

Nintendo Pocket Football Club™

1 Informazioni importanti

Informazioni di base

2 Condivisione di contenuti

3 Funzioni online

4 Filtro famiglia

Introduzione

5 Il gioco

6 Come giocare

7 Comandi

8 Come iniziare

9 Città del club

10 Salvare ed eliminare i dati

Sviluppo del gioco

11 Lo stadio

12 Squadre aggiuntive

13 Il centro sportivo

14 La sede del club

15 Dati dei giocatori

Menu wireless

16 Partite di ranking

17 Partite in wireless locale

18 StreetPass e SpotPass

19 Altre opzioni

Servizio informazioni

20 Come contattarci

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.

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.

©2006-2014 ParityBit

©2012-2014 Nintendo Co., Ltd.

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

CTR-P-AHBP-00

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

Scambiare contenuti generati dagli utenti

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

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

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

Questo software supporta Nintendo Network™.

Collegandoti a Internet, potrai partecipare alle partite di ranking online e acquistare altre squadre (contenuti aggiuntivi a pagamento).

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

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!

Puoi limitare alcune funzioni di questo software tramite le opzioni del filtro famiglia elencate di seguito.

◆ Per maggiori informazioni sul filtro famiglia, consulta il manuale di istruzioni.

● Servizi shop Nintendo 3DS
Limita l'acquisto di squadre aggiuntive (pag. 12).

● Interazione online
Limita le partite di ranking contro altri utenti (pag. 16) e la ricezione di dati relativi alle squadre tramite SpotPass (pag. 18).

● StreetPass
Limita lo scambio di dati relativo alle squadre tramite StreetPass (pag. 18).



Nintendo Pocket Football Club™ è un gioco di simulazione in cui vestirai i panni di un manager alla guida di un ambizioso club di calcio alle prime armi. Partendo dal campionato meno competitivo, il tuo compito sarà quello di scalare le classifiche, sviluppando le abilità dei giocatori e migliorando la tua squadra. L'obiettivo finale è vincere in una sola stagione tutte e tre le competizioni principali, ossia il campionato di Lega A1, la Coppa nazionale e la Coppa mondiale.

>> Partite ufficiali

Le partite ufficiali si suddividono in due tipi: partite di campionato e partite di coppa.

✚ Partite di campionato

Il tuo obiettivo è raggiungere il campionato più importante tra i quattro disponibili che, in ordine di competitività, sono:

 Lega A1

 Lega A2

 Lega dilettanti


 Lega principianti

Partite di coppa

Esistono tre tipi di coppe, ognuna con dei criteri di qualificazione diversi:

 Livello mondiale
Coppa mondiale

 Livello europeo
Coppa europea

 Livello nazionale
Coppa nazionale

 Livello di fiducia del manager e fine della partita

Il livello di fiducia nei tuoi confronti cambia in base ai risultati ottenuti nelle partite ufficiali e nelle amichevoli. La percentuale sale in caso di vittoria e scende in caso di sconfitta. Fai attenzione, perché se il livello cala oltre il 3%, il club ti solleverà dall'incarico e la tua partita finirà!





Un giocatore

Nella città del club, affronta altre squadre in partita e allena i tuoi giocatori per sviluppare le loro abilità e avanzare nel gioco.

»» Giocare le partite

Partecipando alle partite, i tuoi giocatori acquisiranno esperienza e il loro affiatamento in campo aumenterà progressivamente. In base agli eventi che si verificano durante un incontro, otterrai delle carte d'allenamento. In seguito potrai usarle nel centro sportivo per assegnare a ciascun giocatore un allenamento personalizzato.



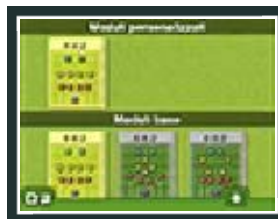
»» Allenare i giocatori

Le carte d'allenamento ti consentono di migliorare le abilità dei tuoi giocatori in maniera significativa. Se decidi di non assegnare alcun allenamento specifico, i tuoi giocatori si alleneranno per conto proprio.



➤ Impostare le tattiche di gioco

Puoi definire una serie di parametri tattici per la tua squadra, come l'equilibrio tra attacco e difesa, l'ampiezza della zona di gioco, i moduli e la formazione da schierare in campo.



Più giocatori

➤ Partite di ranking

Metti alla prova la tua squadra affrontando altri utenti di Nintendo Pocket Football Club nelle partite di ranking (pag. 16). Puoi anche inserire l'ID di un club per giocare contro una squadra a tua scelta.

➤ Ranking del sito Internet

Dopo aver disputato la tua prima partita di ranking, potrai vedere la posizione occupata in classifica dalla tua squadra sul sito Internet ufficiale di Nintendo Pocket Football Club.

➤ Partite in wireless locale

Con due console Nintendo 3DS e due copie del gioco Nintendo Pocket Football Club potrai affrontare i tuoi avversari tramite la comunicazione wireless locale.

➤ Partite tramite StreetPass

In assenza di partite ufficiali, puoi disputare delle partite brevi o delle amichevoli contro squadre di altri utenti che hai ricevuto tramite StreetPass.

➤ Partite tramite SpotPass

Puoi anche disputare delle amichevoli contro le squadre che hai ricevuto tramite SpotPass quando non ci sono partite ufficiali in programma.

➤ Acquistare squadre aggiuntive

Questo gioco mette a disposizione dei contenuti aggiuntivi, che consistono in varie squadre dalle caratteristiche molto particolari. Acquistandole, avrai la possibilità di sfidarle in partita.

➤ Mercato amici

Il mercato amici ti permette di condividere dei giocatori con i tuoi amici.



7

Comandi

Muovi il cursore	+
Seleziona/ Conferma	(A)
Annulla	(B)
Consulta gli Appunti del manager	START / SELECT

- ◆ Per selezionare o confermare un'opzione, puoi anche utilizzare il touch screen.



Cominciare una nuova partita



Seleziona NUOVA PARTITA su un file di salvataggio vuoto e segui le istruzioni della



segretaria per scegliere il tuo Mii e il paese dove stabilire la sede del tuo club, cambiare il nome del club e modificare lo stile delle divise di gioco e del logo della squadra.

- ◆ Ricorda che una volta scelto, non potrai più cambiare il tuo paese d'origine.



Continuare una partita

Seleziona il file di salvataggio della partita che vuoi continuare.





1 Settimana

Qui sono visualizzati la settimana e il mese in corso. Seleziona questa opzione per saltare alla settimana successiva. Nel caso in cui il calendario preveda una partita ufficiale per la settimana in corso, selezionando questa opzione potrai andare automaticamente allo stadio per disputare l'incontro.

2 Stadio

Seleziona questo luogo per giocare le partite (pag. 11).
Qui potrai anche acquistare le squadre aggiuntive (pag. 12).

3 Sede del club

In questo luogo si svolgono le varie attività di gestione del club. Qui puoi occuparti di questioni amministrative, nonché cambiare lo stile delle divise, il logo e il nome del club. Inoltre potrai accedere al mercato amici per condividere i giocatori con gli utenti che fanno parte della tua lista di amici (pag. 14).

4 Appunti del manager

Si tratta di un comodo prontuario che contiene informazioni e riferimenti utili per aiutarti nella tua avventura di manager. Troverai anche un glossario con numerosi termini inerenti al gioco. Nel caso in cui avessi un dubbio o non sapessi come continuare, dagli un'occhiata in qualsiasi momento!

5 Centro sportivo

In questo luogo puoi assegnare allenamenti personalizzati a ciascun giocatore e modificare la squadra che scenderà in campo (sia la formazione titolare che le riserve in panchina). Qui puoi anche accedere alla videoteca (pag. 13).

6 Federazione

In questo luogo puoi consultare il calendario delle partite in programma e le classifiche dei vari campionati. Inoltre puoi trovare i risultati degli incontri e informazioni in merito alle squadre avversarie.

7 Aeroporto

Da qui è possibile accedere al menu wireless (pagg. 16-19).

8 Torre dell'orologio

Seleziona la torre dell'orologio per salvare la partita (pag. 10). In seguito potrai decidere se continuare a giocare o abbandonare la partita.





Salvare i dati

Seleziona la torre dell'orologio che si trova nella città del club per salvare la partita in corso.



Eliminare i dati



Eliminare un file di salvataggio

Seleziona CANCELLA DATI dallo schermo del titolo e scegli la partita che vuoi eliminare.



Eliminare tutti i file

Se vuoi eliminare tutti i file di salvataggio in una sola volta, tieni premuti contemporaneamente **A**, **B**, **X** e **Y** mentre fai partire il gioco dal menu HOME.

◆ **Fai attenzione, perché una volta eliminati i dati non potranno essere recuperati.**

- Non spegnere la console, non estrarre la scheda di gioco o la scheda SD e non riavviare la console durante il salvataggio. Non lasciare che sui terminali si accumuli sporco. Questi comportamenti potrebbero causare la perdita di dati.
- Non utilizzare accessori o software per modificare i dati di salvataggio, poiché ciò potrebbe rendere impossibile il proseguimento del gioco o provocare la perdita dei dati salvati. Qualsiasi modifica ai dati è permanente, pertanto fai attenzione.



Qui puoi affrontare tre diversi tipi di incontri. Oltre alle partite ufficiali che fanno parte del calendario, puoi anche cimentarti in amichevoli e partite brevi quando non ci sono incontri ufficiali in programma.

Partite ufficiali	Le partite ufficiali durano 90 minuti, suddivisi in due tempi da 45 minuti ciascuno. I risultati di questi incontri influiscono sul livello di fiducia nei tuoi confronti.
Partite brevi	Le partite brevi durano solo 45 minuti e i risultati non influiscono sul livello di fiducia nei tuoi confronti.
Amichevoli	Le partite amichevoli durano 90 minuti, suddivisi in due tempi da 45 minuti ciascuno. I risultati di questi incontri influiscono sul livello di fiducia nei tuoi confronti, ma non sulla tua posizione in campionato.



Preparazione alle partite

Puoi modificare le TATTICHE e scegliere la DIVISA che indosserà la tua squadra.

Seleziona SQUADRA per

cambiare il modulo di gioco, la formazione titolare e le riserve. Se selezioni degli avversari da marcare (all'interno del menu TATTICHE), durante la partita saranno contrassegnati da una ★.



Avversario da marcare



Giocare una partita

Una volta cominciata, la partita si svolgerà in maniera automatica.



1

Punteggio attuale

2

Tempo trascorso

3

Giocatore in possesso del pallone

4

Opzioni di visualizzazione del touch screen



Toccando ► o ◀ vicino al nome della squadra, visualizzerai una serie di informazioni relative ai giocatori. L'icona 📊 indica il livello di resistenza rimasto a un giocatore.




Seleziona l'allenatore, seduto all'estrema destra della panchina, per effettuare una sostituzione o modificare la posizione dei giocatori in campo. Tocca l'uscita dietro la panchina per abbandonare la partita prima del termine. Se dovessi farlo, ricorda che la tua squadra non segnerà altri gol e non potrai ottenere altre carte d'allenamento per l'incontro che stai giocando.



Segui i movimenti dei giocatori e della palla.



Utilizza  per esaminare varie statistiche relative alla partita in corso e controllare le carte d'allenamento che hai ottenuto.



Dai un'occhiata ai risultati delle altre partite che si giocano in contemporanea con la tua.



Comandi durante la partita

Muovi la telecamera



Visualizza o nascondi i nomi di tutti i giocatori





Intervallo

Nelle partite ufficiali e nelle amichevoli c'è un intervallo tra il primo e il secondo tempo.

Usalo per effettuare SOSTITUZIONI e modificare le TATTICHE della tua squadra.



Fine partita

Dopo il fischio finale, potrai esaminare diverse statistiche sulla partita appena conclusa. Sullo

schermo superiore verranno visualizzati i replay delle reti. Puoi salvare l'intera partita o i singoli gol per vederli successivamente al centro sportivo. I filmati delle reti e delle partite salvati nella videoteca sono condivisi da entrambi i file di salvataggio.



➤ Gol

Tocca questa opzione o premi **Y** per registrare il replay del gol che viene visualizzato sullo schermo superiore.

➤ Partita

Tocca questa opzione o premi ⊗ per registrare l'intera partita.





Acquistare squadre aggiuntive (contenuti aggiuntivi a pagamento)

Collegati a internet e acquista squadre aggiuntive per poi affrontarle in partita. Ce ne sono di due tipi: squadre d'allenamento mirato e squadre implacabili. Il numero di squadre disponibili per l'acquisto aumenterà mano a mano che prosegui nel gioco.

➤ Procedimento

- ➊ Nello schermo delle partite disponibili che si trova allo stadio, seleziona SQUADRE D'ALLENAMENTO MIRATO o SQUADRE IMPLACABILI.
- ➋ Se necessario, seleziona PREZZO per scaricare le informazioni relative al prezzo.
- ➌ Scegli la squadra che vuoi comprare e seleziona PROCEDI ALL'ACQUISTO.
- ➍ Dopo aver controllato tutte le informazioni, seleziona COMPRA per acquistare e scaricare la squadra.
- ➎ Scegli la squadra dall'elenco di partite disponibili per affrontarla.

➤ Informazioni per l'acquisto di contenuti aggiuntivi

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

➤ Aggiungere fondi

Per acquistare squadre aggiuntive, devi disporre di un credito sufficiente nel tuo account Nintendo eShop. Se non hai abbastanza fondi, ti verrà offerta la possibilità di aggiungerne altri selezionando AGGIUNGI FONDI. Per aggiungere fondi puoi utilizzare:

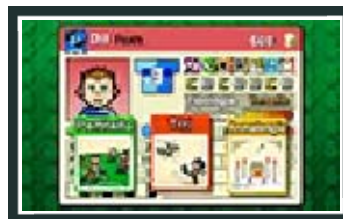
- una Nintendo eShop Card
 - un codice di attivazione del Nintendo eShop
 - una carta di credito
- ◆ Puoi salvare le informazioni relative alla tua carta di credito nella console. In questo modo, non dovrai inserire i dati ogni volta che desideri aggiungere fondi.
- ◆ Puoi cancellare le informazioni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





Allenamento

Presso il centro sportivo puoi esaminare i dati dei giocatori della tua squadra (pag. 15)




e organizzare un allenamento specifico per ognuno di loro. Gli allenamenti sono suddivisi in quattro categorie:

- Tattica
- Tecnica
- Fisico
- Morale


Durante una seduta d'allenamento, a ogni giocatore possono essere assegnate fino a tre carte diverse. Più il potenziale (pag. 15) di un giocatore è elevato e maggiore sarà l'efficacia del suo allenamento. Fai attenzione, perché gli allenamenti influiscono sul grado di affaticamento dei giocatori.

Combo speciali

Per produrre degli effetti particolari e attivare delle combo speciali, combina determinate carte d'allenamento. Nello schermo di selezione dell'allenamento, premi  per vedere quali combo speciali hai già scoperto. Le 5 combo più recenti sono evidenziate in blu. Cerca di scoprire tutte quelle disponibili nel gioco!



Videoteca

Qui puoi guardare tutti i gol e le partite che hai salvato. Seleziona  per eliminare un replay dal tuo elenco.

Filmati delle partite

Guarda i filmati delle partite intere che hai registrato (questa opzione non è disponibile per le partite brevi). Seleziona il filmato che desideri e, durante la riproduzione, scegli se mandarlo avanti velocemente, riavviarlo o saltare direttamente ai replay dei gol.

>> Ricerca per ID partita

A ogni partita di ranking giocata viene attribuito un ID partita unico (pag. 19). Inserisci l'ID partita di un incontro per guardarlo.



14 La sede del club

Seleziona GESTIONE DELLA SQUADRA per controllare il prestigio del club e il budget a disposizione, presentare offerte per l'acquisto di nuovi giocatori, modificare i ruoli dei membri della tua squadra o rescindere i loro contratti.



1 Numero di giocatori

Indica il numero di giocatori che hai in squadra. La rosa può avere un massimo di 25 componenti. Tutti i giocatori hanno un contratto della durata di un anno, che deve essere rinnovato al termine di ogni stagione.

2 Budget del club

Budget	Indica la disponibilità finanziaria del club per l'anno in corso.
Ingaggi	Indica il monte ingaggi di tutti i tuoi giocatori.
Offerte	Indica il totale degli ingaggi dei giocatori ai quali hai presentato un'offerta e che devono ancora comunicare la loro decisione.
Residuo	Indica il denaro rimanente una volta sottratti dal budget gli ingaggi della tua rosa e quelli dei giocatori con i quali sei ancora in trattativa. Non puoi fare offerte a nuovi giocatori il cui ingaggio supera il tuo budget residuo.

3 Chiusura del mercato

Mostra la data di chiusura dei trasferimenti di mercato. Una volta scaduto il termine, non potrai più fare offerte a giocatori sotto contratto con altri club.

4 Trasferimenti in corso



Mercato

Avanza delle offerte ai giocatori che ti interessano per convincerli a entrare a far parte del tuo club.

Nome	Posizione	Prezzo
Angelo	Portiere	750
Berke	Attaccante	700
Yilmaz	Attaccante	600
Yilmaz	Attaccante	550
Yilmaz	Attaccante	500
Yilmaz	Attaccante	450
Yilmaz	Attaccante	400
Yilmaz	Attaccante	350
Yilmaz	Attaccante	300
Yilmaz	Attaccante	250
Yilmaz	Attaccante	200
Yilmaz	Attaccante	150
Yilmaz	Attaccante	100
Yilmaz	Attaccante	50

Gli svincolati possono essere acquistati subito dietro presentazione di un'offerta. Per quanto riguarda quelli sotto contratto con altri club, le trattative possono durare anche diverse settimane, ma non ci sono garanzie che vadano a buon fine.

>> Mercato amici

Seleziona MERCATO e poi MERCATO AMICI per condividere giocatori con gli utenti registrati nella tua lista di amici. Per collegarti al mercato amici devi prima selezionare SELEZIONA I GIOCATORI DA OFFRIRE e successivamente scegliere almeno uno dei tuoi giocatori da condividere.

✚ Collegati al mercato amici

Consulta l'elenco dei giocatori messi a disposizione sul mercato amici e presenta loro delle offerte. Puoi reclutare fino a 16 giocatori.

✦ Seleziona i giocatori da offrire

Seleziona i giocatori della tua squadra che vuoi condividere con i tuoi amici. Puoi scegliere un massimo di cinque giocatori.

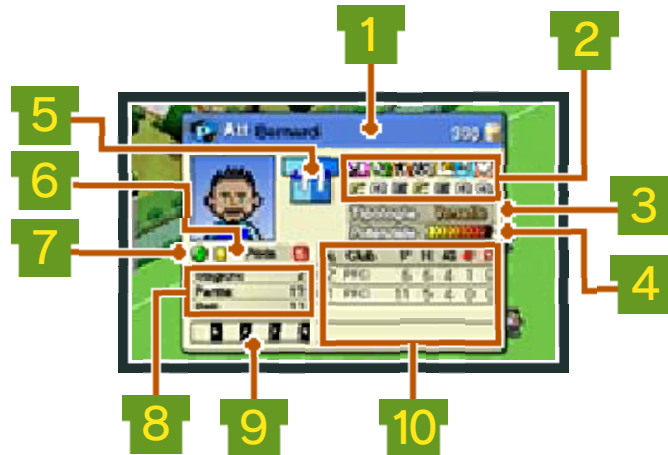
- ◆ Per condividere i giocatori, tu e gli altri utenti dovete essere registrati nelle rispettive liste di amici. La registrazione amici può essere eseguita attraverso la lista di amici nel menu HOME. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni.



15 Dati dei giocatori



Schermo dei dati dei giocatori



1 Ruolo/Nome/Ingaggio

2 Abilità

A ogni abilità corrispondono sei livelli che, in ordine crescente, sono: E, D, C, B, A e S.








Tiro

Indica la forza e la precisione del tiro.



Velocità

Indica la velocità di un giocatore durante la corsa o in fase di dribbling.

 Resistenza	Indica la capacità di un giocatore di non risentire degli sforzi durante una partita.
 Tecnica	Indica la bravura di un giocatore nel controllare la palla.
 Forza	Indica la forza fisica di un giocatore e la sua capacità di recupero in caso di affaticamento.
 Elevazione	Indica quanto in alto può saltare un giocatore.
 Determinazione	Indica la forza mentale di un giocatore. Influisce su vari aspetti, tra cui la sua prestazione nelle gare fuori casa.

3 Tipologia

Indica il modo in cui un giocatore agisce e si muove in campo quando non è in possesso del pallone. Esistono 12 diverse tipologie e possono cambiare in base all'allenamento a cui viene sottoposto il giocatore.

4 Potenziale





Indica la capacità da parte di un giocatore di migliorare le proprie abilità. Più questo valore è elevato e maggiore sarà l'efficacia dell'allenamento.

5 Numero di maglia

6 Cartellini

Indica il numero di cartellini rossi e gialli ricevuti da un giocatore.

7 Icona di affaticamento

Indica il grado di stanchezza di un giocatore. Mano a mano che il giocatore si stanca, l'icona passa da  a  e infine a . Se il giocatore è infortunato, il tempo di recupero verrà indicato attraverso l'icona  (4 settimane).

8 Carriera

Stagioni

Indica da quante stagioni un giocatore fa parte del tuo club.



Partite

Indica il numero di partite ufficiali in cui il giocatore è stato convocato.

Reti

Indica il numero di reti messe a segno dal giocatore nelle partite ufficiali.

9 Ultimi allenamenti

Da sinistra verso destra, i riquadri indicano l'attività del giocatore in ciascuna delle ultime quattro settimane. Le settimane in cui a un giocatore è stato assegnato un certo tipo di allenamento sono indicate dall'icona , mentre quelle in cui era infortunato sono indicate dall'icona .

10 Statistiche

Indica le statistiche di un giocatore per la stagione in corso e le tre precedenti (se disponibili).




Schermo dell'elenco dei giocatori

Questo schermo mostra un elenco della tua rosa, con informazioni riguardanti ogni componente della squadra. I

giocatori appaiono in ordine, a partire dall'undici titolare. Seleziona le categorie in cima all'elenco per cambiare l'ordine in cui appaiono i dati relativi. Se ti trovi nella sede del club, selezionando INFO potrai cambiare i tipi di informazione che appaiono nell'elenco.



Ruo	Indica la posizione del giocatore in campo.
N°	Indica il numero di maglia del giocatore.
Giocatore	Indica il nome del giocatore e l'icona di affaticamento.
Stag.	Indica il tempo di permanenza di un giocatore nel tuo club.
Ingaggio (differenza)	Indica l'ingaggio attuale del giocatore e la differenza rispetto alla stagione precedente (questa informazione appare solo nel periodo di rinnovo del contratto).

P	Indica il numero di partite ufficiali in cui il giocatore è stato convocato.
R	Indica il numero di reti messe a segno dal giocatore.
AS	Indica il numero di assist forniti da un giocatore.
	Indica il numero di cartellini rossi ricevuti dal giocatore.
	Indica il numero di infortuni subiti da un giocatore.

- ◆ Puoi visualizzare lo schermo dell'elenco dei giocatori selezionando **GESTIONE DELLA SQUADRA** alla sede del club oppure **DATI DEI GIOCATORI** nel centro sportivo. Le informazioni da "Stag." in poi sono disponibili solo all'interno della sede del club, mentre non sono incluse nello schermo dell'elenco dei giocatori del centro sportivo.





Giocare una partita di ranking (Internet)

Collegati a Internet per affrontare squadre dal tuo paese e da tutta Europa e cercare di aggiudicarti la migliore posizione in classifica.

➤ Giocatori

Per disputare una partita di ranking hai bisogno di almeno 15 giocatori in squadra.

Durante queste partite può accadere che i giocatori vengano automaticamente messi a riposo, quindi non sempre troverai in campo il modulo che hai scelto. Quando un membro della tua formazione viene messo a riposo, un altro componente della tua squadra prenderà automaticamente il suo posto.

➤ Calcolo dei ranking

I ranking vengono calcolati una volta al giorno. Se i dati delle squadre sono stati aggiornati, questi cambiamenti potrebbero essere visibili solo una volta che i ranking vengono calcolati. Questo significa che potrebbero esserci delle differenze fra i tuoi dati attuali e quelli usati durante una partita di ranking.

>> Partite per ID del club

Inserisci l'ID di un club per affrontarlo in una partita. Questi incontri non influiscono sui ranking.





Giocare una partita in wireless locale (modalità wireless)

Con due console Nintendo 3DS e due copie del gioco Nintendo Pocket Football Club potrai affrontare i tuoi avversari tramite la comunicazione wireless locale.

Materiale necessario:

Una console Nintendo 3DS per ogni giocatore

Una copia del software per ogni giocatore

>> Istruzioni per il collegamento

Un giocatore funge da organizzatore, mentre l'altro gioca come ospite.

Organizzare un incontro

- ① Seleziona PARTITA LOCALE dal menu wireless e poi INIZIA PARTITA.
- ② Scegli il tuo avversario.
- ③ Segui le istruzioni che appaiono a schermo.

✚ Prendere parte all'incontro come ospite

- ① Seleziona PARTITA LOCALE dal menu wireless e poi il nome della squadra che organizza la partita.
- ② A questo punto, l'organizzatore deve selezionarti come suo avversario.
- ③ Segui le istruzioni che appaiono a schermo.





Scambiare i dati delle squadre con utenti nelle vicinanze

(StreetPass™)

Attiva StreetPass per ricevere una squadra da qualsiasi console nelle vicinanze che ha attivato la funzione StreetPass per questo software.

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

➤ Attivare StreetPass

Seleziona STREETPASS/SPOTPASS dal menu wireless e poi ATTIVA STREETPASS.

- ◆ Per disattivare StreetPass, seleziona STREETPASS/SPOTPASS dal menu wireless e poi DISATTIVA STREETPASS. In alternativa è possibile disattivare StreetPass dalle Impostazioni della console selezionando GESTIONE DATI e poi GESTIONE STREETPASS. Tocca l'icona del software e scegli DISATTIVA STREETPASS.



Ricevere i dati delle squadre tramite SpotPass (SpotPass™)

Anche quando non stai giocando, se la tua console è in modalità riposo può collegarsi a Internet tramite una rete senza fili e ricevere dati di StreetPass e di SpotPass.

- ◆ I dati delle squadre ricevuti tramite SpotPass verranno salvati nella scheda SD.

➤ Attivare SpotPass

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.

Seleziona STREETPASS/SPOTPASS dal menu wireless e poi ATTIVA SPOTPASS.

- ◆ Per disattivare SpotPass, seleziona STREETPASS/SPOTPASS dal menu wireless e poi DISATTIVA SPOTPASS. Una volta disattivato, non sarai più in grado di affrontare squadre che hai ricevuto tramite SpotPass.





Ultimi risultati

Puoi visualizzare gli ultimi risultati delle partite di ranking e di quelle in wireless locale.

Per accedere ai risultati delle ultime partite di ranking, seleziona **ULTIMI RISULTATI** all'interno del menu Partita di ranking.

Seleziona il risultato di una partita per rivederla oppure utilizza l'ID partita corrispondente nella Videoteca per assistere a una registrazione dell'incontro.



Opzioni di gestione

Durante le partite di ranking e quelle giocate tramite StreetPass, le sostituzioni e altri cambiamenti tattici possono essere effettuati automaticamente. Usa il menu **OPZIONI DI GESTIONE** per impostare in anticipo tutti i parametri relativi al tuo stile di gioco.



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