereignissen an.
Spielerliste	Erfahre mehr über deine Einheiten.
Ansehen	Verwende  , um die Kamera zu bewegen, damit du dich im ganzen Raum umsehen kannst.

Drahtlos

Spiele unter Verwendung der drahtlosen Verbindung (siehe S. 16).

Speichern

Deinen Fortschritt speichern.

Manual

Drücke **L**, wenn du dich im Vorbereitungs-
menü befindest, um
das Tutorial



anzusehen und zu lernen wie man spielt. Wähle ein Thema zum Lesen aus und berühre die Pfeilsymbole, um Seiten zu wechseln. Um eine Seite zu schließen, drücke **START**.

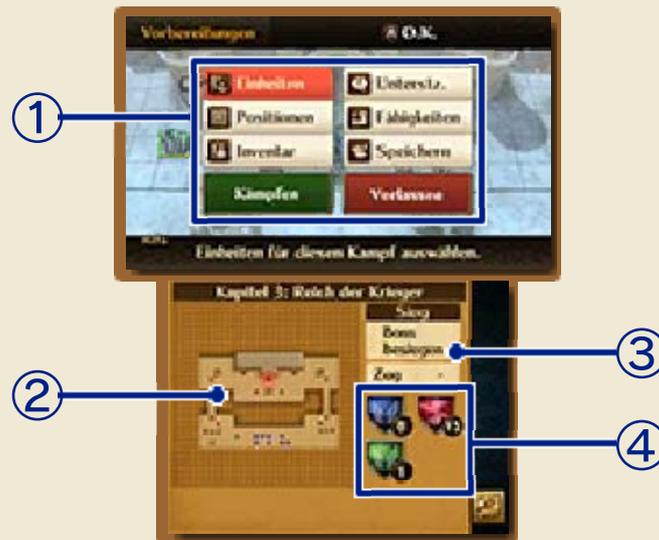
Optionen

Drücke **R**, wenn du dich im Vorbereitungs-
menü befindest,
um die



Spieloptionen zu überprüfen oder anzupassen. Navigiere mit **+** und ändere Einstellungen mit **+**.

Wenn du eine Karte betriffst, auf der dich eine Schlacht erwartet, verändert sich der Bildschirm zum Schlachtbildschirm. Wähle KÄMPFEN oder drücke **START**, wenn du bereit bist.



① Vorbereitungsmenü (siehe S. 7)

Wähle die Einheiten aus, die du in der Schlacht einsetzen möchtest. Wähle KÄMPFEN aus, um die Schlacht zu beginnen oder VERLASSEN, um zur Weltkarte zurückzukehren.

② Vollständige Karte

Zeigt die Positionen der Einheiten und das Gelände an. Der gegnerische Anführer ist mit einem blinkenden Symbol gekennzeichnet.

- : Freundliche Einheiten
- : Gegnerische Einheiten
- : Andere Einheiten

③ Bedingungen für einen Sieg und Anzahl der Züge

Erfülle die Bedingungen, um die Schlacht zu gewinnen.

④ Anzahl der Einheiten

Blaue Einheiten sind freundlich, **rote** Einheiten sind gegnerisch und **Grün** kennzeichnet andere Einheiten.

✂ Einheiten auswählen ✂

 kennzeichnet die Einheiten, die für die Schlacht ausgesucht wurden.



Für die Schlacht auswählen	Ⓐ
Inventar (siehe S. 7)	ⓧ
Weitere Informationen (siehe S. 15)	Ⓡ
Ausrüstung verwalten	Ⓛ

✂ Positionen ✂

Ändere die Positionen deiner Einheiten oder sieh dir Informationen zu gegnerischen Einheiten an. Drücke Ⓑ, um zum Vorbereitungsbildschirm zurückzukehren.



Bewege deine Einheiten auf der Schlachtkarte, greife die Gegner an und besiege sie.



Schlachtkarten-Steuerung

Cursor bewegen	+ / ○
Cursor schnell bewegen	+ + ○ / ○ + ○
Einheit auswählen	Ⓐ
(Keine aktive Einheit ausgewählt) Karten-Menü anzeigen	Ⓐ
Gefahrenzone anzeigen/verbergen	ⓧ
(Vor dem Angriff) Waffe oder Stab wechseln	ⓧ / ○
Cursor auf die nächste Einheit richten	Ⓛ
Kampf- animationen überspringen	Halte Ⓛ gedrückt, bevor du dich in einen Kampf begibst.

Heran-/ herauszoomen

R

- ◆ Wenn die Kampfanimationen in den Optionen (siehe S. 7) deaktiviert wurden, werden die Animationen beim Angriff eines Gegners angezeigt, wenn du **L** gedrückt hältst, während du dich in einen Kampf begibst.

Züge

Die Schlacht wird in Züge unterteilt. Einer Spielerphase, in welcher du deinen Einheiten Befehle erteilst, folgt eine Gegnerphase, wenn deine Gegner ihre Angriffe durchführen.

- ◆ Wenn noch andere Einheiten an der Schlacht teilnehmen, machen sie ihre Züge nach der Gegnerphase.

Einheiten

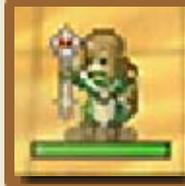
Du kannst an der Farbe erkennen, zu welcher Gruppe eine Einheit gehört. Der Balken unter jeder Einheit zeigt die restlichen KP (Kraftpunkte) an.



Verbündeter



Gegner



Sonstiger



Einheiten besiegen



Eine Einheit ist besiegt, wenn die KP auf Null sinken. Im Klassik-Modus sind besiegte Einheiten **endgültig verloren**. Im Anfänger-Modus werden besiegte Einheiten nur bis Kampfbende abgezogen.

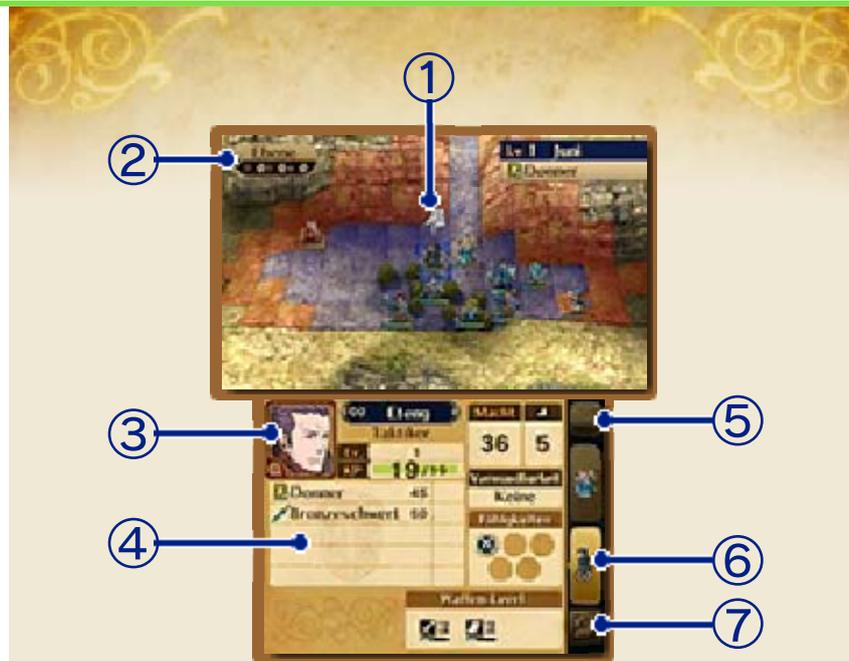


Spiel vorbei



Das Spiel ist vorbei, wenn entweder dein Avatar oder Chrom besiegt wird. Wenn das passiert, kannst du das Spiel von deinem letzten Speicherpunkt aus erneut starten.

10 Schlachtbildschirm



① Cursor

② Informationen zum Gelände

Zeigt für das ausgewählte Feld Informationen zum Gelände an. Die Art des Geländes wirkt sich in gewisser Weise auf die Einheiten aus.

③ Gesicht der Einheit

Richte den Cursor auf eine Einheit, um ihr Gesicht zu sehen. Berühre es, um die Biografie der Einheit anzusehen.

④ Informationen zur Einheit

Sieh die Fähigkeiten, den Status etc. einer Einheit an. Berühre Symbole, um ihre Beschreibung zu sehen. Um die Beschreibung zu schließen, berühre einfach einen anderen Teil des Bildschirms.

⑤ Umschalt-Anzeige

Berühre VOLL, um zwischen normalen und detaillierten Informationen über die Einheit hin- und herzuschalten.

⑥ Kombi-Einheit

Wenn die ausgewählte Einheit mit einer anderen eine Kombi bildet (siehe S. 13), berühre diese, um Informationen über die andere Einheit anzuzeigen.

⑦ Karte ansehen

Die vollständige Karte anzeigen (siehe S. 8).

Jede Einheit kann pro Zug einmal bewegt werden.



Bewegen



Wähle eine Einheit und ihren Zielort aus.



Der Bewegungsspielraum der Einheit wird in **Blau** angezeigt und der Angriffsspielraum in **Rot**. Für Einheiten mit Stäben wird die Reichweite des Stabs in **Grün** angezeigt.



Aktionen einer Einheit



Sobald sich eine Einheit in Position befindet, wähle eine Aktion aus.



Die verfügbaren Aktionen hängen von der Einheit und der Situation ab. Einheiten, die schon gehandelt haben, werden grau und können bis zum nächsten Zug nicht mehr verwendet werden.

- ◆ Wenn der Zielort bereits von einer anderen Einheit besetzt ist, werden die Einheiten eine Kombi bilden, wenn sie verbündet sind, oder kämpfen, wenn es sich um einen Gegner handelt.



12 Kampf

Ein Kampf beginnt, wenn du angreifst oder von einem Gegner angegriffen wirst.

Waffe auswählen

Wähle eine Waffe mit \otimes oder \odot aus, bevor du einen Gegner angreifst.



Agr.	Der Schaden, den du deinem Gegner zufügen wirst.
Trf.	Die Wahrscheinlichkeit, einen Treffer zu landen.
Krt.	Die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu landen. ◆ Ein kritischer Treffer verursacht viel mehr Schaden als ein normaler Treffer.

Anzahl der Einsätze

Waffen, die man nur begrenzt oft einsetzen kann, zerbrechen nach ihrem letzten Einsatz.

Kampfbildschirm

Die attackierende Einheit greift zuerst an und die attackierte Einheit danach. In manchen Fällen kann

eine Einheit zweimal angreifen oder eine Unterstützungseinheit (siehe S. 13) kann auch angreifen.



① KP und ausgerüstete Waffe

② Unterstützungseinheit

③ Angriffsinformationen

④ Kamera-Steuerung

⑤ Steuerung der Animationen

Steuerung der Kampf-Animationen

Kamerasteuerung

Wechsle zu Auto (automatisch)	+ / + / Berühre
Wechsle zu Sicht der Einheit	+ / Berühre
Wechsle zu Seitenansicht	+ / Berühre
Ändere Standpunkt	

Herauszoomen	L
Heranzoomen	R

Steuerung der Animationen

Beschleunigen	Halte (A) / Berühre 
Pause	(B) / Berühre 
Langsames Playback	(Y) / Berühre 
Animation überspringen	START

Verbündete Einheiten können in einer Schlacht zusammenarbeiten, wenn sie auf benachbarten Feldern oder demselben Feld stehen.

Beziehungen aufbauen

Während einer Schlacht zusammenzuarbeiten, hilft, Beziehungen zwischen Einheiten aufzubauen. Sobald Einheiten anfangen, miteinander klarzukommen, können sie Unterstützungsgespräche (siehe S. 7) führen, die ihren Unterstützungslevel erhöhen und den Effekt von gemeinsamen Angriffen verstärken.

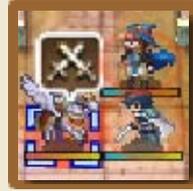
- ◆ Einige Einheiten kommen einfach nicht miteinander aus und ihr Unterstützungslevel erhöht sich daher nicht.
- ◆ Der höchste Unterstützungslevel ist „S“. Eine Einheit kann sich nur mit einer Einheit des anderen Geschlechts auf dem „S“-Unterstützungslevel befinden.



Unterstützungseinheit



Wenn eine Einheit den Gegner angreift, während sich eine verbündete Einheit auf einem angrenzenden Feld befindet, kann Folgendes passieren:



Doppelwerte



Die Treffer- und Ausweichchance deiner Einheit werden vorübergehend vergrößert. Je besser die Einheiten miteinander auskommen, desto höher der Anstieg der Werte.



- ◆ Der Effekt auf die Attribute einer Einheit ist am größten, wenn sie auf allen vier angrenzenden Feldern von Verbündeten umgeben ist.



Doppelschlag



Die Einheit, die auf einem angrenzenden Feld steht, kann mit einer festgesetzten Wahrscheinlichkeit einen Folge-Angriff durchführen.

- ◆ Wenn mehr als eine Einheit neben der aktiven Einheit steht, tritt diejenige mit dem höchsten Unterstützungslevel dem Angriff bei.



Doppelverteidigung



Die Einheit, die auf einem angrenzenden Feld steht, kann die

aktive Einheit mit einer festgesetzten Wahrscheinlichkeit vor Schaden bewahren.

- ◆ Wenn mehr als eine Einheit neben der aktiven Einheit steht, beschützt diejenige mit dem höchsten Unterstützungslevel die aktive Einheit.

Kombi

Wenn sich eine Einheit auf dasselbe Feld bewegt wie eine andere verbündete Einheit, bilden sie eine Kombi. Zusätzlich zu den Effekten, die auftreten, wenn zwei Einheiten nebeneinander stehen, werden die Fähigkeiten der Haupteinheit (diejenige, die sich auf dem Feld befand, bevor die andere hinzukam) enorm erhöht.



- ◆ Wenn Einheiten eine Kombi bilden, kann sich nur die Haupteinheit bewegen, angreifen und verteidigen. Wenn eine Kombi angegriffen wird, ist die Haupteinheit das Ziel des Gegners.

Kombi-Befehle

Wähle WECHSELN aus, um die Haupteinheit zu ändern. Die Kombi ist nach dem Wechsel nicht in der Lage, sich in diesem Zug zu bewegen. Du kannst auch Items zwischen den Einheiten tauschen oder eine Einheit einer Kombi mit

einer anderen, die sich auf einem angrenzenden Feld befindet, austauschen. Um Einheiten zu trennen, wähle TRENNEN und platziere eine der Einheiten auf ein angrenzendes Feld.



Wenn Einheiten Kampferfahrung erlangen, werden sie stärker.

✂ Erfahrungspunkte & Erhöhung des Levels ✂

Einheiten erhalten ERF (Erfahrungspunkte), wenn sie an Kämpfen teilnehmen oder Stäbe verwenden. Sobald eine Einheit 100 ERF erlangt hat, erreicht sie einen höheren Level und wird stärker.



✂ Änderung der Klasse ✂

Einheiten mit Level 10 oder höher können ein Meistersiegel benutzen, um zu einer erfahreneren Klasse zu wechseln. Zusätzlich können Einheiten, die Level 10 oder erfahrene Klassen sind, ein Zweitsiegel verwenden, um in eine völlig andere Klasse zu wechseln. Die Verwendung eines Siegels setzt den Level der Einheit auf 1 zurück.

15 Karten-Menü

Drücke **(A)**, wenn sich der Cursor auf einem leeren Feld oder auf einer Einheit befindet, die ihren Zug bereits beendet hat, um das Karten-Menü anzuzeigen.

- ◆ Um das Tutorial unter Manual oder Optionen anzuzeigen, gehe zum Vorbereitungsmenü (siehe S. 7).

Einheiten

Sieh dir eine Liste der verbündeten Einheiten an.

Verwende **(+)**, um eine Einheit auszuwählen, und **(+)**, um zwischen den angezeigten Informationen hin- und herzuschalten.



Speichern

Erstelle Speicherdaten für eine Schlacht (siehe S. 3), um deinen gegenwärtigen Fortschritt zu speichern.

- ◆ Diese Option ist nur im Anfänger-Modus verfügbar.

Lesezeichen

Markiere deinen Fortschritt mit einem Lesezeichen (siehe S. 3) und beende das Spiel.

- ◆ Diese Option ist nur im Klassik-Modus verfügbar.

Autokampf

Initiiere Autokampf, basierend auf ausgewählten Kampftaktiken.



Drücke ⊗, um die Taktiken festzulegen. Wähle EIGENE, um eigene Taktiken für jede Einheit auszusuchen.

- ◆ Diese Option wird nicht angezeigt, wenn Erw. Auto in den Optionen deaktiviert ist.

Ende

Ende der Spielerphase, die Gegnerphase beginnt.

Um über eine drahtlose Verbindung zu spielen, wähle aus dem



Vorbereitungsmenü (siehe S. 7) auf der Weltkarte DRAHTLOS aus. Bitte beachte, dass, falls du dich dafür entscheidest, über eine drahtlose Verbindung zu spielen, einige der Informationen über deinen Avatar - inklusive Name und Aussehen des Avatars - sichtbar gemacht und auch mit anderen Spielern geteilt werden. Das betrifft auch StreetPass-Team und Doppelduell. Diese Optionen - ebenso wie verschiedene Arten von Nachrichten oder weitere Informationen, die über deinen Avatar gezeigt werden - werden im Folgenden erklärt.

StreetPass-Team

Stelle ein Team zusammen, das du über StreetPass (siehe S. 17) schickst. Du kannst StreetPass auch in diesem Menü aktivieren.

Bonuskiste

Daten, die du über SpotPass (siehe S. 18) empfangen hast, kannst du hier ansehen. Wähle **JETZT ANPASSEN**, um neue Boni

herunterzuladen.

Rufbelohnungen

Tausche deinen Ruf gegen Items.



Doppelduell

Verwende das lokale Spiel (siehe S. 19), um an der Seite von Einheiten deiner Freunde zu spielen.

Avatar-Logbuch

StreetPass- und SpotPass-Einheiten, die sich angefreundet haben oder besiegt wurden, werden hier automatisch registriert. Dein Avatar kann auch registriert werden.



- ◆ Im Avatar-Logbuch können bis zu 99 Avatare gleichzeitig registriert werden. Eine Einheit, die registriert wird, wenn das Avatar-Logbuch bereits voll ist, überschreibt die billigste Einheit.
- ◆ Eine Einheit, die aus dem Avatar-Logbuch gelöscht wurde, aber immer noch in deinem Team ist, kann wieder registriert werden.

- ◆ Die Daten aus dem Avatar-Logbuch werden mit all deinen Speicherdateien geteilt.

Hinzu- fügen	Eine neue Einheit registrieren.
Visiten- karte	Visitenkarten der Einheiten, die sich über StreetPass getroffen haben, werden angezeigt. Einheiten, die sich über SpotPass kennengelernt haben oder auf Zusatzkarten (siehe S. 20) gefunden wurden, haben keine Visitenkarten.
Rekru- tieren	Verwende Geld, das du im Spiel erhalten hast, um eine Einheit für dein Team anzuheuern.
Aktuali- sieren	Passe Daten einer Einheit, die stärker geworden ist, an.
Sperren	Sperre die Einheit, damit sie nicht überschrieben werden kann.
Entfer- nen	Entferne eine Einheit aus dem Avatar-Logbuch.



SpotPass aktivieren oder

deaktivieren.



StreetPass-Eigenschaften



Wenn du an anderen Spielern vorbeikommst, die StreetPass aktiviert haben, kannst du ihre Teams treffen und diese dann bekämpfen oder dich mit ihnen anfreunden.

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

StreetPass aktivieren

Stelle zuerst dein StreetPass-Team im Drahtlos-Menü zusammen. Wähle EINSATZ aus, wenn du bereit bist, StreetPass zu benutzen.

- ◆ Speichere immer alles im Vorbereitungsmenü (siehe S. 7), nachdem du deine Einheiten, Nachrichten oder Karte geändert hast. Wenn du das Spiel beendest ohne zu speichern, gehen deine Änderungen verloren.

Einheiten auswählen

Wähle bis zu zehn Einheiten aus deinem Team aus.



- ◆ Dein Avatar ist der Anführer des Teams. Dein Avatar kann nicht aus dem Team entfernt werden.

Nachrichten oder Karte bearbeiten

Wähle NACHR. BEARB. aus, um Nachrichten zu ändern und KARTE BEARBEITEN, um die Karte zu ändern, die den Spielern, die du über StreetPass triffst, zugesendet wird.



Teams erhalten

Teams, die du von anderen Spielern erhältst, erscheinen auf der Weltkarte, sobald sie aktualisiert wird. Bis zu drei Teams können pro Aktualisierung auf der Karte erscheinen. Bewege dich zum Standort eines Teams und drücke (A), um mit ihnen zu reden, sie anzuheuern, herauszufordern oder Items von ihnen zu kaufen. Drücke (B), wenn du mit dem Team fertig bist, um dich von ihm zu trennen.



- ◆ Es können bis zu neun

StreetPass-Teams gleichzeitig auf der Weltkarte sein.

- ◆ Mit einigen der Teams kann man sich nicht anfreunden.

Wenn du dich von einem StreetPass-Team trennst, nachdem du mit ihm fertig bist, verschwindet es von der Weltkarte. Dasselbe Team kann wieder auftauchen, wenn du denselben Spieler über StreetPass triffst.

✂ 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.

Die StreetPass-Funktion kann in den Altersbeschränkungen gesperrt werden.

- ◆ Um weitere Informationen zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung.

SpotPass-Funktionen

Selbst wenn du das Spiel nicht spielst, kannst du neue Karten, Teams und Items über SpotPass erhalten. SpotPass ist nur dann aktiviert, wenn sich das System im Standby-Modus sowie in der Nähe eines Access Points befindet.

- ◆ Daten, die du über SpotPass erhältst, werden auf der SD Card gespeichert. Stelle sicher, dass immer eine SD Card im SD Card-Steckplatz eingelegt ist.
- ◆ Um die Sprache der Nachrichten zu ändern, die du über SpotPass erhältst, ändere zunächst die Spracheinstellung des Nintendo 3DS-Systems. Schalte dann SpotPass im Drahtlos-Menü aus und wieder ein. Bitte sieh im Kapitel „Drahtlose Verbindung“ (siehe S. 16) nach, falls du weitere Informationen benötigst.

Um SpotPass zu verwenden, musst du zunächst:

- Dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie zustimmen.
- Eine Internetverbindung einrichten.
- Eine SD Card in das Nintendo 3DS-System einlegen.

Um weitere Informationen zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung.



SpotPass aktivieren



Wähle SPOTPASS im Drahtlos-Menü aus.



Daten erhalten



Daten werden automatisch heruntergeladen. Gehe zur Bonuskiste, um die Daten zu sichten, die du erhalten hast, Teams zur Weltkarte zu beordern oder um zu sehen, ob es Aktualisierungen gibt.



- ◆ Selbst wenn du dich von den Teams trennst, die du zur Weltkarte beordert hast, kannst du sie von der Bonuskiste aus wieder herbeirufen. Bonus-Items, Karten und Herausforderer können nur einmal pro Speicherdatei in Anspruch genommen oder freigeschaltet werden.



SpotPass deaktivieren



Um SpotPass zu deaktivieren, wähle wieder SPOTPASS im Drahtlos-Menü aus und bestätige, dass du die Funktion deaktivieren willst, wenn du dazu aufgefordert wirst.

Du kannst SpotPass auch von Extras im Hauptmenü aus aktivieren oder deaktivieren.

Kooperatives Spiel (Lokales Spiel)

Bis zu zwei Spieler können teilnehmen. Es ist notwendig, dass jeder Spieler über ein Exemplar der Software verfügt.

Erforderliche Bestandteile:

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

Erforderliche Schritte:

Ein Spieler muss **RAUM ERSTELLEN** auswählen, damit ein anderer Spieler den Raum betreten kann. Sobald der andere Spieler verbunden ist, müssen beide bestätigen, bevor sie ihre Einheiten aussuchen können.



Einen Herausforderer und Einheiten auswählen

Wähle einen Herausforderer und bis zu drei Einheiten deiner Verbündeten aus. Wähle LOS! aus, wenn du bereit bist und das Duell beginnt. Wenn die Spieler unterschiedliche Herausforderer auswählen, wird einer nach dem Zufallsprinzip ausgewählt.



Regeln

In jedem Zug sendet jeder Spieler jeweils eine seiner Einheiten in den Kampf. Wähle vor jedem Zug die Einheit, die du verwenden möchtest. Spieler sind bei jedem Zug abwechselnd die Haupt- oder Unterstützungseinheit. Besiege alle Gegner, um zu gewinnen, deinen Ruf zu verbessern und eine Belohnung zu erhalten. Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt besiegt wirst, erhältst du nichts. Du kannst auch auf dem Einheitenauswahl-Bildschirm AUFGEB. aussuchen. Wenn du aufgibst, nachdem du bereits einige Gegner besiegt hast, erhältst du einen besseren Ruf, abhängig von der Anzahl der besiegten Feinde.





Internet

Du kannst Zusatzkarten kaufen, wenn du eine Verbindung mit dem Internet herstellst.

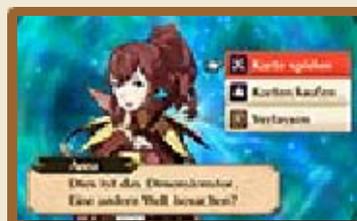
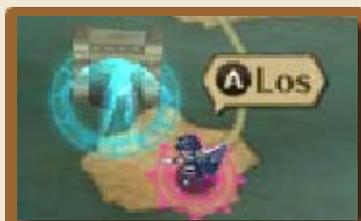
- ◆ Weitere Informationen, wie du dein Nintendo 3DS-System mit dem Internet verbindest, findest du in der Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.

Online-Interaktionen, der Gebrauch von Kreditkarten und der Erwerb von Items oder Services können in den Altersbeschränkungen gesperrt werden.

- ◆ Weitere Informationen hierzu findest du in der Bedienungsanleitung.

Zusatzkarten (Bezahlte Zusatzinhalte)

Im Laufe der Hauptgeschichte erscheint an einem Punkt das Dimensionstor auf der Weltkarte. Wenn du diese Karte betrittst, siehst du die folgenden Optionen:



Karte spielen	Spiele die herunterladbaren Karten, die du gekauft hast. Auf diese Karten kannst du von allen Speicherdateien aus zugreifen.
Karten kaufen	Erwerbe herunterladbare Karten. Du kannst auch dein restliches Nintendo eShop-Guthaben überprüfen oder Guthaben hinzufügen.
Verlassen	Verlassen und zur Weltkarte gehen.

Inhalte kaufen

Stelle eine Verbindung zum Internet her und kaufe herunterladbare Karten.

Vorgehensweise

- 1** Wähle KARTEN KAUFEN am Dimensionstor aus.
- 2** Wähle die Karte aus, die du möchtest, und dann KAUFEN. Lies die Sicherheitshinweise und wähle dann WEITER.
- 3** Wähle KAUFEN. Lies unbedingt die Geschäftsbedingungen durch.

- 4** Wenn du erneut KAUFEN auswählst, beginnt der Download.

Sicherheitshinweise bei Zusatzinhalten

- Du kannst deine erworbenen Inhalte in den Kontobewegungen im Nintendo eShop ansehen.
- 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 wurde oder du dein Nintendo eShop-Konto löschst. Um weitere Informationen zu erhalten, sieh in der elektronischen Bedienungsanleitung des Nintendo eShops nach.
- 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 Lizenzen für zusätzliche Inhalte zu erwerben, muss dein Nintendo eShop-Konto genügend Guthaben aufweisen. Befindet sich nicht genügend Guthaben auf deinem Konto, wirst du aufgefordert, Guthaben hinzuzufügen. Wähle zum Fortfahren GUTHABEN HINZUFÜGEN.

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 durch Auswahl von EINSTELLUNGEN UND MEHR im Nintendo eShop 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