

1 Belangrijke informatie

## Basisinformatie

2 Informatie delen

3 Ouderlijk toezicht

## Starten en stoppen

4 Om te beginnen

5 Met het spel stoppen

## Besturing

6 Systeemonderdelen

7 Besturing in het menu

8 Besturing verhaal

9 Wedstrijdbesturing

## Verhalenstand

10 Over de verhalenstand

11 Verhalenstandscherf

12 Faciliteiten

13 Het hoofdmenu

14 Status

15 Moves / Spirits

16 Tactics

17 Inventory

18 Info

19 Save

20 Settings

## Wedstrijdstand

21 Over wedstrijden

22 Voorbereiding

23 Wedstrijdscherm

24 Bewegen/overspelen

25 Schieten

26 Bezitsduels

27 Speciale manoeuvres

28 Speciale tactieken

29 Fighting Spirits

30 Time-out

31 Na een wedstrijd

### Voor je team zorgen

32 Stats

33 Elementen

34 Manoeuvres leren

35 Opstellingen

36 Speciale training

37 Competitieroutes

38 Spelers recrutereren

## Connect

39 Wedstrijdmenu

40 Connect-wedstrijd

41 Wedstrijdregels

42 StreetPass-uitdaging

43 Ruilen

44 Downloaden

45 SpotPass-berichten

46 Verbinding instellen

## Ondersteuning

47 Contactgegevens

**1**

## Belangrijke informatie

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je deze software gebruikt. 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  HOME 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.

## Taalkeuze

De taal in de software is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. De software ondersteunt vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans. 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](http://www.pegi.info)

USK (Duitsland):

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

Classification Operations Branch  
(Australië):

[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nieuw-Zeeland):

[www.censorship.govt.nz](http://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.



© 2014 LEVEL-5 Inc.

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





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-AEDP-00

Onder content van gebruikers vallen onder andere berichten, Mii™-personages, afbeeldingen, foto's, video, audio en QR Code-afbeeldingen die door gebruikers zijn gemaakt.

### Content van gebruikers uitwisselen

Hieronder vind je algemene voorzorgsmaatregelen voor het uitwisselen van content met andere gebruikers. Welke content kan worden uitgewisseld, verschilt per softwaretitel.

- Geüploade content is mogelijk zichtbaar voor andere gebruikers. De content kan ook worden gekopieerd, gewijzigd en verder worden verspreid door anderen. Zodra content is verstuurd, kun je deze niet meer wissen en het gebruik ervan niet beperken, dus wees voorzichtig.
- Alle geüploade content kan zonder waarschuwing worden verwijderd. Nintendo kan content die als ongepast wordt beschouwd, ook verwijderen of verbergen.
- Houd rekening met het volgende als je content uploadt of content maakt om te uploaden:
  - Voeg geen informatie toe

waardoor jij of anderen kunnen worden herkend, zoals namen, e-mailadressen, adressen of telefoonnummers.

- Voeg geen informatie toe die schadelijk of beledigend kan zijn voor anderen, of die anderen in verlegenheid kan brengen.
- Schend geen rechten van anderen. Gebruik geen content van anderen of content waarop anderen zijn afgebeeld (foto's, afbeeldingen, video's) zonder hun toestemming.
- Voeg geen illegale content of content die illegale activiteiten ondersteunt, toe.
- Voeg geen content toe die de publieke moraal schendt.

Je kunt bepaalde functies van deze software beperken via de onderstaande instellingen in het ouderlijk toezicht.

◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie over het ouderlijk toezicht.

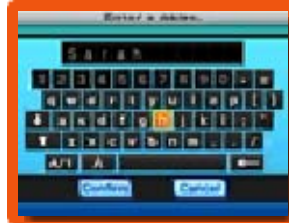
● **StreetPass**

Beperkt het versturen/ontvangen van teamdata via StreetPass™.

Het titelscherm wordt getoond nadat je het spel opstart.

### New Game

Speel via New Game (nieuw spel) het hoofdspel vanaf het begin.



Kies eerst een naam voor het opslagvak. Raak de letters op het touchscreen aan, of gebruik  $\oplus$  om de cursor te verplaatsen en  $\textcircled{A}$  om te selecteren. Druk op  $\textcircled{B}$  of raak  $\leftarrow$  aan om een letter te wissen. Kies CONFIRM (bevestigen) om het spel te starten.

### Continue

Kies CONTINUE (verdergaan) om met een eerder opgeslagen spel verder te gaan.

### Connect

Speel via Connect (verbinden) om gebruik te maken van de draadloze functies van je Nintendo 3DS-systeem (zie pag. 39-46).

- ◆ Kies SECRET (geheim) om via Local Play verbinding te maken met Inazuma Eleven® Go: Light of Shadow. Door met je spel verbinding te maken, worden er een aantal wedstrijdroutes beschikbaar, en zal er misschien iets leuks gebeuren.

Je kunt alleen toegang krijgen tot de Secret-functie door twee verschillende versies van het spel met elkaar te verbinden.

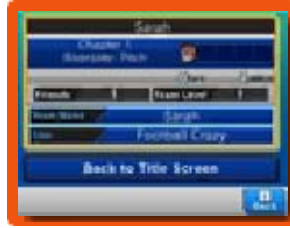
## Extras

Bekijk filmpjes, luister naar muziek en maak SD-Linkgegevens aan in Extras (extra's). De hoeveelheid beschikbare content zal toenemen naarmate je verder komt in het spel. Kies PASSWORD (wachtwoord) om speciale wachtwoorden in te voeren die verschijnen in verscheidene evenementen, enz. om voorwerpen en spelers ontvangen.



## 5 Met het spel stoppen

Zorg, voordat je het spel afsluit, dat je SAVE (opslaan; zie pag. 19) kiest in het hoofdmenu en vervolgens het opslagvak kiest, om je huidige voortgang op te slaan. Nadat je klaar bent met opslaan, kun je je Nintendo 3DS-systeem uitzetten.



- ◆ Zet het systeem niet uit, druk niet op knoppen en verwijder de Game Card niet terwijl je gegevens opslaat.
- ◆ Er is voor dit spel slechts één opslagvak beschikbaar.

- 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 de software of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.

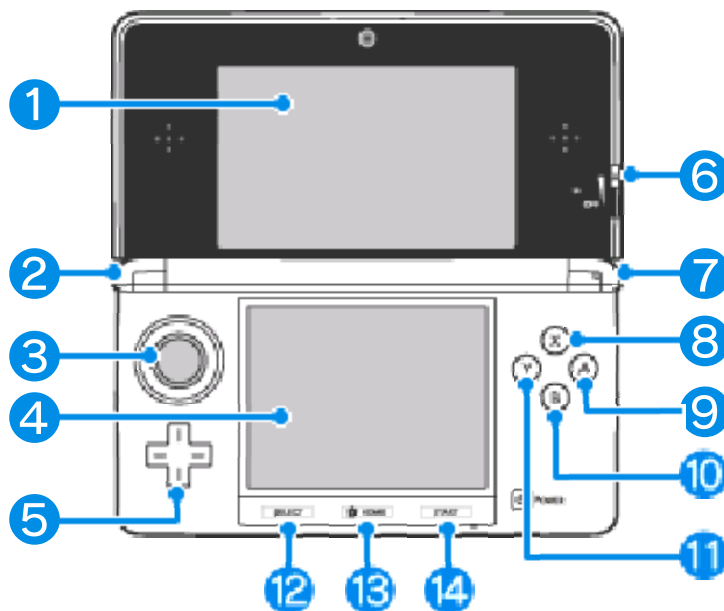




## 6

## Systeemonderdelen

De besturing in dit spel bestaat uit het indrukken van verscheidene knoppen, en het aanraken van, of slepen over, het touchscreen met de stylus.



- |                   |          |
|-------------------|----------|
| ① Bovenste scherm | ⑧ X      |
| ② L               | ⑨ A      |
| ③ ○               | ⑩ B      |
| ④ Touchscreen     | ⑪ Y      |
| ⑤ +               | ⑫ SELECT |
| ⑥ 3D-schuifknop   | ⑬ HOME   |
| ⑦ R               | ⑭ START  |





## 7

## Besturing in het menu




Hier kun je de besturing vinden voor het hoofdmenu (zie pag. 13-20), het opstellingsscherm (zie pag. 35), andere menuselectieschermen, enz.

### Besturing via het touchscreen

Raak een pictogram aan op het touchscreen om het te kiezen.

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
|    | Selectie bevestigen               |
|   | Terugkeren naar het vorige scherm |
|  | Van pagina veranderen, enz.       |
|  | Selectie bevestigen               |
|  | Annuleren                         |
|  | Scrollen                          |

### Knopbesturing

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
|  | Navigeren                         |
|  | Bevestigen                        |
|  | Terugkeren naar het vorige scherm |

|       |                                  |
|-------|----------------------------------|
| ⊗     | Instellingen wijzigen,<br>enz.   |
| ⊙     | Fighting Spirit-<br>scherm tonen |
| Ⓛ / Ⓡ | Van pagina<br>veranderen, enz.   |



Dit is de besturing voor de verhalenstand (zie pag. 10-20).

### Besturing via het touchscreen

Raak met de stylus het touchscreen aan en sleep in de richting waarin in je wilt bewegen. Door een lange sleepbeweging uit te voeren, kun je het personage laten rennen. Blijf met de stylus het touchscreen aanraken om in beweging te blijven.



### ⚡ Praten & interactie

Benader een personage en raak het touchscreen aan wanneer 😊 boven hun hoofd verschijnt, om met ze te kunnen praten. Objecten die onderzocht kunnen worden en deuren die geopend kunnen worden, worden met 🌟 en 📍 aangegeven. Locaties waar je foto's kunt nemen worden met 📷 aangegeven. Praat met personages met een 🌟 om hen uit te dagen tot een partijtje.



### ⚡ Tekst doorlopen

Raak het touchscreen aan om in een keer de volledige tekst in een bericht weer te geven.

## Het hoofdmenu en de kaart bekijken

Raak **X Menu** aan om het hoofdmenu (zie pag. 13-20) weer te geven en **Y Map** om de kaart (zie pag. 10) te bekijken.

### Knopbesturing

|   |   |
|---|---|
|    | Bewegen                                     |
|    | Praten, onderzoeken, enz.                   |
|    | Hoofdmenu openen                            |
|    | Kaart bekijken                              |
|  | Camera verplaatsen                          |
|  | Camera terugzetten naar de standaardpositie |
|  | Tekst doorlopen                             |
|  | Filmpje overslaan                           |



Hieronder staat de besturing voor de wedstrijdstand (zie pag. 21-31). Hierin wordt voornamelijk gebruik gemaakt van de stylus op het touchscreen, maar voor sommige functies worden knoppen gebruikt.

### Besturing via het touchscreen

Raak een speler in je team aan en sleep met de stylus om een streep te trekken. De speler zal de



getrokken streep volgen. Raak een andere speler in je team aan om de bal door te spelen, en raak het doel van je tegenstander aan om te schieten.

Bekijk de relevante pagina's (zie pag. 24-30) voor meer gedetailleerde informatie over deze besturing.

### Knopbesturing

|   |   |
|---|---|
| (A) / (B) / (X)<br>/ (Y) / (L) /<br>(R) / (○) / (+) | Tekst doorlopen                         |
| (○) / (+) / (A)<br>/ (B) / (X) /<br>(Y)             | Camera over het veld bewegen            |
| [START] /<br>[SELECT]                               | Weergegeven spelersinformatie doorlopen |



Vorder in de verhalenstand van het spel door verscheidene locaties te



verkennen, met mensen te praten en naar de aangegeven doelen te gaan.

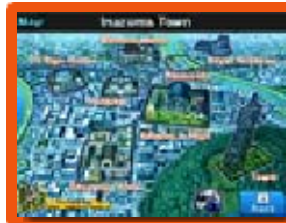
### Chat Lock

Als Chat Lock (praatslot) op het scherm te zien is, zul je meer informatie moeten verzamelen door met personages met een 😊 te spreken.

Door met het personage met een 😊 te spreken, zul je verder komen in het spel.

### Over de kaart

Als je eenmaal ver genoeg bent in het spel, zul je de kaart kunnen bekijken door




**Y Map** aan te raken of op **Y** te drukken. Kies simpelweg je bestemming op de kaart met behulp van het touchscreen of de knoppen op je Nintendo 3DS-systeem om naar deze locatie toe te gaan. Gebruik het pictogram in de hoek linksonder in het kaartscherm om de regionale kaart te bekijken.

- ◆ Naarmate je verder komt in het spel, zullen er meer locaties beschikbaar worden.



## Inazuma-bus

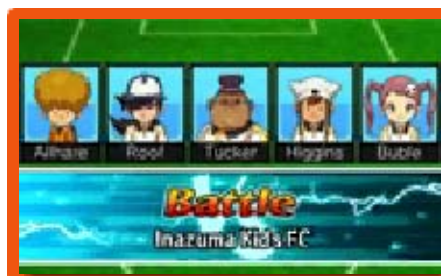
Raak  aan op het kaartscherm om de Inazuma-bus binnen te gaan. Spreek met Old Guru in de bus om speelmunten uit te wisselen voor Friendship Points (vriendschapspunten).



### Partijtjes

In de verhalenstand van het spel, zul je af en toe uitgedaagd worden tot een vijf-tegen-vijfpartijtje. De besturing is hetzelfde als voor wedstrijden (zie pag. 21-31), maar je zult aan bepaalde doelstellingen moeten voldoen om je tegenstanders te slim af te zijn.

Door deze partijtjes te winnen, krijg je Experience Points (ervaringspunten) en andere beloningen.







### 1 Taak

Je huidige doel. Voltooi de opdracht om verder te komen in het spel.

### 2 Minikaart

Bekijk je huidige positie en informatie over je omgeving.

|   |   |
|---|---|
|  | Huidige positie en kijkrichting                   |
|  | Andere personages                                 |
|  | Naar het huidige doel                             |
|  | Bestemming  |
|  | Herstelplek<br>(zie pag. 12)                      |
|  | Winkels (zie pag. 12)                             |
|  | Plek voor speciale training<br>(zie pag. 12 & 36) |

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
|  | Competitieroute<br>(zie pag. 37)  |
|  | PalPack-verkoper<br>(zie pag. 38) |

### ③ Kaartpictogram

Raak dit aan om de kaart  
(zie pag. 10) weer te geven.

### ④ Menupictogram

Raak dit aan om het hoofdmenu  
(zie pag. 13-20) te bekijken.



## 12 Faciliteiten

Hoe verder je komt in het spel, hoe meer faciliteiten er beschikbaar worden in de verhalenstand.

### Winkels

Geef Prestige Points (prestigepunten; zie pag. 13) uit om voorwerpen te kopen in winkels. Praat met de winkelier, kies een voorwerp en raak  of  aan of druk op  of  om de hoeveelheid te wijzigen. Raak SELECT (selecteren) aan of druk op  om het voorwerp te kopen.



### ◆ Winkeltypes

|  |   |
|--|---|
|  Supermarkt               | Verkoopt allerhande voorwerpen, waaronder Herstellende.       |
|  Sportwinkel              | Verkoopt uitrusting.  |
|  Speciale manoeuvrewinkel | Verkoopt Move Manuals (manoeuvre-handleidingen; zie pag. 34). |

### Herstelplekken

Geef hier Prestige Points uit om de FP en TP (zie pag. 13) van je hele team te herstellen.



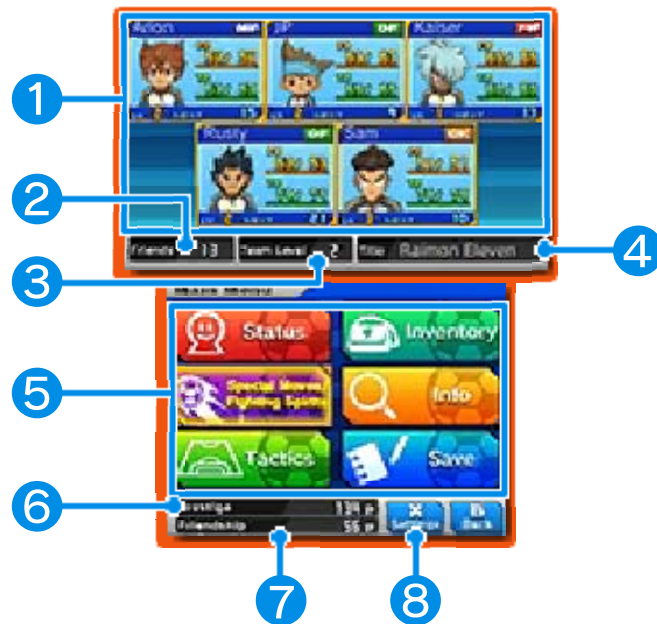
## Speciale trainingsplekken

Geef je Prestige Points uit om de stats (zie pag. 32) van je teamleden te verbeteren.



## 13 Het hoofdmenu

Raak **X Menu** aan of druk op **(X)** om het hoofdmenu te openen.



### 1 Over je team

De status van je huidige teamgenoten. Het pictogram rechtsboven in het overzicht van elke speler geeft aan wat hun voorkeurspositie in het veld (zie pag. 35) is.

FP (Fitness Points)

Deze punten geven aan hoe fit de speler is. De FP zullen afnemen afhankelijk van de handelingen van een speler tijdens zowel wedstrijden als partijtjes. Als zijn FP nul bereikt, zal de speler moe worden en zal zijn bewegingssnelheid afnemen. De speler zal ook makkelijker bezitsduels (zie pag. 26) verliezen.

TP (Technical Points)

Deze punten zijn noodzakelijk om speciale manoeuvres (zie pag. 27) uit te voeren.

LV. (Level)

Dit aantal geeft de kracht van een speler weer. Door meer Experience Points te verdienen, kunnen je spelers in level stijgen.

NEXT  
(volgende)

Het aantal ervaringspunten dat de speler nog nodig heeft om het volgende level te bereiken.

- ◆ Spelers met een **Out** zullen niet met je meereizen, maar wel terugkomen en met je meestrijden in wedstrijden en partijtjes. Spelers met een rode rand zullen niet terugkomen voor partijtjes.

## ② Aantal vrienden

## ③ Teamlevel

Dit aantal geeft de gemiddelde kracht van je team aan.

## ④ Titel

De titel van je team. Dit zal veranderen naarmate je team in niveau stijgt en is mede afhankelijk van de vaardigheden van de spelers in je basisselectie.

## ⑤ Menuopties

Kies een optie om verscheidene acties (zie pag. 14-19) uit te voeren.

- ◆ Bepaalde opties zullen pas beschikbaar worden naarmate je verder bent in het spel.



## ⑥ Prestige Points

Gebruik deze punten om te winkelen, de FP en TP van je team te herstellen, speciale training, enz. Verdien Prestige Points door wedstrijden en partijtjes te winnen.

## ⑦ Friendship Points

Friendship Points zijn nodig om spelers te recruteren. Verdien Friendship Points door wedstrijden en partijtjes te winnen.

- ◆ Spreek met Old Guru in de Inazuma-bus en je zult speelmunten kunnen inwisselen voor Friendship Points.

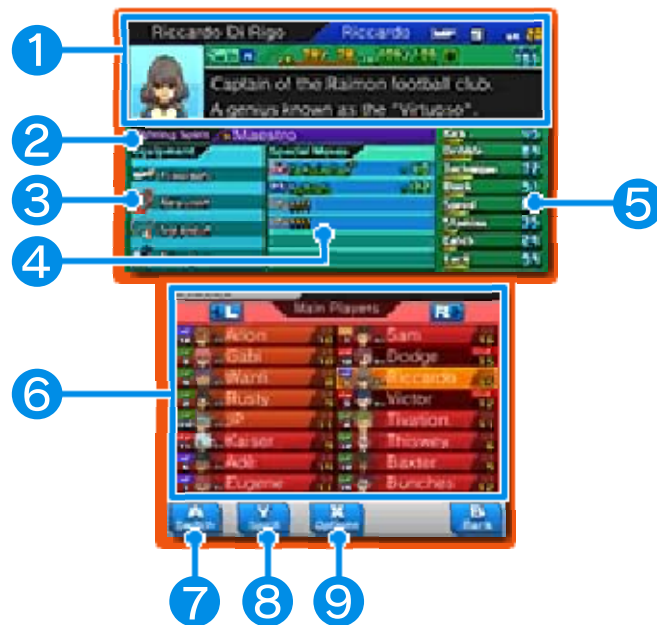
## ⑧ Settings

Raak dit pictogram aan of druk op ⊗ om verscheidene settings (instellingen; zie pag. 20) te wijzigen.



## 14 Status

Kies STATUS in het hoofdmenu om informatie over de spelers in je huidige team te bekijken. Druk op **L** of **R** om te wisselen tussen je hoofdspelers (de spelers die aan wedstrijden deelnemen) en je reservespelers.



① Informatie over de speler

② Uitgeruste Fighting Spirit


De Fighting Spirit (zie pag. 15) van de geselecteerde speler. Spelers die een Fighting Spirit kunnen gebruiken, zullen hem op deze plek hebben staan.

③ Uitrusting

④ Speciale manoeuvres

⑤ Stats (zie pag. 32)

## ⑥ Spelerslijst

De voorkeurspositie (zie pag. 35) van elke speler, het level en het shirtnummer worden hier weergegeven. Spelers met een  naast hun naam zijn sleutelspelers en kunnen niet verwijderd worden uit je team. De eerste vijf spelers in je lijst zullen je team vormen voor partijtjes.

## ⑦ Switch (wisselen)

Om de volgorde van de spelers in de lijst te wijzigen, kies je de speler die je wilt verplaatsen en raak je dit pictogram aan of druk je op **(A)**. Kies vervolgens een andere speler om van plaats mee te wisselen (zie pag. 16).

## ⑧ Spirit

Raak dit pictogram aan of druk op **(Y)** om de Fighting Spirit van een speler te bekijken.

## ⑨ Options

Raak dit pictogram aan of druk op **(X)** om de sorteermethode van je lijst te wijzigen, het shirtnummer van een geselecteerde speler te veranderen, of de speler te ontslaan en zo uit je team te verwijderen.



## 15 Moves / Spirits

Kies SPECIAL MOVES/FIGHTING SPIRITS in het hoofdmenu om de speciale manoeuvres en Fighting Spirits van je spelers te bekijken. Druk op **A** om meer informatie over een speler te bekijken, en druk vervolgens op **L** of **R** om van personage te wisselen.



① Spelersinformatie en stats

② Speciale manoeuvres

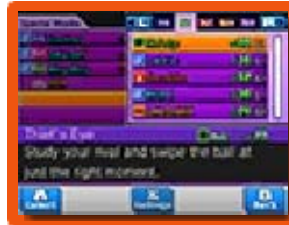
Het soort speciale manoeuvre, element (zie pag. 33) en TP-verbruik worden hier weergegeven.

③ Fighting Spirit

Informatie over de uitgeruste Fighting Spirit van de speler wordt hier weergegeven. (Spelers die Fighting Spirits kunnen gebruiken, zullen hier een vakje voor hebben.)

④ Select

Raak dit pictogram  
aan of druk op **A** als  
een vakje in de sectie  
Special Moves  
(speciale manoeuvres)

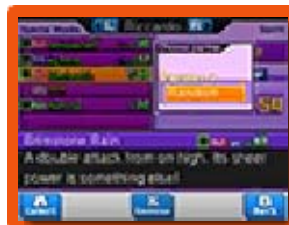


gemarkeerd is, om een Move Manual  
te gebruiken en een nieuwe speciale  
manoeuvre te leren. (Bepaalde  
spelers zullen manoeuvres hebben  
die alleen overgeschreven kunnen  
worden in een voltooid spel.)

Nadat je het spel hebt voltooid, kun  
je de mogelijkheid vrijspelen om  
Fighting Spirits naar believen uit te  
rusten of te verwijderen. Open het  
Fighting Spirit-scherm om  
verscheidene Fighting Spirits uit te  
rusten en ze in wedstrijden te  
gebruiken.

## **5** Settings

Raak dit pictogram  
aan of druk op **X** als  
je een speciale  
manoeuvre



gemarkeerd hebt die  
door twee of meer spelers gebruikt  
kan worden. Je zult zo een partner  
voor de speciale manoeuvre kunnen  
instellen. Je kunt geen partner  
kiezen van wie het niveau zich meer  
dan drie levels onder het niveau van  
de geselecteerde speler bevindt.



## 16 Tactics

Kies TACTICS (tactieken) in het hoofdmenu om de spelers in je team te wijzigen en van opstelling te veranderen.

### Formations

Pas je teamopstelling (zie pag. 35) voor wedstrijden en partijtjes aan.

### Organise Team

Wijzig de opstelling van je team voor wedstrijden en partijtjes. Kies eerst het team dat je wilt bewerken. Kies daarna een speler uit de lijst en vervolgens met welke speler je hem of haar wilt omwisselen.



De eerste vijf spelers in de lijst zullen deelnemen aan partijtjes.



## 17 Inventory

Kies INVENTORY (inventaris) in het hoofdmenu om je voorwerpen te bekijken, je uitrusting te veranderen, enz.




### Items

Hier wordt een lijst van je items (voorwerpen) weergegeven.



Afhankelijk van het voorwerp zul je het kunnen selecteren en gebruiken, of kun je DISCARD (weggooien) aanraken of op ⊗ drukken om het weg te gooien.

### ◆ Soorten voorwerpen

|   |   |
|---|---|
|  | Voorwerpen die FP en TP herstellen.   |
|  | Belangrijke voorwerpen zoals sleutels en voorwerpen gerelateerd aan het verhaal.    |
|  | Overige voorwerpen. Foto's en gespreksonderwerpen zullen hier worden ondergebracht. |

### Kit & Emblem

Stel hier je kit (outfit) en embleem (embleem) in die je gebruikt in partijtjes, multiplayer en

competitieroutes (zie pag. 37).

## Equip

Verander hier de uitrusting van je spelers. Kies een type uitrusting en vervolgens het voorwerp dat je wilt uitrusten. Bekijk in het bovenste scherm welke effecten elk voorwerp heeft op de stats van de speler.



## Goal Celebration

Hier kun je instellen hoe elke speler het scoren van een goal in een wedstrijd of partijtje viert. Kies een vrolijke viering uit, en vervolgens welke speler deze mag gebruiken.





Kies INFO (informatie) in het hoofdmenu om informatie te bekijken over je team, spelers, enz.

### iNattr

Hou de laatste posts en threads op het forum bij.

### Story

Bekijk het verhaal tot nu toe.

### Play Records

Bekijk je totale speeltijd en andere informatie.

### Player Binder

Hier kun je je eigen spelers en spelers uit rivaliserende teams bekijken.

- ◆ Wanneer een speler zich eenmaal bij je team heeft gevoegd, zul je meer gedetailleerde informatie over deze speler kunnen bekijken.

### PalPack

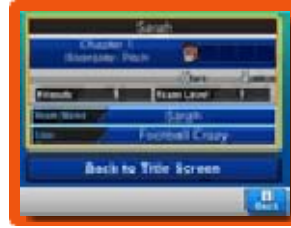
Bekijk de kaarten in je PalPack (zie pag. 38) die je tot nu toe hebt verzameld.

### Help

Bekijk de besturing en spelhandleidingen.



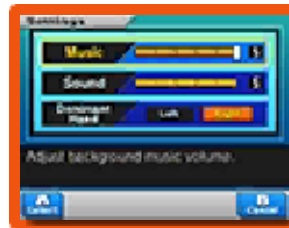
Raak het opslagvak aan of druk op **A** om je voortgang op te slaan.



Kies **BACK TO TITLE SCREEN** (terug naar titelscherm) om met het spel te stoppen en terug te keren naar het titelscherm. Niet-opgeslagen gegevens zullen worden verwijderd, dus wees voorzichtig.



Raak SETTINGS (instellingen) rechtsonder in het touchscreen aan of druk op **X** om de spelinstellingen aan te passen.



Als je hier eenmaal mee klaar bent, kies dan SELECT of druk op **A** om terug te keren naar het hoofdmenu.


|                       |  |
|-----------------------|--|
| Music                 | Stel het volume van de achtergrondmuziek in. Sleep de slider, of gebruik <b>C</b> of <b>+</b> om deze instelling aan te passen.  |
| Sound                 | Pas het volume van geluidseffecten aan.  |
| Domi-<br>nant<br>Hand | Verander welke hand ingesteld staat als dominante hand. Door deze instelling te veranderen, zullen verhaalpictogrammen <b>X Menu</b> en <b>Y Map</b> , en wedstrijd-pictogrammen <b>H</b> , <b>S</b> , <b>T</b> en <b>F</b> aan de andere kant van het scherm verschijnen. |



De wedstrijdstand begint wanneer je een wedstrijd speelt tegen een rivaliserend team. Verplaats je spelers met behulp van de stylus en het touchscreen en doe je best om je tegenstanders te verslaan.



## Wedstrijdmissies

Tijdens wedstrijden tegen bepaalde teams zullen er gestippelde cirkels en stippellijnen op het veld verschijnen. Verplaats, wanneer hierom gevraagd wordt, de aangegeven speler naar deze gebieden en er zal een evenement geactiveerd worden. Houd een oogje op het objectievenpictogram  en de voorwaarden van de missie terwijl je de wedstrijd speelt.

- ◆ Wanneer wedstrijdmissies actief zijn, zal de klok worden gestopt, dus blijf kalm en voltooi de missie.



Voordat de wedstrijd begint, zal je teamopstelling getoond worden. Voor meer informatie kun je INFO kiezen, of kies NEXT (volgende) om de opstelling van het rivaliserende team te kunnen zien. Raak nogmaals NEXT aan om verder te gaan naar het startscherm van de wedstrijd.

### Startscherm van de wedstrijd

Ook wanneer de wedstrijd onderbroken wordt, zoals aan het begin van de tweede helft, voor de verlenging, en nadat er een doelpunt gescoord is, zal dit scherm worden getoond. Raak START aan om te beginnen of verder te spelen.



#### 1 Gespeelde tijd

De tijd die je in deze wedstrijd hebt doorgebracht wordt hier weergegeven.

Wedstrijden worden verdeeld in een eerste en een tweede helft.

## ② Kaart van het veld

- Jouw spelers
- Spelers in het rivaliserende team

## ③ Gescoorde doelpunten

## ④ Goalscorers

De naam van de speler die gescoord heeft en wanneer dat is gebeurd, wordt hier voor elk doelpunt weergegeven.

## ⑤ Start

Raak dit aan om de wedstrijd te beginnen of te hervatten.

## ⑥ Menu

Raak dit pictogram aan en de opties in de onderstaande tabel zullen verschijnen. Raak BACK TO MATCH (terug naar de wedstrijd) aan om terug te keren naar de vorige opties.

|                |   |
|----------------|---|
| For-<br>mation | Wijzig de opstelling (zie pag. 35) van je team.   |
| Equip          | Wijzig de uitrusting (zie pag. 17) van je team.   |
| Items          | Gebruik herstellende voorwerpen. Je kunt slechts drie voorwerpen per wedstrijd gebruiken. |





Gebruik  $\oplus/\odot/\textcircled{A}/\textcircled{B}/\textcircled{X}/\textcircled{Y}$  om tijdens een wedstrijd je scherm over het veld te verplaatsen.

- ◆ Druk op **START** of **SELECT** om door de volgende informatie te bladeren: de rode en blauwe cirkels aan de voeten van de spelers, elementtypes (zie pag. 33), FP en TP, en de namen van de spelers.





### 1 Balmarkering

Deze markering geeft aan welke speler in je team in balbezit is.

### 2 Route van de speler

### 3 Wedstrijdpictogrammen

Raak dit aan om verscheidene acties uit te voeren.

|  |   |
|--|---|
|  <p>Time-outpictogram</p> | <p>De wedstrijd pauzeren (zie pag. 30).</p>       |
|  <p>Schotpictogram</p>    | <p>Een afstandsschot uitvoeren (zie pag. 25).</p> |



Tactiek-  
pictogram

Speciale  
tactieken  
gebruiken  
(zie pag. 28).

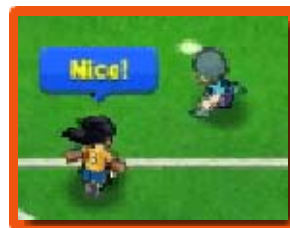


Fighting  
Spirit-  
pictogram

Een Fighting  
Spirit oproepen  
(zie pag. 29).

### Bonussen voor mooi spel

Kettingschoten uitvoeren, achter elkaar bezitsduels winnen en andere wijzen waarop vaardigheid getoond wordt, zullen je extra Experience Points opleveren. Houd je ogen open voor het bericht Nice! (mooi!).



Raak een speler aan en sleep met de stylus over het touchscreen om een lijn te trekken. De speler zal de getrokken lijn volgen.



- ◆ Zelfs als je geen pad aangeeft, zullen spelers automatisch een richting kiezen afhankelijk van de omgeving.

## Overspelen

Als een van je spelers in balbezit is, raak dan een andere speler aan om de bal door te spelen, of raak een andere locatie op het veld aan om de bal daarheen te schoppen. Als je de bal dicht bij een andere speler speelt, zal deze een korte sprint trekken om de bal op te halen.



## Lobje

Houd de stylus op het punt waar je bal heen wilt schoppen en laat deze vervolgens los om een lobje uit te voeren.

## De buitenspelregel

Wanneer je de bal doorspeelt, en er minder dan twee spelers van het andere team (bijv. de keeper en de verdediger) tussen de ontvangende speler en het doel van je tegenspeler staan, dan bega je een buitenspel-overtreding.

## Verdediging

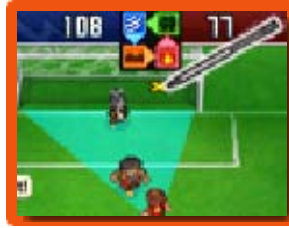
Als een speler uit het andere team in balbezit is, tik dan op deze speler en er zal een rode lijn



verschijnen tussen hem of haar en nabije spelers uit jouw team. De spelers met de rode lijn zullen zich dan naar de aangegeven speler van het andere team begeven en pogen de bal in bezit te krijgen.



Als een van je in balbezit zijnde spelers het doel van de tegenstander nadert, raak dan het doel aan om te schieten.



Kies het soort schot, daarna de kracht en bevestig je keuze. Raak het bliksempictogram aan om een speciale manoeuvre (zie pag. 27) uit te voeren.

### Direct schot

Als een speler uit je team zich voor het doel bevindt, raak dan het doel aan net voor ze de bal doorgespeeld krijgen om een direct schot uit te voeren. Zulke schoten hebben een grote kans van slagen.

### Kettingschoten

Als je de bal schiet, en er zich een speler met een speciale manoeuvre gemarkeerd met een C in het schotspad bevindt, kan deze speler de bal ook schoppen en zo de ketting voortzetten.

### Afstandsschot

Zelfs als je je ver van het doel van je tegenstander bevindt, kun je nog **S** aanraken of verder het veld opscrollen en op het doel tikken om een afstandsschot uit te voeren van waar je dan bent. Als je het schot

neemt, kun je ook speciale manoeuvres uitvoeren die gemarkeerd zijn met een L.

- ◆ Wees je ervan bewust dat je  niet kunt gebruiken tijdens partijtjes.

### Schoten blokkeren


Spelers met speciale manoeuvres gemarkeerd met een B kunnen schoten blokkeren als ze zich in de buurt van de baan van het schot van de tegenstander bevinden.



Als spelers uit verschillende teams elkaar onderscheppen en een van de betrokken spelers in balbezit is, zal er een bezitsduel plaatsvinden. Raak een bevel aan om het uit te voeren. De speler die wint, zal het duel met balbezit verlaten.



### 1 Spelersinformatie

De FP, TP en het elementtype (zie pag. 33) van de speler. De speler in balbezit zal een  naast de informatie hebben staan.

### 2 Vorm

De vormwaarde is gebaseerd op de stats (zie pag. 32) en het elementtype van de speler. Hoe hoger dit cijfer is, hoe groter de kans dat de speler het duel wint.

### ③ Bevelen

Het bevel aan de linkerkant loopt minder makkelijk uit op een overtreding, maar de kans het duel te winnen is ook kleiner. Het bevel aan de rechterkant heeft een grotere kans tot het veroorzaken van een overtreding, maar ook een grotere kans van slagen. Raak het bliksempictogram aan om een speciale manoeuvre (zie pag. 27) uit te voeren.

### ④ Elementverhoudingen

Geeft weer hoe de vier elementen (lucht, vuur, aarde en hout) zich tot elkaar verhouden.





Raak het bliksempictogram aan voor je het type schot instelt, aan het begin van een bezitsduel, of wanneer de keeper een schot tegen probeert te houden, om TP uit te geven en een speciale manoeuvre uit te voeren. Zorg dat je voor elke situatie de beste manoeuvre kiest.



- ◆ Soms zullen speciale manoeuvres falen. Als dit gebeurt, zal het aantal TP van de speler maar een beetje afnemen.
- ◆ Als zowel jouw speler als de tegenspeler een speciale manoeuvre gebruikt, zullen zowel de stats van de spelers als de kracht van de speciale manoeuvre meetellen. De krachtigere combinatie wordt dan uitgevoerd.

### Soorten speciale manoeuvres

Er zijn vijf verschillende soorten speciale manoeuvres, en elk is van toepassing op een andere situatie. Shot, Dribble, Block en Save (schieten, dribbelen, blokkeren en redden) zijn manoeuvres die tijdens een wedstrijd of partijtje uitgevoerd kunnen worden. Het effect van de Skill (vaardigheids-)manoeuvre

wordt automatisch toegepast zodra de speler de manoeuvre geleerd heeft.

### **Vordering van speciale manoeuvres**

Als een speciale manoeuvre een bepaald aantal keren tijdens wedstrijden en partijtjes met succes is uitgevoerd, zal er V2, L5, enz. aan de manoeuvre worden toegevoegd en zal deze in kracht toenemen.



Raak **T** aan om TTP (team TP) uit te geven en een van de speciale tactieken van je team uit te voeren.



Je kunt handmatig kiezen welke speciale tactiek er gebruikt wordt.

- ◆ Wanneer jouw team en het rivaliserende team tegelijkertijd een speciale tactiek proberen, zullen de stats van het team en de kracht van de tactiek meetellen. De krachtigste combinatie zal dan worden uitgevoerd.
- ◆ Deze optie zal tijdelijk niet beschikbaar zijn nadat de wedstrijd weer is hervat.

### Soorten speciale tactieken

Er zijn drie soorten speciale tactieken: Offense, Defense en Other (aanvallend, verdedigend en overige). Elke soort kan gebruikt worden in een andere situatie.



Raak 🌸 aan om een Fighting Spirit van een van je spelers te gebruiken. Kies vervolgens een Fighting Spirit uit de lijst.



- ◆ Je kunt tot wel drie Fighting Spirits tegelijk op het veld hebben in een wedstrijd.
- ◆ Het 🌸-pictogram zal zodra de wedstrijd hervat nadat een Fighting Spirit is opgeroepen, tijdelijk niet beschikbaar zijn.

### Fighting Spirit-effecten

Zodra een speler eenmaal een Fighting Spirit heeft opgeroepen, zal hun kans op succes bij het



schieten toenemen, evenals de kans op het winnen van bezitsduels. Krachtige spirit-manoeuvres zullen ook beschikbaar worden voor gebruik.

Terwijl een Fighting Spirit op het veld is, zullen de bevelen van de speler veranderen en zal deze geen speciale manoeuvres kunnen gebruiken.

### ⚡ FSP (Fighting Spirit Points)

Terwijl een Fighting Spirit op het veld is, zullen FSP nodig zijn om bevelen te kiezen, spirit-manoeuvres

uit te voeren en Spirit Duels aan te gaan.

Als de FSP van de Fighting Spirit op zijn, zal deze verdwijnen. Zodra een Fighting Spirit het veld eenmaal heeft verlaten, zullen de FP van de speler drastisch afnemen, dus wees voorzichtig.

## Spirit Duels

Als twee spelers van verschillende teams die hun Fighting Spirits hebben opgeroepen elkaar treffen voor balbezit, zal er een Spirit Duel plaatsvinden.

Spirit Duels zijn hetzelfde als bezitsduels in de zin dat beide spelers het tegen elkaar opnemen en een bevel kiezen. Kies KEEP (behouden) of STEAL (veroveren) wanneer balbezit je hoogste prioriteit is. Als het behouden van je eigen FSP en het omlaag brengen van de FSP van de tegenstander belangrijker vindt, kies dan ATTACK (aanvallen). Afhankelijk van de Fighting Spirit, kun je mogelijk een spirit-manoeuvre uitvoeren.



FSP

## Spirit Linking

Zodra een Fighting Spirit eenmaal verdwenen is, kan deze opnieuw opgeroepen worden door het samenvoegen van de TP van alle andere spelers in het team.

- ◆ Spirit Linking zal beschikbaar worden wanneer je verder komt in het spel.

## Fighting Spirits ontwikkelen

Fighting Spirits worden sterker wanneer je ze vaker gebruikt. Er zal een waarde aan hun naam toegevoegd worden wanneer ze in level stijgen.



Raak 🖐️ aan om het spel te pauzeren, waardoor je tijd hebt om acties uit te voeren met betrekking tot je voorwerpen of opstellingen. Om verder te gaan met de wedstrijd kies je BACK TO MATCH (terug naar de wedstrijd).



- ◆ Nadat je een time-out hebt aangevraagd, zal het pictogram tijdelijk niet beschikbaar zijn na heraanvang van de wedstrijd.



## 31 Na een wedstrijd

Na een wedstrijd zullen de statistieken worden getoond. Raak OK (oké) aan om verder te gaan naar het volgende scherm.

### Resultatenschermb

Als je een wedstrijd wint, zullen je spelers Experience Points verdienen, evenals voorwerpen, Prestige Points en Friendship Points.



#### ① Spelersinformatie

De meter geeft aan hoeveel ervaringspunten een speler heeft. Als deze vol is, zal de speler een level stijgen en sterker worden.

#### ② Verdiende punten

Als je de wedstrijd wint, zullen Victory Points (overwinningspunten) en een Nice Play Bonus (bonus voor mooi spel; zie pag. 23) samen je Experience Points vormen.

#### ③ Verdiende Prestige Points en Friendship Points



## 4 Gewonnen voorwerpen

### Penalty Shootout

Als het verdedigende team een overtreding begaat in hun penaltygebied, wordt er een penalty toegewezen aan het aanvallende team. Als de twee teams aan het eind van een wedstrijd gelijk staan, zal er een penalty shootout (penaltyronde) plaatsvinden.

Raak een schotspad aan voor de speler die het schot neemt, of een verdedigingspad voor de keeper. In een penaltyronde om het eindresultaat van een wedstrijd te bepalen, kun je de kracht van de schop of de vangkracht opladen door CHARGE (opladen) aan te raken en deze op On (aan) te zetten. Dit kan per ronde tot drie keer toe gedaan worden.



Elke speler heeft acht verschillende stats.

Naarmate ze meer Experience Points verdienen en in level stijgen, zullen ook hun stats stijgen en zullen de spelers sterker worden.



### ◆ Soorten stats

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| Kick<br>(schop)                   | De vaardigheid tot het succesvol nemen van een schot.  |
| Dribble                           | De vaardigheid om de bal te houden tijdens het dribbelen.                                    |
| Tech-<br>nique<br>(Tech-<br>niek) | De vaardigheid om speciale manoeuvres uit te voeren.   |
| Block<br>(Blok-<br>keren)         | De vaardigheid om het schot van een tegenstander te blokkeren of hun dribbel te onderbreken. |
| Speed<br>(snel-<br>heid)          | Hoe hoger deze stat is, hoe sneller de speler zich over het veld kan bewegen.                |

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Stamina<br>(conditie) | Hoe hoger deze stat is, hoe lager de kans dat de FP van de speler afnemen.   |
| Catch<br>(opvangen)   | De vaardigheid om een schot te redden of een pass goed te ontvangen.   |
| Luck<br>(geluk)       | Hoe hoger deze stat, hoe hoger de critical rate van de speler (de mogelijkheid op een tijdelijke toename van de kracht van een manoeuvre). |



## 33 Elementen

Spelers en speciale manoeuvres kunnen worden ingedeeld in vier verschillende elementen. De relatie tussen deze vier elementen staat in het diagram hieronder.



### Bevelsduellen en elementen

De elementen zullen invloed hebben op de uitkomst van bevelsduellen. Daarbij komt nog dat de nabijheid van een speler met eenzelfde element het effect verdubbeld en zo de kans op overwinning doet toenemen. Als drie spelers van hetzelfde elementtype bij elkaar in de buurt zijn, wordt het effect verdrievoudigd en de kans op overwinning nog groter.

### Speciale manoeuvres en elementen

De kracht van een speciale

manoeuvre zal toenemen als het element van de speler overeenkomt met dat van de speciale manoeuvre.



Spelers kunnen speciale manoeuvres leren op de hieronder beschreven wijzen.

### Levelling up

Op bepaalde levels zullen spelers nieuwe speciale manoeuvres leren.

### Move Manuals

Verkrijg Move Manuals op verscheidene plekken zoals winkels. Kies SPECIAL MOVES / FIGHTING SPIRITS in het hoofdmenu en je zult je spelers nieuwe speciale manoeuvres kunnen leren.

- ◆ Je kunt een Move Manual slechts één keer gebruiken.



Kies TACTICS in het hoofdmenu en vervolgens FORMATIONS (opstellingen), of kies MENU en dan FORMATION in het startscherm van de wedstrijd of tijdens een time-out, om toegang te krijgen tot het opstellingsscherm.

Wijzig de posities van de spelers door ze aan te raken en naar een andere positie te slepen. Je kunt ook op **A** drukken om een speler te selecteren en ze vervolgens met **C** of **+** te verplaatsen.

- ◆ Tijdens een time-out kun je spelers niet verplaatsen.







### 1 Teamtype

Bekijk je teams en organiseer je spelers voor het hoofdverhaal, partijtjes en multiplayer.

## ② Spelers & posities

Kies een speler en hun informatie zal getoond worden in het bovenste scherm. De kleur van de rand van hun vakje geeft aan in welke positie ze spelen.

-  Forward (spits; FW)
-  Midfield (middenveld; MF)
-  Defence (verdediging; DF)
-  Goalkeeper (keeper; GK)

## ③ TTP

Deze punten zijn nodig voor het uitvoeren van speciale tactieken (zie pag. 28).

## ④ Bank

Spelers op de bank.

## ⑤ Coach

Kies om van coach te veranderen. De stats van het team zullen afhankelijk van de coach veranderen.

- ◆ Spelers en coaches hebben een bepaald niveau van compatibiliteit. De spelers wiens stats toenemen vanwege de coach hebben een  en spelers wiens stats afnemen door de coach worden aangegeven met een .
- ◆ Je zult na afloop van het hoofdspel de coach van het verhaalteam kunnen wijzigen.

## ⑥ Formatie

Raak dit aan om het opstellingstype aan te passen.



## 7 Speciale tactieken

Raak dit pictogram aan of druk op ⊗ om de speciale tactieken van je team te bekijken.



Onderzoek de verscheidene locaties voor speciale training en geef Prestige Points uit om de stats van je spelers te verbeteren. De stat die je kunt verbeteren verschilt per locatie.

- ◆ Speciale trainingsplekken zonder oplichtende ring als basis kun je niet gebruiken.

### Speciale training uitvoeren

Kies na het activeren van een speciale trainingsplek een speler, en raak vervolgens START!



aan of druk op **A**. Het trainingsrad zal dan gaan draaien. De hoeveelheid waarmee je stat toeneemt, hangt af van het bericht op het rad nadat deze gestopt is.

- ◆ Wanneer een speler een bepaalde hoeveelheid aan speciale training heeft gedaan, zal bij verdere toename van een stat, een andere stat afnemen. Welke stat afneemt, hangt af van de speler.
- ◆ Een speler meerdere malen trainen, zal het aantal benodigde Prestige Points doen toenemen.
- ◆ Spelers die het hoogste level hebben bereikt, en van een van hun stats het maximaal haalbare hebben bereikt, zullen een **MAX** krijgen.



## 37 Competitieroutes

Spreek met meneer Veteran of een ander personage met hetzelfde pictogram om verscheidene teams uit te dagen.



### Tegenstanders uitkiezen

Kies een rivaliserend team uit van het routebord. Teams die je nog niet bereikt hebt op het bord en dus niet kan uitdagen, worden weergegeven met een vraagteken. Om teams uit te dagen die met een uitroepteken gemarkeerd zijn, zul je eerst aan bepaalde voorwaarden moeten voldoen of verder komen in het spel. Teams die je al verslagen hebt, zullen gemarkeerd worden met een rang (S, A of B) en teams waar je tegen gespeeld hebt maar niet van hebt gewonnen, worden aangegeven met een . Win wedstrijden en begeef je over het bord om schatkisten vrij te spelen.



### Multiplayer co-op (Local Play)

Kies nadat je een tegenstander hebt gekozen op het bord je team uit de multiplayer-opties aan de rechterkant van het touchscreen om met maximaal drie andere spelers via

Local Play een co-opwedstrijd te spelen.

De regels en instellingen zijn vrijwel hetzelfde als voor draadloze wedstrijden (zie pag. 39-41). De speler die de multiplayer co-opstand activeert, zal als gastheer fungeren. Andere spelers kunnen dan deelnemen als gasten door MATCH (wedstrijd) te kiezen via 'Connect' in het titelscherm.

### **Benodigdheden:**

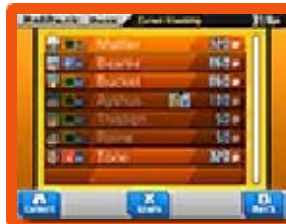
- Eén Nintendo 3DS-systeem per speler
- Eén exemplaar van de software per speler



Spreek met PalPack-verkopers en je zult via de hieronder beschreven stappen spelers kunnen recruter.

### 1. PalPack-kaarten verkrijgen

Spreek eerst met een PalPack-verkoper en raak VIEW DECK (deck bekijken) aan om hun kaarten te zien. Je zult dan Friendship Points kunnen inwisselen voor PalPack-kaarten.



### 2. De voorwaarden bekijken

Bekijk in het bovenste scherm de voorwaarden voor het recruter van een speler. Je



zult mogelijk een voorwerp moeten verkrijgen, een foto moeten nemen, een gespreksonderwerp moeten vinden, enz. om deze speler te kunnen recruter.

### 3. Aan de voorwaarden voldoen

Spreek nogmaals met een PalPack-verkoper wanneer je aan alle voorwaarden hebt voldaan, en kies INVITE (uitnodigen) om de speler te recruter voor je team.

## Recruteren via partijtjes

Soms zullen spelers zich bij je team willen voegen nadat je hen in een partijtje hebt verslagen.

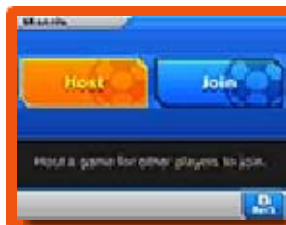


## Match (Local Play)

Kies CONNECT in het titelscherm, laad je opgeslagen spel en kies vervolgens MATCH (wedstrijd) om verbinding te maken. Zo kun je met maximaal drie andere spelers spelen via Local Play.

## Match-menu

Kies eerst HOST (gastheer) of JOIN (deelnemen), en selecteer vervolgens het team dat je wilt gebruiken. Je kunt je teams bijwerken in Connect Settings (verbinding-instellingen; zie pag. 46).



### Host

De gastheer recruteert de andere spelers. Zodra iedereen deelneemt, kies je SELECT (selecteren).

### Join

Voeg je als gast bij de wedstrijd van de gastheer. Selecteer de wedstrijd van de gastheer om mee te doen zodra je deze hebt gevonden.

 **Benodigdheden:**



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



In een spel met twee spelers kan de gastheer SETTINGS kiezen om de instellingen van de wedstrijd aan te passen.

Kies START MATCH (wedstrijd starten) voor een één-op-éénwedstrijd. De wedstrijd zal dan beginnen zodra de regels en het stadion zijn ingesteld.

Voor een wedstrijd met drie of meer spelers kunnen de instellingen worden aangepast zodra alle spelers aanwezig zijn.

- ◆ De beschikbare instellingen zijn afhankelijk van het aantal medespelers en hun mogelijkheden.

### 1. Een team kiezen

Kies vanaf welke kant je wilt spelen. Een kant zonder spelers zal bestuurd worden door de computer.

### 2. Spelers toevoegen

Kies welke spelers aan de wedstrijd zullen deelnemen. Gekozen spelers zijn gemarkeerd met een ✓.

### 3. Formaties

Een teamleider (de gastheer of de eerste speler die zich bij het rivaliserende team voegt) kan de teamformatie instellen.

### 4. Een tegenstander kiezen

Als de tegenstander de computer is, kan de gastheer een vijandig team instellen.

## 5. Je outfit kiezen

Een teamleider kan de outfit instellen die tijdens de wedstrijd gedragen wordt.

## 6. De regels vaststellen

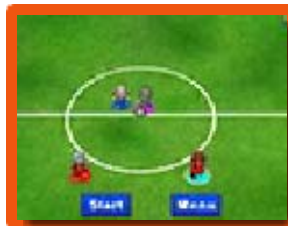
De gastheer kan de lengte van de wedstrijd instellen, of er verlenging mogelijk is, en penalties aan- of uitzetten. Kies uit vooraf opgestelde regels A tot en met C, of maak je eigen combinatie van regels.

## 7. Kies een stadion

De gastheer kan een veld kiezen om op te spelen.



Tijdens een wedstrijd zul je alleen de spelers van je eigen team kunnen besturen.



De spelers zullen met vier verschillende kleuren aan hun voeten gemarkeerd worden (● P1 ● P2 ● P3 ● P4) en de spelers die je zelf bestuurt zullen een witte rand om hun gekleurde marker hebben. De wedstrijdbesturing en de schermweergave zijn praktisch hetzelfde als voor een normale wedstrijd (zie pag. 23-30).

### Specifieke regels voor draadloze wedstrijden

- Alleen de teamleider kan een time-out aanvragen.
- Als meerdere personages zich in de juiste positie bevinden om deel te nemen aan een schotsketting of een schotsblokkade, dan zal de dichtstbijzijnde speler meedoen.

### Na de wedstrijd

Als de wedstrijd voorbij is, zullen de resultaten van je eigen team worden getoond. Je kunt vervolgens je spel opslaan.

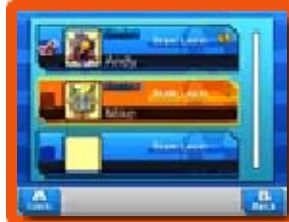
- ◆ Je kunt het aantal draadloze wedstrijden dat je gewonnen hebt op elk gewenst moment bekijken door INFO (informatie)

te kiezen in het hoofdmenu van  
het hoofdspel, en PLAY  
RECORDS (spelverslagen;  
zie pag. 18) aan te raken.



## StreetPass Challenge (StreetPass)

Kies CONNECT in het titelscherm, laad je opgeslagen spel en kies STREETPASS CHALLENGE



(StreetPass-uitdaging) om gegevens over teams van andere spelers te ontvangen en wedstrijden tegen ze te spelen via StreetPass.

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

## Een uitdaging plaatsen

Schakel StreetPass in en stel in welk team er verzonden wordt.

### Change Team

Kies een team dat naar andere spelers verzonden zal worden. Teams kunnen worden bijgewerkt in Connect Settings (zie pag. 46). Kies ISSUE A PREVIOUSLY RECEIVED CHALLENGE (een eerder ontvangen uitdaging uitzenden) om via StreetPass gegevens te verzenden van een ander team in plaats van van je eigen team.

### Activate StreetPass

Raak ACTIVATE STREETPASS aan


en schakel StreetPass in voor deze software op je Nintendo 3DS-systeem, om StreetPass-uitdagingen te versturen en ontvangen.

### Deactivate StreetPass

Raak DEACTIVATE STREETPASS aan en schakel StreetPass uit voor deze software op je Nintendo 3DS-systeem.


### View Received Challenges

Via View Received Challenges (ontvangen uitdagingen bekijken) kun je de uitdagingen zien die je via StreetPass hebt ontvangen.

Je kunt tot wel tien uitdagingen opslaan. Uitdagingen die daarna nog ontvangen worden, zullen ervoor zorgen dat oude uitdagingen verwijderd worden. Om te voorkomen dat een uitdaging verloren gaat, kies je deze uitdaging en daarna LOCK (vergrendelen) of druk je op .

### Take Up A Challenge

In Take Up A Challenge (een uitdaging aangaan) speel je tegen teams van StreetPass-uitdagingen die je tot nu toe ontvangen hebt. Win om verscheidene voorwerpen te ontvangen. Sommige voorwerpen zullen specifiek bij Inazuma Eleven Go: Light of Shadow horen. Je kunt op deze manier ook zeldzame voorwerpen ontvangen.

- ◆ Uitdagingen die je hebt afgemaakt zullen met een rang (S, A of B) worden aangegeven, afhankelijk van de score van de wedstrijd. Gespeelde wedstrijden die je niet gewonnen hebt, zullen worden aangegeven met een .





## 43 Ruilen

### Trade (Local Play)

Kies CONNECT (verbinden) in het titelscherm, laad je opgeslagen spel en kies vervolgens TRADE (ruilen) om verbinding te maken met een andere speler via Local Play en personages uit te wisselen.

- ◆ Sommige personages kunnen niet worden uitgewisseld.

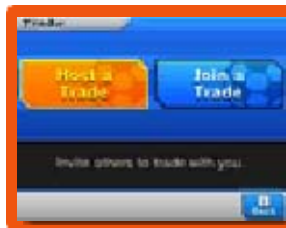
### Benodigheden:

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

### Instellen

#### 1. De ruil starten

Een speler kiest HOST A TRADE (een ruil starten) en de andere speler kan vervolgens JOIN A TRADE (aan een ruil deelnemen) kiezen.



#### 2. Personages kiezen

Kies zodra je eenmaal verbinding hebt gemaakt met de andere speler een personage uit je team om te ruilen.



#### 3. Friendship Points

Zodra jullie allebei een keuze hebben gemaakt, kunnen de personages geruild worden. Jullie zullen allebei Friendship Points moeten uitgeven om de ruil te voltooien.



Deze software ondersteunt het gebruik van Nintendo Network™.

### Download (Internet)

Kies CONNECT in het titelscherm, laad je opgeslagen spel en kies vervolgens DOWNLOAD (downloaden) om verbinding te maken met het internet en voorwerpen, recruteerbare spelers en meer te ontvangen.

### Downloadbare content

Met een internetverbinding kun je gedurende een beperkte periode na de uitgave van het spel, nieuwe voorwerpen en personages downloaden.

Zodra de download voltooid is en is opgeslagen, kun je de details controleren in iNattr (zie pag. 18) in het hoofdspel.

Gedownloadde items zullen beschikbaar zijn in de schoolwinkel, en gedownloadde personages zijn te vinden bij bepaalde PalPack-verkopers.

- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor informatie over het verbinding maken met het internet op je Nintendo 3DS-systeem.

## Over 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!



## Notifications

### (SpotPass™)

Deze software ondersteunt SpotPass.

Kies CONNECT in het titelscherm, laad je opgeslagen spel en kies vervolgens TURN ON NOTIFICATIONS (berichten aanzetten) om SpotPass in te schakelen voor deze software. Zodra je SpotPass eenmaal hebt ingesteld, zal je systeem automatisch zoeken naar een compatibel access point en verscheidene berichten ontvangen wanneer het in de slaapstand staat, zelfs wanneer de software niet is gestart.

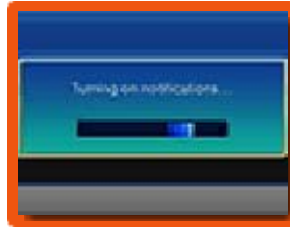
Om SpotPass te gebruiken moet je eerst:

- 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

Lees het  
waarschuwingsbe-  
richt goed door, en  
schakel vervolgens  
SpotPass in door YES



te kiezen. Er zullen dan aanvullende  
gegevens worden aangemaakt op je  
SD-kaart.

## SpotPass uitschakelen

Kies CONNECT in het titelscherm,  
laad je opgeslagen spel en kies  
vervolgens TURN OFF  
NOTIFICATIONS (berichten  
uitschakelen) om SpotPass-  
berichten uit te schakelen. Lees de  
waarschuwing en kies YES.



Kies CONNECT in het titelscherm, laad je opgeslagen spel en kies vervolgens CONNECT SETTINGS om de instellingen te bewerken.

### Write Message

Voer via Write Message (bericht schrijven) een bericht in dat via StreetPass Challenge (zie pag. 42) naar andere spelers verstuurd wordt. Je kunt maximaal zestien tekens invoeren.

### Team Management

In Team Management bewerk je teams voor draadloos spelen. Dit scherm is hetzelfde als het scherm van Tactics (zie pag. 16) in het hoofdspel.

### Change Team Name

Via Change Team Name (teamnaam veranderen) kun je de naam van je team bewerken. Je kunt maximaal elf tekens invoeren.

### Match Settings

In Match Settings (wedstrijdinstellingen) stel je de outfit en het embleem van je team in. Je kunt hier tevens het stadion, computerteam en de regels voor draadloze wedstrijden instellen.





Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:  
[www.nintendo.com](http://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](http://support.nintendo.com)