

Picross 3D™: Round 2

1 Wichtige Informationen

Grundlegende Informationen

2 Über amiibo

Einführung

3 Über das Spiel

4 Steuerung

5 Spielstart

6 Daten speichern und löschen

So wird gespielt

7 Aufgaben auswählen

8 Spielbildschirme

9 Aufgaben lösen

Serviceinformationen

10 Kontaktinformationen

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ auf alle Systeme der Nintendo 3DS™-Familie.
- ◆ Wird ein Nintendo 2DS™-System zum Spielen verwendet, werden Funktionen, die eigentlich das Schließen des Nintendo 3DS-Systems erfordern, durch Betätigen des Standby-Schalters ausgeführt.

WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du in den Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst.

Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des

Nintendo 3DS-Systeme übernommen. Die Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Bitte sieh in der elektronischen Bedienungsanleitung der Systemeinstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

- ◆ Die Software-Bildschirmfotos dieser Bedienungsanleitung sind der englischen Version der Software entnommen.
- ◆ Zur Verdeutlichung wird in dieser Bedienungsanleitung, wenn auf einen Text auf einem Bildschirmfoto Bezug genommen wird, sowohl der englische Text aus dem Bildschirmfoto als auch der aus der Software übernommene, lokalisierte Text angezeigt.

Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für

deine Region zuständigen Stelle für
Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Deutschland):
www.usk.de

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

OFLC (Neuseeland):
www.classificationoffice.govt.nz

Russland:
minsvyaz.ru/ru/documents/

Wichtige Hinweise

Diese Software (und jeglicher herunterladbare zusätzliche Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) wurde von Nintendo ausschließlich zur persönlichen und nicht gewerblichen Nutzung mit deinem Nintendo 3DS-System lizenziert. Die Nutzung von Online-Services dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Nicht autorisierte Reproduktion oder Verwendung sind verboten. Diese Software beinhaltet einen

Kopierschutz, um die Reproduktion sowie das Kopieren von Inhalten zu verhindern.

Dein Nintendo 3DS-System sowie deine Software sind nicht für den Gebrauch mit bestehenden oder zukünftigen nicht autorisierten Modifikationen der Hard- oder Software bestimmt. Des Weiteren ist dein Nintendo 3DS-System nicht für den Gebrauch in Verbindung mit jeglichen nicht autorisierten Geräten bestimmt.

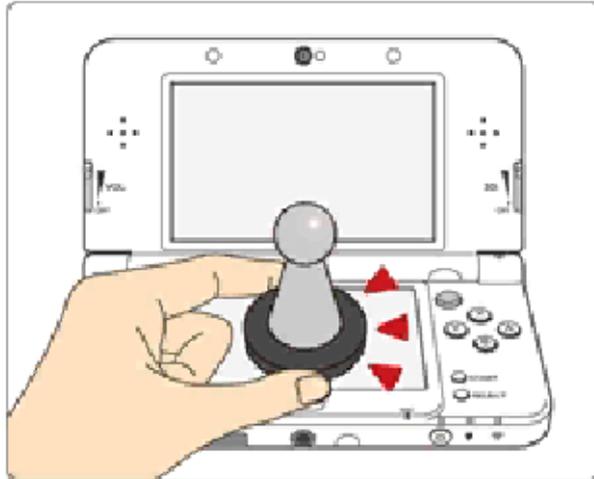
Nachdem für dein Nintendo 3DS-System oder deine Software ein Update durchgeführt wurde, kann jegliche bestehende oder zukünftige nicht autorisierte Modifikation der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems oder der Gebrauch jeglicher nicht autorisierter Geräte mit deinem Nintendo 3DS-System dazu führen, dass dein Nintendo 3DS-System dauerhaft unverwendbar wird. Inhalte, die aufgrund der nicht autorisierten technischen Modifikationen der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems entstanden sind, könnten gelöscht werden.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch national sowie international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums

geschützt.

Informationen zum Recht an geistigem Eigentum diese Software betreffend, eingeschlossen Hinweise zu eventuell verwendeten Middleware- und Open-Source-Software-Komponenten, findest du in der englischen Version der elektronischen Bedienungsanleitung.

CTR-P-BBPP-00



Diese Software unterstützt **amiibo**. Du kannst kompatibles amiibo™-Zubehör verwenden, indem du damit den Touchscreen eines New Nintendo 3DS- oder New Nintendo 3DS XL-Systems berührst.

Deine amiibo sind mehr als nur ein Blickfang. Sie können von kompatibler Software über NFC (Near Field Communication) eingelesen und dann in der Software verwendet werden. Weitere Informationen findest du unter:

<http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Ein amiibo kann von verschiedenen kompatiblen Softwaretiteln gelesen werden.
- ◆ Sind die Daten auf deinem amiibo fehlerhaft und können nicht wiederhergestellt werden, setze sie zurück, indem du im HOME-Menü  berührst und dann die amiibo-Einstellungen aufrufst.

Das Nintendo 3DS-NFC-Lese-/Schreibgerät wird benötigt, um amiibo mit einem Nintendo 3DS-/3DS XL-/2DS-System verwenden zu können.

WICHTIG

Eine leichte Berührung des Touchscreens ist ausreichend, damit dein System dein amiibo erkennt. Drücke dein amiibo nicht zu stark auf den Bildschirm und ziehe es nicht mit übermäßiger Kraft darüber.



Picross 3D™: Round 2 ist ein Knobelenspiel, bei dem es Figuren zu entdecken gilt, die sich in Blöcken aus Würfeln verbergen. Farbige Zahlen geben Aufschluss darüber, welche Blöcke blau oder orange markiert werden und welche entfernt werden müssen, um die versteckten Figuren freizulegen.



Auswahl/ Bestätigen	Eintrag berühren
Block drehen	Touchscreen berühren und in gewünschte Richtung führen
Würfel entfernen	Würfel berühren (⊕ oder ⊗ halten)
Würfel blau markieren (🟦)	Würfel berühren (⊕ oder ⊙ halten)
Würfel orange markieren (🟠)	Würfel berühren (⊕ oder ⊙ halten)
Würfel blau kennzeichnen (🟦)	Würfel berühren (Ⓛ oder Ⓡ halten)
Würfel orange kennzeichnen (🟠)	Würfel berühren (⊕ oder Ⓐ halten)

- ◆ Um mehrere benachbarte Würfel in derselben Reihe oder Spalte auf einmal zu entfernen, zu markieren oder zu kennzeichnen, führe die gewünschte Aktion an einem der Würfel aus und führe dann den Touchpen über die anderen Würfel, ohne den gedrückten Knopf bzw. die gedrückte Taste für die entsprechende Aktion loszulassen.

- ◆ Bestimmte Steuerungseingaben sind auch mit dem Schiebepad möglich. Deine Steuerungsoptionen kannst du in den Spieleinstellungen einsehen und ändern.



5

Spielstart

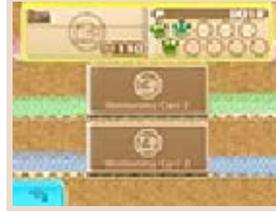
Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, wirst du nach dem Berühren des Touchscreens durch eine Einführungssequenz geleitet. Während dieser Einführung wirst du gebeten, einen Mitgliedsausweis zu wählen und deinen Namen einzugeben. Im Anschluss daran werden deine Speicherdaten erstellt.

 Ein neues Spiel beginnen

Du kannst in diesem Spiel bis zu drei unterschiedliche Speicherdateien anlegen. Berühre einen leeren Mitgliedsausweis, um ein neues Spiel zu beginnen. Daraufhin wirst du gebeten, deinen Namen einzugeben und deine Speicherdaten werden erstellt. Berühre nach Abschluss dieses Vorgangs deinen neuen Mitgliedsausweis, um mit dem neuen Spiel loszulegen.

 Ein Spiel fortsetzen

Berühre einfach deinen Mitgliedsausweis, um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen. Die Anzahl der Stempel auf deinem Mitgliedsausweis spiegelt deine Gesamtpunktzahl (siehe S. 8) wider. Das Aussehen deines Mitgliedsausweises verändert sich, wenn du bestimmte Voraussetzungen erfüllt hast.



Menübildschirm

Folgende Optionen sind auf dem Menübildschirm verfügbar:



Aufgaben [Puzzles]



Berühre diese Option, um die Bibliothek des Cafés (siehe S. 7) aufzusuchen. Dort kannst du Bücher auswählen und Aufgaben lösen.

Speicherdaten [Quick-Save Data]



Diese Option ist verfügbar, wenn du einen Speicherpunkt erstellt hast (siehe S. 6). Berühre sie, um deine Aufgabe dort fortzusetzen, wo du beim Erstellen des Speicherpunkts aufgehört hast.

Einstellungen [Settings]



In diesem Menü gibt es drei verschiedene Reiter. Berühre den

gewünschten Reiter, um auf seine Einstellungsoptionen zuzugreifen.

Spiel	Unter diesem Reiter kannst du die Hilfefunktionen „Bombe“ und „Hilfe“ ein- und ausschalten. Außerdem lassen sich hier der Hintergrund und die Hintergrundmusik bei Aufgaben anpassen.
Steuerung	Hier kannst du die Steuerung anpassen und entscheiden, ob du beim Lösen von Aufgaben lieber Knöpfe und Tasten oder das Schiebepad verwenden möchtest.
Sonstiges	Unter diesem Reiter kannst du die Lautstärke der Hintergrundmusik und der Soundeffekte anpassen, den Namen auf deinem Mitgliedsausweis ändern und deine Speicherdaten löschen.



 Daten speichern

Dein Spielfortschritt wird automatisch gespeichert, wenn du eine Aufgabe gelöst hast oder eine Einstellung änderst.

Speicherpunkt erstellen



Das Erstellen eines Speicherpunkts ermöglicht dir, deinen Fortschritt bei einer Aufgabe zu sichern. Du kannst dann zum Menübildschirm zurückkehren und die unterbrochene Aufgabe zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Berühre während einer Aufgabe  und dann SPEICHERN, um einen Speicherpunkt zu erstellen. Wenn du die Aufgabe zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchtest, wähle im Menübildschirm SPEICHERDATEN.

 Daten löschen

Berühre den entsprechenden Mitgliedsausweis, um die dazugehörige Speicherdatei zu löschen. Wähle dann im Menübildschirm EINSTELLUNGEN, berühre den Reiter SONSTIGES, wähle dort schließlich LÖSCHEN und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn du alle Speicherdaten löschen möchtest, starte das Spiel im HOME-

Menü und halte dann ab dem Zeitpunkt des verblassenden Nintendo 3DS-Logos $\textcircled{A}+\textcircled{B}+\textcircled{X}+\textcircled{Y}$ gedrückt, bis der Titelschirm erscheint.

◆ **Gelöschte Speicherdaten können nicht wiederhergestellt werden. Sei also bitte vorsichtig!**

- Setze das System nicht wiederholt zurück und gib nicht absichtlich falsche Steuerbefehle ein. Entferne während des Speichervorgangs nicht die in das Gerät eingesteckte Nintendo 3DS-Karte/SD Card. Achte außerdem darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiderruflichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder keine externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!



 Die Bibliothek des Cafés

In der Bibliothek des Cafés stehen verschiedene Bücher. In jedem Band befinden sich mehrere Aufgaben. Berühre ein Buch, um seinen



Aufgabenauswahlbildschirm aufzurufen. Wenn du das Regal wechseln möchtest, führe den Touchpen nach rechts oder links über den Touchscreen oder berühre die kleinen grauen Pfeilsymbole auf dem unteren Bildschirm.

Bücher mit dem Schlosssymbol (🔒) kannst du erst dann auswählen, wenn die Voraussetzungen für ihre Freischaltung erfüllt sind. Solltest du dir bei der Voraussetzung zum Freischalten eines Buchs nicht sicher sein, berühre einfach den entsprechenden Band, um sie dir auf dem oberen Bildschirm anzeigen zu lassen.

amiibo-Aufgaben freischalten



Sobald du genügend Aufgaben gelöst hast, erscheint ein neues Buch mit dem „a“ aus dem amiibo-Logo in der Bibliothek des Cafés. Wenn du diesen Band berührst, gelangst du zu seinem



Aufgabenauswahlbildschirm, auf dem sich ein vollständiges amiibo-Symbol befindet. Berühre dieses Symbol und halte dann ein unterstütztes amiibo auf den Touchscreen, um diverse amiibo-Aufgaben freizuschalten.

Eine Aufgabe auswählen

Berühre auf dem Aufgabenauswahlbildschirm eines Buchs (siehe S. 8) das Symbol einer ausgewählten Aufgabe, um mit ihr zu beginnen. Wenn du den Schwierigkeitsgrad vor dem Beginn einer Aufgabe anpassen möchtest, berühre einfach das Schwierigkeitssymbol unten rechts auf dem Aufgabenauswahlbildschirm und entscheide dich für eine neue Einstellung (mehr Sterne bedeuten einen höheren Schwierigkeitsgrad). Durch das Lösen von Aufgaben erhältst du Punkte und Juwelen (siehe S. 8). Sobald du alle Aufgaben eines Buchs abgeschlossen hast, gilt es als geschafft. Aufgaben kannst du jederzeit erneut spielen, auch wenn du die dazugehörigen Bücher bereits geschafft hast.



Galerien ansehen

Berühre im entsprechenden Aufgabenwahlbildschirm



, um auf die Galerie des Buchs

zuzugreifen und

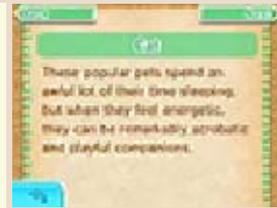
dort mehr über eine entdeckte Figur zu erfahren. Wenn deiner

Sammlung eine Galerie hinzugefügt oder diese

aktualisiert wird, erscheint auf diesem Symbol und neben der

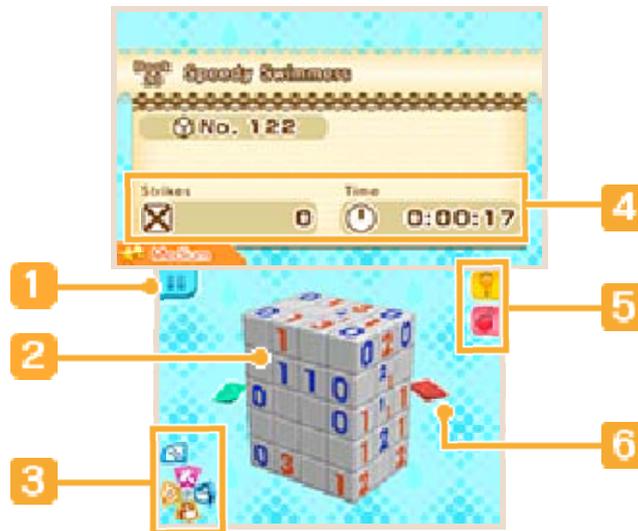
Zahl des Buchs in der Bibliothek

ein  .



8 Spielbildschirme

Aufgabenbildschirm



1 Pausensymbol

Berühre dieses Symbol, um das Pausenmenü zu öffnen. Von dort aus kannst du die Aufgabe neu starten, zum

Aufgabenauswahlbildschirm zurückkehren oder einen Speicherpunkt erstellen, um die Aufgabe zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Falls du einen Speicherpunkt erstellen möchtest, berühre auf dem Menübildschirm **SPEICHERN** (siehe S. 5).

2 Block aus Würfeln

Um den Block aus Würfeln zu drehen, berühre den Touchscreen mit deinem Touchpen und führe ihn in die gewünschte Drehrichtung.

3 Steuerungshilfe

Hier siehst du die aktuell

festgelegten Steuerungsoptionen für das Entfernen, Markieren und Kennzeichnen von Würfeln.

4 Aufgabeninformation

Hier siehst du, wie viele Fehler du bisher gemacht hast und wie viel Zeit seit Beginn des Lösungsversuchs vergangen ist. Außerdem werden hier das Buch, aus dem die Aufgabe stammt, sowie die Buch- und Aufgabennummer dargestellt.

◆ Bei manchen Aufgaben wird hier die noch verbleibende Zeit anstatt die bereits verstrichene Zeit angezeigt.

5 Hilfesymbole

Berühre diese Symbole, um die Hilfsfunktionen (siehe S. 9) „Hilfe“ und „Bombe“ zu verwenden.

6 Schieber (siehe S. 9)

Ergebnisbildschirm

Wenn du eine Aufgabe gelöst hast, wird der Ergebnisbildschirm eingeblendet. Dort kannst du sehen, wie viele Punkte du momentan hast, wie lange du bis zur Lösung der Aufgabe gebraucht hast und wie viele Punkte und Juwelen du bei diesem Versuch errungen hast.



1 Lösungspunkte

Hier siehst du die grundlegende Anzahl von Punkten, die du allein für das Lösen der Aufgabe erhalten hast.

2 Fehlerbonus

Je weniger Fehler du bei einer Aufgabe machst, desto höher ist dieser Wert.

3 Zeitbonus

Je weniger Zeit du zum Lösen einer Aufgabe benötigst, desto höher ist dieser Wert.

4 Schwierigkeitsmultiplikator

Je höher der Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe, desto höher ist dieser Punktemultiplikator.

5 Erhaltene Juwelen und Punkte

Hier siehst du die Juwelen und die Punkte, die du erhalten hast. Insgesamt gibt es vier verschiedene Juwelenarten: , ,  und . Je mehr Punkte du bei einer Aufgabe ergatterst, desto besser das Jewel, das du erhältst.

◆ Deine Gesamtpunkte ergeben sich aus deinen Lösungspunkten,

deinem Fehlerbonus und deinem
Zeitbonus. Die Summe daraus
wird mit dem
Schwierigkeitsmultiplikator
multipliziert.



Die Bedeutung farbiger Zahlen

Jeder Aufgabenblock besteht aus waagerechten Reihen und senkrechten Spalten von Würfeln. Um die darin verborgene Figur zu entdecken, musst du lernen, die farbigen Zahlen an den Enden der Reihen und Spalten des Blocks zu deuten. Eine blaue Zahl zeigt an, wie viele blaue Würfel es in einer Reihe oder Spalte gibt, eine orangefarbene, wie viele orange Würfel es in einer Reihe oder Spalte gibt.

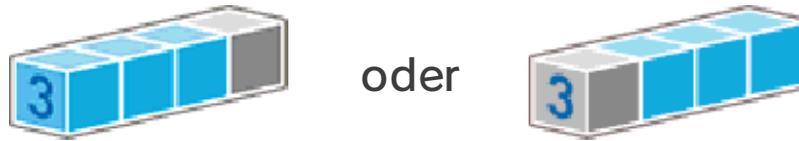
- ◆ Wenn du mehr über das Lösen von Aufgaben erfahren möchtest, schließe alle freigeschalteten Bücher mit folgenden Symbolen ab:



Normale Zahlen

Normale Zahlen bedeuten, dass die Würfel der entsprechenden Farbe innerhalb einer Reihe oder Spalte zusammenhängen. **3** verdeutlicht z. B., dass es drei zusammenhängende blaue Würfel gibt. Die nachfolgenden Bilder veranschaulichen, wo sich diese drei

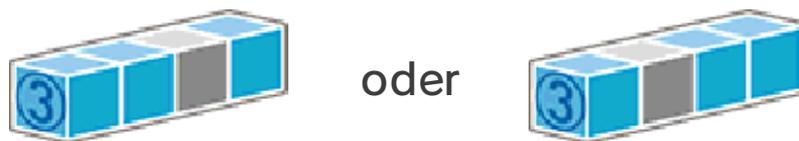
zusammenhängenden blauen Würfel in einer Reihe mit vier Würfeln verbergen könnten.



Zahlen im Kreis



Wenn eine Zahl wie in den nachfolgenden Beispielen von einem Kreis eingeschlossen wird, bedeutet das, dass die angezeigten Würfel nicht alle zusammenhängen. Stattdessen tauchen sie innerhalb der Reihe oder der Spalte in zwei Gruppen auf. ③ verdeutlicht z. B., dass es drei blaue Würfel gibt, aufgeteilt auf zwei Gruppen. Die nachfolgenden Bilder veranschaulichen zwei Möglichkeiten, wo sich diese drei blauen Würfel in einer Reihe mit vier Würfeln verbergen könnten.

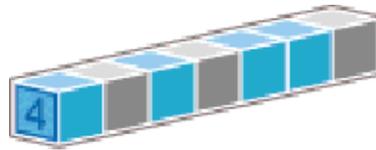


Zahlen im Quadrat

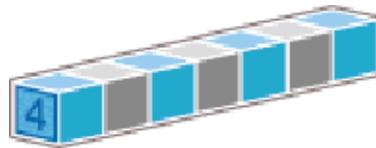


Wenn eine Zahl wie in den nachfolgenden Beispielen von einem Quadrat eingeschlossen wird, bedeutet das, dass die angezeigten Würfel nicht alle zusammenhängen. Stattdessen tauchen sie innerhalb der Reihe oder der Spalte in mindestens drei Gruppen auf. ④ verdeutlicht z. B., dass es vier blaue Würfel gibt, aufgeteilt auf

mindestens drei Gruppen. Die nachfolgenden Bilder veranschaulichen zwei Möglichkeiten, wo sich diese vier blauen Würfel in einer Reihe mit sieben Würfeln verbergen könnten.

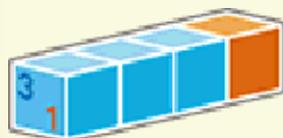


oder

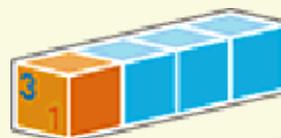


Zahlenpaare

Zahlenpaare wie in den nachfolgenden Beispielen bedeuten, dass es in einer Reihe oder Spalte sowohl blaue als auch orange Würfel gibt.  weist z. B. darauf hin, dass es drei blaue und einen orangen Würfel gibt. Die nachfolgenden Bilder veranschaulichen zwei Möglichkeiten, wo sich diese vier farbigen Würfel in einer Reihe mit vier Würfeln verbergen könnten. Die individuellen Zahlen eines Zahlenpaares können übrigens selbst wiederum Zahlen im Kreis oder Zahlen im Quadrat sein.



oder



Schieber

Die Schieber ermöglichen es dir, einen Blick auf die Würfebenen im Inneren eines Blocks zu werfen. Der eine sieht aus wie ein blauer Diamant, der andere wie ein roter. Berühre einen Schieber mit dem Touchpen und führe diesen dann durch den Block, bis du bei der Ebene angelangt bist, an der du arbeiten möchtest. Führe den Schieber auf die gleiche Art in die entgegengesetzte Richtung oder tippe ihn kurz zweimal hintereinander an, um zur Standardansicht zurückzukehren.



Bombe

Bei der Bombe handelt es sich um eine Hilfefunktion, mit der sich alle Blöcke in  -Reihen und -Spalten automatisch entfernen lassen. Berühre einfach , um die Bombe während einer Aufgabe einzusetzen.



Hilfe

Hierbei handelt es sich um eine Hilfefunktion, die dich mit Hinweisen versorgt, falls du einmal nicht



weiterkommst. Während eines solchen Hinweises wird dir eine Spalte oder Reihe angezeigt, bei der etwas entfernt, farbig markiert oder gekennzeichnet werden muss. Berühre einfach , um während einer Aufgabe einen Hinweis zu erhalten. Berühre erneut , um den Hinweis zu schließen, wenn du ihn nicht mehr benötigst. Du kannst beliebig viele Hinweise anfordern.



Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:
www.nintendo.com/countryselector

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:
support.nintendo.com