

Nintendo Pocket Football Club™

1 Wichtige Informationen

Grundlegende Informationen

2 Informationsaustausch

3 Online-Funktionen

4 Altersbeschränkungen

Einführung

5 Über dieses Spiel

6 Das Spielgeschehen

7 Steuerung

8 Spielbeginn

9 Heimatstadt

10 Daten speichern und löschen

Das Spielgeschehen

11 Das Stadion

12 Zusätzliche Teams

13 Das Trainingsgelände

14 Die Geschäftsstelle

15 Spielerdaten ansehen

Drahtlos-Menü

16 Ranglistenspiele

17 Lokale Spiele

18 StreetPass und SpotPass

19 Weitere Optionen

Serviceinformationen

20 Kontaktinformationen

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



Bitte lies vor Gebrauch der Software auch die Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ sowohl auf das Nintendo 3DS™- als auch auf das Nintendo 3DS™ XL-System.

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

WICHTIG

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

Berühre dafür  und danach STARTEN und lies dir jeden Abschnitt sorgfältig durch. Drücke danach  HOME, um zum HOME-Menü zurückzukehren.

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

Weitere Hinweise zur drahtlosen Verbindung und zu Onlinepartien findest du in der Bedienungsanleitung im Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“.

Sprachauswahl

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

Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten,

besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Deutschland):
www.usk.de

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

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

Wichtige Hinweise

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

Nicht autorisierte Reproduktion oder Verwendung sind verboten. Diese Software beinhaltet einen Kopierschutz, um die Reproduktion

sowie das Kopieren von Inhalten zu verhindern.

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

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

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

©2006-2014 ParityBit

©2012-2014 Nintendo Co., Ltd.

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

CTR-P-AHBP-00

Nutzergenerierte Inhalte sind Inhalte, die von Nutzern erstellt wurden, wie Nachrichten, Mii-Charaktere, Bilder, Fotos, Audio- und Videodateien, QR Code-Bilder etc.

Austausch von nutzergenerierten Inhalten

Nachfolgend findest du allgemeine Sicherheitshinweise zum Austausch von nutzergenerierten Inhalten mit anderen Nutzern. Welche und wie viele Inhalte ausgetauscht werden können, hängt von der jeweiligen Software ab.

- Hochgeladener Inhalt kann von anderen Nutzern gesehen werden. Er kann auch von Dritten kopiert, verändert und weiterversendet werden. Einmal hochgeladene Inhalte können nicht gelöscht oder deren Verwendung eingeschränkt werden, sei also vorsichtig.
- Jeglicher hochgeladener Inhalt kann ohne Vorankündigung entfernt werden. Nintendo kann Inhalte auch entfernen oder ausblenden, die als unangemessen betrachtet werden.
- Wenn du Inhalte hochlädst oder Inhalte zum Upload vorbereitest, beachte bitte Folgendes:
 - Verwende keine Informationen

anhand derer deine Person identifiziert werden kann oder Dritte identifiziert werden können, wie deinen Namen oder den Namen Dritter, deine E-Mail-Adresse, deine Adresse oder deine Telefonnummer.

- Verwende nichts, was andere Personen schädigen, verletzen oder jemandem Unbehagen zufügen könnte.
- Verletze nicht die Rechte anderer. Verwende keine Inhalte, die Dritten gehören oder die Dritte darstellen (Fotos, Bilder, Videos), ohne ihre Erlaubnis erhalten zu haben.
- Verwende keine illegalen Inhalte oder jegliche Inhalte, die rechtswidrige Handlungen begünstigen.
- Verwende keine Inhalte, die gegen gesellschaftliche Wertvorstellungen verstoßen.

Diese Software unterstützt das Nintendo Network™.

Wenn du eine Verbindung zum Internet herstellst, kannst du an Online-Ranglistenspielen teilnehmen und zusätzliche Teams (kostenpflichtige zusätzliche Inhalte) kaufen.

- ◆ Weitere Informationen, wie du dein Nintendo 3DS-System mit dem Internet verbindest, findest du in der Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.

Nintendo Network



Über den Online-Service „Nintendo Network“ kannst du mit Spielern aus der ganzen Welt spielen, neue Software und Inhalte herunterladen, Videos austauschen, Nachrichten versenden und vieles mehr!

Mit den folgenden Altersbeschränkungen kannst du bestimmte Funktionen dieser Software einschränken.

◆ Weitere Informationen zu den Altersbeschränkungen findest du in der Bedienungsanleitung.

● Nintendo 3DS Shop-Services
Schränkt das Kaufen zusätzlicher Teams ein (S. 12).

● Online-Interaktion
Schränkt Ranglistenspiele gegen andere Spieler (S. 16) und den Empfang von Teamdaten über SpotPass ein (S. 18).

● StreetPass
Schränkt das Senden und Empfangen von Teamdaten über StreetPass ein (S. 18).



Nintendo Pocket Football Club™ ist eine Simulation, die dich in die Rolle eines Fußballmanagers schlüpfen lässt. Du beginnst in der untersten Liga und dein Ziel ist es, dich kontinuierlich nach oben zu arbeiten, indem du deine Spieler förderst und dein Team verbesserst. Das langfristige Ziel ist das Tripel: die Meisterschaft in der 1. Liga sowie ein Sieg beim Verbandscup und beim Weltcup der Clubs innerhalb einer einzigen Saison.

➤ Offizielle Spiele

Es gibt zwei Arten von offiziellen Spielen: Ligaspiele und Pokalspiele.

✚ Ligaspiele

Es gibt vier Ligen. Das Ziel besteht darin, die oberste dieser Ligen zu gewinnen. Die Liganamen in absteigender Reihenfolge lauten:

1 1. Liga

 2. Liga

 Anwarterliga

 Einsteigerliga

Pokalspiele

Es gibt drei Pokalwettbewerbe mit jeweils eigenen Qualifikationskriterien:

 Weltweit
Weltcup der Clubs

 Europaweit
Eurocup der Clubs

 National
Verbandscup

Ruckhaltswert des Managers und Karriereende

Dein Ruckhaltswert als Manager hangt von deinem Abschneiden in offiziellen Spielen und in Freundschaftsspielen ab. Bei Siegen steigt der Ruckhaltswert, bei Niederlagen sinkt er. Fallt er auf weniger als 3 %, bist du deinen Job als Manager los - und damit ist die Karriere beendet!





Einzelspieler

Deine Heimatstadt dient dir als Basis, von der aus du Spiele bestreiten und deine Spieler zur Verbesserung des Teams trainieren kannst, um so einen Spielfortschritt zu erreichen.

» Spiele bestreiten

Deine Spieler gewinnen durch Einsätze Erfahrung und ihre Fähigkeit zur Zusammenarbeit



als Team verbessert sich. Abhängig von den Ereignissen während eines Spiels erhältst du Trainingskarten. Diese ermöglichen dir, deine Spieler auf dem Trainingsgelände einem Training zu unterziehen.

» Trainieren deiner Spieler

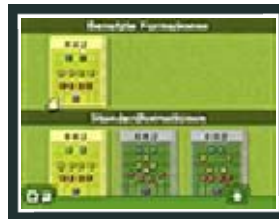
Wende die in Spielen erhaltenen Trainingskarten auf deine Spieler an, damit ihre Werte



entsprechend steigen. Selbst wenn du kein Training für deine Spieler ansetzt, absolvieren sie unabhängig davon ihr eigenes Trainingsprogramm.

➤ Taktik festlegen

Passe verschiedene taktische Elemente wie etwa das Verhältnis von Angriff und Verteidigung, die Einteilung der Zonen und die Formation an.



Mehrspieler

➤ Ranglistenspiele

Lass dein Team in Ranglistenspielen (S. 16) gegen andere Spieler von Nintendo Pocket Football Club antreten. Du kannst auch eine Club-ID eingeben und dann gegen ein Team deiner Wahl antreten.

➤ Website-Rangliste

Sobald du ein Ranglistenspiel bestritten hast, kannst du die Platzierung deines Teams auf der offiziellen Website von Nintendo Pocket Football Club sehen.

➤ Lokale Spiele

Wenn zwei Nintendo 3DS-Systeme sowie zwei Exemplare von Nintendo Pocket Football Club vorhanden sind, kannst du mithilfe der drahtlosen Kommunikation in Spielen antreten.

➤ StreetPass-Spiele

Erhalte Teamdaten von anderen Spielern über StreetPass und trage in Wochen ohne offizielles Spiel Übungs- oder Freundschaftsspiele gegen ihre Teams aus.

➤ SpotPass-Spiele

Trage in Wochen, in denen kein offizielles Spiel stattfindet, Freundschaftsspiele gegen Teams aus, die du über SpotPass erhalten hast.

➤ Zusätzliche Teams kaufen

Du kannst verschiedene zusätzliche Teams mit einzigartigen Fähigkeiten in Form zusätzlicher Inhalte kaufen und in Spielen gegen sie antreten.

➤ Freundesbörse

In der Freundesbörse kannst du Spieler für deine Freunde freigeben und von ihnen freigegebene Spieler erhalten.



7

Steuerung

Cursor bewegen	+
Wählen/ Bestätigen	Ⓐ
Abbrechen	Ⓑ
Manager- Notizen öffnen	START / SELECT

- ◆ Für die Wählen/Bestätigen-Befehle kann auch der Touchscreen verwendet werden.





Neues Spiel beginnen

Wähle NEUES SPIEL, während ein leerer Spielstand markiert ist. Folge danach den



Anweisungen der Assistentin, um dein Mii und dein Basisland festzulegen und deinen Teamnamen sowie Trikot- und Emblemdesigns zu bestimmen.

- ◆ Dein Basisland kann nach Bestätigung deiner Wahl nicht mehr geändert werden.



Spiel fortsetzen

Wähle den Spielstand aus, mit dem du das Spiel fortsetzen möchtest.





1 Woche beenden

Hier werden der aktuelle Monat und die aktuelle Woche angezeigt. Wähle diese Option, um die aktuelle Woche zu beenden. In Wochen mit offiziellem Spiel geht es ins Stadion, wo das Spiel ausgetragen wird.

2 Stadion

Hier trägst du Spiele aus (S. 11). Außerdem kannst du hier zusätzliche Teams kaufen (S. 12).

3 Geschäftsstelle

Hier stehen dir verschiedene Möglichkeiten zur Teamverwaltung zur Verfügung. Des Weiteren kannst du das Trikot, das Emblem und den Namen deines Teams ändern. Außerdem hast du von hier Zugriff auf die Freundesbörse, in der du Spieler für Personen auf deiner Freundesliste freigeben und von ihnen freigegebene Spieler erhalten kannst (S. 14).

4 Manager-Notizen

Die Manager-Notizen stellen einen nützlichen Leitfaden für die verschiedenen Bereiche des Spiels dar. Sie enthalten Erklärungen für viele Begriffe, die im Spiel verwendet werden. Wenn du also einmal nicht weiterkommst, wirf einen Blick in die Manager-Notizen!

5 Trainingsgelände

Hier kannst du für Spieler bestimmte Trainingseinheiten festlegen und deine Mannschaft anpassen (sowohl die Startelf als auch Auswechselspieler). Außerdem hast du von hier Zugriff auf die Videosammlung (S. 13).

6 Verband

Hier kannst du Spielpläne und Ergebnisse einsehen. Außerdem findest du hier Informationen über gegnerische Teams.

7 Flughafen

Öffnet das Drahtlos-Menü (S. 16-19).

8 Uhrturm

Hier kannst du deinen Spielfortschritt speichern (S. 10) und entscheiden, ob du weiterspielen möchtest oder nicht.





Daten speichern

Wähle den Uhrturm in deiner Heimatstadt, um deinen Spielfortschritt zu speichern.



Daten löschen

➤ Einen Spielstand löschen

Wähle DATEN LÖSCHEN auf dem Titelschirm. Lege dann fest, welcher Spielstand gelöscht werden soll.

➤ Alle Spielstände löschen

Um alle Spielstände auf einmal zu löschen, drücke und halte **(A)**, **(B)**, **(X)** und **(Y)** gleichzeitig, während du das Spiel aus dem HOME-Menü heraus startest.

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

- Während des Speichervorgangs bitte nicht das Gerät ausschalten, die Nintendo 3DS-Karte/SD Card entfernen oder das System zurücksetzen. Achte außerdem darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder keine externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!



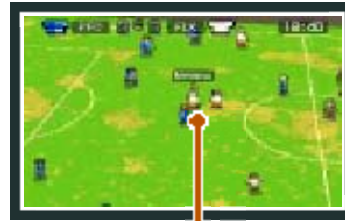
Im Stadion können drei Arten von Spielen ausgetragen werden. Abgesehen von den offiziellen Spielen, die im Spielplan festgelegt sind, kannst du in Wochen ohne offizielles Spiel Übungs- und Freundschaftsspiele bestreiten.

Offizielle Spiele	Diese Spiele dauern volle 90 Minuten, mit zwei Halbzeiten zu je 45 Minuten. Die Ergebnisse offizieller Spiele haben Einfluss auf deinen Rückhaltswert.
Übungsspiele	Diese Spiele dauern 45 Minuten. Die Ergebnisse von Übungsspielen haben keinen Einfluss auf deinen Rückhaltswert.
Freundschaftsspiele	Diese Spiele dauern volle 90 Minuten, mit zwei Halbzeiten zu je 45 Minuten. Die Ergebnisse von Freundschaftsspielen haben zwar Einfluss auf deinen Rückhaltswert, wirken sich aber nicht auf deinen Tabellenplatz aus.



Spielvorbereitung

Du kannst die TAKTIK anpassen und entscheiden, welches TRIKOT dein Team tragen soll. Wähle MANNSCHAFT, um Formation, Startelf und Auswechselspieler anzupassen. Gegenspieler, die du im TAKTIK-Menü als wichtig markiert hast, werden im Spiel mit einem ★ gekennzeichnet.



**Wichtige
Gegenspieler**



Ein Spiel austragen

Nach dem Anpfiff wird das Spiel automatisch ausgetragen.






1 Aktueller Spielstand

2 Verstrichene Zeit

3 Spieler im Ballbesitz

4 Anzeigeeoptionen auf dem unteren Bildschirm



Durch das Berühren von  oder  neben dem Teamnamen werden Informationen über die Spieler des Teams eingeblendet. An dem -Symbol lässt sich erkennen, über wie viel Ausdauer ein Spieler noch verfügt.




Wähle den Assistenten-trainer am äußeren rechten Ende der Bank aus, um Positionswechsel oder Auswechslungen vorzunehmen. Berühre den Ausgang hinter der Bank, um das Stadion noch während eines Spiels zu verlassen. In diesem Fall erzielt dein Team keine weiteren Tore und du erhältst für den Rest des Spiels keine weiteren Trainingskarten.



Verfolge die Bewegungen der Spieler und des Balls.



Verwende , um dir verschiedene Spielstatistiken anzusehen und um zu überprüfen, welche Trainingskarten du erhalten hast.



Halte dich über andere, gerade stattfindende Spiele auf dem Laufenden.



Steuerung während eines Spiels

Kamera
bewegen



Alle
Spielernamen
anzeigen oder
ausblenden

R



Halbzeit

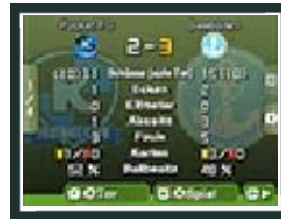
Bei offiziellen Spielen und Freundschaftsspielen gibt es eine Unterbrechung zwischen der ersten und zweiten Hälfte des Spiels. In der Halbzeit kannst du Auswechslungen vornehmen und die Taktik deines Teams anpassen.





Schlusspfiff

Nach dem Schlusspfiff kannst du dir verschiedene Statistiken zum Spiel ansehen.



Torwiederholungen werden auf dem oberen Bildschirm angezeigt. Du kannst eine Aufzeichnung des gesamten Spiels oder einzelner Torwiederholungen anfertigen, um sie dir dann später auf dem Trainingsgelände anzusehen. Torwiederholungen und Spiele, die in deiner Videosammlung gespeichert wurden, werden auf beide Spielstände aufgeteilt.

» Tor

Berühre diese Option oder drücke (Y), um die Torwiederholung aufzuzeichnen, die auf dem oberen Bildschirm angezeigt wird.

» Spiel

Berühre diese Option oder drücke (X), um das gesamte Spiel aufzuzeichnen.



12 Zusätzliche Teams



Zusätzliche Teams kaufen (kostenpflichtige zusätzliche Inhalte)

Stelle eine Verbindung zum Internet her und kaufe zusätzliche Teams, um Spiele gegen sie austragen zu können. Es gibt zwei Arten von zusätzlichen Teams: Schwerpunktteams und Szenarioteams. Die Auswahl an kaufbaren zusätzlichen Teams steigt, je weiter du im Spiel vorankommst.

➤ Vorgehensweise

- 1 Wähle **SCHWERPUNKTTEAMS** oder **SZENARIOTEAMS** auf dem Freundschafts-spielvorschläge-Bildschirm des Stadions.
- 2 Wähle bei Bedarf **PREIS**, um die Preisinformationen herunterzuladen.
- 3 Wähle das Team, das du kaufen möchtest, gefolgt von **WEITER ZUM EINKAUF**.
- 4 Wähle nach dem Überprüfen der Details **KAUFEN**, um das Team zu kaufen und herunterzuladen.
- 5 Wähle das Team auf deinem Spielvorschläge-Bildschirm aus, um ein Spiel gegen es auszutragen.

➤ Sicherheitshinweise zum Kauf zusätzlicher Teams

- Gekaufte Teams sind für beide Spielstände verfügbar und es kann von beiden Spielständen aus gegen sie gespielt werden.
- Du kannst Informationen über erworbene Inhalte unter „Kontobewegungen“ im Nintendo eShop einsehen.
- Diese Inhalte sind nicht erstattungsfähig und können auch nicht gegen andere Produkte oder Services eingetauscht werden.
- Gekaufte Inhalte können kostenlos erneut heruntergeladen werden.
- ◆ Bitte beachte, dass diese Inhalte nicht zum erneuten Download zur Verfügung stehen, falls der Service ausgesetzt oder eingestellt wird oder du dein Nintendo eShop-Konto löschst. Um weitere Informationen zu erhalten, lies die elektronische Bedienungsanleitung des Nintendo eShops.
- Diese Inhalte werden auf der SD Card gespeichert.
- Diese Inhalte sind nur mit dem Nintendo 3DS-System kompatibel, das zum Erwerb verwendet wurde. Zusätzliche Inhalte, die auf der SD Card gespeichert wurden, können mit anderen Nintendo 3DS-Systemen nicht genutzt werden.

➤ Guthaben hinzufügen

Um zusätzliche Teams zu erwerben, muss dein Nintendo eShop-Konto die notwendige Deckung aufweisen. Befindet sich nicht genügend Guthaben auf deinem Konto, wirst du aufgefordert, Guthaben hinzuzufügen. Wähle zum Fortfahren GUTHABEN HINZUFÜGEN. Es bestehen folgende Möglichkeiten, Guthaben hinzuzufügen:

- Nintendo eShop Card
- Nintendo eShop-Code
- Kreditkarte

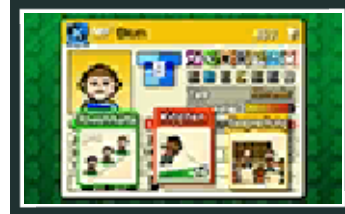
- ◆ Du kannst deine Kreditkartendaten auf deinem System speichern, dann müssen die Daten nicht jedes Mal erneut eingegeben werden, wenn du Guthaben hinzufügen möchtest.
- ◆ Du kannst deine gespeicherten Kreditkartendaten jederzeit im Nintendo eShop unter EINSTELLUNGEN UND MEHR löschen.





Training

Im Trainingsgelände-Menü kannst du dir die Spielerdaten (S. 15) aller Spieler der Mannschaft ansehen und ein Training für sie festlegen. Die verfügbaren Trainingsarten werden in vier Kategorien eingeteilt:




- Taktisch
- Technisch
- Körperlich
- Diverse

Jedem Spieler können bis zu drei verschiedene Trainingsarten gleichzeitig zugewiesen werden. Je höher das Potenzial (S. 15) eines Spielers, desto größer der Nutzen, den er aus dem Training ziehen kann. Das Trainieren eines Spielers kann dazu führen, dass er ermüdet.

Spezial-Combos


Bestimmte Trainingskarten gewähren einen besonderen



Effekt, wenn sie entsprechend kombiniert werden. Das wird Spezial-Combo genannt. Drücke  auf dem Trainingsauswahlbildschirm, um dir eine Liste der bisher von dir entdeckten Spezial-Combos anzusehen. Die letzten fünf Combos, die du entdeckt hast, werden in Blau dargestellt. Versuche alle verfügbaren Spezial-Combos zu entdecken!



Videosammlung

Hier kannst du dir Videos von Spielen und Toren ansehen, die du aufgezeichnet hast. Wähle , um den Eintrag aus der Sammlung zu entfernen.

» Videos von Spielen

Sieh dir Videos ganzer Spiele an, die du aufgezeichnet hast (Übungsspiele können nicht aufgezeichnet werden). Wähle das Spiel, das du dir ansehen möchtest. Während das Video abgespielt wird, kannst du schnell vorspulen, das Video von vorn abspielen oder zu den Torwiederholungen springen.

» Suche über Spiel-ID

Jedem ausgetragenen Ranglistenspiel wird eine einzigartige Spiel-ID (S. 19) zugewiesen. Gib die entsprechende ID ein, um dir das dazugehörige Spiel anzusehen.



14 Die Geschäftsstelle

Wähle TEAMMANAGEMENT, um das Ansehen deines Clubs und sein Budget zu überprüfen, Spielern Angebote zu unterbreiten, die Positionen vorhandener Spieler zu verändern oder ihren Vertrag aufzulösen.



1 Spieleranzahl

Hier siehst du, wie viele Spieler sich zurzeit in deiner Mannschaft befinden. Das Maximum liegt bei 25. Alle Spieler werden für jeweils ein Jahr unter Vertrag genommen. Ihre Verträge können am Ende jeder Saison verlängert werden.

Budget	Der gesamte Betrag, der dem Club in diesem Jahr für Ausgaben zur Verfügung steht.
Gehalt	Die Summe der Gehälter all deiner Spieler.
Transfers	Das Gesamtgehalt der Spieler, mit denen du zurzeit in Vertragsverhandlungen stehst.
Plus	Das verbleibende Geld nach Abzug der Gehälter deiner aktuellen Spieler und der Spieler, mit denen du noch Vertragsverhandlungen führst. Du kannst keine weiteren Verhandlungen mit Spielern aufnehmen, deren Gehalt diesen Wert übersteigt.

3 Transferschluss

Hier kannst du sehen, wann Transferschluss ist. Nach Transferschluss kannst du Spielern anderer Clubs keine Angebote mehr unterbreiten.

4 Laufende Verhandlungen



Verfügbare Spieler

Unterbreite Spielern Angebote, um sie für deinen Club zu gewinnen. Spieler ohne Club stimmen



Name	Position	Wert
Trapp	Mittelfeld	500
Wend	Mittelfeld	400
Reinhold	Mittelfeld	400
Wend	Mittelfeld	400
Wend	Mittelfeld	400
Wend	Mittelfeld	400
Wend	Mittelfeld	400
Wend	Mittelfeld	400
Wend	Mittelfeld	400
Wend	Mittelfeld	400

Angeboten stets zu. Wenn du einem Spieler eines anderen Clubs ein Angebot unterbreitest, können sich die Verhandlungen mehrere Wochen lang hinziehen und es besteht keine Garantie, dass der Spieler den Vertrag am Ende unterzeichnet.

>> Freundesbörse

Wähle VERF. SPIELER, gefolgt von FREUNDESBÖRSE, um Spieler für Personen auf deiner Freundesliste freizugeben und Spieler von ihnen zu verpflichten. Um dich mit der Freundesbörse verbinden zu können, musst du zunächst unter WÄHLE FREIZUGEBENDE SPIELER mindestens einen Spieler markieren, den du freigeben möchtest.

✦ Mit Freundesbörse verbinden

Halte nach verfügbaren Spielern Ausschau und mache Angebote für Spieler, die zur Freundesbörse hochgeladen wurden. Du kannst bis zu 16 Spieler herunterladen.

✦ Wähle freizugebende Spieler

Wähle Spieler aus deiner Mannschaft, die du für deine Freunde freigeben möchtest, und lade sie hoch. Du kannst bis zu 5 Spieler freigeben.

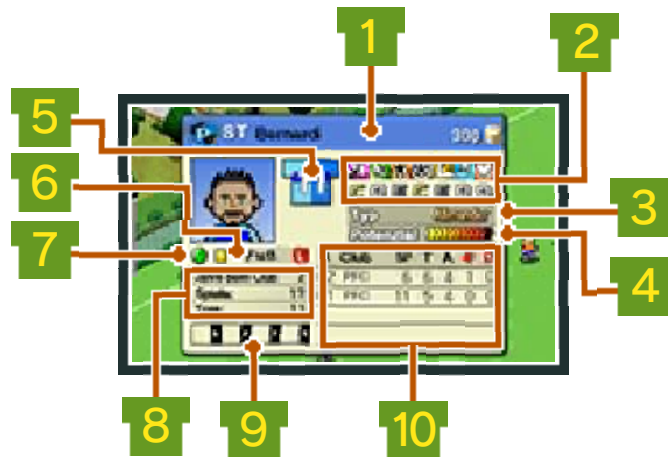
- ◆ Um Spieler für andere freigeben und Spieler von anderen erhalten zu können, müsst ihr euch gegenseitig auf euren Freundeslisten registrieren. Die Freundesregistrierung erfolgt über die Freundesliste im HOME-Menü. Weitere Informationen hierzu findest du in der Bedienungsanleitung.



15 Spielerdaten ansehen



Der Spielerdaten-Bildschirm



1 Position/Name/Gehalt

2 Fähigkeiten

Es gibt sechs Fähigkeitsstufen. Sie lauten, von oben nach unten, wie folgt: S, A, B, C, D und E.








Schießen

Zeigt die Schusskraft und Schussgenauigkeit eines Spielers an.



Schnelligkeit

Zeigt an, wie schnell ein Spieler rennen und dribbeln kann.

 Ausdauer	Zeigt das Durchhaltevermögen eines Spielers während Spielen an.
 Technik	Zeigt an, wie gut ein Spieler mit dem Ball umgehen kann.
 Zähigkeit	Zeigt an, wie stark ein Spieler im physischen Bereich ist und wie schnell er sich erholt.
 Sprungkraft	Zeigt an, wie hoch ein Spieler springen kann.
 Willensstärke	Zeigt an, wie stark ein Spieler im mentalen Bereich ist. Beeinflusst verschiedene Dinge wie etwa die Fähigkeit, die volle Stärke in Auswärts-spielen abzurufen.

3 Typ

Gibt wieder, wie sich ein Spieler bewegt und positioniert, wenn er gerade nicht in Ballbesitz ist. Es gibt 12 verschiedene Typen. Der Spielertyp kann sich durch entsprechendes Training verändern.

4 Potenzial





Dieser Wert steht für die Fähigkeit eines Spielers, sich als Fußballer zu entwickeln. Je höher das Potenzial eines Spielers, desto mehr profitiert er vom Training.

5 Trikotnummer

6 Gelbe und rote Karten

Zeigt an, wie viele gelbe und rote Karten der Spieler erhalten hat.

7 Ermüdungssymbol

Zeigt den Erschöpfungsgrad eines Spielers an. Bei zunehmender Ermüdung ändert sich das Symbol von  zu  und schließlich zu . Erleidet ein Spieler eine Verletzung, wird hier die Zeit bis zu seiner Genesung wie folgt dargestellt:  (X Wochen).

8 Karriere

Jahre beim Club

Zeigt an, wie viele Jahre der Spieler schon bei deinem Club ist.



Spiele

Die Anzahl offizieller Spiele, in denen der Spieler aufgelaufen ist.

Tore

Die Anzahl der Tore, die der Spieler in offiziellen Spielen erzielt hat.

9 Trainingsverlauf

Die Kästchen von links nach rechts stehen für diese Woche, letzte Woche, vor zwei Wochen und vor drei Wochen. Wochen, in denen dem Spieler ein Training zugewiesen wurde, werden mit  markiert. Wochen, in denen der Spieler verletzt war, werden mit  markiert.

10 Statistiken

Zeigt die Statistiken eines Spielers für die aktuelle Saison und die vorherigen drei Saisons (sofern zutreffend) an.





Spielerliste-Bildschirm

Auf diesem Bildschirm werden all deine Spieler aufgeführt, zusammen mit Informationen über jeden einzelnen von ihnen. Die Spieler sind nach Positionen sortiert, beginnend mit der Startelf. Wähle eine der Kategorien im oberen Bereich, um die Liste gemäß der Kategorie sortieren zu lassen. Unter INFO in der Geschäftsstelle kannst du festlegen, welche Informationen angezeigt werden.



Pos.	Die Position des Spielers.
#	Die Trikotnummer des Spielers.
Spieler	Name und Ermüdungssymbol des Spielers.
J.	Die Anzahl der Jahre, die der Spieler beim Club verbracht hat.
Gehalt (+/-)	Das derzeitige Gehalt des Spielers und die Differenz im Vergleich zur letzten Saison (wird nur angezeigt, wenn Vertragsverlängerungen anstehen).

SP	Die Anzahl der offiziellen Spiele, die der Spieler bestritten hat.
T	Die Anzahl der Tore, die der Spieler erzielt hat.
A	Die Anzahl der Vorlagen, die der Spieler gegeben hat.
	Die Anzahl der roten Karten, die der Spieler erhalten hat.
	Die Anzahl der Verletzungen, die ein Spieler erlitten hat.

- ◆ Der Spielerliste-Bildschirm kann entweder durch Auswählen von TEAMMANAGEMENT in der Geschäftsstelle oder SPIELERDATEN auf dem Trainingsgelände eingesehen werden. Die Informationen ab „J.“ in der obigen Tabelle sind nur auf dem Spielerliste-Bildschirm der Geschäftsstelle sichtbar. Auf dem Spielerliste-Bildschirm des Trainingsgeländes sind sie nicht verfügbar.





Ranglistenspiele bestreiten (Internet)

Stelle eine Verbindung zum Internet her, um Spiele gegen Teams aus deinem Land und aus ganz Europa auszutragen. Versuche die bestmögliche Ranglistenposition zu erreichen.

➤ Spieler

Um ein Ranglistenspiel austragen zu können, muss deine Mannschaft aus mindestens 15 Spielern bestehen. Bei Ranglistenspielen setzen manche Spieler gelegentlich automatisch aus. Es kann also sein, dass nicht immer deine Wunschstartelf antritt. Wenn ein Spieler aus deiner Startelf aussetzt, wird er automatisch durch einen anderen Spieler deiner Mannschaft ersetzt.

➤ Berechnung der Rangliste

Die Berechnung der Rangliste erfolgt einmal täglich. Falls sich deine Teamdaten zwischenzeitlich geändert haben, wird dies erst nach der Berechnung der Rangliste berücksichtigt. Es kann also gelegentlich zu einer Diskrepanz zwischen deinen aktuellen Teamdaten und deinen zum Zeitpunkt eines Ranglistenspiels verwendeten Teamdaten kommen.

➤ Club-ID-Spiele

Gib die Club-ID eines Teams ein, um ein Spiel gegen es auszutragen. Diese Spiele haben keinen Einfluss auf die Rangliste.



17 Lokale Spiele



Lokale Spiele bestreiten (Lokales Spiel)

Wenn zwei Nintendo 3DS-Systeme sowie zwei Exemplare von Nintendo Pocket Football Club vorhanden sind, kannst du mithilfe der drahtlosen Kommunikation in Spielen antreten.

- Erforderliche Bestandteile:
 - Ein Nintendo 3DS-System pro Spieler
 - Ein Exemplar der Software pro Spieler

➤ Erforderliche Schritte

Ein Spieler ist der Gastgeber des Spiels, der andere Spieler der Gast.

✦ Gastgeber-System

- ➊ Wähle im Drahtlos-Menü **LOKALES SPIEL**, gefolgt von **SPIEL BEGINNEN**.
- ➋ Wähle einen Gegner.
- ➌ Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

✚ Gast-System

- ① Wähle im Drahtlos-Menü LOKALES SPIEL und dann den Teamnamen deines Gastgebers.
- ② Der Gastgeber muss dich dann als Gegner wählen.
- ③ Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.



Austausch von
Teamdaten mit in der
Nähe befindlichen
Nutzern



(StreetPass™) 

Aktiviere StreetPass, um automatisch Teamdaten von nahegelegenen Systemen zu empfangen, auf denen ebenfalls StreetPass für diese Software aktiviert ist.

- ◆ Alle teilnehmenden Spieler müssen StreetPass für diese Software auf ihrem Nintendo 3DS-System aktivieren, um mit dieser Funktion Daten austauschen zu können.

➤ StreetPass aktivieren

Wähle im Drahtlos-Menü
STREETPASS/SPOTPASS, gefolgt
von STREETPASS AKTIVIEREN.

- ◆ Um StreetPass zu deaktivieren,
wähle im Drahtlos-Menü
STREETPASS/SPOTPASS und
danach STREETPASS
DEAKTIVIEREN. Alternativ kannst
du StreetPass auch in den
Systemeinstellungen deaktivieren.
Rufe dazu die
DATENVERWALTUNG in den
Systemeinstellungen auf und
wähle dann STREETPASS-
VERWALTUNG. Berühre das
Symbol dieser Software und dann
STREETPASS DEAKTIVIEREN.

Empfangen von Teamdaten über SpotPass (SpotPass™)



Selbst wenn du gerade nicht spielst,
kann das System über ein drahtloses
Netzwerk eine Verbindung zum
Internet herstellen und StreetPass-
und SpotPass-Daten empfangen,
sobald du den Standby-Modus
aktivierst.

- ◆ Über SpotPass empfangene
Teamdaten werden auf einer SD
Card gespeichert.

➤ SpotPass aktivieren

Um SpotPass zu verwenden, musst du zunächst:

- dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie zustimmen.
- die Internetverbindung einrichten.
- eine SD Card in das Nintendo 3DS-System einlegen.

Um weitere Informationen zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung.

Wähle im Drahtlos-Menü STREETPASS/SPOTPASS, gefolgt von SPOTPASS AKTIVIEREN.

- ◆ Um SpotPass zu deaktivieren, wähle im Drahtlos-Menü STREETPASS/SPOTPASS und danach SPOTPASS DEAKTIVIEREN. Wenn du SpotPass deaktivierst, kannst du keine Spiele mehr gegen Teams austragen, die du zuvor über SpotPass erhalten hast.





Aktuelle Ergebnisse

Du kannst dir die Ergebnisse von kürzlich ausgetragenen Ranglistenspielen und lokalen Spielen ansehen.

Wähle im Ranglistenspiel-Menü **AKTUELLE ERGEBNISSE**, um die Ergebnisse kürzlich ausgetragener Ranglistenspiele zu erhalten.

Wähle das Ergebnis eines Spiels, um es dir anzusehen, oder verwende die angezeigte ID, um dir zu einem späteren Zeitpunkt eine Videoaufzeichnung des Spiels in der Videosammlung anzuschauen.



Vorgaben

In Ranglistenspielen und in StreetPass-Spielen können Auswechslungen und andere taktische Änderungen automatisch vorgenommen werden. Wähle **VORGABEN**, um schon im Vorfeld deine taktischen Vorstellungen als Rahmenbedingungen festzulegen.



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

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