

1 Belangrijke informatie

Over het spel

2 Om te beginnen

3 Gegevens opslaan/verwijderen

4 Nintendo Network

Besturing

5 Basisbesturing

Voor de strijd

6 Wereldkaart

7 Gereedmakingsmenu

Over gevechten

8 Gevechtsvoorbereidingen

9 Gevechtsfundamenten

10 Gevechtsscherm

11 Eenheden verplaatsen

12 Duel

13 Ondersteuning en koppelen

14 Eenheden en ervaringsgroei

15 Systeemmenu

Communicatiemodi

16 Draadloze communicatie

17 StreetPass

18 SpotPass

19 Double Duel

20 Downloadbare kaarten

Ondersteuning

21 Contactgegevens

Bedankt dat je hebt gekozen voor Fire Emblem™: Awakening voor Nintendo 3DS™.

Deze software werkt alleen met de Europese/Australische versie van het Nintendo 3DS-systeem.

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je begint met spelen. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding te lezen en aan hen uit te leggen.

Lees voor het spelen ook de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem voor meer informatie en tips om meer plezier met deze software te hebben.


- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" betrekking op zowel het Nintendo 3DS-systeem als het Nintendo 3DS™ XL-systeem.

Gezondheids- en veiligheidsinformatie

BELANGRIJK

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Raak in het HOME-menu  aan,

gevolgd door OPENEN en lees elk onderdeel zorgvuldig door. Druk als je klaar bent op  om terug te keren naar het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

In het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie" in de Nintendo 3DS-handleiding vind je tevens voorschriften over draadloze communicatie en online spelen.

Delen van informatie

Upload, verstuur en wissel geen content uit die illegaal of aanstootgevend is, of de rechten van anderen schendt, wanneer je content deelt met andere gebruikers. Voeg geen persoonlijke informatie toe en zorg dat je over de benodigde rechten en toestemming van anderen beschikt.

- ◆ Alle content die je uploadt of verstuurt, kan door andere gebruikers worden aangepast en/of verder verspreid.

Taalkeuze

De taal in het spel is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. Het spel ondersteunt vijf verschillende talen: Engels, Duits,

Frans, Spaans en Italiaans. Als een van deze talen is ingesteld voor het Nintendo 3DS-systeem, wordt die automatisch gebruikt in het spel. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in het spel Engels als taal gebruikt. Lees de elektronische handleiding van de systeeminstellingen voor meer informatie over het instellen van de taal.

Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Duitsland):
www.usk.de

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

OFLC (Nieuw-Zeeland):
www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Deze software (inclusief alle bijbehorende digitale content of documentatie die je downloadt of gebruikt) wordt door Nintendo® uitsluitend gelicenseerd voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik op je Nintendo 3DS-systeem. Jouw gebruik van

netwerkdiensten voor deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

Deze software is beveiligd tegen kopiëren om de reproductie en het kopiëren van content te verhinderen.

Je Nintendo 3DS-systeem en de software zijn niet ontworpen voor gebruik met bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software, of gebruik in combinatie met ongeoorloofde apparatuur.

Nadat het Nintendo 3DS-systeem of de software is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je Nintendo 3DS-systeem, tot gevolg hebben dat je Nintendo 3DS-systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je

Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen.

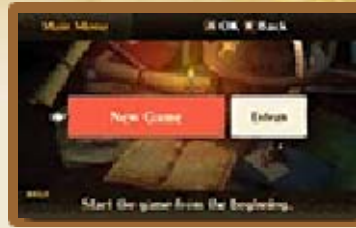
© 2012 - 2013 Nintendo Co., Ltd. /
INTELLIGENT SYSTEMS

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

Powered by mobiclip

CTR-P-AFEP-EUR-00

Wanneer je het spel start, wordt het Main Menu (hoofdmenu) weergegeven.



New Game



Selecteer NEW GAME (nieuw spel) om een nieuw spel te beginnen. Op de daaropvolgende schermen zul je gevraagd worden de moeilijkheidsgraad en spelmodus in te stellen, alsmede je spelpersonage te creëren.

Wanneer je het spel opstart op moeilijkheidsgraad Normal (normaal), zal er spelhulp getoond worden. Je kunt deze spelhulp nakijken door Guide (gids) te selecteren in het Preparations Menu (gereedmakingsmenu) (p. 7) of System Menu (systeemmenu) (p. 15).

Continue

Selecteer CONTINUE (verdergaan) en kies vervolgens een opgeslagen spelbestand om een eerder spel te vervolgen. Als je het spel via Bookmark (bladwijzer) (p. 3) tussentijds opgeslagen had, zal

deze bladwijzer verwijderd worden.

- ◆ Druk op ,  of raak het touchscreen aan om tussen reguliere opslaggegevens en gevechts-opslaggegevens (p. 3) te wisselen.

Gegevens opslaan

Er zijn drie typen opslaggegevens:

Regulier

Sla je voortgang op via het gereed-makingsmenu (p. 7) of na het voltooien van een hoofdstuk. Voor dit type opslaggegevens zijn drie opslagvakjes beschikbaar.



Gevecht

Wanneer je in Newcomer Mode (nieuwkomermodus) speelt, kun je tijdens het gevecht SAVE (opslaan) selecteren in het systeemmenu (p. 15) om je voortgang op te slaan. Er zijn twee opslagvakjes beschikbaar voor dit type opslagbestanden.

Bookmarks

Wanneer je in Classic Mode (klassieke modus) speelt, kun je je voortgang tijdens een gevecht opslaan en terugkeren naar het titelscherm door BOOKMARK (bladwijzer) in het systeemmenu te selecteren.



Wanneer je verder gaat met het spel, verdwijnt de bladwijzer.

Gegevens verwijderen

Er zijn twee manieren om gegevens te verwijderen:

Opgeslagen spelbestanden verwijderen

Selecteer DELETE (verwijderen) uit het hoofdmenu, en kies vervolgens het spelbestand dat je wilt wissen.

Alle gegevens verwijderen

Selecteer in het hoofdmenu EXTRAS (extra's) en kies vervolgens WIPE DATA (gegevens wissen) om alle gegevens te verwijderen.

Downloadbare kaarten (p. 20) die je bij de Outrealm Gate (buitenwereldse poort) gekocht hebt, worden niet verwijderd.

◆ **Verwijderde gegevens kunnen niet hersteld worden, dus pas op.**

Gegevens kopiëren

Om je opgeslagen spelbestand naar een ander opslagvakje te kopiëren, selecteer je in het hoofdmenu eerst COPY (kopiëren) en vervolgens de bestemming. Als het gekozen opslagvakje al een spelbestand bevat, zal deze verdwijnen.

- Zet het systeem niet uit, start hem niet opnieuw op en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat, en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens verloren gaan.
- Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in het spel of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.

Deze software ondersteunt het gebruik van Nintendo Network™. Via Nintendo Network kun je onder andere downloadbare kaarten kopen en met Spotpass™ voorwerpen ontvangen. Lees de sectie 'Communicatiemodi' (p. 16-20) voor meer informatie.

Over Nintendo Network



Nintendo Network is een online dienst die het mogelijk maakt online met andere spelers van over de hele wereld te spelen, nieuwe software en aanvullende content te downloaden, video's uit te wisselen, berichten te versturen en nog veel meer!

Deze sectie legt de basisbesturing uit. Ga naar de onderstaande handleidingssecties voor scherm-specifieke besturing:

- Besturing wereldkaart (p. 6)
- Besturing gevechtskaart (p. 9)
- Besturing gevechtsanimaties (p. 12)

Knopbesturing

Cursor verplaatsen	+ / ○
Bevestigen	(A)
Volgende (dialoog)	(A)
Dialoogweergave versnellen	+ + (A)
Terug	(B)
Gebeurtenis of animatie overslaan	START
Vorige (dialoog)	(R)

- ◆ Om het spel te herstarten en terug te keren naar het titelscherm, druk je gelijktijdig op **(L) + (R) + START**. Tijdens draadloze communicatie kun je het spel niet op deze wijze herstarten.

Besturing touchscreen

Tik op de pictogrammen weergegeven op het touchscreen om tussen tabbladen te schakelen en verschillende soorten informatie te bekijken.



Verplaats jezelf over de World Map (wereldkaart) om mini-kaarten binnen te gaan waar je winkels kunt bezoeken of tegen vijanden kunt strijden.

Naarmate je voortgang boekt in het spel, krijg je toegang tot meer mini-kaarten.

Wereldkaartscherm



① Kaart

- : Voltooide kaart
- : Volgend doel
- : Zijverhaal-kaart

◆ Er zijn ook andere soorten kaarten.

② Huidige locatie en hoofdstuk

③ Gehele wereldkaart

④ Winkelpictogram

Tik hierop om een lijst van voorwerpen te zien die bij deze winkel gekocht kunnen worden.

⑤ Schatkist

⑥ Verhaalpictogram

Tik hierop om het verhaaloverzicht te lezen.

✂ Besturing wereldkaart ✂

Reizen	+ / ○
Snel verplaatsen (tijdens reizen)	(A) / (Y)
Kaart binnengaan	(A)
Gereedmakingsmenu weergeven	(X)
Naar doel gaan	START
Voorwerpenlijst winkel tonen / verbergen	L
Wereldkaart bekijken	R
Scrollen (tijdens bekijken wereldkaart)	+ / ○

✂ Winkel ✂

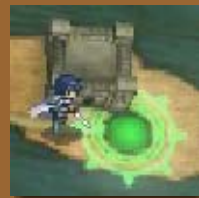
Wanneer je een mini-kaart binnengaat waar zich geen tegenstanders bevinden, kun je in de winkel voorwerpen kopen of verkopen. Je kunt tevens wapens smeden. Namen van gesmede wapens worden in het blauw getoond.



Wereldkaart- gebeurtenissen

Wanneer je voortgang boekt in het spel, zul je uiteindelijk op mini-kaarten met zijverhalen stuiten. Ga een dergelijke kaart binnen om een gevecht te beginnen met een mini-verhaal dat losstaat van de directe verhaallijn.

Je kunt op de wereldkaart ook vijanden, kooplieden en andere spelers tegenkomen die je via StreetPass™ (p. 17) hebt ontmoet. Ga een mini-kaart binnen waar dergelijke personages verschenen zijn om een gevecht te beginnen of speciale voorwerpen te kopen.



Zijverhaal




Vijand



Handelaar

- ◆ De tijd in het spel loopt synchroon met de systeemtijd

van je Nintendo 3DS-systeem. Wijzig de datum en tijd op je Nintendo 3DS-systeem niet om te voorkomen dat de wereldkaart zich niet actualiseert, er geen gebeurtenissen plaatsvinden in de barakken (p. 7) of je geen eenheden via SpotPass (p. 18) kunt verkrijgen.

Druk op de wereldkaart op  om het Preparations Menu (gereedmakingsmenu) weer te geven.

Naarmate je verder komt in het spel worden meer opties beschikbaar.



Inventory

Organiseer je voorwerpen in de Inventory (inventaris).

Selecteer eenheden om voorwerpen te gebruiken of uit te wisselen.

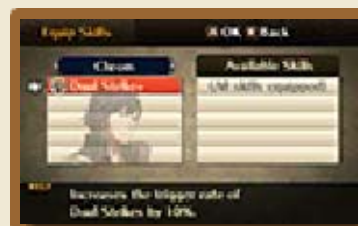


Over eenheden

De personages die je tijdens gevechten bestuurt worden Units (eenheden) genoemd.

Equip Skills

Rust je eenheden hier uit met geleerde Skills (speciale vaardigheden).



Support

Laat via Support (ondersteuning)

eenheden met elkaar praten om hun ondersteuningsniveaus (p. 13) te verhogen.


- ◆ Het Support-icoon verandert van kleur wanneer er dialogen beschikbaar zijn.

Barracks

Er zijn drie opties beschikbaar in de Barracks (barakken). De situatie in de barakken verandert afhankelijk van je acties in het spel.

Gebeurtenissen



Listen In	Bekijk via Listen In (meeluisteren) korte animaties over eenheden.
Roster	Leer via Roster (overzicht) je eenheden kennen.
Look	Selecteer Look (kijken) om met  de camera te roteren en zo de kamer te inspecteren.

Wireless

Selecteer Wireless (draadloos) om spelopties betreffende draadloze communicatie (p. 16) te bekijken.

Save

Kies Save (opslaan) om je voortgang vast te leggen.

Guide

Druk op **L** in het gereedmakingsmenu om de Guide (spelhulp) te bekijken. Selecteer vervolgens een onderwerp om te beginnen met lezen. Tik op de pijl-pictogrammen om tussen pagina's te schakelen, en druk op **START** om een pagina te sluiten.



Options

Druk op **R** in het gereedmakingsmenu om via Options (opties) de spelopties aan te passen. Browse met **+** en wijzig instellingen met **+**.



Wanneer je een mini-kaart ingaat waar zich vijanden bevinden, verschijnt het voorbereidings scherm voor gevechten. Selecteer FIGHT (vechten) of druk op **START** zodra je gereed bent.



① Gereedmakingsmenu (p. 7)

Kies de eenheden die je in de strijd wilt gebruiken. Selecteer FIGHT om de strijd te beginnen of EXIT (eindigen) om terug te gaan naar de wereldkaart.

② Volledige kaart

Toont eenheidsplaatsing en het terrein. De leider van de vijanden is gemarkeerd met een oplichtend icoon.

- : Bevriende eenheden
- : Vijandelijke eenheden
- : Andere eenheden


③ Overwinningseisen en beurtnummer

Vervul de voorwaarden om het gevecht te winnen.

④ Aantal eenheden

Blauwe eenheden zijn vriendelijk, **rode** eenheden zijn vijandig en **groen** markeert andere eenheden.

Select Units

 duidt de voor het gevecht gekozen eenheden aan wanneer je Select Units (eenheidselectie) kiest.



Voor gevecht selecteren	(A)
Inventaris (p. 7)	(X)
Eenhedenlijst (p. 15)	(R)
Uitrusting beheren	(L)

View Map

Kies View Map (kaart bekijken) om de startposities van je eenheden te wijzigen of informatie over vijanden te bekijken. Druk op (B) om terug te keren naar het gereedmakingsmenu.



Verplaats je eenheden over de gevechtskaart, zoek de confrontatie met je vijanden en versla deze.



Besturing gevechtskaart

Cursor verplaatsen	+ / ○
Cursor snel verplaatsen	+ + ○ / ○ + ○
Eenheid selecteren	Ⓐ
Systeemmenu tonen (geen actieve eenheid geselecteerd)	Ⓐ
Tonen / verbergen gevarenzone	ⓧ
Wapen of staf wisselen (vóór een duel)	ⓧ / ○
Cursor naar volgende eenheid verplaatsen	Ⓛ
Gevechtsanimatie overslaan	Ⓛ (tijdens duel inhouden)
In- of uitzoomen	Ⓡ

- ◆ Wanneer de gevechtsanimaties in de opties (p. 7) uitgezet zijn, kun je tijdens de confrontatie met een vijand Ⓛ ingedrukt houden om deze toch weer te geven.

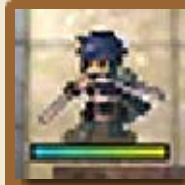
Beurten

Een gevecht is opgedeeld in beurten. Tijdens de Player Phase (spelerfase) geef je bevelen aan je eenheden. Hierna volgt de Enemy Phase (vijandfase), waarin je tegenstanders hun aanvallen uitvoeren.

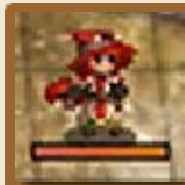
- ◆ Mochten andersoortige eenheden aan het gevecht deelnemen, dan zijn deze na de vijandfase aan de beurt.

Eenheden

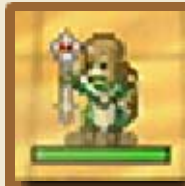
De kleur van een eenheid geeft aan waar zijn loyaliteit ligt. De balk die getoond wordt onder elke eenheid geeft hun resterende HP (gezondheidspunten) weer.



Bondgenoot



Vijand



Ander



Vijanden verslaan

Een eenheid is verslagen wanneer zijn HP nul bereikt. In Classic Mode (klassieke modus) verdwijnen

verslagen eenheden **voorgoed**. In Newcomer Mode (nieuwkomermodus) trekken verslagen eenheden zich slechts terug uit het huidige gevecht.

Game Over

Het spel is ten einde wanneer je personage of Chrom verslagen wordt. Mocht dit gebeuren, dan kun je het spel vervolgen vanaf je laatste save.





① Cursor

② Terreininformatie

Geeft voor het geselecteerde vakje het terrein weer. Het terreintype beïnvloedt eenheden op verschillende wijzen.

③ Gezicht van eenheid

Richt de cursor op een eenheid om zijn gezicht te zien, en tik erop om een korte biografie te lezen.

④ Eenheidsinformatie

Bekijk onder andere de vaardigheden en status van een eenheid. Tik op een pictogram om een bijpassende beschrijving te lezen, en tik op een ander gedeelte van het touchscreen om deze te sluiten.

⑤ Display wisselen

Tik op FULL (volledig) om te

schakelen tussen reguliere en gedetailleerde informatie over de eenheid.

⑥ Gekoppelde eenheid

Wanneer de geselecteerde eenheid aan een andere eenheid gekoppeld zit (p. 13), dan kun je hierop tikken om informatie over de gekoppelde eenheid te bekijken.

⑦ Kaart bekijken

Bekijk de volledige mini-kaart (p. 8).

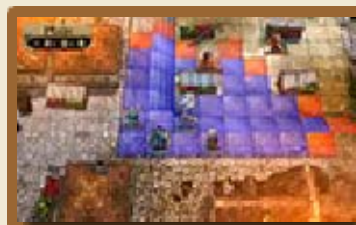
Elke eenheid kan per beurt eenmaal verplaatst worden.



Verplaatsen



Selecteer een eenheid en kies zijn bestemming. Het



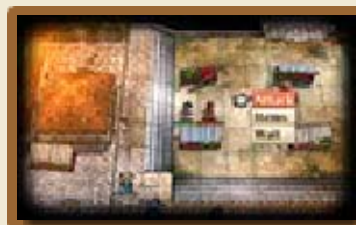
bewegingsbereik van de eenheid licht op in het **blauw** en zijn aanvalsbereik in het **rood**. Voor stafzwaaiende eenheden wordt het stafbereik in het **groen** getoond.



Eenheidshandelingen



Kies een handeling zodra je eenheid gereed is. De beschikbare handelingen zijn



situatie- en eenheidsafhankelijk. Eenheden die al een actie uitgevoerd hebben, worden in het grijs weergegeven, en kunnen pas de volgende beurt weer ingezet worden.

- ◆ Wanneer een bestemmingsvakje al bezet wordt door een andere eenheid, dan zullen de twee zich aan elkaar koppelen wanneer deze bondgenoten zijn, of elkaar bevechten wanneer deze vijandig zijn.



Een duel begint zodra je aanvalt of aangevallen wordt.

Wapen selecteren

Kies met (X) of (Y) een wapen alvorens een vijand aan te vallen.



Atk	Atk (aanvalskracht) staat voor de schade die je je vijand zult toebrengen.
Hit	Hit (raak) duidt je raakkans aan.
Crit	<p>Crit (kritiek) geeft de kans op een critical attack (kritieke aanval) weer.</p> <p>◆ Een kritieke aanval doet veel meer schade dan een gewone aanval.</p>

Inzetaantal

Wapens met een inzetbeperking gaan kapot wanneer deze versleten zijn.

Duelscherm

De aanvallende eenheid valt eerst aan; de verdedigende eenheid als tweede. In sommige gevallen valt

een eenheid tweemaal aan of doet de ondersteunende eenheid (p. 13) mee.



① HP en huidig wapen

② Ondersteunende eenheid

③ Aanvalsinformatie

④ Camerabesturing

⑤ Animatiebesturing

Besturing gevechtsanimaties

Camerabesturing

Wisselen naar automatisch	+ / + / Tik op
Wisselen naar eenheidszicht	+ / Tik op
Wisselen naar zijaanzicht	+ / Tik op
Aanzicht wijzigen	○
Uitzoomen	L

Inzoomen


R



Animatiebesturing




Versnellen

Houd
Ⓐ vast /
Tik op 

Pauzeren

Ⓑ /
Tik op 

Langzaam afspelen

Ⓑ /
Tik op 

Animatie overslaan

START

Bondgenoten kunnen samenwerken tijdens het gevecht wanneer ze op hetzelfde vakje of naast elkaar staan.

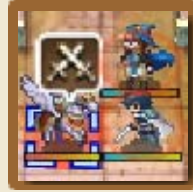
Vriendschappen opbouwen

Wanneer eenheden tijdens gevechten samenwerken, bouwen deze vriendschappen met elkaar op. Zodra eenheden eenmaal met elkaar overweg kunnen, kunnen ze ondersteuningsdialogen (p. 7) met elkaar voeren, welke hun ondersteuningsniveaus verhogen en de effectiviteit van gezamenlijke aanvallen doet toenemen.

- ◆ Sommige eenheden kunnen simpelweg niet met elkaar door één deur, en hun ondersteuningsniveau zal dan ook niet stijgen.
- ◆ Het hoogste ondersteuningsniveau is 'S'. Een personage kan slechts met één eenheid niveau S bereiken, en deze moet van het andere geslacht zijn.

 **Ondersteunende eenheid** 

Wanneer een eenheid de vijand aanvalt terwijl een bondgenoot op een aangrenzend vakje staat, kan het volgende gebeuren:



Duo-ondersteuning



De Hit Rate (raakkans) en Avoidance (ontwijkingskracht) van jouw



aanvallende eenheid worden tijdelijk verhoogd. Hoe beter de eenheden met elkaar kunnen opschieten, hoe groter de toename.

- ◆ De verhoging van je eenheids vermogens is het sterkst wanneer vier bondgenoten de eenheid aangrenzen.



Duo-aanval



De eenheid die zich in een aangrenzend vakje bevindt zal soms een opvolgende aanval plegen.

- ◆ Wanneer er meer dan één eenheid naast de actieve eenheid staat, zal degene met het hoogste ondersteuningsniveau mee-aanvallen.



Duo-bescherming



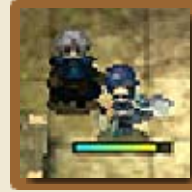
De eenheid die zich in een aangrenzend vakje bevindt zal de actieve eenheid soms tegen schade beschermen.

- ◆ Wanneer er meer dan één

eenheid naast de actieve eenheid staat, zal degene met het hoogste ondersteuningsniveau de actieve eenheid beschermen.

Koppelen

Wanneer een eenheid zich naar een door een bondgenoot bezet vakje begeeft, zullen de twee aan elkaar gekoppeld worden. Dit levert niet alleen een aangrenzingsbonus op, maar verhoogt tevens de vaardigheden van de hoofdeenheid (degene die het vakje oorspronkelijk bevolkte) sterk.



- ◆ Wanneer eenheden aan elkaar gekoppeld zijn, kan enkel de hoofdeenheid zich verplaatsen, aanvallen en verdedigen. Mocht het eenheidskoppel aangevallen worden, dan zal de vijand de aanval op de hoofdeenheid richten.

Koppelbevelen

Selecteer SWITCH (wisselen) om van hoofdeenheid te wisselen. Het eenheidskoppel kan zich tijdens diezelfde beurt dan niet meer verplaatsen. Het is tevens mogelijk om voorwerpen tussen de eenheden te wisselen, of de gekoppelde eenheid te ruilen met een andere, op een aangrenzend vakje staande eenheid. Selecteer SEPARATE (ontkoppelen) om de eenheden uit

elkaar te halen en een van de twee
op een aangrenzend vakje te
plaatsen.



Eenheden worden sterker naarmate ze gevechtservaring vergaren.

Ervaringspunten en niveaustijging

Eenheden worden beloond met EXP (ervaringspunten) voor het strijden tegen vijanden of gebruik van staven. Wanneer een eenheid 100 EXP vergaart, zal deze in niveau stijgen en sterker worden.



Klassewijziging

Zodra een eenheid niveau 10 bereikt, kun je handmatig een Class Change (klassewijziging) initiëren. Gebruik een Master Seal (meesterzegel) om een eenheid naar een geavanceerde klasse op te waarderen, of een Second Seal (tweede zegel) om deze tot een geheel andere klasse te transformeren. Het inzetten van deze zegels brengt de desbetreffende eenheid terug naar niveau één.

15 Systeemmenu

Druk op **A** wanneer de cursor zich op een leeg vakje of grijze eenheid bevindt om het systeemmenu te openen.

- ◆ Bekijk het Preparations Menu (gereedmakingsmenu) (p. 7) voor de Guide (spelhulp) en Options (opties).

Units

Kies Units (eenheden) om een lijst van strijders onder jouw gezag te bekijken. Gebruik **+** om een eenheid te selecteren en **-** om tussen de getoonde informatie te schakelen.



Save

Leg je voortgang vast door via Save (opslaan) een gevechts-opslagbestand (p. 3) te maken.

- ◆ Deze optie is alleen beschikbaar in Newcomer Mode (nieuwkomermodus).

Bookmark

Selecteer Bookmark (bladwijzer) (p. 3) om je voortgang op te slaan en met het spel te stoppen.

- ◆ Deze optie is alleen beschikbaar

in Classic Mode (klassieke modus).

Auto

Kies Auto (automatisch) om op basis van de geselecteerde tactiek eenheden zelf het vuile werk te laten opknappen. Druk op ⊗ om de tactiek in te stellen. Selecteer CUSTOM (handmatig) om voor elke strijder onafhankelijk de tactiek te bepalen.



- ◆ Deze mogelijkheid is niet beschikbaar wanneer Advanced Auto (geavanceerd automatisch) uitgezet is in Options (opties).

End

Kies End (einde) om de spelerfase te beëindigen en de vijandfase te starten.

Kies WIRELESS (draadloos) uit het gereed-makingsmenu (p. 7) op de wereldkaart om via draadloze communicatie te spelen.



Wees je ervan bewust dat bepaalde informatie over je personage zichtbaar zal zijn en gedeeld zal worden met andere spelers, onder andere de naam en het uiterlijk van je personage, mocht je besluiten om de draadloze communicatie in te schakelen. Dit betreft StreetPass en Double Duel. Deze opties, en verschillende andere manieren waarop andere spelers berichten en informatie van je personage kunnen zien, worden in de onderstaande tekst besproken.

StreetPass Team

Creëer een team om via StreetPass (p. 17) te versturen. StreetPass inschakelen kan ook in dit menu.

Bonus Box

Via SpotPass (p. 18) ontvangen data kan hier in de Bonus Box (bonusdoos) bekeken worden. Kies UPDATE NOW (nu bijwerken) om beschikbare nieuwe bonussen te downloaden.

Renown Awards

Kies Renown Awards (faambeloningen) om je vergaarde Renown (faam) in te wisselen voor voorwerpen.

Over faam

Faam wordt toegekend voor het verslaan van vijanden en het uitwisselen van teams via draadloze communicatie.

Double Duel

Vecht via Local Play (p. 19) naast eenheden van je vrienden in een Double Duel (dubbel duel).

Avatar Logbook

Eenheden die via StreetPass en SpotPass bevriend of verslagen zijn, worden



automatisch in het Avatar Logbook (personagelogboek) geregistreerd. Je kunt hier ook je eigen personage registreren.

- ◆ Maximaal 99 spelerpersonages kunnen gelijktijdig in het personagelogboek geregistreerd staan. Mocht het logboek volraken, dan zal registratie van een nieuwe eenheid de goedkoopst in te huren eenheid

overschrijven.

- ◆ Een uit het personagelogboek verwijderde eenheid die zich nog in je team bevindt, kan opnieuw geregistreerd worden.
- ◆ Gegevens omtrent het personagelogboek worden tussen al je opslagbestanden gedeeld.

Add	Kies Add (toevoegen) om een nieuwe eenheid te registreren.
View Card	Kies View Card (profielkaart bekijken) om profielkaarten van via StreetPass ontmoete eenheden na te kijken. Strijders ontmoet via SpotPass of downloadbare kaarten (p. 20) hebben geen profielkaart.
Recruit	Gebruik in het spel verkregen geld om via Recruit (rekruteren) een eenheid voor je team in te huren.
Update	Update de data van een sterker geworden eenheid.
Lock	Kies Lock (vergrendelen) om eenheidsdata tegen overschrijving te beschermen.

Remove

Haal via Remove (verwijderen) een eenheid uit het personagelogboek weg.



SpotPass



Schakel SpotPass in of uit.



StreetPass-functie

Wanneer je andere spelers met actieve StreetPass passeert, kun je hun teams ontmoeten en die vervolgens bevechten of bevrienden.

Om met behulp van deze functie te communiceren moeten alle spelers StreetPass op hun Nintendo 3DS-systemen hebben ingeschakeld voor deze software.

StreetPass inschakelen

Maak eerst je StreetPass-team in het Wireless Menu (draadloosmenu). Selecteer SORTIE (uitval) wanneer je gereed bent om StreetPass te gebruiken.

- ◆ Sla altijd je voortgang op in het gereedmakingsmenu (p. 7) na het bewerken van je eenheden, berichten of profielkaart. Als je het spel afsluit zonder je voortgang op te slaan, verdwijnen je wijzigingen.

Eenheden selecteren

Selecteer maximaal tien strijders uit je team.



- ◆ Je spelpersonage dient als teamleider, en kan niet uit het

team weggehaald worden.

Berichten of profielkaart bewerken

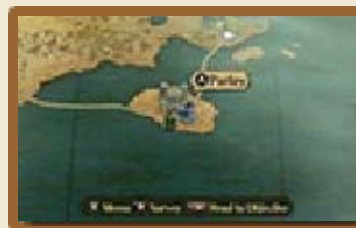
Kies EDIT MESSAGES (berichten bewerken) om berichten te



wijzigen en EDIT CARD (profielkaart bewerken) om de profielkaart aan te passen die naar via StreetPass ontmoete spelers wordt gestuurd.

Teams ontvangen

Teams ontvangen van andere spelers verschijnen op de wereldkaart zodra deze bijgewerkt



wordt. Er kunnen per update maximaal drie teams op de kaart verschijnen. Begeef jezelf naar de locatie van een team en druk op (A) om met hen te praten, ze in te huren, uit te dagen, of voorwerpen van hen te kopen.

Druk op (B) wanneer je klaar bent met zakendoen om afscheid van het team te nemen.

- ◆ Maximaal negen StreetPass-teams kunnen zich tegelijkertijd op de wereldkaart bevinden.
- ◆ Sommige van de teams zijn niet te bevrienden.

Wanneer je afscheid neemt van een StreetPass-team, zullen zij de wereldkaart verlaten.

Ditzelfde team kan terugkeren wanneer je dezelfde speler nogmaals via StreetPass ontmoet.

StreetPass uitschakelen

Om StreetPass uit te schakelen ga je naar de systeeminstellingen en kies je GEHEUGENBEHEER, gevolgd door STREETPASS-BEHEER.

Raak het pictogram voor deze software aan en kies vervolgens STREETPASS UITSCHAKELEN.

Je kunt beperkingen instellen voor StreetPass met behulp van de functie voor ouderlijk toezicht.

◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie.

SpotPass-functie

Zelfs wanneer je het spel niet aan het spelen bent, kun je alsnog nieuwe mini-kaarten, teams en voorwerpen ontvangen via SpotPass. SpotPass is enkel actief wanneer het systeem in de slaapstand staat en zich binnen het bereik van een geschikt internet-toegangspunt bevindt.

- ◆ Via SpotPass ontvangen gegevens worden op de SD-kaart opgeslagen. Zorg ervoor dat er te allen tijde een SD-kaart in het Nintendo 3DS-systeem zit.
- ◆ Om de taal van berichten die je via SpotPass ontvangt te veranderen, moet je eerst de taalinstellingen in het Nintendo 3DS-systeem wijzigen. Zet in het draadloosmenu vervolgens SpotPass uit en daarna weer aan. Lees de sectie 'Draadloze communicatie' (p. 16) voor meer informatie.

Om SpotPass te gebruiken moet je eerst:

- Akkoord gaan met de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid;
- Een internetverbinding instellen;
- Een SD-kaart invoeren in het Nintendo 3DS-systeem.

Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie.

SpotPass inschakelen

Selecteer SPOTPASS in het Wireless Menu (draadloosmenu).

Gegevens ontvangen

Gegevens worden automatisch gedownload. Ga naar de Bonus Box (bonusdoos) om ontvangen data te bekijken, teams naar de wereldkaart te roepen of te zoeken naar updates.



- ◆ Zelfs nadat teams al eens naar de wereldkaart geroepen zijn, kun je ze via de bonusdoos nogmaals laten verschijnen. Bonusvoorwerpen, -kaarten en -uitdaggers kunnen per opslagbestand slechts eenmaal geclaimd of vrijgespeeld worden.

SpotPass uitschakelen

Om SpotPass uit te schakelen kies je nogmaals SPOTPASS in het draadloosmenu, en bevestig je je keuze wanneer je daar vervolgens om gevraagd wordt.

Je kunt SpotPass tevens in- of uitschakelen via Extras (extra's) in het hoofdmenu.

Samenspel (Local Play)

Maximaal twee spelers kunnen deelnemen. Elke speler heeft een exemplaar van de software nodig.

Benodigheden:

- Eén Nintendo 3DS-systeem per speler
- Eén exemplaar van de software per speler

Instellen

Eén speler dient CREATE A ROOM (kamer creëren) te selecteren, zodat de andere speler zich bij hem kan voegen. Zodra de tweede speler verbinding met de kamer heeft gemaakt, dienen beiden het samenspel te bevestigen alvorens door te kunnen gaan naar de eenheidselectie.



Uitdager en eenheden kiezen

Kies een Challenger (uitdager) en selecteer daarna maximaal drie van je bondgenoten. Kies FIGHT! (vechten) zodra je gereed bent, en het duel zal beginnen. Wanneer beide spelers voor verschillende uitdagers kiezen, wordt er willekeurig één geselecteerd.



Regels

Eén eenheid van elke speler neemt per beurt deel aan het gevecht, en deze wordt voor aanvang van elke beurt gekozen. Spelers dienen beurtelings als hoofd- en ondersteuningseenheid. Versla alle vijanden om te winnen, en verdien zo Renown (faam) en beloningen. Wanneer je het duel verliest, verdien je niets. Je kunt YIELD (overgave) kiezen in het eenheidselectiescherm om op te geven. Je ontvangt dan faam gebaseerd op het aantal eenheden dat je versloeg voor je overgave.



Internet

Je kunt downloadbare kaarten kopen wanneer je verbonden bent met het internet.

- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor informatie over het verbinding maken met het internet op je Nintendo 3DS-systeem.

Je kunt beperkingen instellen voor online interactie, het gebruik van creditcards en de aankoop van goederen of diensten met behulp van de functie voor ouderlijk toezicht.

- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie.

Downloadbare kaarten (betaalde aanvullende content)

Wanneer je voldoende progressie boekt in het hoofdverhaal, wordt op de wereldkaart de Outrealm Gate (buitenwereldse poort) beschikbaar. Als je deze mini-kaart binnengaat, krijg je de volgende opties te zien:



Play a Map	Kies Play a Map (kaart spelen) om aangekochte gedownloade mini-kaarten te spelen. Deze kaarten zijn toegankelijk vanaf alle opslagbestanden.
Purchase Maps	Selecteer Purchase Maps (kaarten kopen) om downloadbare mini-kaarten aan te schaffen. Je kunt hier ook je resterende tegoed voor de Nintendo eShop nakijken of opwaarderen.
Exit	Kies Exit (verlaten) om terug te gaan naar de wereldkaart.

Content kopen

Zoek verbinding met het internet en koop downloadbare mini-kaarten.

Procedure

- 1** Kies PURCHASE MAPS (kaarten kopen) in de buitenwereldse poort.
- 2** Kies de gewenste mini-kaart en selecteer BUY (kopen). Lees de waarschuwingen en kies dan NEXT (volgende).
- 3** Kies BUY (kopen). Lees de algemene voorwaarden.
- 4** De download begint zodra je nogmaals BUY selecteert.

Waarschuwingen met betrekking tot betaalde aanvullende content

- Je kunt je gekochte content bekijken in het accountoverzicht van de Nintendo eShop.
- Deze content kan niet worden vergoed en is niet inwisselbaar voor andere producten of diensten.
- Gekochte content kan gratis opnieuw worden gedownload.
 - ◆ Als de dienst is onderbroken of stopgezet, of als je je Nintendo eShop-account hebt gewist, is deze content mogelijk niet langer te downloaden. Lees de elektronische handleiding van de Nintendo eShop voor meer informatie.
- Deze content wordt op de SD-kaart opgeslagen.
- Deze content is alleen bruikbaar met het Nintendo 3DS-systeem waarop de content is gekocht. Als je de SD-kaart in een ander systeem steekt, kan deze content daar niet op worden gebruikt.

 Tegoed aanvullen 

Om licenties voor betaalde aanvullende content te kopen moet je voldoende tegoed in je Nintendo eShop-account hebben. Als je niet voldoende tegoed hebt, moet je je tegoed aanvullen. Kies **TEGOED AANVULLEN** om verder te gaan.

Om je tegoed aan te vullen heb je een van de volgende dingen nodig:

- Nintendo eShop Card
- Nintendo eShop-nummer
- Creditcard

◆ Je kunt je creditcardgegevens op je systeem opslaan. Zodoende hoef je niet telkens je gegevens in te vullen als je je tegoed aanvult.

◆ Je kunt je opgeslagen creditcardgegevens op elk moment wissen door in de Nintendo eShop te kiezen voor **INSTELLINGEN EN MEER**.

Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:
www.nintendo.com

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar:
support.nintendo.com