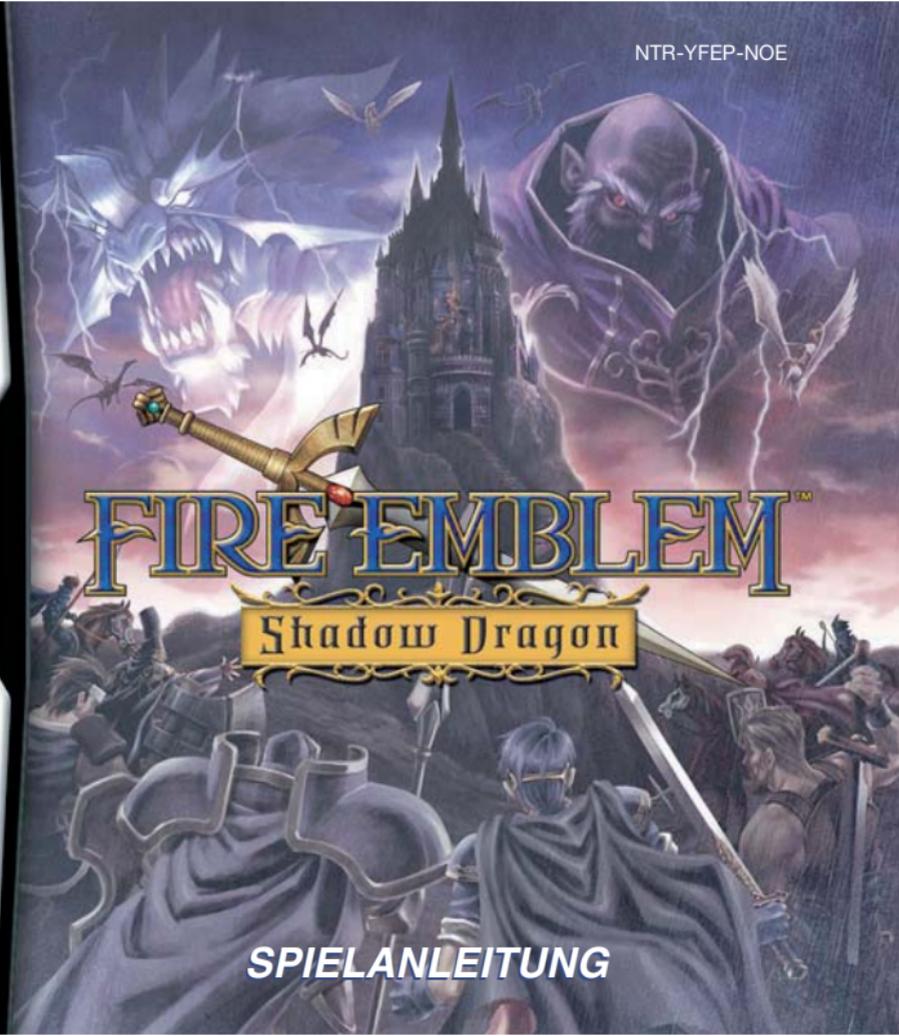


NINTENDO DS™



NTR-YFEP-NOE



FIRE EMBLEM™

Shadow Dragon

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für die FIRE EMBLEM™: SHADOW DRAGON-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS-Systemen.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.



DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.



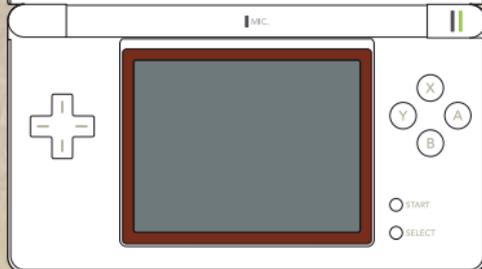
NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

DIESES SPIEL IST FÜR DIE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION AUSGELEGT.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

Oberer Bildschirm



Touchscreen

Bei den Bildschirmabbildungen in dieser Anleitung ist der obere Bildschirm **blau eingerahmt**  und der Touchscreen **braun eingerahmt** .

Inhaltsverzeichnis

Prolog	6
Die Grundsteuerung	8
Vor dem Spiel	10
Speichern der Spieldaten	12
Die Grundregeln	13
Status der Einheiten	16
Das Kommando-Menü	18
Die Kämpfe	20
Das Karten-Menü	22
Kampfvorbereitungen	24
Drahtloser Mehrspielermodus	26
Nintendo Wi-Fi Connection	31
Die Einheiten	36

Prolog

Vor langer Zeit wurde der Kontinent Akanea vom Imperium Doluna erobert und sein Volk unterjocht von Medeus, dem tyrannischen Anführer der Drachen.

Doch dann erhob sich ein einsamer Held aus der Asche des Kontinents, in seinen Händen das göttliche Schwert Falchion.

Anri, ein junger Mann aus der Region Altea, stellte sich der schrecklichen Macht Medeus' und streckte ihn nieder.

Akanea wurde wiederaufgebaut und die Welt genoss ein neues Zeitalter des Friedens.

Marth

Prinz von Altea. Sein gefallenes Königreich liegt im Schatten Dolunas.



Ein Jahrhundert später wurde Medeus wiedergeboren. Er verbündete sich mit Gharnef, einem grausamen König mit unzählbarem Machthunger und einmal mehr drohte die Dunkelheit das Land zu überziehen.

Der berüchtigte General Camus führte die Armeen des finsternen Bündnisses wieder und wieder zum Sieg. Als Nyna, Prinzessin des Heiligen Akaneischen Königreichs, abgesetzt wurde, verblieb nur noch eine Hoffnung.

Es oblag König Cornelius von Altea, dem direkten Nachfahren von Anri dem Großen, Falchion zu ergreifen, in die Schlacht zu reiten und das Schicksal seines Blutes zu erfüllen.

Der einzige Sohn des Königs, Prinz Marth, blieb bei seiner Mutter und Schwester und widmete sich sowohl den Büchern wie dem Schwert...

Shiida

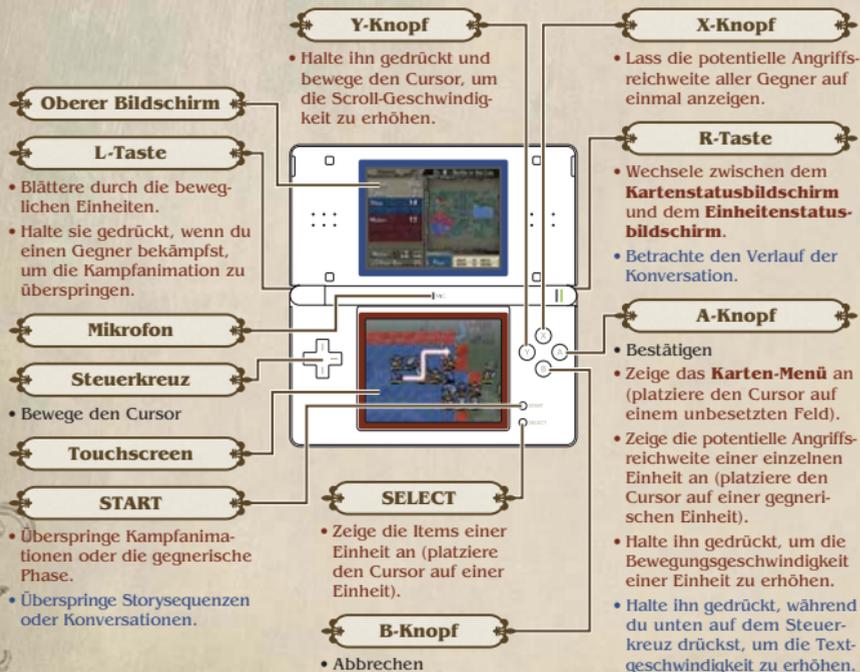
Prinzessin der abgelegenen Inselnation Talys, die Prinz Marth in der Stunde der Not Unterschlupf gewährt.



Die Grundsteuerung

FIRE EMBLEM™: SHADOW DRAGON kann sowohl mit dem Nintendo DS Touchpen als auch mit dem Steuerkreuz sowie den Knöpfen und Tasten gespielt werden. In dieser Anleitung wird erklärt, wie das Spiel mit dem Touchpen gesteuert wird.

Roter Text beschreibt Steuerungsoptionen auf dem **Kartenbildschirm**, blauer Text beschreibt Steuerungsoptionen wie sie in Konversationen verwendet werden und schwarzer Text beschreibt allgemeine Steuerungsmethoden.



- Drücke die L-Taste, die R-Taste, START und SELECT gleichzeitig, um das Spiel zurückzusetzen und zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.
- Wenn du das Nintendo DS™-System während des Spiels schließt, schaltet das System in den energiesparenden **Standby-Modus**, außer wenn du über die Nintendo Wi-Fi Connection oder die drahtlose DS-Datenübertragung verbunden bist. Wenn du das Nintendo DS-System wieder öffnest, wird der **Standby-Modus** beendet und das Spiel wieder aufgenommen.
- Wenn du das Spiel auf einem Nintendo DS (NTR-001) und nicht einem Nintendo DS Lite (USG-001) spielst, findest du weitere Informationen in deiner Nintendo DS Bedienungsanleitung.



Tiki

Eine göttliche Drachenprinzessin, die von dem durchtriebenen Gharnef manipuliert wird.

Vor dem Spiel

Vergewissere dich zunächst, dass dein Nintendo DS-System ausgeschaltet ist, und stecke dann die FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON-Karte in den DS-Kartenschlitz, bis du sie einrasten hörst.

1. Wenn du das System einschaltest, erscheint der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm**. Lies die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und berühre dann den Touchscreen.
2. Berühre im **Nintendo DS-Menübildschirm** die FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON-Schaltfläche, um das Spiel zu starten.

HINWEIS: Wenn du dein Nintendo DS-System im **Auto-Modus** betreibst, werden die beiden oben beschriebenen Schritte übersprungen. Bitte lies die Anleitung deines Nintendo DS-Systems für weitere Informationen.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS-Systems übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS-Systems ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.



Beim ersten Spielen

Wenn du FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON zum ersten Mal spielst, wähle **NEUES SPIEL** im **Hauptmenü**, um den **Schwierigkeitsgrad-Bildschirm** aufzurufen. Hier kannst du zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen: **NORMAL** oder **SCHWER**. Wenn du zum ersten Mal ein Spiel der Fire Emblem-Serie spielst, empfehlen wir dir den Schwierigkeitsgrad **NORMAL**.



Der Menübildschirm

Wenn Speicherdaten für FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON vorliegen, werden die folgenden Optionen angezeigt:

FORTSETZEN	Du kannst entweder von einer Kapitel-Speicherdatei oder einem Speicherpunkt auf der Karte fortfahren. Wechsle zwischen dem Kapitelspeicherdateien-Bildschirm und dem Kartenspeicherpunkte-Bildschirm , indem du ENTER drückst.
VOM AUSSETZPUNKT	Wenn du AUSS. während einer Schlacht gewählt hast, dann wähle VOM AUSS.-PUNKT , um das unterbrochene Spiel von diesem Punkt aus fortzusetzen.
NEUES SPIEL	Ein neues Spiel beginnen.
DATEI KOPIEREN	Ein Spiel auf einen anderen Speicherplatz kopieren.
DATEI LÖSCHEN	Eine Speicherdatei löschen.
EXTRAS	Hier kannst du ALLE DATEN LÖSCHEN , eine drahtlose Verbindung über die drahtlose DS-Datenübertragung einrichten oder über die Nintendo Wi-Fi Connection spielen. Nachdem du das Spiel durchgespielt hast, kannst du dir hier außerdem verschiedenes Bonusmaterial anschauen. HINWEIS: Einmal gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden. Sei also vorsichtig!

Speichern der Spieldaten

Es gibt drei Möglichkeiten, das Spiel zu speichern.

Kapitelspeicherdateien

Kapitelspeicherdateien werden erstellt, wenn du nach dem erfolgreichen Abschluss eines Kapitels speicherst oder **SPEICHERN** im **Kampfvorbereitungsbildschirm** wählst. Wähle **FORTSETZEN** im **Hauptmenü**, um das Spiel wiederaufzunehmen.

Kartenspeicherpunkte

Erstelle eine Kartenspeicherpunktdatei, indem du eine Einheit während der Schlacht auf einen leuchtenden Kartenspeicherpunkt bewegst und **SICHERN** auswählst. Wähle **FORTSETZEN** im **Hauptmenü**, um das Spiel wiederaufzunehmen.



Kartenspeicherpunkt

Jeder Speicherpunkt kann nur einmal aktiviert werden, bevor er verschwindet.

Aussetzpunkt

Wähle **AUSS.** im **Karten-Menü**, um deinen Fortschritt provisorisch zu speichern und das Spiel zu beenden. Wähle **VOM AUSS.-PUNKT** im **Hauptmenü**, um das Spiel wieder aufzunehmen.

HINWEIS: Der Aussetzpunkt wird beim Fortsetzen gelöscht. Du kannst nicht immer wieder von diesem Punkt aus beginnen.

Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, wähle **FORTSETZEN** oder **VOM AUSS.-PUNKT** im **Hauptmenü**.

HINWEIS: Du kannst bis zu drei Kapitelspeicherdateien, zwei Kartenspeicherpunkte, aber nur einen Aussetzpunkt haben.

Die Grundregeln

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON ist ein taktisches Fantasy-Rollenspiel in einer riesigen detailreichen Welt. Führe deine Einheiten im Kampf an, um die gestellten Ziele zu erreichen und den Sieg zu erringen.

Der Spielfluss

Das Spiel ist unterteilt in Kapitel. Jedes Kapitel beginnt mit einer einführenden Storysequenz, gefolgt von dem **Kampfvorbereitungsbildschirm** und schließlich dem Kampf selbst. Erfülle die Siegbedingung, um zum nächsten Kapitel fortzuschreiten.

HINWEIS: Die Kampfvorbereitungen sind ab Kapitel 4 verfügbar.

Kartenbildschirm

Der **Kartenbildschirm** zeigt das Kampfareal an. Berühre den Rand des Bildschirms mit dem Touchpen und halte ihn in der Position, um in diese Richtung zu scrollen.



Züge

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON ist ein rundenbasiertes Spiel. Das Spiel wechselt zwischen der Spielerphase, in der du deine Einheiten ziehen kannst, und der gegnerischen Phase, in der die gegnerischen Einheiten ihre Züge ausführen. Wenn alle gegnerischen Einheiten ihren Zug beendet haben, endet die Runde.

Einheiten

Die Figuren, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, nennt man Einheiten. Die blauen Einheiten gehören zu deiner Armee und die roten zu der des Gegners. Wenn eine Einheit ihre Aktion beendet hat, wird sie grau und kann keine weiteren Aktionen in dieser Runde mehr ausführen.

HINWEIS: Der Balken unter jeder Einheit repräsentiert die Gesundheit der Einheit, genannt Kraftpunkte (KP).



Verlieren einer Einheit und Game Over

Wenn die KP einer Einheit durch gegnerische Angriffe auf null sinken, ist diese Einheit verloren. Sei vorsichtig: Verlorene Einheiten können nicht wiederbelebt werden. Wenn Marth's KP auf null sinken, dann heißt es Game Over.

Einheiten rekrutieren

Es gibt gegnerische Einheiten, die sich womöglich deiner Sache anschließen, wenn du mit ihnen redest. Stelle bestimmte Einheiten neben sie und wähle REDEN (S. 19) im **Kommando-Menü**.

KP wiederherstellen

Es gibt drei Wege, die KP einer Einheit während eines Kapitels wiederherzustellen:

- Verwendung des Items Heilmittel.
 - Starten der Spielerphase auf einem bestimmten Feld.
 - Einsatz von Heilstäben, die von manchen Einheiten geführt werden.
- Außerdem werden die KP aller Einheiten nach Beendigung eines Kapitels komplett wiederhergestellt.

Einheiten kontrollieren

Folge diesen Anweisungen, um deine Einheiten zu bewegen und den Gegner anzugreifen.

1. Wähle eine Einheit, indem du sie mit dem Touchpen berührst. Der Bewegungsbereich der Einheit wird in blau angezeigt. Wähle ein Feld innerhalb des blauen Bereichs und die Einheit bewegt sich dorthin. Du kannst auch den Touchpen über den Bildschirm führen, um einen bestimmten Pfad festzulegen, dem die Einheit dann folgt. Wenn die Einheit an Ort und Stelle bleiben soll, berühre das Feld, auf dem sie steht. Der rote Bereich repräsentiert die potenzielle Angriffsreichweite der Einheit.



HINWEIS: Der Bewegungsbereich wird von der Klasse der Einheit (S. 36) und dem Gelände beeinflusst.

2. Wenn sich die Einheit zu dem gewählten Feld bewegt hat, wird das **Kommando-Menü** angezeigt. Wähle die auszuführende Aktion. Wenn eine Einheit ihre Aktion beendet hat, wird sie in grau angezeigt und kann bis zur nächsten Spielerphase nicht mehr ziehen.



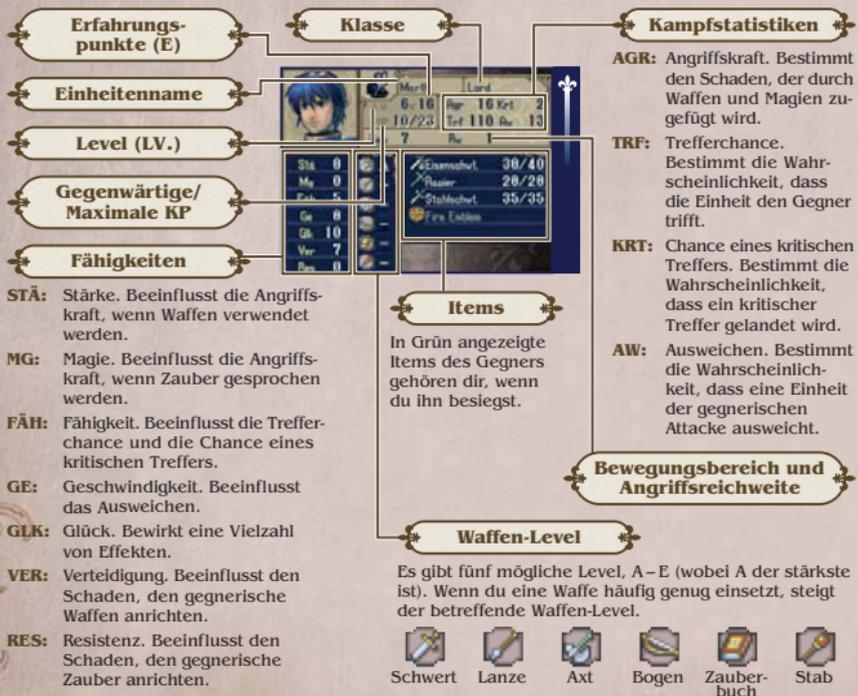
HINWEIS: Berühre eine gegnerische Einheit innerhalb des blauen oder roten Bereichs, um sofort den Kampf mit dieser Einheit zu beginnen.

3. Sobald du allen deinen Einheiten Anweisungen gegeben hast, endet die Spielerphase. Wenn du die Spielerphase beenden willst, ohne mit allen Einheiten zu ziehen, wähle ENDE im **Karten-Menü**.

Status der Einheiten

Indem du **R** berührst, schaltest du den oberen Bildschirm auf den **Einheitenstatusbildschirm** um. Damit kannst du sowohl den Status deiner eigenen Einheiten wie auch den des Gegners überprüfen.

Der Einheitenstatusbildschirm



- STÄ**: Stärke. Beeinflusst die Angriffskraft, wenn Waffen verwendet werden.
- MG**: Magie. Beeinflusst die Angriffskraft, wenn Zauber gesprochen werden.
- FÄH**: Fähigkeit. Beeinflusst die Trefferchance und die Chance eines kritischen Treffers.
- GE**: Geschwindigkeit. Beeinflusst das Ausweichen.
- GLK**: Glück. Bewirkt eine Vielzahl von Effekten.
- VER**: Verteidigung. Beeinflusst den Schaden, den gegnerische Waffen anrichten.
- RES**: Resistenz. Beeinflusst den Schaden, den gegnerische Zauber anrichten.

Klassen

Die Klasse einer Einheit bestimmt, welche Waffen sie verwenden kann sowie ihre kämpferischen Stärken und Schwächen. Auf S. 36 findest du eine Auflistung der verschiedenen Klassen.

Neue Klasse

Die meisten Einheiten können zu einer stärkeren Klasse aufsteigen, wenn sie ein Item namens Meistersiegel verwenden, nachdem sie Level 10 oder höher erreicht haben.
HINWEIS: Das Meistersiegel wird im Laufe des Spiels verfügbar.

Klassenwechsel

Sobald der **Kampfvorbereitungsbildschirm** anwählbar ist, kannst du die Klassen der meisten Einheiten verändern. Dies nennt man Klassenwechsel. Jede Einheit kann in eine Reihe anderer Klassen wechseln. Auf demselben Wege kann eine Einheit auch wieder in ihre alte Klasse zurückwechseln. Wenn eine Einheit zu einer alten Klasse zurückwechselt, behält sie die Waffen-Level für die Waffen dieser Klasse.



Gegenwärtige/Maximale Zahl

Du kannst von jeder Klasse nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten haben.

Erfahrung sammeln und aufsteigen

Wenn eine Einheit 100 Erfahrungspunkte erreicht, steigt sie einen Level auf. Du kannst Erfahrung beispielsweise durch Zufügen von Schaden oder Verwenden eines Stabes (S. 18) erhalten. Gewinnst du einen Kampf in der Arena (S. 19), verschafft dir das ebenfalls Erfahrungspunkte.

Das Kommando-Menü

Nachdem sich eine Einheit bewegt hat, wird das **Kommando-Menü** angezeigt. Wähle ein Kommando für die Einheit mit dem Touchpen.

Kommandos

Die verfügbaren Kommandos variieren je nach Klasse der Einheit und Umstand. Für mehr Informationen zu den einzelnen Kommandos wähle MANUAL (S. 22) im **Karten-Menü**.

Die Standardkommandos

ANGRIFF	Wähle dieses Kommando, um einen Gegner anzugreifen (S. 20). Es gibt drei Arten von Angriffen, die von der Waffenart abhängen: Direkter Angriff, bei dem Schwerter, Lanzen und Äxte verwendet werden. Indirekter Angriff, bei dem Bögen und einige Spezialwaffen verwendet werden. Und der magische Angriff, bei dem Zauberbücher verwendet werden. Jede Angriffsart hat eine unterschiedliche Reichweite.
STAB	Es gibt viele verschiedene Arten von Stäben mit unterschiedlichen Funktionen und Effekten. Sie dienen nicht dem Kampf sondern stellen KP wieder her oder teleportieren Einheiten zu anderen Orten auf der Karte. Die Reichweite des Stabes wird in grün angezeigt.
ITEMS	Rüste Items aus, verwende sie oder wirf sie weg. Grau eingefärbte Items können nicht verwendet werden.
TAUSCH	Tausche ein Item mit einer benachbarten Einheit.
WARTEN	Beende den Zug einer Einheit für diese Runde.

Besondere Kommandos

REDEN	Diese Option erscheint manchmal, wenn Einheiten nebeneinander stehen. Abhängig von der Situation können sich dir zusätzliche Einheiten anschließen oder du erhältst wertvolle Informationen.
BESUCH	Das Besuchen von Häusern und Dörfern kann zu unerwarteten Ergebnissen führen. Nur Marth kann Dörfer besuchen.
ARSENAL und HÄNDLER	Besuche Arsenale und Händler, um Items zu kaufen und zu verkaufen. Wenn deine Einheit keine weiteren Items mehr tragen kann, wird das Item automatisch an den Vorrat gesandt.
ARENA	Kämpfe in der Arena, um Geld und Erfahrungspunkte zu erlangen. Aber vergiss nicht, dass du etwas Geld für den Einsatz brauchst. Jede Einheit, die in der Arena besiegt wird, ist für immer verloren (S. 14).
TÜR, TRUHE und BRÜCKE	Wenn sich der entsprechende Schlüssel in deinem Besitz befindet, kannst du Türen und Truhen öffnen sowie Hängebrücken herunterlassen. Diebe können das auch ohne Schlüssel.
BESETZEN	Wähle dieses Kommando, wenn Marth auf einem leuchtenden, gelben Feld steht, um den Kampf abzuschließen und zum nächsten Kapitel überzugehen.
	 <p>Besetzpunkt</p>
VORRAT	Marth oder Einheiten, die neben ihm stehen, können auf den Vorrat zugreifen, um Items abzugeben oder abzuholen. Du kannst auch auf den Vorrat zugreifen, indem du INVENTAR im Kampfvorbereitungsbildschirm (S. 24) auswählst. HINWEIS: Der Vorrat ist ab Kapitel 1 verfügbar.
SICHERN	Wenn du auf einem Speicherpunkt stehst, kannst du eine Kartenspeicherpunktdatei anlegen (S. 12), um deinen Fortschritt zu speichern.

Die Kämpfe

Durch Wählen von ANGRIFF im **Kommando-Menü** verwickelst du den Gegner in einen Kampf wie unten beschrieben. Bringe die KP der gegnerischen Einheit auf null, um sie zu besiegen.

1. Wähle deine Waffe

Nachdem du ANGRIFF gewählt hast, erscheint ein Item-Menü (siehe unten). Berühre die gewünschte Waffe, um sie auszuwählen.



Items
Auswählbare Items erscheinen in Weiß. Ein  erscheint neben der derzeitig ausgerüsteten Waffe.

Haltbarkeit

Das Waffen-Dreieck

Kampfstatistik der angreifenden Einheit

Waffen-Statistik

Maximale Zahl der Verwendungen

Mit jedem Gebrauch nimmt die Haltbarkeit der Waffe ab. Wenn sie auf null gesunken ist, geht die Waffe kaputt und kann nicht mehr verwendet werden. Vermeide dies, indem du identische Items fusionierst. Wähle **INVENTAR** im **Kampfvorbereitungsbildschirm**, bestimme eine Einheit und wähle dann **FUSION** (S. 25).

2. Die Kampfprognose

Wenn du eine Waffe auswählst, erscheint ein Fenster wie das unten angezeigte. Hier kannst du die jeweiligen Informationen für die angreifende Einheit und die der verteidigenden Einheit sehen.



Gegenwärtiges Gelände

Schaden (KFT)
Zeigt an, wie viel Schaden die Einheit anrichten wird. Wenn Bonus-Schaden erzielt wird, blinkt die Zahl grün.

Das Waffen-Dreieck
Einige Waffen sind schwach oder stark gegen andere Waffen. Dies wird angezeigt durch  und .

Waffe wechseln
Berühre , um die Waffe zu wechseln.

Doppelattacke
Zeigt an, ob die Einheit zweimal angreifen kann.

3. Angriff

Beginnend mit dem Angreifer, führt jede Einheit einen Angriff aus. Manchmal ist es möglich, dass eine Einheit zweimal angreift. Wenn beide Einheiten ihren Angriff ausgeführt haben, endet der Kampf.

KP-Leiste



Das Karten-Menü

Wähle  mit dem Touchpen, um das **Karten-Menü** anzuzeigen. Mach dich mit diesem Menü vertraut, denn sein Verständnis ist unerlässlich für das Voranschreiten im Spiel.

Karten-Menü-Optionen

Das **Karten-Menü** birgt viele wichtige Funktionen und erlaubt dir, auf wichtige Informationen zuzugreifen und die Spieleinstellungen anzupassen.



EINHEITEN

Informationen über die Einheit, die du gegenwärtig befehligst. Die Daten können nach NAME, ERFAHRUNG oder WAFFE sortiert werden. Durch Wählen von NAME werden die Einheiten in der Reihenfolge ihres Beitritts zu deiner Armee sortiert.

MANUAL

Schau dir die Grundlagen des Spiels und Informationen über das Bewegen, Angreifen, etc. noch einmal an.

OPTIONEN

Spieleinstellungen.

AUSS.

Erstelle einen Aussetzpunkt (S. 12).

ENDE

Beende die Spielerphase (S. 14).

Ogma

Ein Söldner, der für das Königreich Talys arbeitet. Treuer Beschützer von Prinzessin Shiida.



Kartenstatusbildschirm

Durch Berühren von  schaltet der obere Bildschirm zwischen dem **Kartenstatusbildschirm** und dem **Einheitenstatusbildschirm** um. Der **Kartenstatusbildschirm** zeigt Informationen über die Siegbedingung an und verschafft dir eine Übersicht über das gesamte Schlachtfeld.

Minikarte

Siegbedingung und Rundenummer

Verbündete Einheiten (blau) und gegnerische Einheiten (rot)

Status (S. 16) der zuletzt angewählten Einheit

Geländetypus und Effekte



Nabarl

Ein bewandertes Schwertkämpfer, der zur Zeit von einer Bande Bergbanditen als Leibwache beschäftigt wird.



Kampfvorbereitungen

Ab Kapitel 4 kannst du dich vor jeder Schlacht vorbereiten. Mach dich für die folgende Schlacht bereit, indem du Waffen kaufst, die Klassen der Einheiten wechselst und dir ein Bild vom Schlachtfeld machst.

Kampfvorbereitungsmenüs

Die folgenden Optionen werden angezeigt:

TRUPPEN	Wähle die Einheiten, die du ausschicken willst.
KARTE	Wirf einen Blick auf das Schlachtfeld und sieh dir den Status von Einheiten, Geländebeschaffenheit und die Platzierung der Gegner an. Um die Platzierung zweier deiner Einheiten zu tauschen, verwende den Touchpen, um eine Einheit auszuwählen, und berühre dann die Einheit, mit der sie den Platz tauschen soll. Marths Position kann nicht verändert werden.
INVENTAR	Organisiere die Items im Besitz deiner Einheiten und vertelle sie um.
KLASSENW.	Ändere die Klasse einer Einheit. Wähle die Einheit, die die Klasse wechseln soll und scrolle mit   durch die verfügbaren Optionen. Berühre  , um die Klasse der Einheit zu wechseln (S. 17).
ARSENAL	Kaufe, verkaufe und schmiede Waffen, Stäbe, etc.
OPTIONEN	Nimm Spieleinstellungen vor.
SPEICHERN	Erstelle eine Kapitelspeicherdatei (S. 12) oder überschreibe eine bereits bestehende.
KÄMPFEN	Beende die Kampfvorbereitungen und gehe zur Karte.

Der Inventar-Bildschirm

Wähle INVENTAR im **Kampfvorbereitungsbildschirm** und wähle eine Einheit, um die folgenden Optionen anzuzeigen:

TAUSCH	Wähle einen Tauschpartner und die Items, die ihren Besitzer wechseln sollen.
ITEMS	Rüste Items aus, verwende sie oder wirf sie weg.
VORRAT	Gib Items an den Vorrat ab oder hole in der Vergangenheit abgelegte Items wieder ab.
LISTE	Sieh dir alle Items an, die du besitzt. Berühre ein Symbol, um die Items von diesem Typus anzusehen. Wähle ein Item, um den Tauschbildschirm zwischen dem Besitzer des Items und der gegenwärtig ausgewählten Figur zu öffnen.
FUSION	Fusionierst du zwei identische Items, kannst du die Haltbarkeit erhöhen, indem du deren verbleibende Einsatzhäufigkeiten kombinierst (S. 20). Wähle ein Item und dann das zu fusionierende Item. Du kannst die Anzahl der Verwendungen nicht über das Maximum hinaus erhöhen.
EINLGRN	Gib alle Items der ausgewählten Einheit an den Vorrat ab.

Schmieden

Indem du SCHMIED im **Arsenalbildschirm** wählst, kannst du Gold verwenden, um deine Waffen zu stärken oder ihnen andere Namen zu geben. Wähle die Einheit und die Waffe, die geschmiedet werden soll, passe die Werte mit   an und wähle O.K. Dann kannst du deine verbesserte Waffe umbenennen: Berühre die Buchstaben auf dem Bildschirm und wähle FERTIG, wenn du soweit bist. Du kannst die Schmiede nur einmal pro Kampfvorbereitung besuchen.



Drahtloser Mehrspielermodus

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON erlaubt zwei Spielern drahtlos gegeneinander zu spielen. Wähle dazu EXTRAS im **Hauptmenü**, um den **Extras-Bildschirm** aufzurufen und dann DRAHTLOS. Es erscheinen zwei Optionen.

HINWEIS: Bevor du die Verbindung herstellst, lies bitte auf Seite 29 nach, wie man die drahtlose DS-Datenübertragung verwendet.

Drahtlose Schlacht

Kämpfe mit deinen eigenen Einheiten gegen einen Freund.

Drahtlose Schlacht-Menü

TRUPPEN

Erstelle eine Truppe von Einheiten, die du in den Kampf schicken willst. Wähle NEU und einen leeren Platz, um den **Kapitelspeicherdateien-Bildschirm** aufzurufen. Lädt du Kapitelspeicherdateien, kannst du eine Truppe aus allen Einheiten bilden, die du zu dieser Zeit unter deinem Kommando hattest. Stelle deine Einheiten zusammen, indem du TRUPPEN wählst. Berühre danach entweder , um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren, oder , um eine Karte und einen Namen für dein Team auszuwählen.

Wenn du eine drahtlose Schlacht gewinnst, erhältst du zur Belohnung eine Karte. Karten verbessern die Fähigkeiten einer Einheit und können ausgerüstet werden, indem du KARTE im **Truppenmenü** auswählst.

KAMPFDATEN

Schau dir Informationen an, wie du dich in den letzten 20 drahtlosen Schlachten geschlagen hast.

ÜBEN

Spiele ein Spiegel-Match, um dich mit den Regeln der drahtlosen Schlacht vertraut zu machen.

DRAHTLOS

Verbinde dich drahtlos, um mit einem anderen Spieler zu kämpfen.

Einrichten der drahtlosen Schlachten

1. Wähle die Truppe, die du aussenden willst. Du kannst Truppen erstellen, indem du TRUPPEN im **Drahtlose Schlacht-Menü** auswählst.
2. Wähle SPIEL ERSTELLEN und warte auf deinen Gegner. Um dem Spiel eines anderen Spielers beizutreten, berühre den Namen seines Teams.
3. Wenn jemand deinem Spiel beitrifft, berühre .
4. Bestimme die Regeln des Spiels und berühre , um die Schlacht zu beginnen.

Leiheinheiten

Du kannst Einheiten von einem anderen Spieler leihen und sie im **Einspieler-Modus** verwenden. Diese nennt man Leiheinheiten. Leiheinheiten werden deiner Armee hinzugefügt und ersetzen die Einheiten vom selben Namen, die du bereits besitzt. Sie sind hilfreich, wenn du im Kampf unterlegen bist und stärkere Einheiten brauchst.



Über Leiheinheiten

- Du kannst bis zu 10 Einheiten leihen.
- Du kannst nur Einheiten verleihen, die in deiner Speicherdatei vorhanden sind. Du kannst nur eine Leiheinheit pro Speicherdatei verwenden.
- Du kannst jede Einheit leihen, die du willst, aber nur wenn eine Figur mit demselben Namen bereits in deiner Speicherdatei vorhanden ist.
- Die Verbesserungen der Fähigkeiten der Leiheinheit während des Leihprozesses übertragen sich nicht auf die Originaleinheit.

- Die Originaleinheit und die Leiheinheit können nicht gleichzeitig ausgesandt werden.
- Wenn eine Leiheinheit in der Schlacht verloren wird, geht auch die Originaleinheit verloren, also sei vorsichtig!
- Wenn du einem anderen Spieler Einheiten leihst, bleiben diese Einheiten in deinem Spiel erhalten.
- Der Name einer Leiheinheit im **Einheitenstatusbildschirm** (S. 16) wird in blau angezeigt.

Einrichten von Leiheinheiten

1. Wähle VERBINDEN im **Leiheinheitenbildschirm**, dann wähle SPIEL ERSTELLEN. Um dem Spiel eines anderen Spielers beizutreten, berühre den Namen des Teams dieses Spielers.
2. Wähle eine Speicherdatei und die Einheiten, die du senden willst, dann bestätige, indem du  auswählst.
3. Wähle die Einheiten, die du von dem anderen Spieler erhalten willst und bewege sie zu der Liste rechts. Wenn du fertig bist, berühre .
4. Um deine Leiheinheiten zu verwenden, wähle LEIHEINHEITEN im **Leiheinheitenbildschirm**, dann die Speicherdatei und die Einheiten, die du verwenden willst.

HINWEIS: Um eine Leiheinheit wieder loszuwerden, wähle LEIHEINHEITEN im **Leiheinheitenbildschirm**, dann die entsprechende Speicherdatei und dann ENTLASSEN.

Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS-System her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System Eines pro Spieler
FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON DS-Karte Eine pro Spieler

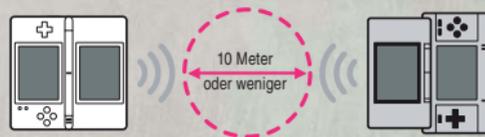
Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der MANUELLE MODUS aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 26.

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.



Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.



Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.

Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.

Nintendo Wi-Fi Connection

Indem du NINTENDO WFC im **Extras-Bildschirm** auswählst, kannst du über eine Internetverbindung kämpfen und Einheiten tauschen.

Via Nintendo Wi-Fi Connection können mehrere FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON-Besitzer selbst über große Entfernungen mittels des Internets gegeneinander antreten.

- Um Nintendo DS-Spiele über das Internet zu spielen, musst du zunächst die Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) auf deinem Nintendo DS-System einrichten. Um nähere Informationen zur Nintendo WFC zu erhalten, lies bitte in der Bedienungsanleitung, die diesem Spiel beigelegt wurde, nach.
- Um das Setup der Nintendo WFC abzuschließen, benötigst du einen drahtlosen Internet-Zugang (z. B. einen drahtlosen Router) und eine aktive Breitband-Internetverbindung.
- Solltest du lediglich über einen PC mit verkabeltem Internet-Zugang verfügen, benötigst du den Nintendo Wi-Fi USB Connector (separat erhältlich). Nähere Informationen erhältst du in der Nintendo WFC-Bedienungsanleitung.
- Spielpartien, die über die Nintendo Wi-Fi Connection erfolgen, haben einen höheren Energieverbrauch als gewöhnliche Spielpartien. Verwende das Netzteil, wenn du einem unerwarteten Ausfall der Energieversorgung bei Nutzung der Nintendo Wi-Fi Connection vorbeugen möchtest.
- Du kannst Nintendo WFC-kompatible Spiele auch an ausgewählten Internet HotSpots spielen, ohne weitere Einstellungen vorzunehmen.
- Die Nutzungsbedingungen, welche für das Spiel über Nintendo Wi-Fi Connection gelten, sind in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nachzulesen oder im Internet unter support.nintendo.com abrufbar.

Um nähere Informationen zur Nintendo WFC, den Einstellungen im Nintendo DS-System oder eine Liste mit Internet HotSpots zu erhalten, besuche bitte support.nintendo.com

Verbindungsfehler

Wenn die Verbindung während des Spiels unterbrochen wird, wirst du getrennt. Wenn du eine Nachricht wie die rechts siehst, stelle bitte eine neue Verbindung her.



Wi-Fi Schlacht

Du kannst gegen andere Spieler kämpfen, selbst wenn ihr weit voneinander entfernt seid. Außer den folgenden Optionen sind die grundlegenden Regeln und Menü-Optionen dieselben wie in der Drahtlosen Schlacht (S. 26).

BELIE. GEGNER	Spiele gegen einen beliebigen Gegner über die Nintendo Wi-Fi Connection.
MIT FREUND	Spiele gegen jemanden aus deiner Freundesliste (S. 34).

- Wenn du über die Nintendo Wi-Fi Connection spielst, wird dein Spielname und Truppenname für eine große Zahl an Spielern sichtbar. Gib niemals persönliche Informationen von dir oder jemand anderem preis oder verwende Ausdrücke, die andere Nutzer als beleidigend empfinden könnten.
- Dein Spielname ist derselbe wie dein Nintendo DS Benutzername.

Wie man MicChat verwendet

Nachdem du MIT FREUND im **Wi-Fi Schlacht-Menü** ausgewählt hast, kannst du MicChat aktivieren, indem du MICCHAT VERWENDEN auswählst. Halte die L-Taste gedrückt, um zu sprechen.

MicChat Symbol

- Während du die L-Taste gedrückt hältst, wandelt sich dieses Symbol zu , um anzuzeigen, dass du MicChat verwenden kannst.
-  MicChat ist abgeschaltet.



- Bitte verwende während des MicChats keine Ausdrücke, die andere Nutzer als beleidigend empfinden könnten.
- Du solltest keine persönlichen Informationen, wie deinen Nachnamen, deine Telefonnummer, dein Alter oder deine Adresse bzw. E-Mail-Adresse weitergeben, wenn du mit anderen kommunizierst.

Leiheinheiten

Du kannst Leiheinheiten mit Spielern aus deiner Freundesliste austauschen. Die Vorgehensweise beim Leihen von Einheiten ist auf Seite 27 beschrieben. Es ist auch möglich, mit der Nintendo Wi-Fi Connection Leiheinheiten auf einen zentralen Server hoch- und herunterzuladen.

HOCHLADEN	Füge dem Server Einheiten hinzu. Die Vorgehensweise ist dieselbe, wie wenn du einem Freund Einheiten über die Drahtlose DS-Datenübertragung leihst.
RUNTERLADEN	Leihe Einheiten, die auf den Server hochgeladen wurden. Die Vorgehensweise ist dieselbe, wie wenn du Einheiten von einem Freund ausleihst.

Registriere Freunde

Füge deiner Freundesliste Spieler hinzu. Dies ermöglicht es euch, gegeneinander anzutreten, indem ihr MIT FREUND im **Wi-Fi Schlacht-Menü** (S. 32) auswählt. Dein eigener Freundescode wird auf dem oberen Bildschirm angezeigt.

REGIS.

Du kannst bis zu 64 Freunde registrieren. Berühre die Zahlen auf dem Ziffernblatt mit dem Touchpen, um einen Freundescode einzugeben. Wenn du den Code vollständig eingegeben hast, berühre **O.K.**, um zu bestätigen.

EDIT.

Wenn du einen Freundescode falsch eingegeben hast, kannst du ihn hier editieren.

LÖSCH.

Lösche einen registrierten Freundescode.

- Dein Freundescode ist eine 12-stellige Zahl, die dir automatisch zugeteilt wird, wenn du das erste Mal eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection herstellst.
- Spieler, mit denen du über die Drahtlose Schlacht gespielt hast, werden automatisch zu deiner Freundesliste hinzugefügt.

Online-Shop

Du kannst Waffen und Items im Online-Arsenal kaufen und verkaufen. Nachdem du ONLINE-SHOP ausgewählt hast, wähle eine Speicherdatei, mit der du Waffen oder Items kaufen oder verkaufen willst und wähle dann entweder KAUFEN oder VERKAUFEN. Der Online-Shop wird täglich aktualisiert, also schau öfter mal vorbei, um zu sehen, welche Waffen und Items angeboten werden.

HINWEIS: Waffen und Items werden mit der Währung aus dem Spiel bezahlt.



Microfontest

Teste das Mikrofon, das für den MicChat im Spiel verwendet wird (S. 33). Teste die Empfindlichkeit und die Lautstärke des Mikrofons, indem du klar und deutlich hinein sprichst.



Mikrofonstatus

Mikrofonstatusinfo



Minerva

Prinzessin von Medon, einem Königreich, das sich mit dem tyrannischen Imperium Doluna verbündet hat.

Die Einheiten

Die verwendbaren Waffentypen und Art der Bewegung variieren je nach Klasse der Einheit. Die folgende Übersicht soll dir helfen, das Beste aus deinen Truppen herauszuholen.

 <p>Lord Marth, Prinz von Altea und zentrale Figur in unserer Geschichte.</p>	 <p>Ritter Schwer gepanzerte Ritter. Überlegene Verteidigung, aber langsam und unbeweglich.</p>
 <p>Pegasus-Ritter Fliegende Ritter, die auf ihren Pegasus-Rössern in den Himmel steigen. Resistent gegen Magie. Schwach gegen Bögen.</p>	 <p>General Erfahrene Ritter, die Bögen und Lanzen führen und immense Stärke und Verteidigung aufweisen.</p>
 <p>Wyvern-Ritter Erfahrene Pegasus-Ritter, die Lanzen und Äxte führen. Überraschende Beweglichkeit.</p>	 <p>Schütze Einheiten, die mit Bögen kämpfen. Können einen direkten Angriff nicht kontern.</p>
 <p>Kavaliere Berittene Krieger mit überlegener Beweglichkeit. Kämpfen mit Schwertern und Lanzen.</p>	 <p>Scharfschütze Erfahrene Schützen, deren Pfeile sicherer treffen als die jeder anderen Klasse.</p>
 <p>Rittmeister Erfahrene Kavaliere mit überlegenen Fähigkeiten in allen Bereichen.</p>	 <p>Söldner Professionelle Soldaten mit überlegenen Fähigkeiten, die für Geld kämpfen.</p>

 <p>Held Erfahrene Söldner und Meister des Schwertes, die viele kritische Treffer landen.</p>
 <p>Myrmidone Schnelle und geschickte Krieger, die sich auf die Klinge spezialisiert haben. Sie landen häufig kritische Treffer.</p>
 <p>Schwertmeister Erfahrene Myrmidonen, die mit kritischen Treffern schnell wie der Blitz zuschlagen.</p>
 <p>Kämpfer Axt schwingende Stammesmitglieder aus entlegenen Ländern. Stark, aber schwache Defensive.</p>
 <p>Krieger Erfahrene Kämpfer mit unerreichter Stärke und Ausdauer.</p>
 <p>Jäger Flinke Bogenschützen, die besonders in der Wildnis glänzen. Nicht gut geschützt, aber stark.</p>
 <p>Reiter Erfahrene Jäger, die mit Schwertern und Bögen übers Schlachtfeld rasen.</p>

Camus

Der berühmte „Schwarze“, Kommandant der Armeen des Königreichs Grust.



Nyna

Prinzessin des Heiligen Königreichs von Akanea. Ihr Imperium wurde von der Macht Dolunas in den Boden gestampft.

Linde

Eine junge Magierin, vermisste Tochter des Priesters Miloah.



Merric

Ein Freund von Marth aus Kindheitstagen und begabter Magier, der in der Stadt der Magie, Khadein, studiert hat.



Pirat

Freibeuter, die wie die Kämpfer Äxte tragen. Können durchs Wasser gehen.



Berserker

Erfahrene Piraten, die auf Bergen und dem Wasser glänzen und viele kritische Treffer landen.



Dunkler Magier

Böse Magier, die dunkle Zauber sprechen. Haben eine höhere Defensive als Magier.



Zauberer

Erfahrene dunkle Magier, die sowohl Zauberbücher wie auch Stäbe führen.



Magier

Magienutzer, die Zauberbücher als Waffen führen. Anfällig für Angriffe aufgrund ihrer schwachen Verteidigung.



Weiser

Erfahrene Magier, die sowohl Zauberbücher wie auch Stäbe führen.



Heiler / Geistliche

Männer und Frauen des Stabes, die ihren Verbündeten zu Hilfe eilen. Können nicht angreifen.



Bischof

Erfahrene Heiler und Geistliche, die sowohl Zauberbücher wie auch Stäbe führen.



Dieb

Organisierte Schurken, die Dörfer verwüsten. Schwach im Kampf, aber talentiert im Umgang mit Schlössern.



Manakete

Ein sagenumwobenes Volk, das sich in Drachen verwandeln kann. Regierten einst die Welt.



Ballistiker

Starke Distanzangreifer mit hoher Defensive, aber wegen ihrer Ballista nicht sehr beweglich.



Chamäleon

Einheiten, die wenig eigene Kampffähigkeiten haben, aber die Gestalt eines Kameraden annehmen können.



Feuerdrache

Ein Manakete, der sich mit einem Feuerstein in einen Drachen verwandelt hat.



Göttlicher Drache

Ein Manakete, der sich mit einem Gottstein in einen Drachen verwandelt hat.



Gharnef

Ein heimtückischer Zauberer, den es nach Macht dürstet. Verbündeter von Dolunas gefürchtetem und schrecklichem Drachenkönig, Medeus.



Nintendo®