

1 Belangrijke informatie

Spel beginnen/beëindigen

2 Om te beginnen

3 Opslaan en afsluiten

Besturing

4 Besturing in het hoofdmenu

5 Verhaalstandbesturing

6 Wedstrijdstandbesturing

Verhaalstand

7 Spelscherm

8 Lokale kaarten en landkaarten

9 Faciliteiten

10 Hoofdmenuscherm

11 Hoofdmenu 1

12 Hoofdmenu 2

13 Hoofdmenu 3

14 FP/TP/TTP

Wedstrijdstand

15 Voorbereiding

16 Wedstrijdscherm

17 Bewegen en passen

18 Schieten

19 Opdrachten tijdens een duel

20 Vorm

21 Elementen

22 Speciale bewegingen

23 Wedstrijdresultatenscherm

Je team uitbreiden

24 Vrienden

25 Verbindingskaart

26 Wervingssysteem

27 Opties voor scouten

28 Je team verbeteren

Draadloze communicatie

29 Verbindingsmenu

30 Ruilen

31 Verbindingswedstrijd

32 Extra competitieroute

Overig

33 Extra's-menu

34 StreetPass

35 SpotPass

Ondersteuning

36 Contactgegevens

Bedankt dat je hebt gekozen voor Inazuma Eleven® 3: Team Ogre Attacks! voor Nintendo 3DS™.

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

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

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


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

Gezondheids- en veiligheidsinformatie

BELANGRIJK

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

Raak in het HOME-menu  aan,

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

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

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

Delen van informatie

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

- ◆ Alle content die je verstuurt, kan door andere gebruikers verder worden verspreid.

Taalkeuze

De software ondersteunt de volgende talen: Engels, Frans en Duits.

Als een van deze talen is ingesteld

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

Leeftijdsclassificatie

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

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Duitsland):
www.usk.de

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

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

Belangrijke informatie

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

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

Ongeoorloofde reproductie of ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

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

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

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

Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

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



© 2013 LEVEL-5 Inc.

© 2013 Nintendo Co., Ltd.

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

Powered by mobiclip

DIGITAL SOUND ELEMENTS 
presented by PROCYON STUDIO

This product uses Digital Sound Elements by Procyon Studio.

THIS SOFTWARE USES A FONT THAT IS EITHER MADE BY OR CREATED BASED ON A FONT MADE BY FONTWORKS INC. WHICH HAS BEEN MODIFIED TO ACCOMMODATE THE SOFTWARE DESIGN.





CTR-P-AXGP-EUR-00



Titelscherm

NEW GAME (nieuw spel)

Start een spel vanaf het begin.

Gebruik het schermtoetsenbord om je

opslagbestand een

naam te geven of gebruik \oplus / \odot en bevestig met \textcircled{A} . Tik op \leftarrow of druk op \textcircled{B} om een teken te wissen. Kies CONFIRM (bevestigen) als je klaar bent om te beginnen.



CONTINUE (doorgaan)

Ga door met een opgeslagen spel. Tik in het titelscherm op CONTINUE en vervolgens op het opslagbestand om je opgeslagen spel te laden.

CONNECT (verbinden)

Communiceer via draadloze communicatie, SpotPass en StreetPass. Tik in het titelscherm op CONNECT en kies je opslagbestand om naar het verbindingmenu te gaan.





Je spel opslaan

Kies in het hoofdmenu (p.13) voor SAVE (opslaan) om je voortgang op te slaan.

- ◆ Zet het systeem niet uit, druk niet op knoppen en verwijder de Game Card niet terwijl je gegevens opslaat.



Aantal beschikbare opslagbestanden: 1

Je spel afsluiten

Druk tijdens het verhaal op om je spel te onderbreken. Kies vervolgens YES (ja) om het spel af te sluiten en terug te keren naar het titelscherm.

- ◆ Alle niet opgeslagen voortgang gaat verloren als je je spel afsluit.






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



Dit spel speel je door zowel de knoppen als het touchscreen te gebruiken. Hieronder vind je de besturing voor in het hoofdmenu (p. 10-13).



Gebruik van het touchscreen

Menuvoorwerp of actie kiezen	Tik op een menuvoorwerp of actie
Bevestigen	Tik op 
Terug naar vorige scherm	Tik op  / 
Submenu weergeven	Tik op 
Van pagina veranderen	Tik op  / 
Gekozen menuvoorwerp of actie bevestigen	Tik op 
Gekozen menuvoorwerp of actie annuleren	Tik op 
Door scherm scrollen	De balk slepen



Gebruik van de knoppen

Navigatie door menu's

+ / ○

Bevestigen

Ⓐ

Terug naar vorige scherm

Ⓑ

Van beeldscherm-informatie veranderen

ⓧ

Submenu tonen

Ⓨ

Van pagina veranderen

Ⓛ / Ⓡ



Je kunt de stylus of de knoppen gebruiken om je personages te besturen in de verhaalstand (p.7-14).



Gebruik van het touchscreen



Bewegen

Om je personages te bewegen, tik je op het scherm en sleep je de stylus over het



touchscreen in de gewenste richting. Sleep de stylus een eind van je personage(s) vandaan om ze te laten rennen!



Praten/onderzoeken/ deuren openen

Er verschijnen icoontjes (🗨️ / 🗨️ / 🗨️) over de interactieve voorwerpen bij je in de buurt. Tik op



deze icoontjes om met mensen te praten, objecten te onderzoeken en schatkisten of deuren te openen.

- ◆ Zelfs als de icoontjes niet zichtbaar zijn, kun je op een personage of schatkist verderop tikken. Je personage loopt er dan

automatisch naar toe om de gewenste handeling uit te voeren.

Door tekst scrollen

Tik, nadat je een bericht hebt gelezen, met de stylus op het touchscreen om door te gaan.

De kaart gebruiken

Tik op een locatie op de kaart om deze te bezoeken.



Gebruik van de knoppen

Bewegen	+ / ○
Praten/ onderzoeken/deuren openen	Ⓐ
Rennen	+ / ○ + Ⓑ
Camera- hoek wijzigen	Ⓛ / Ⓡ
Camera- hoek herstellen	Ⓛ + Ⓡ
Hoofdmenu openen	ⓧ
Door tekst scrollen	Ⓐ / Ⓛ / Ⓡ

Spel
onderbre-
ken en naar
titelscherm
terugkeren

START

Tussen-
filmpjes
overslaan

START (tijdens
tussenfilmpje)



Hieronder vind je de besturing voor tijdens de wedstrijdstand (p. 15-23). Je gebruikt voornamelijk het touchscreen tijdens het spelen van een wedstrijd.



Gebruik van het touchscreen

Sleep de stylus vanaf een speler om een lijn te tekenen op het touchscreen. De speler volgt



vervolgens deze lijn. Tik op een andere speler als je in balbezit bent om de bal te passeren. Tik op het doel om te schieten. Een meer gedetailleerde uitleg over deze besturing vind je op p. 17-20.



Gebruik van de knoppen

Met bericht doorgaan

Ⓐ / Ⓛ / Ⓡ

Het veld bekijken

⊕ / ⊙ /
Ⓐ / Ⓑ / × / Ⓨ

Je team aanjagen

Ⓛ / Ⓡ ingedrukt houden

Een team kan één maal per wedstrijd worden aangejaagd.

Speler-
markering
veranderen

START



7

Spelscherm

Doorloop het verhaal, ontdek diverse gebieden en praat met verschillende personages. Tijdens je avontuur word je uitgedaagd tot 4-tegen-4 partijtjes (p.28).



① Naam van het huidige gebied

② Taak

Toont je huidige taak. Voltooi deze om door te gaan met het verhaal.

③ Huidige locatie

Wat bevindt er zich in je directe omgeving?

🚩 Je huidige positie en richting

● Mensen en dieren

🏠 Richting van bestemming

🚩 Je bestemming

🔍 Herstelpunten (p.9)

🏪 🏠 🏡 Winkels (p.9)

⚡ Speciale trainingsplaats (p.28)

④ Hoofdmenu-icoontje

Tik op dit icoontje voor het hoofdmenu (p.10-13).



Kies bij het verlaten van een gebied een nieuwe bestemming met behulp van de kaart. Je huidige locatie staat aangeduid met het 🏠-icoontje.



Kaart van Japan

Tik terwijl je je op de kaart bevindt op 🏠 voor de kaart van Japan. Naarmate het verhaal vordert, kun je meer en meer verschillende locaties bezoeken.



Kaart van Liocott-eiland

Tik terwijl je je op de kaart van Japan bevindt op 🏠 om met Inazuma Airways af te reizen naar Liocott-eiland. Kies een gebied dat je wilt bezoeken op dezelfde manier zoals je dat doet op de kaart.



Toegankelijke gebieden

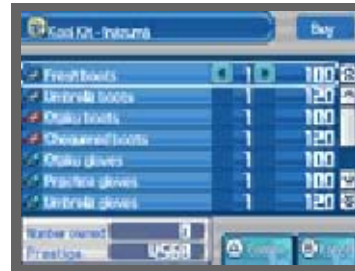
Meer gebieden worden toegankelijk als je kaarten in schatkisten vindt, voortgang boekt in de extra competitieroute en verder komt in het verhaal.





Winkels

Gebruik prestigepunten (Prestige Points, PP) om mee te winkelen. Praat met de winkeleigenaar, kies een voorwerp, tik op om de hoeveelheid te bepalen en tik op CONFIRM om tot aankoop over te gaan.



G-Mart

Verkoopt herstellende voorwerpen.



Kool Kit

Verkoopt uitrusting.



Magic Moves

Verkoopt handleidingen voor bewegingen (p.22).



Herstelpunten

Hier kun je in ruil voor prestigepunten alle conditiepunten (Fitness Points, FP) en technische punten (Technical Points, TP) (p.14) van alle spelers herstellen.





Inazuma-bus

Zodra je ver genoeg in het verhaal bent gekomen, krijg je toegang tot de Inazuma-bus. De



Inazuma-bus is te betreden door je huidige locatie op de kaart te verlaten, of door in het kaartscherm op de bus (🚌) te tikken. De Inazuma-bus biedt een aantal mogelijkheden die je helpen het spel te doorlopen.

- ◆ In de slaapzalen kun je ook je team beheren en nieuwe spelers scouten.



Meneer Veteran

Hij helpt je met het beheren van je team.



Meneer Firewill

Hij heeft de leiding over de extra competitie-route (p.28).



Videofoon

Gebruik dit om eventuele teamleden te scouten (p.24&26).



Verbin-
dings-
kaart

Gebruik de
verbindings-
kaart (p.25)
om nog meer
spelers aan je
team toe te
voegen.



10 Hoofdmenuscherf

Druk in de verhaalstand op ⊗ of tik op het touchscreen op 🏠 voor het hoofdmenu.



1 Huidige groep

Deze vrienden maken momenteel deel uit van je gezelschap dat meedoet aan 4-tegen-4 partijtjes (p.28). Bekijk hun niveau, FP en TP (p.14), en hoeveel ervaringspunten ze nodig hebben om te stijgen in niveau.

2 Teaminformatie

Toont het niveau en de titel van je huidige team, en het totale aantal vrienden.

3 Hoofdmenu (p.11-13)

In dit menu kun je je team beheren, bewegingen leren, voorwerpen gebruiken en je teaminformatie bekijken.

4 Prestige- en vriendschapspunten

Vergaar meer punten door wedstrijden en 4-tegen-4 partijtjes te winnen. Je krijgt ook punten voor het openen van bepaalde schatkisten.

Prestige
punten

Kunnen worden gebruikt in winkels, bij herstelpunten (p.9) en bij speciale trainingspunten (p.28).

Vriend-
schaps-
punten

Om meer spelers voor je team te scouten heb je deze punten nodig.



11 Hoofdmenu 1



FRIENDS (vrienden)

Bekijk informatie over je vrienden en beheer je team.



1 Vriendenlijst

De eerste vier personages in je vriendenlijst vormen het gezelschap dat meedoet aan de 4-tegen-4 partijtjes (p.28). De eerste zestien vormen het team dat meedoet aan wedstrijden in de verhaalstand. De overige vrienden zijn je reservespelers en staan gemarkeerd in bruin.

- ◆ Spelers met het -icoontje zijn belangrijke spelers en kunnen niet uit het team worden gehaald. Als het icoontje is opgelicht, kan de betreffende speler ook niet worden gewisseld.

2 SWAP (wisselen)

Druk na het kiezen van een vriend op  of tik op dit icoontje om hem te wisselen voor een andere speler.

3 COMMANDS (opdrachten)

Verander van uitrusting en speciale bewegingen (p.22), gebruik

voorwerpen en beheer je vrienden.

Spelersstatistieken

Elke speler heeft verschillende statistieken die veranderen als de speler ervaring opdoet en stijgt in niveau.



Kick
(schieten)

Kracht van een schot.

Body
(lichaam)

Balvastheid tijdens het dribbelen.

Control
(techniek)

Nauwkeurigheid van passes en schoten.

Guard
(verdedigen)

Verdediging tegen dribbels en schoten.

Speed
(snelheid)

Snelheid waarmee je rent.

Stamina
(uithoudingsvermogen)

Hoe hoger deze waarde is, hoe langzamer de speler FP (p.14) verliest.

Guts (durf)

Vaardigheid in het strijden om de bal.

EQUIP (uitrusten)

Kies COMMANDS en vervolgens EQUIP om van uitrusting te veranderen en je statistieken te verbeteren.



INVENTORY (inventaris)

Bekijk de voorwerpen, uitrusting en speciale bewegingen die je hebt. Als je een voorwerp wilt gebruiken, kies je het voorwerp en vervolgens de persoon die je het wilt laten gebruiken. Het effect van het voorwerp is te zien op het bovenste scherm.



- ◆ Bemachtig voorwerpen door wedstrijden en 4-tegen-4 partijtjes te winnen, schatkisten te openen en door ze te kopen in de winkels (p.9).



12 Hoofdmenu 2



FORMATION (opstelling)

Pas je opstelling aan voor gebruik in de verhaalstand, 4-tegen-4 partijtjes en verbindingswedstrijden.



Opstellingscherm



1 Elftal

Kies een speler en hij wordt omringd door een witte markering. De statistieken van deze speler worden op het bovenste scherm getoond.

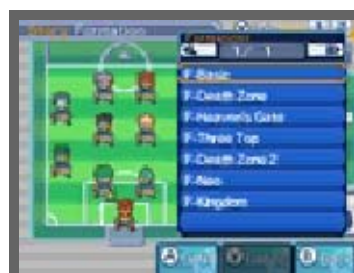
2 Huidige opstelling

3 Reservespelers



Van opstelling veranderen

Kies FORMATION en kies een geschikte opstelling uit de lijst.



⚡ Van speler wisselen

Wissel spelers met de stylus of kies een speler met **(A)** en beweeg hem over het veld met **(+)** / **(O)**.



- ◆ Gebruik dezelfde methode om reservespelers van de bank te plukken.

⚡ KEY PLAYER (belangrijkste speler)

Kies in het submenu voor KEY PLAYER om de aanvoerder van je team te kiezen. De algemene



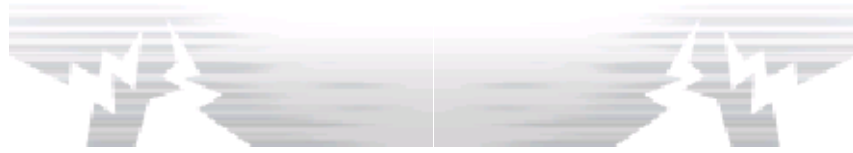
vaardigheid van je team verandert afhankelijk van wie je tot belangrijkste speler promoot.

⚡ SPECIAL TACTICS (speciale tactieken)

Kies in het submenu voor SPECIAL TACTICS (p.20) om te zien welke tactieken je spelers hebben geleerd.



- ◆ Voeg tijdens het spelen van een wedstrijd speciale tactieken toe, of vind ze in bepaalde schatkisten.






INFO (informatie)

Je kunt hier informatie over je team, vrienden en speciale bewegingen bekijken.

BLOG

Bevat informatie over evenementen van Inazuma National.

◆  verschijnt in beeld als er een nieuwe post op het blog is.

PLAYER BINDER (spelersordner)

Hier kun je informatie lezen over je eigen teamleden maar ook over tegenstanders.

STATUS

Gebruik je mobiele telefoon voor informatie betreffende scouting, werving en locaties.

TEAM STRIP (tenue)

Verander het tenue voor verbindingswedstrijden en de extra competitieroute.

CONNECT INFO (verbindings- informatie)

Bekijk de resultaten van verbindingswedstrijden.

FFI STANDINGS (FFI-rangorde)

Bekijk de resultaten en de huidige rangorde van de Football Frontier International (FFI)-competitie.

MOVE BINDER (bewegingenordner)

Bekijk informatie over bewegingen die je spelers kunnen gebruiken.

ORGANISE TEAM (team organiseren)

Stel je team samen voor een wedstrijd. Je kunt verschillende groepen beheren voor gebruik in de verhaalstand en verbindingswedstrijden. Elke groep biedt ruimte aan maximaal zestien spelers. Stel spelers op door ze in de spelerslijst te plaatsen. Voor een wedstrijd kan worden gestart dienen elf spelers te worden geselecteerd.



SYSTEM (systeem)

Bevat veel systeemgerelateerde opties. Verander de besturing en de volume-instellingen, en bekijk instructieschermen. Je kunt ook je verslag inzien waarin onder andere je gespeelde tijd en de topscorer staan vermeld.



SAVE (opslaan)

Tik op het opslagbestand of druk op

Ⓐ om je voortgang op te slaan. Zet het systeem niet uit voordat het opslaan is voltooid.

◆ Zet het systeem niet uit, start het niet opnieuw op en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat.



14 FP/TP/TTP

FP en TP worden verbruikt tijdens wedstrijden en 4-tegen-4 partijtjes.



FP (conditiepunten)

De conditie van een speler. Naarmate een wedstrijd of 4-tegen-4 partijtje vordert, verliezen spelers energie. Als de FP van een speler te laag is, kan hij niet meer zo snel rennen.

TP (technische punten)

Deze punten heb je nodig om speciale bewegingen (p.22) uit te voeren.

TTP (teamtechnische punten)

Deze punten heb je nodig om speciale tactieken (p.20) uit te voeren.

15 Voorbereiding

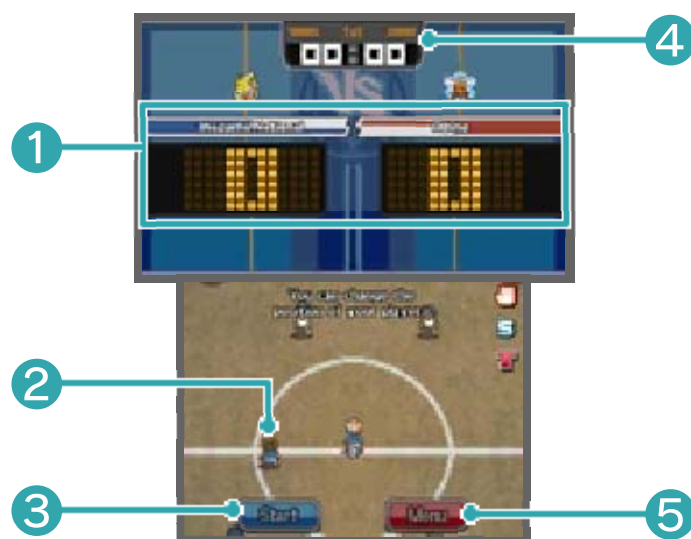
Het spel schakelt over naar de wedstrijdstand als je een wedstrijd tegen een ander team begint. Wedstrijden worden gespeeld met de stylus.



Vorbereidings scherm

Kies NEXT (volgende) nadat je je opstelling en elftal hebt bevestigd. Kies nogmaals NEXT nadat je het team van de tegenstander hebt bekeken. Tik op START (beginnen) voor de aftrap.

- ◆ Dit scherm verschijnt alleen tijdens een spelonderbreking, bijvoorbeeld voor de aanvang van de tweede helft of als er een doelpunt is gescoord. Tik op START of CONTINUE om de wedstrijd te hervatten.



1 Score

De score van jouw team staat links, die van de tegenstander staat

rechts.

② Spelerspositie

Gebruik voordat de wedstrijd begint of wordt hervat de stylus om de positie van je spelers aan te passen.

③ START

Tik hier om de wedstrijd te beginnen.

④ Verstreken tijd

Toont de verstreken tijd in de huidige helft.

⑤ MENU

Pas je opstelling aan, gebruik voorwerpen en beheer je team.

- ◆ Er is een limiet aan hoe vaak je voorwerpen kunt gebruiken tijdens een wedstrijd.



16 Wedstrijdscherm

Tik op een speler en sleep de stylus over het touchscreen om spelers tijdens een wedstrijd te verplaatsen. Je kunt \oplus of \ominus , maar ook \textcircled{A} , \textcircled{B} , \textcircled{X} en \textcircled{Y} gebruiken om het veld te bekijken.

- ◆ Druk op **START** om verschillende markeringen weer te geven, zoals het element van de spelers.

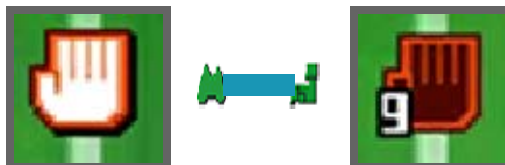


1 Indicator voor balbezit

Dit verschijnt boven de speler in balbezit.

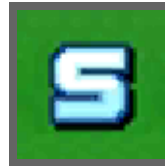
2 Hand-icoontje

Tik op dit icoontje voor een time-out. Een time-out laat je je tactiek en opstelling aanpassen, en je volgende zet bepalen. Na een time-out verandert de kleur van het icoontje en kan er tijdelijk geen nieuwe time-out worden aangevraagd.



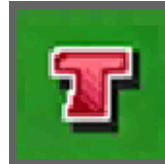
3 S-icoontje

Tik op dit icoontje voor een afstandsschot of een afstandsschotschietbeweging (p.18). De speler moet hiervoor wel voldoende TP hebben.



4 T-icoontje

Tik op dit icoontje om speciale tactieken (p.20) te gebruiken.



Wedstrijdhulp

Het volgende wordt tijdens een wedstrijd getoond.



Het pad dat de speler aflegt.



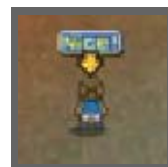
Waar de speler de bal naartoe passt.



De speler die je bestuurt.

Bonus voor mooi spel

Je verdient een bonus voor mooi spel als je de bal succesvol een aantal maal overspeelt of een aantal keer achter elkaar een duel wint. Als je een bonus voor mooi spel krijgt, wordt deze aan het einde van de wedstrijd bij je verdiende ervaringspunten opgeteld.







Bewegen

Gebruik de stylus om spelers te verplaatsen. Sleep de stylus vanaf een speler in een richting om een lijn te tekenen. De speler volgt vervolgens de lijn.



- ◆ Ook als je de spelers niet zelf verplaatst, reageren ze op het spel en bewegen ze automatisch.



Schouderduw

Tik, terwijl je met de bal dribbelt, met de stylus meerdere malen op je speler om een tegenstander af te schudden.



Passen

Tik, terwijl je in balbezit bent, op de plek waar je de bal naartoe wilt passen. Gebruik deze methode ook voor de aftrap en hoekschoppen.



- ◆ Er wordt gevlagd voor buitenspel als je de bal naar een speler

passt die voorbij de eerste van de twee laatste spelers van de tegenstander staat. De tegenstander krijgt dan een vrije trap.

Steekpass

Pass de bal ietwat voor een van je medespelers. Deze rent vervolgens naar de bal toe om hem aan te nemen.





Schieten

Positioneer jezelf voor een schot en tik op het doel van de tegenstander om daadwerkelijk te schieten. Je



haalt uit zodra je de richting, het soort schot en de kracht van het schot hebt gekozen. Tik op het bliksem-icoontje om een speciale beweging uit te voeren.

- ◆ Voordat je het soort schot bepaalt, ben je vrij de richting van je schot zo vaak als nodig te veranderen.

Direct schot

Pass de bal naar een speler voor het doel en tik voordat de speler de bal ontvangt op de doelmond om een direct schot te lossen. Hiermee verhoog je de kans op een doelpunt.

Afstandsschot

Tik op  om een afstandsschot te lossen. Speciale bewegingen gemarkeerd met een "L" zijn voor lange afstanden en kosten TP.



Combinatieschot

Als een teamlid met een speciale beweging gemarkeerd met een "C" in de baan van je schot staat, kan hij zijn bijdrage leveren en samen met jou een combinatieschot vormen.



Schot blokkeren

Een teamlid met een speciale beweging gemarkeerd met een "B" kan, wanneer hij in de baan van het schot van de tegenstander staat, de bal blokkeren.



- ◆ Als de speciale beweging van de tegenstander krachtiger is dan die van jou dan lukt het misschien niet om het schot te blokkeren, maar misschien wel om zijn kracht af te zwakken.



Voorzet

Lok de keeper uit zijn doel met de speler die in balbezit is, en speel de bal vervolgens naar



een speler die voor het doel staat voor een schot voor open doel. Dit is je kans!



Strafschoppen

Een overtreding begaan in het strafschopgebied door het verdedigende team resulteert in een strafschop voor de aanvallende partij. Strafschoppen kunnen ook worden ingezet om een wedstrijd die eindigde in een gelijkspel te beslissen. Kies een plek waar je de bal wilt plaatsen, of een plek waar je de bal wilt tegenhouden.



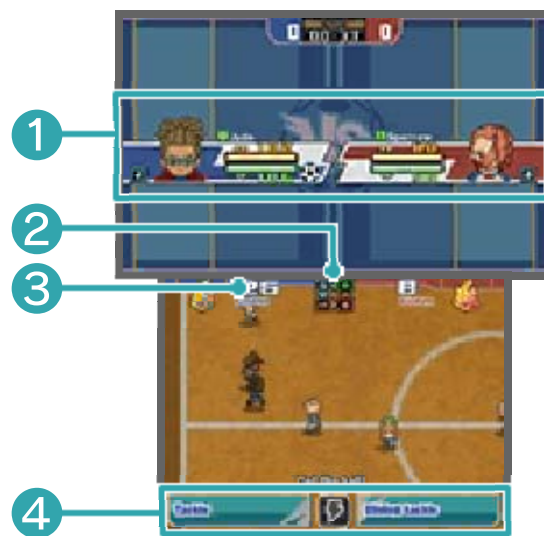
Krachtsmeter

In een strafschoppenreeks kun je tot drie maal gebruik maken van de krachtsmeter om je schot meer kracht te geven, of om de kans om een schot tegen te houden, te verhogen.



19 Opdrachten tijdens een duel

Een duel begint wanneer de speler in balbezit met een tegenstander in contact komt. Bepaal je volgende zet door op één van de beschikbare opdrachten te tikken. Het resultaat is afhankelijk van de opdracht en de vorm van de speler. Hoe beter de vorm, hoe groter de kans van slagen.



1 Spelersinformatie

Toont het element (p.21) van de speler, en zijn FP en TP. De speler in balbezit wordt aangeduid met een -icoontje.

2 Elementen

Lucht verslaat aarde, hout verslaat lucht, vuur verslaat hout, aarde verslaat vuur (p.21).

3 Vorm

Dit getal wordt bepaald door de statistieken en het element van de speler. Hoe hoger dit nummer, hoe groter de kans van slagen.

4 Opdrachten

De linker opdracht is het meest betrouwbaar, de rechter opdracht is sterker maar heeft een hogere kans op falen. Het bliksemicoontje toont je de speciale bewegingen.



Speciale bewegingen

Tik, tijdens een duel of schot, op het bliksemicoontje om een speciale beweging uit te voeren. Dit kost je TP.



- ◆ Als je tegenstander en jij tegelijkertijd een speciale beweging uitvoeren, bepalen de vaardigheid van de spelers en de kracht van de speciale bewegingen wie als winnaar uit de bus komt.





Je team aanjagen

Het aanjagen van je team zorgt voor een tijdelijke toename in kracht. De kans dat je een doeltreffend schot lost of een duel wint wordt groter, en speciale bewegingen worden sterker en kosten minder TP.

Aanjagen is van tijdelijke aard, en je team keert terug naar zijn oude vorm als het aanjagen voorbij is.

Houd **L** of **R** ingedrukt om je team aan te jagen. Dit werkt één maal per wedstrijd.



Speciale tactieken

Tik op **T** om TP in te wisselen voor een van de speciale tactieken van je team. Nadat je een speciale tactiek hebt gebruikt, duurt het even voordat je weer een kan inzetten.



- ◆ De speciale tactieken komen in de volgende categorieën: "ATTACK" (aanval), "DEFENSE" (verdediging), "ATTACK/DEFENSE" (aanval/verdediging) en "KICK" (trap). Verschillende tactieken verlangen verschillende

hoeveelheden TTP.

- ◆ Net zoals bij speciale bewegingen wordt alleen de sterkste tactiek uitgevoerd als jij en je tegenstander tegelijkertijd een speciale tactiek uitvoeren.



Elke speler en elke speciale beweging heeft een element. Er zijn vier elementen: lucht, hout, vuur en aarde. Deze elementen spelen een grote rol in bepalen wie als winnaar uit de bus komt in duels en krachtmetingen tussen speciale bewegingen.



Elementen tijdens een duel

Kies spelers waarvan je weet dat ze in het voordeel zijn tijdens een duel



met een tegenstander. Elementen in het voordeel zijn helder gekleurd, terwijl elementen in het nadeel grijs zijn. Als twee teamleden van hetzelfde element dichtbij elkaar staan, kunnen ze elkaar tijdens een duel ondersteunen en zo de kans op succes verhogen. Om je kans op succes nog meer te verhogen, kunnen drie spelers van hetzelfde element samenwerken. Gebruik deze kennis om moeilijke wedstrijden naar je hand te zetten.



Elementen en speciale bewegingen

De kracht van een speciale beweging neemt toe als het element van de speler en de beweging overeenkomen.



Elke speler kan maximaal zes speciale bewegingen leren. De eerste vier vakken kunnen



worden ingevuld door te stijgen in niveau, terwijl vakken vijf en zes zijn bedoeld voor bewegingen die je hebt geleerd van een leraar of uit een bewegingshandleiding. Kies in het hoofdmenu voor INVENTORY en vervolgens SPECIAL MOVES om te zien welke speciale bewegingen je hebt geleerd.



Speciale bewegingen leren

⚡ Bewegingen leren door in niveau te stijgen

Een speler leert een speciale beweging wanneer hij een bepaald niveau bereikt. Bewegingen die de speler net heeft geleerd kun je bekijken op het wedstrijdresultatenschermb (p.23).

⚡ Bewegingen leren via handleidingen

Bewegings-handleidingen zijn te vinden in bepaalde schatkisten of kunnen worden



gekocht in winkels. Tik in het scherm met speciale bewegingen op COMMANDS en vervolgens op LEARN MOVE (beweging leren) om een nieuwe speciale beweging te leren.

- ◆ Wees zorgvuldig bij de keuze van de speler. Je kunt een handleiding maar een keer gebruiken.

Bewegingen aan andere spelers leren

Nadat je een bepaald punt in het spel hebt bereikt, kun je andere spelers speciale bewegingen aanleren die jij kent. Kies de speler die de beweging die je wilt onderwijzen kent en kies de ontvangende speler. Kies vervolgens de beweging en het vak.

- ◆ Prestigepunten zijn nodig om speciale bewegingen te onderwijzen.

Speciale bewegingen verbeteren

Als je in wedstrijden een speciale beweging vaak genoeg succesvol gebruikt, dan kan hij zich verbeteren

en effectiever worden.



Speciale bewegingen voor meerdere spelers

Bewegingen gemarkeerd met "2P" of "3P" zijn bewegingen voor meerdere spelers.



Om deze

bewegingen uit te voeren heb je de hulp nodig van teamgenoten. Kies in het scherm met speciale bewegingen een beweging en vervolgens SET. (instellen) om de instelling voor de beweging voor meerdere spelers aan te passen. Je kunt teamgenoten nomineren, of ze willekeurig laten kiezen door RANDOM (willekeurig) te gebruiken.



Vaardigheden

Vaardigheden verschillen per speciale beweging. Eenmaal geleerd werken ze automatisch.



Je spelers verdienen ervaringspunten na elke gewonnen wedstrijd of 4-tegen-4 partij. Met genoeg verdiende ervaring stijgt je in niveau. Je kunt ook vriendschapspunten, prestigepunten en voorwerpen verdienen.



1 Totaal verdiende ervaringspunten

Je overwinningspunten en bonus voor mooi spel-punten worden na de wedstrijd opgeteld en getoond als verdiende ervaringspunten.

2 Verdiende vriendschapspunten

3 Verdiende prestigepunten

4 Verkregen voorwerpen

5 Ervaringsmeter

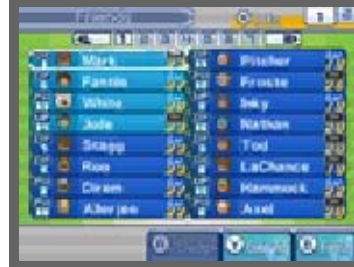
Toont de ervaring van elke speler. Een speler stijgt in niveau als deze meter is gevuld.





Aantal vrienden

Vrienden kun je op verschillende manieren toevoegen. Je kunt maximaal honderd spelers als vriend hebben, en uit die honderd kun je er zestien in je ploeg plaatsen.



● **Maximaal aantal vrienden: 100**



Je kunt vrienden toevoegen aan je lijst door de verbindingskaart te gebruiken. De verbindingskaart is te vinden in de Inazuma-bus.

- ◆ Werf spelers via de verbindingskaart om meer paden te ontgrendelen.



De verbindingskaart gebruiken

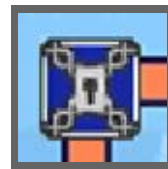
- ① Kies een van de personage-icoontjes op de verbindingskaart en gebruik je vriendschapspunten om erachter te komen waar ze te vinden zijn.



- ② Vind de speler, praat tegen ze en overtuig ze om zich bij je aan te sluiten.

Vergrendeld pad

Een sloticoon betekent dat er geen progressie kan worden geboekt voordat er aan een bepaalde voorwaarde is voldaan. Kijk uit naar hints die je wellicht meer kunnen vertellen.



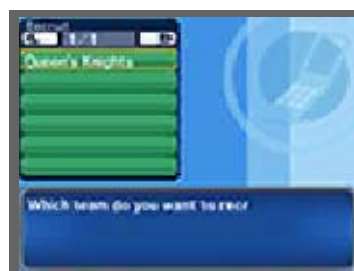
26 Wervingssysteem

Spelers van teams die je hebt verslagen kun je werven. Gebruik hiervoor de videofoon in de Inazuma-bus.



Het wervingssysteem gebruiken

Kies het team waaruit je wilt werven en vervolgens de speler. Er verschijnt nu een hint over waar de speler te vinden is. Deze hint is op elk moment op te vragen via je mobiele telefoon door in het hoofdmenu voor INFO te kiezen, en vervolgens STATUS. Vanaf daar ga je op dezelfde manier te werk als wanneer je de verbindingkaart gebruikt.





Scouten via 4-tegen-4

Nadat je een 4-tegen-4 partijtje hebt gewonnen, kan één van de tegenstanders je vragen of hij zich bij jouw team mag voegen. Kies YES om hem toe te voegen.



Scouten via capsules

Muntjes vind je in schatkisten, maar ze kunnen ook worden verdiend via 4-tegen-4 partijtjes. Gebruik deze muntjes in de capsullemachines  om spelers te scouten die je bent tegengekomen in 4-tegen-4 partijtjes.



Capsulemachine gebruiken

- ① Kies een muntje (rood, geel of blauw) en plaats deze in de capsulemachine. Verschillende spelers kunnen worden gescout door verschillende gekleurde muntjes te gebruiken.



② Plaats een muntje en draai de knop voor een capsule. Sommige capsules geven je de contactgegevens van een speler.

③ Kies YES om contact op te nemen met de speler en hem toe te voegen als vriend.



Hoe meer wedstrijden en 4-tegen-4 partijtjes je wint, hoe sterker je spelers worden.



4-tegen-4 partijtjes

Tijdens je tocht door het verhaal kom je soms plots terecht in 4-tegen-4 partijtjes. Deze partijtjes plaatsen



vier spelers van jouw team en dat van de tegenstander tegenover elkaar. Voltooi de opdracht die staat vermeld op het bovenste scherm binnen de tijdlimiet om te winnen. Hoe meer 4-tegen-4 partijtjes je wint, hoe meer ervaring, vriendschapspunten en prestigepunten je verzamelt.

- ◆ Je verliest vriendschapspunten en prestigepunten als je wegloopt van een 4-tegen-4 partijtje of verliest.
- ◆ Afstandschoten, speciale tactieken en het aanjagen van je team zijn niet mogelijk in 4-tegen-4 partijtjes.



Trainingsfaciliteiten

Trainingsfaciliteiten stellen je in staat om specifieke statistieken te verbeteren. Kies een traject en

speel het helemaal uit. Wanneer je een wedstrijd verliest, moet je het traject opnieuw beginnen. Aan het einde van het traject wacht er een team van elf spelers op je dat je moet verslaan!

- ◆ Tijdens je bezoek aan de faciliteit kun je het spel niet opslaan.



Speciale training

Als je een speciale trainingsplaats tegenkomt, kun je prestigepunten gebruiken om statistieken van jou en je vrienden te verbeteren.

Verschillende trainingsplaatsen verbeteren verschillende statistieken, dus houd je ogen open voor nieuwe.

- ◆ Hoe meer prestigepunten je gebruikt om een bepaalde speler beter te maken, hoe meer prestigepunten je nodig hebt om hem nog verder te verbeteren.
- ◆ Als je een statistiek teveel verbetert, verslechteren de andere statistieken.



Speciale
trainingsplaats

Als de cirkel knippert kun je trainen.



Extra competitieroute

Speel tegen teams die je reeds hebt verslagen. Praat met meneer Firewill om in de extra competitieroute te spelen.



Een wedstrijd spelen

- ① Kies een team waartegen je wilt spelen in de extra competitieroute. Hoe verder je komt in het verhaal, hoe meer teams er beschikbaar komen. Een overwinning op een route geeft je een beoordeling. Als je alle teams op een route verslaat met de hoogste beoordeling, speel je speciale voorwerpen vrij.



- ② Beslis of je wilt spelen met het team dat je gebruikt voor de verhaalstand of met een speciaal CONNECT-team (verbindingsteam). Kies TEAM UP WITH A FRIEND (samen met een vriend spelen) om samen met een vriend in één team te spelen via Local Play (p.32).





Verbindingsmenu

Tik in het titelscherm van elk systeem op CONNECT (verbinden) en kies je opslagbestand.



In het verbindingsmenu kun je kiezen voor MATCH (p.31) om een wedstrijd te spelen, TRADE (ruilen) (p.30), DOWNLOAD FROM NINTENDO NETWORK (van Nintendo Network downloaden) (p.35), NOTIFICATIONS (berichten) (p.35), of STREETPASS CHALLENGE (StreetPass™-uitdaging) (p.34) om een StreetPass-uitdaging te versturen via Local Play. Zorg dat je de informatie hieronder leest voordat je gaat spelen.

- Als je de communicatiefuncties gebruikt, wordt informatie zoals de naam van je team zichtbaar voor andere mensen online. Gebruik daarom geen woorden of termen die aanstootgevend zijn, de rechten van anderen schenden of belangrijke informatie bevatten over de identiteit van een individu.







Ruilen (Local Play)

Kies TRADE (ruilen) in het verbindingsmenu om spelers te ruilen met andere gebruikers. Maximaal twee spelers kunnen tegelijkertijd ruilen.



Benodigheden:

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



Instellen

- ① Kies TRADE en vervolgens HOST (hoofdsysteem) op één systeem en JOIN (meedoen) op het andere.



- ② Kies de speler die je wilt ruilen. Als je akkoord gaat met de voorwaarden tik je op YES om over te gaan tot de ruil.



Ogre Premium Link

Ogre Premium Link is een exclusieve toepassing die gebruikt wordt voor het werven van bonuspersonages en bemachtigen van bonusvoorwerpen.

 Via deze stand gedeelde informatie

- Naam van je team
- Teaminformatie





Naar tegenstanders zoeken (Local Play)

Speel draadloos wedstrijden met je vrienden. Maximaal vier spelers kunnen meedoen, mits iedere speler een exemplaar van de software heeft. In elk spel komt CONNECT MATCH (verbindingswedstrijd) beschikbaar nadat er bepaalde voortgang is geboekt in de verhaalstand.



Benodigdheden:

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



Instellen

● Hoofdsysteem

Kies in the wedstrijdmenu voor HOST en vervolgens welk CONNECT-team je wilt gebruiken. Tik op CONFIRM of druk op **A** zodra je vrienden verbinding met je hebben gemaakt.

● Ontvangsysteem

Kies in het wedstrijdmenu voor JOIN en vervolgens welk CONNECT-team je wilt gebruiken. Tik op CONFIRM of druk op **A** zodra je een hoofdsysteem hebt gekozen.

Maximaal vier spelers kunnen tegelijkertijd verbinding maken.



Instellingen aanpassen

Instellingen zoals de wedstrijdregels worden bepaald door het hoofdsysteem of de eerste



gebruiker die het team toetreedt. Bepaal een strategie, een tenue en een speelveld voordat je begint.



Regels voor verbindingswedstrijd

Bestuur de spelers die je hebt gekozen voor je team in een verbindingswedstrijd. Tijdens de verbindingswedstrijd



verschijnen de volgende markeringen onder de voeten van de spelers: ● ● ● ●. Jouw spelers zijn gemarkeerd met wit. De besturing en de menu's in een verbindingswedstrijd zijn hetzelfde als in een normale wedstrijd (p. 15-23).



Regels voor verbindingswedstrijd

- Elk team kan één maal worden

aangejaagd. Iedereen in het team kan dit activeren.

- Het menu kan alleen worden geopend door de gebruiker die als eerste het spel betrad.
- Als meerdere personages tegelijkertijd een combinatieschot of een blokkeerbeweging activeren, kiest de gebruiker die als eerste het spel betrad welke beweging er wordt gebruikt.



Verbindingswedstrijd- statistieken

De statistieken van je team worden getoond zodra de wedstrijd is afgelopen. Het niveau en de titel van je team veranderen afhankelijk van je prestaties. Verbindingswedstrijd-
statistieken kunnen op elk moment worden bekeken door in het hoofdmenu te kiezen voor INFO en vervolgens CONNECT INFO (verbindingsinformatie).



Na een verbindingswedstrijd worden de resultaten automatisch opgeslagen.



Via deze stand gedeelde informatie

- Naam van je team
- Teaminformatie





De extra competitieroute met een vriend spelen (Local Play)

Een vriend kan je helpen met de extra competitieroute in de verhaalstand. Maximaal vier spelers kunnen tegelijkertijd verbinding maken.

Benodigdheden:

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

Instellen

- ① Kies een tegenstander



- ② Kies TEAM UP WITH A FRIEND en de verbindingstand begint zodra het spel is opgeslagen. Bepaal met wie je wilt spelen.



- ③ Het verdere proces is gelijk aan de normale verbindingsstand. De wedstrijd begint zodra alle instellingen zijn bepaald.



- ◆ De regels voor de extra competitieroute zijn gelijk aan die van een verbindingswedstrijd.

 Via deze stand gedeelde informatie

- Naam van de gebruiker
- Naam van je team
- Teaminformatie
- Spelverslag



Kies EXTRAS (extra's) in het spelkeuzescherf voor meer over de Inazuma Eleven-reeks.



MOVIES (filmpjes)

Bekijk de tussenfilmpjes uit de verhaalstand.



COLLECTION (verzameling)



ILLUSTRATIONS (afbeeldingen)

Blader door de afbeeldingen van personages, kaarten en speciale bewegingen.



BGM (muziek)

Luister naar muziek uit het spel.



SECRET ILLUSTRATIONS (geheime afbeeldingen)

Probeer dit zelf te ontrafelen.





Uitdagingen via StreetPass verzenden

De StreetPass-functie laat het Nintendo 3DS-systeem zoeken naar en communiceren met andere Nintendo 3DS-systemen. Je kunt StreetPass-uitdagingen verzenden naar en ontvangen van andere spelers.

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



StreetPass inschakelen

● Instellen

- ① Kies in het titelscherm voor CONNECT en vervolgens STREETPASS CHALLENGE. STREETPASS CONNECTION (StreetPass-verbinding) is te vinden in het STREETPASS CHALLENGE-menu (StreetPass-uitdagingenmenu).
- ② Kies YES om StreetPass in te schakelen als het is uitgeschakeld. De StreetPass-instellingen worden opgeslagen op het systeem.



StreetPass uitschakelen

Als StreetPass is ingeschakeld ga je


terug naar STREETPASS
CONNECTION en kies je voor YES
om het uit te schakelen.
STREETPASS CONNECTION is te
vinden in het STREETPASS
CHALLENGE-menu.

Om StreetPass vanuit het HOME-
menu uit te schakelen ga je naar de
systeeminstellingen en kies je
GEHEUGENBEHEER, gevolgd door
STREETPASS-BEHEER. Raak het
pictogram voor deze software aan
en kies vervolgens STREETPASS
UITSCHAKELLEN.

Je kunt beperkingen instellen
voor communicatie met andere
spelers via StreetPass met behulp
van de functie voor ouderlijk
toezicht.

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



 Via deze stand gedeelde
informatie

- Naam van de gebruiker
- Naam van je team
- Teaminformatie
- Profiel
- Spelverslag
- Toernooi-informatie





Ontvang berichten en bonusgegevens (SpotPass™)

Krijg de laatste updates en bonusgegevens van Nintendo Network™ via Spotpass.

Om SpotPass te gebruiken moet je eerst:

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

Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie.



SpotPass inschakelen

Kies in het titelscherm voor CONNECT, druk vervolgens op **(A)** om verder te gaan en kies daarna NOTIFICATIONS (berichten) om SpotPass in te schakelen en de registratie voor berichten in te stellen. Je kunt nu kiezen of je berichten en bonusgegevens wilt ontvangen via SpotPass.



SpotPass uitschakelen

Kies in het titelscherm voor CONNECT, druk vervolgens op **(A)**

om verder te gaan en kies daarna NOTIFICATIONS als SpotPass is ingeschakeld. Je kunt nu kiezen of je berichten en bonusgegevens wilt ontvangen via SpotPass.



Van Nintendo Network downloaden

Kies DOWNLOAD FROM NINTENDO NETWORK (van Nintendo Network downloaden) om de nieuwste downloadbare voorwerpen en personages te ontvangen. Via berichten word je geïnformeerd als er nieuwe voorwerpen en personages beschikbaar zijn.

Door verbinding te maken met Nintendo Network krijgt je toegang tot aanvullende gegevens, zoals voorwerpen en vrij te spelen spelers om te scouten.

Over Nintendo Network



NINTENDO
NETWORK

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



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

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