

# Picross 3D™: Round 2

1 Informazioni importanti

## Informazioni di base

2 Informazioni sugli amiibo

## Come iniziare

3 Introduzione al gioco

4 Comandi

5 Cominciare una partita

6 Salvare ed eliminare i dati

## Come giocare

7 Scelta dei puzzle

8 Schermi di gioco

9 Risolvere i puzzle

## Servizio informazioni

10 Come contattarci

Prima di usare questo software, leggi attentamente questo manuale. Se il software verrà usato da bambini piccoli, il manuale dovrà essere letto e spiegato loro da un adulto.

- ◆ Se non altrimenti indicato, in questo manuale il termine "Nintendo 3DS" si riferisce a tutte le console della famiglia Nintendo 3DS™.
- ◆ Su una console Nintendo 2DS™, le funzioni che si attiverrebbero chiudendo la console Nintendo 3DS possono essere simulate usando l'interruttore modalità riposo.

### IMPORTANTE

Prima di usare questo software, leggi attentamente le Informazioni per la salute e la sicurezza che si trovano nel 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 il software per Nintendo 3DS.

## 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.

- ◆ In questo manuale, le immagini del gioco sono tratte dalla versione inglese del software.
- ◆ Per ragioni di chiarezza, quando all'interno del testo si fa riferimento a un'immagine, viene riportato sia il testo a schermo in inglese che la traduzione presente nel software.

## 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](http://www.pegi.info)

USK (Germania):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch  
(Australia):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nuova Zelanda):  
[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Russia:

[minsvyaz.ru/ru/documents/](http://minsvyaz.ru/ru/documents/)

## 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.

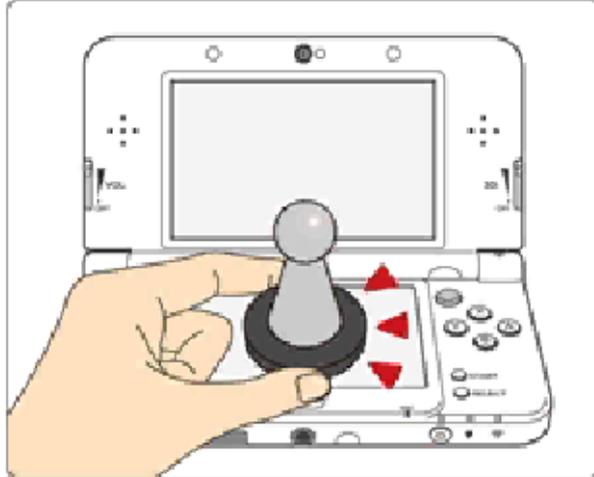
Sono proibiti la riproduzione o l'uso non autorizzato. Questo software è munito di misure tecniche di protezione atte a prevenire la riproduzione e la copia di contenuti. La console Nintendo 3DS e il software per Nintendo 3DS non sono destinati all'uso congiuntamente a modifiche tecniche non autorizzate 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.

Per informazioni sui diritti di proprietà intellettuale relativi al software, incluse le avvertenze inerenti a componenti middleware e di software open source eventualmente impiegati, consulta la versione inglese di questo manuale.

CTR-P-BBPP-00



Questo software supporta **amiibo**.  
Puoi usare gli accessori amiibo™ compatibili toccando con essi il touch screen di una console New Nintendo 3DS/New Nintendo 3DS XL.

I tuoi amiibo non sono solo oggetti da esibire. Puoi usare la tecnologia NFC (near-field communication, ovvero "comunicazione in prossimità") per collegarli a dei software compatibili e usarli nel gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito

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

- ◆ Un amiibo può essere letto da vari software compatibili.
- ◆ Se i dati sul tuo amiibo sono danneggiati e non possono essere recuperati, seleziona  ⇒ Impostazioni amiibo nel menu HOME e ripristina l'amiibo.

Per usare gli amiibo con la console Nintendo 3DS/3DS XL/2DS è necessario un lettore/scrittore NFC per Nintendo 3DS.

## **IMPORTANTE**

Perché la console rilevi l'amiibo, è sufficiente un lieve tocco sul touch screen. Non premere l'amiibo sullo schermo e non farlo passare con forza su di esso.



Picross 3D™: Round 2 è un gioco di logica nel quale devi svelare delle forme nascoste all'interno di blocchi di cubi. Dei numeri colorati ti aiutano a identificare i cubi da eliminare e quelli da colorare di blu o arancione per portare alla luce la forma nascosta.



Seleziona/ Conferma	Tocca l'opzione desiderata
Ruota il blocco	Tocca il touch screen con lo stilo e fallo scorrere nella direzione desiderata
Elimina un cubo	Tocca il cubo tenendo premuto  o 
Colora un cubo di blu (  )	Tocca il cubo tenendo premuto  o 
Colora un cubo di arancione (  )	Tocca il cubo tenendo premuto  o 
Evidenzia un cubo con la matita blu (  )	Tocca il cubo tenendo premuto  o 
Evidenzia un cubo con la matita arancione (  )	Tocca il cubo tenendo premuto  o 

- ◆ Per eliminare, colorare o evidenziare una serie di cubi posti uno dopo l'altro sulla stessa riga o colonna, esegui l'azione desiderata su un primo cubo e poi, tenendo premuto il pulsante corrispondente a tale azione, fai scorrere lo stilo sugli altri cubi

della serie.

- ◆ Alcuni comandi possono essere eseguiti anche con il pad scorrevole. Per consultare o modificare le impostazioni relative ai comandi, accedi al menu delle impostazioni di gioco e seleziona "Comandi".



## 5 Cominciare una partita

La prima volta che giochi, dopo aver toccato il touch screen nello schermo del titolo verrà avviata una sequenza di benvenuto. Nel corso di questa sequenza, ti verrà chiesto di scegliere una tessera di membro e di inserire il tuo nome, dopodiché verranno creati i tuoi dati di salvataggio.

### Nuovo salvataggio

Questo gioco permette di creare tre file di salvataggio diversi. Per cominciare una nuova partita,



tocca una tessera di membro ancora vuota: ti verrà chiesto di inserire il tuo nome e il gioco creerà i tuoi dati di salvataggio. Al termine di questa procedura, non devi fare altro che toccare la tua nuova tessera di membro per cominciare a giocare.

### Continuare una partita

Per continuare una partita, tocca semplicemente la tua tessera di membro. Il numero di timbri



presente sulla tessera corrisponde al numero totale di punti (pag. 8). L'aspetto della tua tessera cambia a mano a mano che soddisfi determinate condizioni.

## Schermo del menu

Dallo schermo del menu è possibile accedere alle seguenti opzioni.



### Puzzle [Puzzles]



Seleziona questa opzione per accedere alla biblioteca del caffè (pag. 7), dalla quale puoi scegliere un libro e affrontare i puzzle in esso contenuti.

### Salvataggio rapido [Quick-Save Data]



Questa opzione appare nello schermo del menu nel caso in cui tu abbia creato dei dati di salvataggio rapido (pag. 6). Toccala per riprendere un puzzle dal punto in cui l'avevi interrotto.

### Impostazioni [Settings]



Questo menu contiene tre sotto menu. Toccale uno per consultare o modificare le impostazioni delle opzioni corrispondenti.

<b>Gioco</b>	In questo sotto menu, puoi attivare o disattivare le funzioni di supporto (l'aiuto e/o la bomba) o cambiare il tipo di sfondo e la musica usati durante la risoluzione dei puzzle.
<b>Comandi</b>	In questo sotto menu, puoi scegliere se preferisci utilizzare i pulsanti o il pad scorrevole per effettuare le varie azioni necessarie alla risoluzione dei puzzle.
<b>Altro</b>	In questo sotto menu, puoi regolare il volume della musica e del suono, modificare il nome che appare sulla tua tessera di membro o eliminare i tuoi dati di salvataggio.



 **Salvare i dati**

I tuoi progressi vengono salvati automaticamente ogni volta che risolvi un puzzle o modifichi le impostazioni.

### Creare dati di salvataggio rapido



Puoi salvare i progressi ottenuti durante la risoluzione di un puzzle e tornare al menu principale. In questo modo, puoi interrompere la partita e riprenderla successivamente. Per creare dei dati di salvataggio rapido, tocca  nello schermo di un puzzle e seleziona "Salvataggio rapido". Per riprendere un puzzle dal punto in cui l'avevi interrotto, seleziona "Salvataggio rapido" nello schermo del menu.

 **Eliminare i dati**

Per eliminare un file di salvataggio specifico, tocca la tessera di membro corrispondente a tale file e seleziona "Impostazioni" nello schermo del menu. In seguito, tocca "Altro", seleziona "Elimina i dati" e segui le istruzioni che compaiono a schermo.

Per eliminare tutti i dati di salvataggio, fai partire il gioco dal menu HOME e tieni premuti  $\text{A}+\text{B}+\text{X}+\text{Y}$  dal momento in cui il logo

Nintendo 3DS scompare fino al momento in cui viene visualizzato lo schermo del titolo.

◆ Fai attenzione prima di eliminare i dati, perché una volta cancellati non potranno più essere recuperati.

- Per evitare la perdita permanente di dati, non spegnere e riavviare la console di continuo e non usare comandi errati intenzionalmente. Durante il salvataggio, non estrarre la scheda di gioco/la scheda SD. Evitare inoltre che sui terminali si accumuli sporco.
- 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.



 Biblioteca del caffè

La biblioteca del caffè ospita una grande varietà di libri, ognuno dei quali contiene numerosi puzzle. Tocca un libro per accedere allo schermo di



selezione dei suoi puzzle. Per passare da uno scaffale all'altro, fai scorrere lo stilo sul touch screen verso sinistra o verso destra oppure tocca una delle piccole icone grigie a forma di freccia situate alle due estremità dello schermo.

I libri con il simbolo di un lucchetto (🔒) non possono essere ancora selezionati: prima bisogna soddisfare determinate condizioni per sbloccarli. Per sapere come sbloccare un libro, toccalo e sullo schermo superiore verrà visualizzata la condizione da soddisfare.

## Sbloccare i puzzle amiibo



Dopo aver risolto un numero sufficiente di puzzle, nella biblioteca del caffè apparirà un nuovo libro con la "a" del logo amiibo.



Tocca questo volume per accedere allo schermo di selezione dei suoi puzzle e in basso troverai un'icona con il logo amiibo per intero. Toccandola, potrai leggere degli amiibo compatibili per sbloccare vari puzzle speciali.

## Selezionare un puzzle

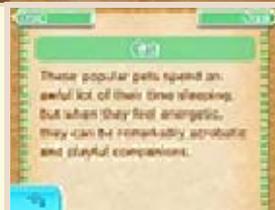
Apri un libro e, nello schermo di selezione dei puzzle (pag.8), seleziona e tocca l'icona del puzzle che vuoi risolvere. Prima di affrontare un puzzle, puoi



impostare il livello di difficoltà che ti è più congeniale toccando l'icona in basso a destra sul touch screen nello schermo di selezione dei puzzle e scegliendo una nuova impostazione (la difficoltà aumenta in base al numero di stelle visualizzate). Svelando le forme nascoste all'interno dei puzzle, otterrai punti e gioielli (pag. 8). Dopo aver risolto tutti i puzzle contenuti in un libro, questo verrà considerato come completato. Tuttavia, è possibile rigiocare qualsiasi puzzle in ogni momento, anche se il libro che lo contiene è già stato completato.

## Accedere alle gallerie

Per ottenere maggiori informazioni su una forma che hai svelato, vai allo schermo di selezione dei puzzle del libro che la contiene

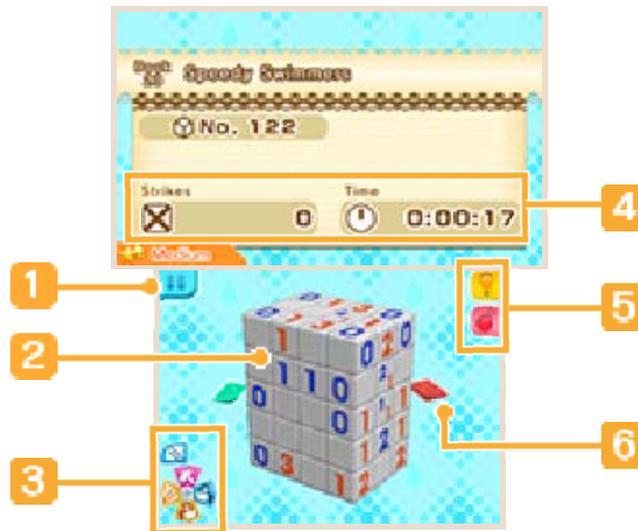


e tocca l'icona  per accedere alla galleria del libro. Ogni volta che una galleria viene aggiunta alla tua collezione o quando è disponibile un nuovo contenuto, il simbolo  apparirà sull'icona della galleria nello schermo di selezione dei puzzle, così come a lato del numero del libro presente sugli scaffali della biblioteca.



## 8 Schermi di gioco

### Schermo del puzzle



#### 1 Icona di pausa

Tocca questa icona per aprire il menu di pausa, da cui puoi ricominciare un puzzle dall'inizio, abbandonarlo per tornare allo schermo di selezione dei puzzle oppure creare dei dati di salvataggio rapido per salvare i progressi ottenuti e riprendere la risoluzione del puzzle successivamente. Se hai effettuato un salvataggio rapido, tocca "Salvataggio rapido" nello schermo del menu per riprendere un puzzle dal punto in cui l'avevi interrotto (pag. 5).

#### 2 Blocchi di cubi

Per ruotare un blocco di cubi, tocca il touch screen con lo stilo e fallo scorrere nella direzione in cui vuoi ruotare il blocco.

#### 3 Guida dei comandi

Queste piccole icone indicano i comandi attualmente assegnati alle varie azioni che permettono di eliminare, colorare o evidenziare dei cubi.

#### 4 Informazioni sul puzzle

Sullo schermo superiore puoi controllare quanti errori hai commesso durante la partita e il tempo trascorso dal momento in cui hai cominciato a risolvere il puzzle. Inoltre, qui è riportato il titolo del libro di cui fa parte il puzzle, il numero del libro e il numero del puzzle.

◆ Per alcuni puzzle, non verrà visualizzato il tempo trascorso, bensì il tempo rimasto per risolvere il puzzle.

#### 5 Icone di supporto

Tocca l'icona  per richiedere un aiuto o l'icona  per attivare la bomba (pag. 9).

#### 6 Cursori (pag. 9)

### Schermo dei risultati

Dopo aver completato un puzzle, verrà visualizzato lo schermo dei risultati, il quale indica il punteggio attuale, il tempo impiegato per risolvere il puzzle, il numero di errori commessi, i punti guadagnati e il gioiello ottenuto come ricompensa per il risultato.



### 1 Punti risoluzione

Qui viene visualizzato il numero di punti assegnato di base per aver semplicemente risolto il puzzle.

### 2 Bonus errori

Meno errori commetti nel risolvere un puzzle e maggiore sarà il numero di punti assegnato per questo bonus.

### 3 Bonus tempo

Meno tempo impieghi per risolvere un puzzle e maggiore sarà il numero di punti assegnato per questo bonus.

### 4 Coefficiente di difficoltà

Più il livello di difficoltà scelto è elevato e maggiore sarà il bonus applicato al coefficiente.

### 5 Gioiello ottenuto e punti totali

Qui viene visualizzato il punteggio totale ottenuto e il gioiello ricevuto come ricompensa. Più punti guadagni risolvendo un puzzle e più prezioso sarà il gioiello ottenuto. I quattro tipi di gioielli disponibili, dal più semplice al più prezioso, sono:



◆ Il punteggio totale viene calcolato

sommando i punti risoluzione, il bonus errori e il bonus tempo e moltiplicando il tutto per il coefficiente di difficoltà.



### Capire i numeri colorati

Ogni puzzle è composto da un blocco di cubi, disposti in righe orizzontali e colonne verticali. Il trucco per svelare la forma nascosta all'interno del blocco consiste nel saper interpretare correttamente i numeri colorati che appaiono all'estremità delle righe e delle colonne di un blocco. Un numero blu indica quanti cubi blu sono nascosti in una riga o in una colonna, mentre un numero arancione indica la quantità nascosta di cubi arancioni.

- ◆ Se vuoi avere maggiori informazioni su come risolvere i puzzle, affronta i libri contrassegnati dai seguenti simboli:



### Numeri normali

I numeri normali indicano che i cubi del colore in questione nascosti in una riga o in una colonna sono collegati tra loro. Un **3**, ad esempio, indica la presenza di tre cubi blu collegati tra loro. Le immagini qui sotto illustrano le due posizioni possibili in cui questi tre

cubi blu possono nascondersi in una riga di quattro cubi di lunghezza.



## Numeri cerchiati



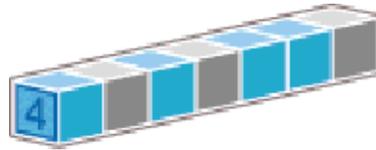
Quando i numeri sono racchiusi in un cerchio, come negli esempi qui sotto, significa che i cubi nascosti in una riga o in una colonna non sono collegati tra loro, bensì distribuiti in due gruppi. Un ③, ad esempio, indica la presenza di tre cubi blu suddivisi in due gruppi. Le immagini qui sotto illustrano le due posizioni possibili in cui questi tre cubi blu possono nascondersi in una riga di quattro cubi di lunghezza.



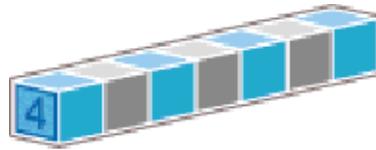
## Numeri inquadriati



Quando i numeri sono racchiusi in un quadrato, come negli esempi qui sotto, significa che i cubi nascosti in una riga o in una colonna non sono collegati tra loro, bensì distribuiti in almeno tre o più gruppi. Un ④, ad esempio, indica la presenza di quattro cubi blu suddivisi in tre o più gruppi. Le immagini qui sotto illustrano due possibili posizioni in cui questi quattro cubi blu possono nascondersi in una riga di sette cubi di lunghezza.



o



## Numeri doppi

I numeri doppi, come negli esempi qui sotto, indicano che la riga o la colonna in questione contiene sia cubi blu che arancioni. Un , ad esempio, indica la presenza di tre cubi blu collegati tra loro e di un cubo arancione. Le immagini qui sotto illustrano le due posizioni possibili in cui questi quattro cubi colorati possono nascondersi in una riga di quattro cubi di lunghezza. Nota: nei numeri doppi, ognuno dei due numeri colorati può anche essere un numero cerchiato o inquadrato.



o



## Cursori

I cursori permettono di visualizzare i cubi situati all'interno di un blocco. Le icone hanno la forma di due diamanti, uno blu e l'altro rosso. Per utilizzare un cursore, tocca con lo stilo una delle due icone e falla scorrere lungo il blocco fino a rivelare lo strato sul quale vuoi lavorare. Per tornare alla visualizzazione originale, fai scorrere l'icona del cursore in senso opposto oppure tocca rapidamente l'icona due volte.



## Bomba

La bomba è una funzione di supporto che consente di eliminare tutti i cubi di una riga o di una colonna contrassegnati da uno . Per attivare la bomba durante la risoluzione di un puzzle, tocca l'icona .



## Aiuto

L'aiuto è una funzione di supporto che consente di ricevere dei consigli quando hai l'impressione di essere in un vicolo cieco. Dopo averla selezionata, il gioco evidenzia una riga o una colonna del blocco per segnalare che al suo interno ci sono dei cubi da eliminare, colorare o evidenziare. Per richiedere un aiuto durante la risoluzione di un puzzle, tocca semplicemente l'icona . Quando hai finito di usufruire del consiglio dato, tocca nuovamente l'icona  per farlo sparire. Puoi utilizzare la funzione dell'aiuto tutte le volte che vuoi.



Per informazioni sui prodotti,  
consulta il sito Nintendo all'indirizzo:  
[www.nintendo.com/countryselector](http://www.nintendo.com/countryselector)

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