

1 Informazioni importanti

Informazioni di base

2 Come iniziare

3 Salvataggio ed eliminazione dati

4 Nintendo Network

Comandi

5 Comandi di base

Prima della battaglia

6 Sul mappamondo

7 Menu preparativi

Le battaglie

8 Preparativi

9 In battaglia

10 Schermo di battaglia

11 Muovere le unità

12 Combattimento

13 Supporto e battersi in duo

14 Crescita delle unità

15 Menu della mappa

Modalità di comunicazione

16 Comunicazione wireless

17 StreetPass

18 SpotPass

19 Sfida congiunta

20 Acquistare mappe aggiuntive

Servizio informazioni

21 Come contattarci

Grazie per aver scelto Fire Emblem™:
Awakening per Nintendo 3DS™.

Questo software può essere
utilizzato esclusivamente con la
versione europea/australiana della
console Nintendo 3DS.

Prima di utilizzare questo software,
leggi attentamente il presente
manuale. Se il software viene usato
da bambini piccoli, è necessario che
un adulto legga e spieghi loro
questo documento.

Consulta anche il manuale di
istruzioni della console
Nintendo 3DS per maggiori
informazioni e consigli su come
ottimizzare l'utilizzo del software.

- ◆ Se non indicato altrimenti, in
questo manuale il termine
"Nintendo 3DS" si riferisce sia alla
console Nintendo 3DS che alla
console Nintendo 3DS™ XL.

Informazioni per la salute e la sicurezza



IMPORTANTE

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

Per accedere alle suddette
informazioni, tocca l'icona  nel
menu HOME e successivamente

AVVIA. Leggi attentamente tutte le sezioni. Quando hai finito, premi  HOME per tornare al 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 i software per Nintendo 3DS.

Per informazioni sulle precauzioni relative alla comunicazione wireless e al gioco online, consulta la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza del manuale di istruzioni della console.

Avvertenze sulla condivisione di contenuti

Quando condividi contenuti con altri utenti, non caricare, scambiare e/o inviare materiale illegale, offensivo o che potrebbe violare i diritti di altri. Non includere informazioni personali e assicurati sempre di aver ottenuto tutti i diritti e tutte le autorizzazioni necessarie da parte di terzi.

- ◆ I contenuti che carichi e/o invii potrebbero essere modificati e/o redistribuiti da altri utenti.

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.

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.censorship.govt.nz

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.

© 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

All'avvio del gioco accederai al menu principale.



Nuova partita

Seleziona NUOVA PARTITA per cominciare una partita dall'inizio. Nelle schermate successive ti verrà chiesto di scegliere la difficoltà, la modalità di gioco e di creare il tuo personaggio.

Iniziando una partita a livello di difficoltà normale, sullo schermo apparirà una guida. Potrai accedere alla guida anche giocando a livelli di difficoltà superiori all'interno del menu preparativi (pag. 7) o del menu della mappa (pag. 15).

Partite salvate

Per continuare una partita salvata in precedenza, seleziona PARTITE SALVATE, quindi scegli un file da caricare. Se avevi un segnalibro (pag. 3), esso verrà cancellato.

- ◆ Per passare dai salvataggi normali alle battaglie salvate (pag. 3), premi **L**, **R** oppure tocca il touch screen.



Salvataggio dati

Esistono tre tipi di file di salvataggio:

Salvataggio normale

Salva dal menu preparativi (pag. 7) o dopo aver completato un capitolo. Ci sono tre spazi disponibili per questo tipo di salvataggio.



Salvataggio battaglie

Se stai giocando in modalità principiante, seleziona SALVA dal menu della mappa (pag. 15) durante il corso di una battaglia per salvare i tuoi progressi. Ci sono due spazi disponibili per le battaglie salvate.

Segnalibri

Se stai giocando in modalità classica, puoi salvare i tuoi progressi nel corso di una battaglia e sospendere la partita selezionando SEGNALIBRO all'interno del menu della mappa.



Una volta ripresa la partita, il segnalibro verrà rimosso.

Eliminazione dati

I dati possono essere eliminati in

due modi:

Eliminare i dati di salvataggio

Seleziona CANCELLA all'interno del menu principale, seguito dal file di salvataggio che desideri eliminare.

Eliminare tutti i dati

Dal menu principale, seleziona EXTRA seguito da CANCELLA DATI per eliminare tutti i dati. Le mappe aggiuntive (pag. 20) acquistate nel portale Altrotempo non verranno eliminate.

◆ **I dati eliminati non possono essere recuperati, pertanto fai attenzione.**

Copiare i dati

Per copiare i tuoi dati di salvataggio in un altro spazio di salvataggio, seleziona COPIA all'interno del menu principale e scegli la destinazione. Se sono già presenti dati di salvataggio all'interno dello spazio specificato, essi verranno sovrascritti.

- Non spegnere la console, non estrarre la scheda di gioco/la scheda SD e non riavviare la console durante il salvataggio. Non lasciare che sui terminali si accumulino sporco. Questi comportamenti potrebbero causare la perdita di dati.
- 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.

Questo software supporta Nintendo Network™.

Potrai ottenere diversi contenuti aggiuntivi come ad esempio nuovi strumenti attraverso SpotPass™, e acquistare mappe scaricabili attraverso Nintendo Network.

Consulta la sezione "Modalità di comunicazione" (pagg. 16-20) se desideri ricevere ulteriori informazioni.

Nintendo Network



NINTENDO
NETWORK

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

Questa sezione illustra i comandi di base. Se desideri conoscere i comandi specifici di ogni schermo, consulta:

- Comandi del mappamondo (pag. 6)
- Comandi della mappa di battaglia (pag. 9)
- Comandi dell'animazione di combattimento (pag. 12)

✂ Pulsanti ✂

Muoversi	+ / ○
Confermare	(A)
Avanti (dialogo)	(A)
Accelerare lo scorrimento dei dialoghi	+ + (A)
Indietro	(B)
Saltare un evento o un'animazione	START
Precedente (dialogo)	(R)

- ◆ Per abbandonare la partita e tornare allo schermo del titolo, premi (L) + (R) + START simultaneamente. Non puoi abbandonare la partita durante la comunicazione wireless.

✂ Comandi del touch screen ✂

Tocca le icone che appaiono sul touch screen per navigare e attivare o disattivare i diversi tipi di informazione.



6 Sul mappamondo

Muoviti nel mappamondo per accedere alle mappe che contengono battaglie ed empori. Le mappe accessibili aumenteranno man mano che progredirai nel corso del gioco.

Schermo del mappamondo



① Mappa

- : Mappa completata
- : Prossimo obiettivo
- : Mappa di appendice

◆ Esistono anche altri tipi di mappa.

② Posizione attuale e capitolo

③ Mappamondo

④ Icona emporio

Toccala per accedere a una lista di strumenti che possono essere

acquistati nell'emporio.

⑤ I tuoi soldi

⑥ Icona storia

Toccala per accedere a un riassunto della storia.

Comandi del mappamondo

Muovere	+ / ○
Accelerare (in movimento)	(A) / (Y)
Accedere a una mappa	(A)
Accedere al menu preparativi	(X)
Raggiungere l'obiettivo	START
Mostrare/Nascondere la lista degli articoli dell'emporio	L
Visuale ingrandita del mappamondo	R
Scorrimento mappa (durante la visuale ingrandita)	+ / ○

Emporio

Accedendo a una mappa in cui non sono presenti battaglie, potrai acquistare o



vendere strumenti nell'emporio. Potrai anche forgiare le tue armi. I nomi delle armi forgiate appariranno in blu.

Eventi del mappamondo

Progredendo nel corso del gioco, ti imbatterai nelle mappe di appendice. Accedi a una di esse per dare inizio a una battaglia non collegata alla storia principale.

Potresti anche incontrare nemici, mercanti o altri giocatori incontrati con StreetPass™ (pag. 17). Accedi a una delle mappe in cui appaiono questi personaggi per dare inizio a una battaglia o acquistare strumenti speciali.



Appendice



Nemico



Mercante

- ◆ Il tempo all'interno del gioco è sincronizzato con quello della tua console. Non modificare data e ora della console onde evitare problemi con diverse funzioni, quali l'aggiornamento del

mappamondo, gli eventi nella base (pag. 7) o l'ottenimento di nuove unità attraverso SpotPass (pag. 18).



7 Menu preparativi

Premi **(X)** sul mappamondo per accedere al menu preparativi. Progredendo nel corso del gioco saranno disponibili ulteriori opzioni.



Inventario

Organizza i tuoi strumenti. Seleziona le unità per scambiare o attivare gli strumenti.

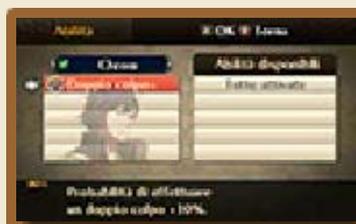


Le unità

I personaggi controllati nel corso delle battaglie vengono definiti "unità".

Abilità

Attiva o disattiva un'abilità appresa da un'unità.



Sostegno

Fai parlare tra loro le tue unità per aumentare il loro livello di sostegno (pag. 13).

- ◆ L'icona "Sostegno" cambierà colore se ci sono delle conversazioni disponibili.

Base

Nella base sono disponibili tre opzioni. La situazione all'interno della base cambierà a seconda delle azioni compiute all'interno del gioco.

Eventi



Ascolta	Guarda i filmati degli eventi.
Lista	Approfondisci la conoscenza delle tue unità.
Guarda	Usa  per spostare la visuale e guardarti intorno nella stanza.

Wireless

Gioca utilizzando la comunicazione wireless (pag. 16).

Salva

Salva i tuoi progressi.

Guida

Premi **L** nel menu preparativi per accedere alla guida e imparare a giocare.



Scegli un articolo da leggere. Tocca le icone freccia per passare da una pagina all'altra. Per chiudere la pagina, premi **START**.

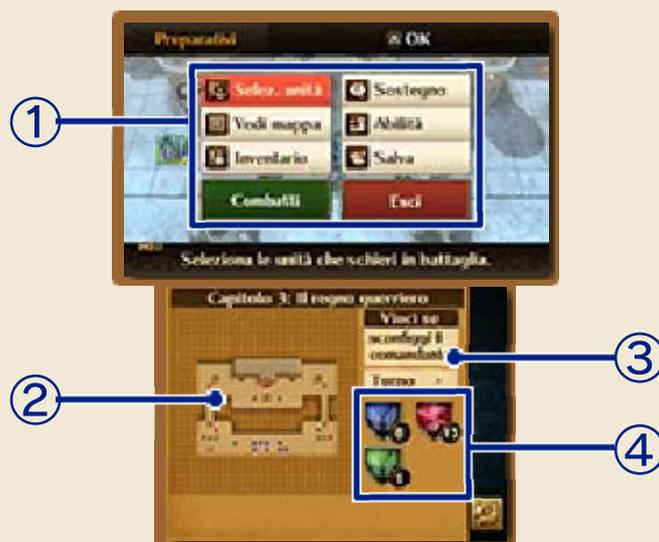
Opzioni

Premi **R** all'interno del menu preparativi per verificare o modificare le



opzioni di gioco. Naviga utilizzando **+** e modifica le impostazioni con **+**.

Quando accedi a una mappa in cui ti attende una battaglia, accederai allo schermo di battaglia. Seleziona **COMBATTI** o premi **START** quando sei pronto.



① Menu preparativi (pag. 7)

Scegli le unità da utilizzare in battaglia. Seleziona **COMBATTI** per dare inizio alla battaglia o **ESCI** per tornare al mappamondo.

② Mappa completa

Indica il posizionamento delle unità e del terreno. Il comandante nemico è indicato da un'icona lampeggiante.

- : Unità amiche
- : Unità nemiche
- : Altre unità

③ Condizioni di vittoria e turno

Soddisfa le condizioni per vincere la battaglia.

④ Numero di unità

Le **blu** sono unità alleate, le **rosse** sono unità nemiche mentre il **verde** indica le altre unità.

Selez. unità

 indica le unità selezionate per la battaglia.



Selezionare per la battaglia	(A)
Inventario (pag. 7)	(X)
Lista delle unità (pag. 15)	(R)
Gestione equipaggiamento	(L)

Vedi mappa

Riposiziona le tue unità o accedi alle informazioni sulle unità nemiche.

Premi (B) per tornare allo schermo dei preparativi.



Muovi le tue unità sulla mappa di battaglia, ingaggia i nemici e sconfiggili.



Comandi della mappa di battaglia

Muovere il cursore	+ / ○
Muovere il cursore rapidamente	+ + (Y) / ○ + (Y)
Selezionare unità	(A)
Accedere al menu della mappa (senza alcuna unità selezionata)	(A)
Mostrare/Nascondere area di pericolo	(X)
Cambiare arma o bastone (prima di ingaggiare un'unità)	(X) / (Y)
Spostare il cursore sulla prossima unità	[L]
Saltare l'animazione di combattimento	Tieni premuto [L] prima di muovere contro un nemico.
Zoom avanti/indietro	[R]

◆ Se le animazioni di combattimento sono state disattivate nelle

opzioni (pag. 7), potrai tenere premuto **L** prima di muovere contro un nemico per vedere l'animazione del prossimo combattimento.

Turni

La battaglia si divide in turni. Alla fase giocatore, durante la quale dai ordini alle tue unità, segue una fase nemici, durante la quale i tuoi avversari eseguono i loro attacchi.

- ◆ Se altre unità dovessero essere presenti nella battaglia, esse giocheranno il loro turno dopo la fase nemici.

Unità

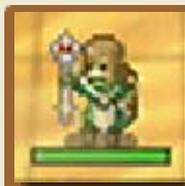
Puoi riconoscere la fazione di appartenenza di un'unità dal suo colore. La barra che appare al di sotto di ogni unità indica i suoi PS rimanenti (punti salute).



Alleati



Nemici



Altri



Sconfiggere le unità



Un'unità è sconfitta quando i suoi PS arrivano a 0. In modalità classica, le unità sconfitte saranno **perse in maniera definitiva**. In modalità principiante, le unità sconfitte verranno semplicemente ritirate dalla battaglia in corso.



Game Over



La partita terminerà in caso di sconfitta del tuo personaggio o di Chrom. Se ciò dovesse verificarsi, potrai riavviare la partita dall'ultimo salvataggio.



10 Schermo di battaglia



① Cursore

② Informazioni sul terreno

Indica le informazioni sul terreno relativo allo spazio selezionato. Il terreno influisce sulle unità in modi diversi.

③ Viso delle unità

Sposta il cursore su di un'unità per vedere il suo viso. Toccalo per accedere alla sua scheda.

④ Informazioni sull'unità

Verifica le abilità dell'unità, il suo status, ecc. Tocca le icone per visualizzare la loro descrizione. Per chiudere la descrizione, tocca un'altra sezione dello schermo.

⑤ Pulsante dati

Tocca DATI per passare dalla versione regolare delle informazioni sull'unità a quella dettagliata.

⑥ Unità abbinare

Se l'unità selezionata è abbinata (pag. 13) a un'altra, tocca questo pulsante per accedere alle informazioni relative all'altra unità.

⑦ Vedi mappa

Visualizza la mappa completa (pag. 8).



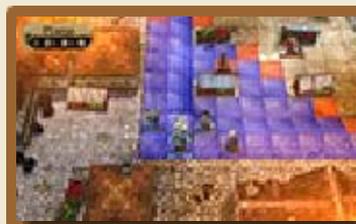
11 Muovere le unità

Ciascuna unità può essere mossa una volta per turno.

Muoversi

Seleziona un'unità e la sua destinazione.

La portata del movimento



dell'unità verrà evidenziata in **blu** e la sua area di attacco in **rosso**. Per quanto riguarda le unità equipaggiate di bastone, la portata dei bastoni verrà evidenziata in **verde**.

Azioni delle unità

Una volta portata in posizione un'unità, scegli un'azione. Le azioni disponibili



variano a seconda dell'unità e della situazione. Le unità che hanno già compiuto la loro azione diventano grigie e non possono essere utilizzate fino al prossimo turno.

- ◆ Se la destinazione è già occupata da un'altra unità, le unità verranno abbinare nel caso si tratti di un alleato o un combattimento avrà inizio nel caso si tratti di un nemico.



Il combattimento ha inizio nel momento in cui attacchi o vieni attaccato da un nemico.

Scelta dell'arma

Seleziona un'arma con \otimes o \odot prima di attaccare un nemico.



Att	Il danno che infliggerai al tuo avversario.
Clp	La probabilità di successo del tuo attacco.
Trpl	<p>La probabilità del verificarsi di un attacco triplo.</p> <p>◆ Un attacco triplo infligge una quantità di danni maggiore rispetto a quelli di un attacco normale.</p>

Numero di utilizzi

Le armi che possono essere utilizzate un numero di volte limitato si romperanno dopo l'ultimo utilizzo.

Schermo di combattimento

L'unità attaccante colpisce per prima, quella attaccata per seconda. In alcuni casi, un'unità può attaccare due volte o potrebbe attaccare anche la sua unità di supporto (pag. 13).



① PS e arma equipaggiata

② Unità di supporto

③ Informazioni di attacco

④ Visuale

⑤ Comandi di animazione

Comandi dell'animazione di combattimento

Comandi della visuale

Modalità automatica	+ / + / Tocca 
Visuale dell'unità	+ / Tocca 

Visuale laterale	+ / Tocca 
Punto di vista	⊙
Zoom indietro	L
Zoom avanti	R

 Comandi dell'animazione 

Accelerare	Tieni premuto Ⓐ / Tocca 
Pausa	Ⓑ / Tocca 
Riproduzione lenta	Ⓨ / Tocca 
Saltare animazione	START

13 Supporto e battersi in duo

Le unità alleate possono collaborare in battaglia quando sono adiacenti o nello stesso spazio.

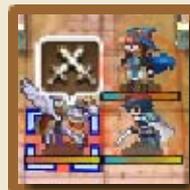
Sviluppare delle relazioni

La collaborazione in battaglia aiuta a sviluppare delle relazioni fra le unità. Se le unità vanno d'accordo, esse avranno delle conversazioni di sostegno (pag. 7), che faranno aumentare il loro livello di sostegno potenziando gli effetti degli attacchi combinati.

- ◆ Alcune unità non vanno proprio d'accordo e il loro livello di sostegno non aumenta mai.
- ◆ Il livello di sostegno più elevato è "S". Un'unità può raggiungere il livello di sostegno "S" con una sola unità del sesso opposto.

Unità di supporto

Quando un'unità ingaggia un nemico mentre un alleato si trova su di uno spazio adiacente, può verificarsi uno dei seguenti scenari:



Supporto

La probabilità clp e la schivata della tua unità vengono temporaneamente potenziate.



Maggiore l'intesa tra le due unità, maggiore sarà il potenziamento.

- ◆ Il potenziamento sarà al massimo quando un'unità è circondata da alleati sui quattro spazi adiacenti.



Doppio colpo



C'è una certa probabilità che l'unità che si trova nello spazio adiacente esegua un attacco proprio in seguito a quello dell'unità attaccante.

- ◆ Se ci dovesse essere più di un'unità adiacente a quella attiva, quella con il livello di sostegno più elevato parteciperà all'attacco.



Doppia guardia



C'è una certa probabilità che l'unità adiacente protegga quella attiva dai danni.

- ◆ Se ci dovesse essere più di un'unità adiacente a quella attiva, quella con il livello di sostegno più elevato difenderà l'unità attiva.



Battersi in duo



Quando un'unità entra in uno spazio occupato da una alleata, esse verranno abbinare. In aggiunta a tutti gli effetti che si verificano in caso di unità adiacenti, le abilità dell'unità principale (quella che si trovava per prima nello spazio) verranno potenziate notevolmente.



- ◆ Quando le unità vengono abbinare, solo quella principale potrà muovere, attaccare e difendere. Se un'unità abbinata viene attaccata, l'unità principale è sempre il bersaglio dell'attacco.

Comandi delle unità abbinare

Seleziona CAMBIA per cambiare unità principale. L'unità non potrà muoversi nello stesso turno in cui ha effettuato il cambio. Puoi anche scambiare strumenti fra le due unità, o invertire l'unità abbinata con una che si trovi in uno spazio adiacente. Per separare le unità, seleziona SEPARA e posiziona una delle unità in uno spazio adiacente.

Le unità diventeranno sempre più forti ricevendo esperienza in battaglia.

✂️ Punti esperienza e salire di livello

Le unità ricevono ESP (punti esperienza) per aver partecipato a un combattimento o utilizzato dei bastoni. Ogni volta che un'unità raggiunge i 100 ESP, essa sale di livello divenendo più forte.



✂️ Cambiare classe

Le unità di livello 10 o superiore possono usare un sigillo supremo per passare a una classe più avanzata. In aggiunta, le unità di livello 10 o di classe avanzata possono usare un sigillo speciale per passare a una classe completamente diversa. L'utilizzo di uno di questi sigilli riporta il livello dell'unità a 1.

15 Menu della mappa

Per accedere al menu della mappa, premi **A** quando il cursore si trova su di uno spazio vuoto o su di un'unità che ha già compiuto la sua azione.

- ◆ Per quanto riguarda guida e opzioni, consulta la sezione relativa al menu preparativi (pag. 7).

Unità

Accedi a una lista di unità alleate. Usa **+** per selezionare un'unità e **+** per scorrere le informazioni relative.



Salva

Crea una battaglia salvata (pag. 3) per salvare i tuoi progressi attuali.

- ◆ Quest'opzione è disponibile solo in modalità principiante.

Segnalibro

Metti un segnalibro (pag. 3) per salvare i tuoi progressi e abbandonare la partita.

- ◆ Quest'opzione è disponibile solo in modalità classica.

Auto

Avvia una battaglia automatica che segue delle tattiche preselezionate.



Premi ⊗ per impostare le tattiche. Seleziona UNITÀ per scegliere le tattiche di ciascuna unità in maniera individuale.

- ◆ Questa opzione verrà disattivata se auto avanzato non è abilitato nelle opzioni.

Fine

Termina la fase giocatore, dando inizio alla fase nemici.

Per giocare usando la comunicazione wireless, seleziona WIRELESS dal menu preparativi (pag. 7) del mappamondo.



Ricorda che se dovessi decidere di giocare utilizzando la comunicazione wireless, alcune delle informazioni relative al tuo avatar, quali nome e aspetto, saranno condivise con altri giocatori. Questo vale anche per le funzioni squadra StreetPass e sfida congiunta. Tali funzioni, così come vari altri metodi di invio di messaggi o informazioni relative al tuo avatar agli altri giocatori, sono illustrate di seguito.

Sq. StreetPass

Seleziona una squadra da inviare attraverso StreetPass (pag. 17). Puoi anche attivare StreetPass all'interno di questo menu.

Dati bonus

Qui puoi vedere i dati ricevuti attraverso SpotPass (pag. 18). Seleziona AGGIORNA ORA per scaricare i nuovi bonus.

Premi per fama

Scambia la tua fama con degli

strumenti.

Fama

La fama ti viene attribuita sconfiggendo i nemici e scambiando squadre con la comunicazione wireless.

Sfida congiunta

Gioca con i tuoi amici grazie alla modalità wireless (pag. 19).

Registro unità

Le unità con le quali hai stretto alleanza o che hai sconfitto usando StreetPass e SpotPass verranno automaticamente registrate qui. Anche il tuo personaggio può essere registrato.



- ◆ Il registro unità può contenere fino a 99 personaggi. Se il registro è pieno, la prossima unità registrata andrà a sovrascrivere quella dal costo di reclutamento più basso.
- ◆ Se un'unità è stata eliminata dal registro ma è ancora presente nella tua squadra, essa può essere registrata di nuovo.
- ◆ Le informazioni del registro unità sono condivise fra tutti i salvataggi.

Aggiungi	Aggiungi una nuova unità.
Carta	Accedi alle carte del profilo delle unità incontrate con StreetPass. Le unità incontrate con StreetPass o trovate nelle mappe aggiuntive (pag. 20) non hanno una carta del profilo.
Recluta	Usa il denaro ottenuto in gioco per reclutare un'unità da aggiungere alla tua squadra.
Aggiorna	Aggiorna i dati di un'unità che è cresciuta di potenza.
Blocca	Blocca l'unità per impedirne la sovrascrittura.
Elimina	Rimuovi un'unità dal registro unità.

SpotPass

Attiva o disattiva SpotPass.



Funzioni StreetPass

Passando nei pressi di altri giocatori che hanno attivato StreetPass, potrai incontrare le loro squadre per affrontarle o farle tue alleate.

Per poter comunicare usando questa funzione, tutti i giocatori devono attivare StreetPass per questo software sulla propria console Nintendo 3DS.

Attivare StreetPass

Innanzitutto, imposta la tua squadra StreetPass nel menu wireless. Seleziona SORTITA quando sei pronto per iniziare a usare StreetPass.

- ◆ Ricorda di salvare sempre nel menu preparativi (pag. 7) dopo aver modificato unità, messaggi o carta. Se dovessi abbandonare la partita senza salvare, le tue modifiche saranno perdute.

Seleziona unità

Seleziona fino a dieci unità dalla tua squadra.



- ◆ Il tuo personaggio sarà il caposquadra. Il tuo personaggio

non può essere rimosso dalla squadra.

✂ Modifica messaggi o carta ✂

Seleziona MODIFICA MESS. per modificare i messaggi e EDITA CARTA per

modificare la carta che verrà inviata ai giocatori incontrati con StreetPass.



✂ Ricevere delle squadre ✂

Le squadre ricevute dagli altri giocatori appariranno sul mappamondo

quando viene aggiornato. Fino a tre squadre possono apparire sulla mappa ogni volta che viene aggiornata. Muovi sulla posizione di una squadra e premi **A** per parlare, reclutare, sfidare o acquistare strumenti.

Quando hai finito di interagire con la squadra, premi **B** per abbandonarla.



- ◆ La mappa può contenere fino a nove squadre StreetPass simultaneamente.
- ◆ Alcune squadre non possono essere reclutate.

Dopo aver interagito con una squadra StreetPass, essa sparirà dal mappamondo. Potresti incontrare di nuovo la stessa squadra se dovessi imbatterti di nuovo nello stesso giocatore con StreetPass.

Disattivare StreetPass

Per disattivare StreetPass, accedi alle Impostazioni della console e seleziona GESTIONE DATI, poi GESTIONE STREETPASS. Tocca l'icona del software e scegli DISATTIVA STREETPASS.

È possibile limitare la funzione StreetPass tramite il filtro famiglia.

- ◆ Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni.

Funzioni SpotPass

Mentre non stai giocando, potrai continuare a ricevere nuove mappe, squadre e strumenti con SpotPass. La funzione SpotPass è attiva solo quando la console è in modalità riposo e si trova all'interno di un'area coperta da un access point compatibile.

- ◆ I dati ricevuti con SpotPass vengono salvati nella scheda SD. Assicurati che una scheda SD sia sempre inserita nello slot scheda SD.
- ◆ Per modificare la lingua dei messaggi che ricevi tramite SpotPass, modifica prima la lingua della tua console Nintendo 3DS. In seguito, disattiva SpotPass all'interno del menu wireless e poi attivala nuovamente. Per ricevere ulteriori informazioni, consulta la sezione "Comunicazione wireless" (pag. 16).

Prima di usare SpotPass:

- Accetta l'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy.
- Imposta una connessione a Internet.
- Inserisci una scheda SD nella console Nintendo 3DS.

Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni.

Attivare SpotPass

Seleziona SPOTPASS all'interno del menu wireless.

Ricevere i dati

I dati saranno scaricati in modo automatico. Accedi ai dati bonus per vedere i dati



ricevuti, richiamare le squadre sul mappamondo o verificare gli aggiornamenti.

- ◆ Dopo aver visitato le squadre sul mappamondo, potrai richiamarle in seguito dai dati bonus. Gli strumenti bonus, le mappe e i rivali possono essere reclamati o sbloccati solo una volta per salvataggio.

Disattivare SpotPass

Per disattivare SpotPass, seleziona di nuovo SPOTPASS all'interno del

menu wireless e, quando ti viene richiesto, conferma che desideri disattivarla.

Puoi attivare e disattivare SpotPass nella sezione "Extra" del menu principale.

In cooperazione (modalità wireless)

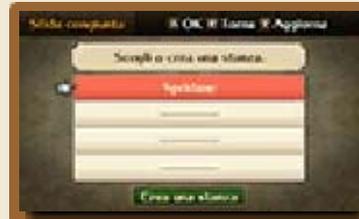
Possono partecipare fino a due giocatori. Ciascun giocatore deve possedere una copia del software.

Materiale necessario:

- Una console Nintendo 3DS per ogni giocatore
- Una copia del software per ogni giocatore

Istruzioni per il collegamento

Un giocatore dovrà selezionare CREA UNA STANZA per permettere all'altro giocatore di unirsi alla partita. Dopo che l'altro giocatore ha eseguito la connessione, entrambi i giocatori dovranno confermare prima di poter scegliere le proprie unità.



Scegliere un rivale e delle
unità

Scegli un rivale e fino a tre unità fra i tuoi alleati.

Seleziona LOTTA! quando sei pronto per dare inizio al duello. Se i due giocatori dovessero

scegliere rivali diversi, uno dei due verrà scelto a caso.



Regole

Una delle unità di ciascun giocatore parteciperà al combattimento ogni turno. Scegli

l'unità che desideri utilizzare all'inizio di ogni turno. I giocatori si alterneranno nei ruoli di unità principale e unità di supporto di turno in turno. Sconfiggi tutti i nemici per vincere, guadagnare fama e ricevere un premio. Se dovessi venir sconfitto in qualsiasi momento, non riceverai nulla al termine della partita.

Nello schermo di selezione delle unità potrai anche selezionare RITIRATA. Se dovessi ritirarti dopo aver già sconfitto alcuni nemici, riceverai fama in base al numero di nemici sconfitti.



Internet

Collegandoti a Internet potrai acquistare delle mappe aggiuntive.

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

È possibile limitare le interazioni online, l'utilizzo di carte di credito e l'acquisto di articoli e servizi tramite il filtro famiglia.

- ◆ Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni.

Mappe aggiuntive (contenuti aggiuntivi a pagamento)

Progredendo nel corso della storia principale, vedrai apparire il portale Altotempo sul mappamondo. Entrando in questa mappa, avrai accesso alle seguenti opzioni:



Carica mappa	Gioca le mappe scaricabili acquistate. Queste mappe sono disponibili per tutti i salvataggi.
Compra mappe	Acquista mappe scaricabili. Puoi anche verificare il credito rimanente nel tuo account Nintendo eShop o aggiungere del credito.
Esci	Torna al mappamondo.

Acquistare dei contenuti

Collegati a Internet e acquista delle mappe scaricabili.

Procedura

- 1** Seleziona COMPRA MAPPE nel portale Altrotempo.
- 2** Scegli la mappa e seleziona COMPRA. Leggi le avvertenze quindi seleziona AVANTI.
- 3** Seleziona COMPRA. Assicurati di leggere i termini e le condizioni.
- 4** Seleziona di nuovo COMPRA e il download avrà inizio.

Avvertenze riguardo ai contenuti aggiuntivi

- Puoi controllare i contenuti acquistati nel riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop.
- Questi contenuti non sono rimborsabili e non possono essere scambiati con altri prodotti o servizi.
- Una volta acquistati, i contenuti potranno essere scaricati di nuovo gratuitamente.
 - ◆ In caso di sospensione o interruzione del servizio, o se cancelli il tuo account Nintendo eShop, potrebbe non essere più possibile scaricare questi contenuti in futuro. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni elettronico del Nintendo eShop.
- Questi contenuti verranno salvati nella scheda SD.
- Questi contenuti sono compatibili solo con la console Nintendo 3DS usata per acquistarli. Inserendo la scheda SD in una console diversa, i contenuti non saranno disponibili.

Per acquistare le licenze dei contenuti aggiuntivi, devi disporre di un credito sufficiente nel tuo account Nintendo eShop. Se non hai abbastanza fondi, un messaggio ti avviserà che devi aggiungerne. Seleziona **AGGIUNGI FONDI** per procedere.

Per aggiungere fondi puoi utilizzare:

- una Nintendo eShop Card
 - un codice di attivazione del Nintendo eShop
 - una carta di credito
- ◆ Puoi salvare le informazioni relative alla tua carta di credito nella console. Così facendo, non dovrai inserire i dati ogni volta che desideri aggiungere fondi.
 - ◆ Puoi cancellare le informazioni relative alla carta di credito in qualsiasi momento selezionando **IMPOSTAZIONI/ALTRO** nel Nintendo eShop.

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

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