



BEHEROTM

Be your legend

MANUALE

INDICE

Suggerimenti per la salute.....	4
Contenuto della confezione.....	6
BeHero Console.....	6

CARICARE LE BATTERIE DI BEHERO

Sostituzione delle batterie ricaricabili BeHero.....	7
Iniziare il gioco.....	10

BENVENUTO

Iniziare a giocare	10
Modalità avventura.....	10
Modalità battaglia.....	10
Resetare la console BeHero.....	10

COMANDI DI GIOCO

Comandi di gioco.....	11
Funzione di connessione infrarossi.....	11
Come muoversi nell'universo BeHero.....	11
Interagire con l'ambiente circostante.....	12
Parlare con le persone.....	12
Oggetti.....	12
Sfere.....	12

MENU

Pagina Profilo.....	12
Libro del Tempo.....	13
Registro missioni.....	13
Impostazioni.....	13
Batteria.....	13
Il palazzo del Guardiano del Tempo.....	13

IL MONDO DI BEHERO

Le sei grandi Ere.....	15
Le sei Gilde.....	16

COMBATTERE E PERSONALIZZARE IL TUO EROE

Turni di battaglia.....	17
Consigli per la battaglia.....	18
Modalità di battaglia.....	18
Arena.....	18
Mirror.....	18
Versus.....	18

BEHERO CARDS

Usare le carte in battaglia.....	19
Attributi di battaglia.....	19
Set di carte e poteri speciali.....	19
BeHero card game: regolamento.....	20

MINIGAMES

Minigames.....	23
----------------	----

SALVARE E AVANZARE NEL GIOCO

Salvare la partita.....	24
Modalità stand-by.....	24
Missioni.....	24

SUGGERIMENTI PER LA SALUTE

LEGGERE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI INFORMAZIONI SULLA SALUTE E SULLA SICUREZZA PRIMA DI UTILIZZARE BEHERO. SE IL PRODOTTO VIENE USATO DA BAMBINI PICCOLI SI RACCOMANDA DI SPIEGARE LORO QUANTO DI SEGUITO INDICATO ONDE EVITARE DANNI ALLA PERSONA.

Conservare l'indirizzo del distributore per future referenze.

ATTENZIONE! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite o inalate causando soffocamento. Colori e modelli possono variare da quanto illustrato sulla confezione.

ATTENZIONE!

L'esposizione a luci lampeggianti come quelle di televisione e videogiochi potrebbe provocare crisi epilettiche o perdita momentanea di conoscenza. Per evitare tali rischi seguire queste indicazioni:

- Usare preferibilmente schermi piccoli ed evitare ambienti poco illuminati.
- Tenersi a distanza di sicurezza.
- Non giocare quando si è stanchi.
- Fare sempre una pausa di circa 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- Nel caso si presentassero sintomi quali contrazioni oculari, alterazione visiva o muscolare, perdita di conoscenza e/o orientamento interrompere il gioco e consultare un medico.

DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI:

L'uso prolungato di videogiochi associato a continui e ripetitivi movimenti può causare dolori muscolari, articolari, irritazione cutanea e disturbi alla vista.

Per evitare tali rischi seguire queste indicazioni:

- Fare sempre una pausa di circa 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- Giocare in una posizione confortevole.
- Se il dolore dovesse acutizzarsi smettere immediatamente di giocare.
- Se i sintomi persistono, consultare un medico.

CURA E MANUTENZIONE

- Utilizzare e conservare l'unità solo in ambienti caratterizzati da temperature normali. Le temperature estreme possono infatti abbreviare la vita dei componenti elettronici, deformare o sciogliere le parti in plastica.
- Proteggere l'unità dallo sporco e dalla polvere, in modo da evitare la prematura usura delle parti.
- Maneggiare l'unità con cura e delicatezza. In caso di caduta, le parti elettroniche ed il guscio dell'unità potrebbero subire danni, provocando in tal modo malfunzionamenti.
- Mantenere l'unità sempre asciutta. Se si bagnano, asciugarle immediatamente. I liquidi potrebbero infatti contenere sostanze minerali che potrebbero corrodere i circuiti elettronici.
- Pulire di tanto in tanto l'unità con un panno umido in modo da mantenerne inalterato l'aspetto. Non utilizzare sostanze chimiche forti o detergenti aggressivi per pulire l'unità.
- Scollegare l'unità dalla presa di alimentazione prima di procedere alla pulizia.
- Ricorrere all'assistenza tecnica in caso di malfunzionamento. La modifica o manomissione dei componenti interni dell'unità potrebbero provocarne il malfunzionamento e invalidarne la garanzia

CARICABATTERIE

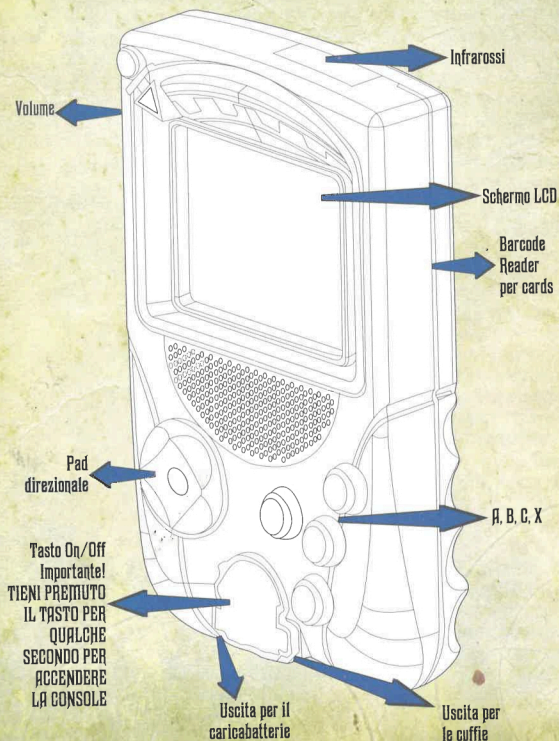
- Il caricabatterie BeHero non è un giocattolo, si raccomanda quindi di usarlo con cautela.
- Non utilizzare nessun altro tipo di caricabatterie che non sia quello già incluso nella confezione o indicato nel manuale di istruzioni.
- Non utilizzare batterie danneggiate.
- Le batterie non ricaricabili non possono essere ricaricate.
- Controlla regolarmente il caricabatterie per qualsiasi danno ai cavi, alla spina o a parti interne. Se fosse danneggiato, non usare il giocattolo con il caricabatterie finché questo non viene riparato.
- Non aprire il caricabatterie. Consulta per questo l'assistenza.
- Il cavo dell'adattatore non può essere sostituito. Se questo è danneggiato, dev'essere sostituito l'intero caricabatterie.
- Questo caricabatterie dev'essere utilizzato solamente per caricare le batterie ricaricabili incluse nella console.
- Le batterie ricaricabili devono essere caricate sotto la supervisione di un adulto.
- Leggere con attenzione il manuale di istruzioni prima di rimuovere le batterie ricaricabili.



CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

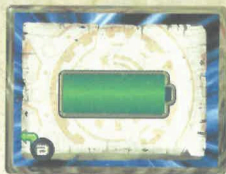
- BeHero Console
- Caricatore batterie
- 1 bustina di card BeHero
- Manuale di Istruzioni

BEHERO CONSOLE



CARICARE LE BATTERIE DI BEHERO

La console BeHero viene alimentata da un battery pack composto da 4 batterie ricaricabili al nichel, già incluse nella confezione, perciò non avrai bisogno di comprare nuove batterie per giocare. Con la ricarica delle batterie al massimo puoi giocare per 4 ore prima che queste si scarichino. Potrai controllare il livello delle batterie in qualsiasi momento scegliendo la schermata apposita dal Menu.



Verrai avvisato che la batteria sta per esaurirsi tramite un'icona che apparirà sullo schermo. Per caricare la tua console BeHero connetti il cavo del caricabatterie alla console, e poi inserisci la spina del caricatore nella presa di corrente (per farlo fatti aiutare da un adulto!) Il tempo di ricarica della console è di circa 8-9 ore. Noterai che la console è in carica dal led posto alla base della console BeHero, che risulterà acceso. Potrai comunque giocare mentre la console è in carica, ma questo rallenterà il tempo di ricarica. Il buon funzionamento delle batterie dipende dall'uso che si fa di queste ultime; un cattivo utilizzo potrebbe diminuirne la durata massima.

SOSTITUZIONE DELLE BATTERIE RICARICABILI BEHERO:

Nel caso sia necessario sostituire il battery pack di BeHero, vi preghiamo di contattare il nostro Servizio Consumatori (02/96461170) o di controllare il sito internet www.behero.it Il ciclo di vita delle batterie ricaricabili di BeHero è di circa 500 ricariche.

RESETTARE LA CONSOLE BEHERO

Puoi resettare la tua console BeHero premendo il tasto che si trova sul retro di questa. Anche se lo farai non perderai i dati salvati!

ATTENZIONE:

Quest'unità potrebbe smettere temporaneamente di funzionare se sottoposta a disturbi elettrostatici. Per ripristinare il funzionamento, spegnere la console e riaccenderla, oppure disinserire e reinserire il pack batterie.

SMALTIMENTO DELLE BATTERIE RICARICABILI BENERO:

Solo nell'eventualità in cui sia necessario aprire il vano della batteria per procedere allo smaltimento della stessa, procedere come mostrato nelle figure seguenti.
La batteria deve essere estratta da un adulto.

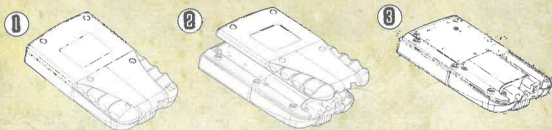


Fig. 1: Svitare tutte le viti del vano posteriore della console.

Fig. 2: Separare il vano posteriore dal resto della console.

Fig. 3: Rimuovere le batterie ricaricabili dall'apposito vano.

- Le batterie devono essere rimosse da un adulto.
- Leggere attentamente le istruzioni prima di ricaricare la batteria
- Tenere le batterie lontane dai bambini.
- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili (se estraibili) devono essere tolte dal gioco prima di essere caricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate con la supervisione di un adulto.
- Non devono essere mischiati diversi tipi di batterie, né quelle nuove con quelle usate.
- Le batterie devono essere inserite rispettando la giusta polarità.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.
- I morsetti per l'alimentazione non devono essere circuitati.
- Non cercare di aprire le batterie.
- Non gettare le batterie nel fuoco, potrebbero esplodere o perdere liquido.
- Gettare le batterie scariche negli appositi contenitori per il riciclaggio.
- Non usare un caricabatterie diverso da quello incluso nella confezione o consigliato nelle istruzioni.
- Non immergere la console e le batterie in acqua.
- Non usare batterie visibilmente danneggiate o deformate.

BENVENUTO!

Un mondo parallelo al nostro è in grave pericolo. Il naturale scorrere del Tempo è stato interrotto dalle forze del male.

Il malvagio Re Demone Necare trama la conquista del tempo e dello spazio dalla sua terribile Era dell'Incubo, un mondo post apocalittico abitato da creature spaventose. A Necare non basta regnare nella sua Era, vuole dominare tutte le Ere attraverso il Tempo. Ha imprigionato me, il Guardiano del Tempo, durante una difficile battaglia, rubandomi perfino il Libro del Tempo. Il Libro è stato fatto a pezzi ed ora molti di questi sono andati persi.

La distruzione del Libro ha creato vari buchi temporali utilizzati dai Necarii, gli scagnozzi di Necare, che viaggiano nel tempo per conquistare le Ere e terrorizzare i suoi abitanti. Sapevo già che tutto questo sarebbe accaduto, così ho avvertito il mio fidato alleato Sephaestion, raccontandogli la Profezia.

Questa dice che un giovane ragazzo proveniente da un mondo lontano sarebbe stato l'unico in grado di affrontare e sconfiggere Necare. Sephaestion è ora in cerca di questo coraggioso eroe... sarai tu quell'eroe?

PREPARATI A COMBATTERE!!



INIZIARE A GIOCARE

La prima volta che accenderai la tua console BeHero avrai una sola opzione visibile nella schermata iniziale: Nuova Avventura. Dopo aver iniziato la tua avventura potrai selezionare due nuove opzioni: Continua Avventura e Battaglia.



MODALITÀ AVVENTURA

In questa modalità verrai trasportato in un regno fantastico, e dovrai attraversare le 6 Ere per salvarle dal malvagio Signore Oscuro. La prima volta che accenderai la console BeHero, potrai scegliere la Modalità Avventura per iniziare il gioco. Per riprendere il gioco, dopo che la console viene spenta, scegli Continua Avventura dal menu iniziale. Riprenderai così la tua avventura dall'ultimo Save Point. Scegliendo invece Nuova Avventura riprenderai la storia dall'inizio cancellando la tua avventura precedente.

MODALITÀ BATTAGLIA

Questa modalità ti permette di allenarti con il tuo eroe e di sperimentare le tecniche di battaglia da applicare poi nella Modalità Avventura. La pratica porta alla perfezione! Potrai scegliere tra tre modalità di combattimento: Battaglia Specchio (Mirror), Battaglia contro i Necarii (Arena), Scontro Eroe contro Eroe (Versus). Le 3 modalità di battaglia verranno spiegate in dettaglio nel relativo paragrafo.

COMANDI DI GIOCO

Comandi di gioco

A - Parla/ Aziona

B - Sali o Scendi dal Mezzo di trasporto

C - Aiuto

X - Menu

FUNZIONE DI CONNESSIONE INFRAROSSI:

La console BeHero è dotata di una connessione infrarossi che ti permette di combattere con altri amici che possiedono una console BeHero.

Nota bene: Il sistema di connessione infrarossi di BeHero ti permette di comunicare con un'altra console BeHero ad una distanza massima di 1 metro, essendo nella stessa stanza e non avendo ostacoli tra le due console. Le due console BeHero devono essere posizionate come nella figura seguente.



COME MUOVERSI NELL'UNIVERSO DI BEHERO

A PIEDI - Potrai muoverti per i regni delle ere usando i tasti direzionali del pad. Le frecce direzionali ti permettono di muoverti in 8 direzioni, quindi anche diagonalmente.

SUL MEZZO DI TRASPORTO - Ogni Era ti dà la possibilità di vincere un mezzo di trasporto da utilizzare per muoverti nel regno. Usando le creature o i veicoli, ci si può muovere molto più velocemente. Non tutti i posti, però, ti saranno accessibili quando viaggerai sulle creature: a volte non vorranno entrare in certi luoghi, o saranno troppo grandi per farlo. In questi casi, dovrai smontare dal mezzo di trasporto e proseguire a piedi. Vedrai l'icona "smonta" nella parte alta dello schermo.



INTERAGIRE CON L'AMBIENTE CIRCOSTANTE

PARLARE CON LE PERSONE

Puoi parlare con i personaggi che incontrerai durante la tua avventura premendo "A". Per continuare la conversazione continua a premere "A". In alcuni casi, avrai bisogno di scegliere una risposta. Seleziona la tua scelta con le frecce su o giù e premi "A" per confermare.



OGGETTI - Potrai interagire con alcuni oggetti nei reami. Quando ti avvicinerai a questi, apparirà un simbolo sopra di loro. Se vuoi attivarli, avvicinati e premi "A".

SFERE - Nei regni di BeHero ti capiterà di trovare delle sfere luminose. Le potrai raccogliere semplicemente passandoci sopra.

La sfera rossa riempie la tua barra HP (salute).

Le rare sfere gialle aumentano i tuoi HP massimi.

Questo significa che avrai più punti salute a disposizione, e nelle battaglie potrai subire più danni prima di perdere.



MENU

Premi il tasto "X" per accedere al Menu. Usa le frecce sinistra e destra per navigare nelle pagine. Premi "A" per attivare la pagina scelta del menu e accedere alla sua funzionalità. Premi "B" quando vuoi tornare indietro. Premi invece "X" per uscire dalle schermate menu.

PAGINA PROFILO

In questa pagina potrai vedere la tua gilda di appartenenza e i tuoi punti gilda, il numero di punti XP (esperienza) che ti mancano per salire di livello, il tuo status, i punti HP (salute), e gli oggetti in tuo possesso. Qui potrai anche scannerizzare le carte degli oggetti per vedere la loro forza ed equipaggiarle.



LIBRO DEL TEMPO

Qui ti verrà mostrata la tua attuale posizione. Premi "A" per attivare il Libro. Usa le frecce sinistra e destra per girare le sue pagine, e poi premi "A" per attivarle. Una volta che la pagina viene attivata, potrai usare le frecce per selezionare un punto di teletrasporto. Per viaggiare attraverso il punto, selezionalo e poi premi "A" per confermare.



REGISTRO MISSIONI

In questa pagina puoi vedere le missioni che stai intraprendendo al momento, o gli incarichi che devi terminare per andare avanti nell'avventura.



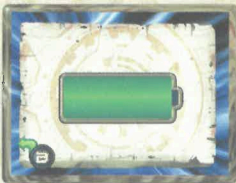
IMPOSTAZIONI

Da questa pagina potrai scegliere la lingua, controllare lo stato di carica della batteria, e guardare i crediti di gioco.



BATTERIA

In questa pagina del Menu potrai controllare quando vuoi a che livello di carica si trovano le batterie. Quando queste saranno cariche, vedrai una batteria verde, mentre quando saranno scariche vedrai una batteria rossa, che significa che le batterie devono essere messe sotto carica. Quando la console dovrà essere messa sotto carica, vedrai una piccola batteria rossa mentre giochi che ti ricorderà di caricare le batterie!



IL PALAZZO DEL GUARDIANO DEL TEMPO

Questa sarà la tua casa lontano da casa. Potrai stare qui per rilassarti e per curarti quando ne avrai bisogno. Troverai anche molti oggetti che ti saranno utili nella tua avventura.



LE SFERE CURATIVE

Una colonna con una sfera rossa. Toccandola ripristinerai tutti i tuoi punti salute (HP).

TUTORIAL DI BATTAGLIA

Una colonna con una spada. Toccandola attivi il tutorial di battaglia, dove potrai fare pratica e affinare le tue abilità di combattimento.

LA TECA DEI TROFEI

Una colonna con un trofeo. Toccandola aprirai la teca dei trofei. Potrai vedere tutti i premi vinti giocando ai minigame. In ogni Era troverai tre mini game in cui gareggiare, e potrai vincere trofei di bronzo, d'argento o d'oro. Dipenderà dalla tua bravura! La colonna dei trofei ti permette di rigiocare ai minigame nel caso tu volessi migliorare il punteggio. Per ogni trofeo d'oro ricevuto, i tuoi HP massimi si alzeranno.

LA COLONNA DEI FRAMMENTI

Una colonna con un frammento. In ogni Era avrai la possibilità di compiere delle missioni segrete. Ogni volta che ne scoprirai e completerai una, vincerai uno speciale frammento, che verrà esposto qui. La colonna ti darà anche indizi utili per trovare le missioni segrete nelle Ere.

IL MANUALE DELL'EROE

Una colonna con un libro. Qui potrai consultare un manuale con le informazioni base del gioco.

IL LIBRO DEL TEMPO

Una colonna vuota, dedicata al Libro del Tempo.

Qui verranno conservati tutti i pezzi del Libro del Tempo che troverai lungo il tuo viaggio.

IL MONDO DI BEHERO

LE 6 GRANDI ERE

Nel corso della tua avventura esplorerai l'universo di BeHero attraverso sei grandiose ere:



L'ERA PERDUTA

L'Alba della civiltà, un'era in cui gli umani vivono la vita di tutti i giorni fianco a fianco con i dinosauri, e altre creature preistoriche.



L'ERA DELL'ORO

In questa era sorgono le prime città. Gli umani crearono qui straordinari templi dalla sabbia del deserto.



L'ERA INCANTATA

L'Epoca della magia, abitata da grandi maghi e leggendari dragoni. Anche le foreste hanno gli occhi in questi tempi incantati...



L'ERA GHIACCIAIA

Il mondo è ricoperto dal ghiaccio e vivere diventa difficile per gli umani.



LA NUOVA ERA

Un'Epoca divisa in due: in alto una sfavillante città fluttuante, e in basso mairidotte strade in cui la gente deve lottare per sopravvivere.



L'ERA DELL'INCUBO

I demoni prendono il potere segnando la fine dell'uomo.

LE SEI GilDE



GUERRIERO: La forza è nelle tue mani! La gilda dei guerrieri è formata da eroi coraggiosi che non temono di buttarsi nella mischia per misurare la loro forza in battaglia!



CAVALIERE: Fieri e leali combattenti, sono maestri con le armi bianche come le spade e lance. Sempre pronti ad aiutare chi è in pericolo, i membri di questa gilda sono dei terribili avversari.



MAGO: Fuoco, aria, acqua e terra ... questi sono gli elementi che può controllare chi fa parte della gilda dei maghi! Gli elementi non avranno più segreti, e i nemici dovranno tremare!



ALCHIMISTA: Chi fa parte della gilda degli alchimisti non si trova mai in difficoltà! Se qualcosa non c'è ... la si crea! Gli alchimisti non si fanno mai cogliere impreparati sul campo di battaglia, sorprendendo i nemici con le loro uniche creazioni.



AVVENTURIERO: La Natura è amica della gilda degli avventurieri! Gli avventurieri rispettano e curano gli elementi naturali che li circondano, e questi ricambiano il favore: una liana, o una buca improvvisa, possono fare la differenza in una difficile battaglia!



NINJA: Esseri dell'ombra, così vengono chiamati gli appartenenti alla gilda dei Ninja. Maestri nell'arte del nascondersi, i ninja riescono a raggiungere qualsiasi posto grazie alla loro discrezione. Sono dei maestri con le armi da lancio.

Ogni gilda presenta un potente ed unico potere speciale:

Guerriero - infliggi danni extra al nemico

Cavaliere - hai la probabilità di stordire il nemico quando lo colpisci, guadagnando il tempo per un altro attacco.

Mago - puoi curarti con la magia

Alchimista - puoi assorbire energia dal nemico

Avventuriero - colpendo un nemico, hai la possibilità di infliggere un colpo critico

Ninja - hai la possibilità di infliggere un attacco doppio

COMBATTERE E PERSONALIZZARE IL TUO EROE

L'eroe che porterai avanti nell'avventura possiede degli attributi base per l'attacco, la difesa e la velocità. Ognuno di questi valori è determinato da un numero base, che cambia a seconda della gilda. I valori crescono con l'esperienza, ma si possono aumentare anche scannerizzando gli oggetti delle carte prima della battaglia. Viene visualizzato solo un numero per valore.

Vedrai un menu iniziale come questo:



BATTAGLIA: Quando incontri un mostro nel mondo di BeHero, vieni automaticamente trasportato nella schermata di battaglia.

Prima di iniziare la battaglia, potrai equipaggiarti scannerizzando le carte. Il riquadro nella parte alta a destra ti mostra importanti informazioni sull'equipaggiamento che indossi: SET indica quante parti dello stesso set indossi, POTERE indica il potere speciale, mentre FORZA è la forza della tua armatura (questa dipende da quante parti del set indossi: 1 o 2 parti avrai una forza debole, 3 o 4 avrai una forza media, mentre con 5 o 6 sarai fortissimo!).

TURNI DI BATTAGLIA

La battaglia si svolge su turni di attacco e di difesa.

ATTACCO - Quando arriva il tuo turno di attacco, puoi scegliere tra 3 modalità: Attacco Furtivo, Attacco Potente e Attacco Furioso. A seconda del metodo che sceglierai, e di come si difenderà il tuo nemico, potrai infliggere un colpo singolo, un colpo doppio, oppure l'attacco non andrà a segno. Se infliggi un colpo singolo, il totale di danni dipenderà dai tuoi attributi di battaglia e dal livello della gilda, confrontati con quelli dell'avversario.



DIFESA - Quando dovrai difenderti, potrai farlo scegliendo tra: schivare, bloccare o parare. A seconda del metodo scelto e di come verrai attaccato, potrai subire un colpo singolo, un doppio colpo, oppure potrai evitare totalmente il colpo. Se vieni colpito, il danno inflitto dipenderà dai tuoi attributi di battaglia confrontati con quelli dell'avversario.

CONSIGLI PER LA BATTAGLIA

SCAPPARE - Se pensi che il tuo avversario sia molto più forte di te, hai la possibilità di scappare, però fai attenzione! Il nemico potrebbe attaccarti alle spalle mentre scappi!

SALIRE DI LIVELLO - Se i nemici che stai combattendo sono molto più forti di te, potresti provare a guadagnare esperienza per aumentare il livello della tua gilda. Ogni volta che aumenti di livello, i tuoi attributi di battaglia aumentano.

BILANCIAMENTO DEGLI STATUS - Ci sono molte combinazioni di oggetti di battaglia, e quindi tanti modi per aumentare ogni status. Puoi scegliere di aumentare la forza in una specifica parte del corpo. Puoi anche guardare lo status del tuo avversario ed equipaggiarti di conseguenza, per bilanciarti al meglio contro di lui.

ERE - Usa le carte nelle Ere di appartenenza per poter utilizzare gli attributi potenziati. Sarai molto più potente in questo modo!

MODALITÀ DI BATTAGLIA

Ci sono tre distinte tipologie di avversario contro le quali potrai scontrarti. Nello sviluppo della storia ti troverai ad affrontare molteplici mostri, i Necarii, emissari del Dark Lord Necare. Nel Battle Mode in particolare, accessibile dal Palazzo del Guardiano del Tempo o dalla schermata iniziale, potrai scegliere se battersi contro un mostro precedentemente sbloccato in Modalità Storia, allenarti contro un eroe creato automaticamente dalla console o contro un tuo amico reale collegato tramite Infrarossi con un'altra console BeHero.

ARENA - EROE VS. NECARII

In questa modalità di battaglia ti troverai ad affrontare nuovamente i mostri che avrai già incontrato nella modalità Storia. I mostri saranno sempre più duri da sconfiggere con il progressivo passare delle Ere. Ricorda inoltre che sbloccherai solo i mostri già sconfitti di volta in volta nella modalità Storia.



MIRROR - EROE VS. EROE

In questa modalità di battaglia ti troverai ad affrontare un eroe generato casualmente dalla tua console BeHero. Potrai scegliere la forza del tuo avversario (facile, medio, difficile). Al tuo avversario verranno assegnati casualmente una classe ed un equipaggiamento completo.

VERSUS MULTIPLAYER - EROE VS. EROE

Per attivare questa modalità dovrai trovarti nella stessa stanza con un tuo amico anch'egli possessore di una console BeHero. Entrambi dovrete attivare la modalità Multiplayer in modo che le console entrino in modalità scan e riconoscano la presenza l'una dell'altra. Le console dovranno essere a non più di 1 metro di distanza e devono essere puntate come mostrato nell'immagine seguente.





USARE LE CARTE IN BATTAGLIA

Ogni era è composta da aree sicure nelle quali potrai tranquillamente esplorare ed indagare parlando con gli abitanti della zona, ed aree pericolose nelle quali i Necarii saranno in agguato. Imparerai a distinguere queste aree sulla base della musica di sottofondo. Incontrando un mostro nelle aree pericolose del mondo di Behero, entrerai automaticamente nella schermata battaglia. Potrai scegliere se combattere subito (tasto A), equipaggiarti (tasto B) oppure scappare (tasto C). Se scegli di equipaggiarti avrai bisogno del tuo mazzo di card da scannerizzare, portalo sempre con te per tenerti pronto! Per utilizzarle, passa la card nel barcode reader posto sul lato destro della console, sentirai il nome del pezzo di equipaggiamento invocato dal Guardiano del Tempo stesso! Potrai vedere nell'apposito riquadro la variazione nelle 3 abilità di battaglia: Attacco, Difesa, Velocità. Prova diverse combinazioni fino a quando non sarai soddisfatto della tua armatura e della tua capacità offensiva, conferma con "A" e inizia a combattere!

ATTRIBUTI DI BATTAGLIA

Gli attributi di battaglia come vedi sono rappresentati sulle card tramite due valori: un valore più alto nel box di destra ed un valore inferiore nel box di sinistra. Il valore di sinistra è il valore di base mentre il valore di destra è il power up che viene applicato solo quando la carta è usata nella sua corretta era di appartenenza.

- ATTACCO** - L'attacco sommato con i valori offensivi di tutto il tuo equipaggiamento dà vita al potenziale offensivo del tuo eroe. Da questo valore dipenderà la forza degli attacchi sferzati.
- DIFESA** - La difesa sommata con i valori difensivi di tutto il tuo equipaggiamento dà vita al potenziale difensivo del tuo eroe. Da questo valore dipenderà la tua capacità di assorbire i colpi del tuo avversario.
- VELOCITÀ** - Il valore totale di velocità del tuo eroe determina la tua capacità di evitare i colpi dei nemici.

SET DI CARTE E POTERI SPECIALI

Ogni carta singola fa parte di un set di 6 carte. I set possono essere identificati dal nome uguale nella parte conclusiva (es. Armatura del Necromante). Se equipaggi l'eroe con 2 o più carte dello stesso set, sbloccherai dei poteri speciali legati alla gilda di appartenenza. Più carte usi dello stesso set, più potente sarà l'abilità speciale.

POTERI SPECIALI

Quando equipaggi un set completo o parziale della tua gilda, ricevi il potere speciale gilda. La forza di questo potere dipende da quante carte dello stesso set stai equipaggiando:

2-3 carte = potere debole

4-5 carte = potere medio

6 carte = pieno potere

La forza del set viene indicata dalla barra Set con un verde brillante.

Se invece userai un set completo o parziale di un'altra gilda, potrai utilizzare il potere speciale di quella gilda, ma la forza sarà limitata:

2-3 carte = potere debole

4-6 carte = nessuna forza addizionale

La forza del potere del set verrà mostrata nella barra Set con un verde brillante per le prime tre caselle. Le ultime tre saranno gialle con un'icona di un lucchetto. Questo perché la forza più potente del potere speciale non può essere ottenuta, dal momento che il set che stai usando non appartiene alla tua gilda.

CARD GAME: REGOLAMENTO

Il gioco di carte BeHero è per 2 giocatori. Il gioco di carte si basa sugli attributi dell'eroe di BeHero: attacco, difesa e velocità. I due giocatori si accorderanno preventivamente sul numero di card da usare nel gioco. I due mazzi devono avere uguale numero di card.

TURNO DI SCELTA PARAMETRI

Per iniziare, ogni giocatore pesca la prima carta dal suo mazzo, e le carte dei due concorrenti vengono confrontate. Gli attributi delle carte saranno decisivi per alcune agevolazioni nella partita:

Chi possiede la carta con l'attacco più forte sceglierà l'epoca in cui si svolgerà la partita.

L'altro giocatore, invece, sceglierà la gilda di appartenenza. Subito dopo anche il primo giocatore sceglierà la propria, che dovrà essere diversa da quella dell'altro giocatore.

Il valore di velocità più alto decide chi, tra i due giocatori, attaccherà per primo durante un turno di gioco, qualora durante il turno venissero pescate due carte con lo stesso valore di velocità.

Nel caso in cui durante il turno di scelta dei parametri venissero pescate due carte con valore di attacco e/o velocità identici, i giocatori devono scartare quelle carte e pescarne altre due, fino a quando i valori risultino diversi. **IMPORTANTE:** il confronto delle card non è contato come turno!

Una volta fatto questo confronto, le carte vengono rimescolate nel mazzo e inizia la vera battaglia! Ogni turno di gioco rappresenta una battaglia; vince chi tra i due, alla fine del mazzo avrà vinto più battaglie. La carta presenta due valori per ogni attributo (attacco, difesa e velocità): gli attributi a destra della carta, e quindi i più alti, possono essere utilizzati solo se la carta appartiene alla stessa epoca scelta per la battaglia in corso. Se invece la carta appartiene alla stessa gilda del giocatore, questo avrà la possibilità di giocare usando un Super Power Up: questi poteri speciali cambiano a seconda della gilda, dando la possibilità di sommare i due valori di un singolo attributo.

Gli attributi sommabili divisi per gilda sono:

CAVALIERE E GUERRIERO: sommare i due valori di attacco

MAGO E ALCHEMISTA: sommare i due valori di difesa

AVVENTURIERO E NINJA: sommare i due valori di velocità

QUALCHE ESEMPIO: Si inizia a giocare! I due giocatori pescano le prime due carte dal proprio mazzo e le posano sul tavolo di gioco per il confronto iniziale che deciderà l'epoca e la gilda di ognuno. Il giocatore 1 trova Mantello della Fortuna mentre il giocatore 2 trova Dispositivo della Distruzione.



Per il confronto iniziale vengono utilizzati i valori normali delle carte, non i power up. Quindi, Mantello della Fortuna (giocatore 1) possiede un attacco 0, mentre Dispositivo della Distruzione (giocatore 2) ha un attacco 2: il secondo giocatore potrà scegliere allora l'era in cui ambientare la battaglia; ipotizziamo che scelga l'Era Ghiacciata. Il giocatore 1 può allora scegliere per primo quella che sarà la sua gilda di appartenenza: sceglie il Cavaliere. L'avversario potrà scegliere qualsiasi gilda a parte quella del cavaliere, perché è già stata scelta. Scegliamo per questo avversario il Mago. La velocità più alta decreta invece chi potrà attaccare per primo se l'attributo di velocità nelle due carte fosse uguale: in questa partita il giocatore 2 avrà questo privilegio, essendo la sua velocità più alta. Ora che la situazione è decisa, i giocatori possono rimescolare il loro mazzo. Importante: l'azione appena svolta non viene contata come turno, ma decide solamente i parametri della partita!

I giocatori iniziano. Ognuno di loro pesca una carta dal mazzo e la posa sul campo di battaglia.



1° turno: Il mago trova la Corona della Trappola, mentre il Cavaliere l'Elmo di Corno. La battaglia può iniziare!

Nessuna delle due carte appartiene all'Era scelta per il gioco (ovvero l'Era Ghiacciata), quindi nessuno potrà utilizzare gli attributi bonus. La Corona della Trappola è un'arma appartenente alla classe del Mago, mentre l'Elmo di Corno appartiene alla classe del Guerriero.

Il giocatore Mago è fortunato, perché l'arma che ha trovato appartiene alla sua stessa gilda! Questo significa che può usare la carta con l'attributo bonus della sua gilda; il Cavaliere, invece, giocherà la carta con gli attributi normali, perché l'arma della carta non appartiene alla sua gilda.

A questo punto si guardano le velocità delle due carte: il giocatore 2 attacca per primo, essendo quello che ha la velocità più alta nella carta. Il suo attacco è 2, ma il giocatore 1 possiede una difesa molto alta, che viene sommata tra i due attributi perché la carta appartiene alla sua stessa gilda. In questo caso per ottenere il Super Power Up si somma l'attributo normale con il Super attributo ($4 + 4 = 8$). La difesa del Mago sale a 8! Para così il colpo senza venire battuto, guadagnandosi così il turno di attacco!

L'attacco del Mago è 1, ma la Difesa del Cavaliere è 0, perciò la sua carta viene distrutta. Ha vinto questo turno il Mago - giocatore 1!



2° turno: In questo turno nessuno dei due giocatori ha diritto a bonus o power up, perciò si passa subito al confronto degli attributi. La velocità è uguale per entrambi i giocatori, perciò in questo caso attaccherà per primo il giocatore due, dal momento che era il giocatore con la velocità più alta nel turno di scelta parametri. Il turno si svolge normalmente.

Se l'attacco è minore della difesa dell'avversario, l'attacco va a vuoto e l'avversario avrà la possibilità di attaccare a sua volta.



MINIGAMES

Sono tre le categorie di minigames che incontrerai nel corso della tua avventura: Racer, Shooter, e Catcher.

RACER

L'obiettivo di questo gioco è di completare il percorso nel minor tempo possibile. Dovrai evitare gli ostacoli che troverai nella tua frenetica corsa verso il traguardo in modo da non lasciarti rallentare.



SHOOTER

L'obiettivo di questo gioco è di colpire quanti più bersagli possibili utilizzando le munizioni a disposizione. I tuoi nemici saranno in grado di volare, saltare o correre in diverse direzioni. Dovrai avere un'ottima mira per allineare il mirino e premere il tasto **A** col giusto tempismo.



CATCHER

L'obiettivo di questo gioco è di catturare ed intrappolare mostri e bizzarre creature all'interno di piccole aree recintate. Delimiterai queste aree muovendoti sullo schermo tramite le frecce direzionali. Un'area sarà considerata completa quando sarà connessa con altre barriere su tutti i lati. Ogni volta che completerai un'area questa verrà cancellata dallo schermo riducendo lo spazio vitale dei mostri. Ai livelli più difficili alcuni piccoli mostriciattoli potranno camminare lungo le barriere e cercare di colpirti per porre fine alla partita.

Dovrai cercare di intrappolare i mostri nel più breve tempo possibile.



SALVARE E AVANZARE NEL GIOCO

Salvare una partita

Non dovrai far nulla per salvare la tua partita. Il salvataggio avviene in automatico in punti chiave della storia. Una icona a schermo ti avviserà dell'avvenuto salvataggio della tua partita.

Modalità Stand-By

La tua console Behero si spegnerà automaticamente dopo un certo periodo di inattività. Se non la userai per 30 secondi, inizierà il processo di autospegnimento. Lo schermo si oscurerà per 5 minuti. Se, durante questi 5 minuti riprendi a giocare, la console si illuminerà e potrai continuare tranquillamente il gioco. Ma se dopo 5 minuti ancora non avrai toccato la console, questa si spegnerà. Questo procedimento non avviene se ti trovi nelle schermate del profilo e dell'equipaggiamento prima della battaglia.

Missioni

Nel tuo viaggio attraverso il mondo di BeHero incontrerai tra gli altri alcuni personaggi che ti chiederanno di portare a termine determinate missioni. A volte il compimento di queste missioni richiederà diversi passaggi che potrai comunque tenere sempre sotto controllo tramite il Registro Missioni. Completare le missioni ti consentirà di avanzare nella storia e di avvicinarti sempre più alla resa dei conti con il Signore Oscuro.



Informativa e diritti dell'interessato ai sensi degli artt. 7 e 13 Dlgs 196/03 (Codice della Privacy).

I Suoi dati personali saranno raccolti ed utilizzati da Giochi Preziosi S.p.A., anche con l'ausilio di strumenti elettronici, ai soli fini dell'espletamento delle operazioni necessarie per la fornitura del servizio di garanzia di cui al presente Certificato. Il conferimento dei Suoi dati è assolutamente facoltativo, ma in caso di mancato consenso al trattamento, risulterà impossibile erogare il servizio di cui sopra. Titolare del trattamento è Giochi Preziosi S.p.A., con sede legale in Via del Lauro n.7 - 20121 Milano. I nominativi dei responsabili e degli incaricati al trattamento dei dati sono disponibili presso la medesima sede. Ai sensi dell'art. 7 del Dlgs 196/03, Lei ha il diritto di ottenere, in qualsiasi momento, dal Titolare o dal Responsabile, la conferma dell'esistenza di propri dati personali e la comunicazione degli stessi; potrà ottenerne la cancellazione o la trasformazione in forma anonima ovvero l'aggiornamento, la rettifica, l'integrazione dei medesimi oppure opporsi, per motivi legittimi, al trattamento. Potrà esercitare in qualunque momento i suddetti diritti telefonando al numero 02 / 96.46.11.70 a scrivendo a: Giochi Preziosi S.p.A. - Rif. Privacy - Via Delle Primule n. 5 20020 - Cogliate (MB).

acconsento

non acconsento

Nome.....

Cognome.....

Indirizzo.....

Telefono

Data

Firma.....

CERTIFICATO DI GARANZIA

LA RINGRAZIAMO PER AVER ACQUISTATO QUESTO PRODOTTO

La presente garanzia lascia impregiudicati tutti i diritti stabiliti per il consumatore dal Codice del Consumo (D.Lgs. n. 206/2005), nonché dagli Artt. 1519 bis e seguenti del Codice Civile.

Giochi Preziosi S.p.A., con sede operativa in Via Delle Primule n. 5, 20020 Cogliate (MI), garantisce all'acquirente del presente prodotto che in normali condizioni di utilizzo i prodotti realizzati, assemblati o distribuiti dalla stessa sono privi di difetti materiali o di fabbricazione e soddisfano tutti i requisiti di sicurezza e qualità prescritti dalle vigenti normative in materia. La presente è l'unica garanzia offerta da Giochi Preziosi S.p.A. in relazione al prodotto; nessuno è autorizzato, con esclusione di Giochi Preziosi S.p.A., ad estendere o modificare i termini della stessa,

o a rilasciare altre garanzie scritte o verbali circa eventuali estensioni, a meno di risponderne poi direttamente.

Tutti i prodotti commercializzati da Giochi Preziosi S.p.A. - intesi come prodotti nuovi - sono garantiti per un periodo di 2 anni dalla data di acquisto, (faranno fede la data e la descrizione del prodotto riportate sul documento fiscale che dovrà essere allegato al presente certificato di garanzia all'atto della richiesta di assistenza).

Non saranno considerati validi documenti fiscali in qualsiasi modo manomessi.

La mancata esibizione di documenti validi e comprovanti l'acquisto nei termini di cui sopra comporta il decadere della garanzia e l'addebito di tutte le spese di riparazione eventualmente già sostenute. Giochi Preziosi S.p.A. non sarà tenuta a rispondere dello smarrimento del certificato di garanzia e non sarà tenuta ad emettere duplicati.

Le riparazioni effettuate in garanzia non daranno comunque luogo a prolungamenti o rinnovi della stessa.

La presente garanzia è valida unicamente per acquisti effettuati all'interno della Comunità Europea.

Non sono coperte da garanzia tutte quelle parti che dovessero risultare difettose o danneggiate a causa del trasporto, della negligenza o della trascuratezza nell'uso, dell'errata installazione o manutenzione eseguita dall'acquirente o da personale non autorizzato, dall'uso improprio del prodotto o comunque diverso da quello per il quale il prodotto è stato costruito, ovvero, a causa di circostanze comunque non riconducibili a difetti di fabbricazione del Prodotto.

In ogni caso, la garanzia non si applica ai prodotti che presentano:

- difetti dovuti a qualsiasi utilizzo non conforme alle dettagliate istruzioni riportate nel manuale d'uso;
- difetti dovuti a guasti o fluttuazioni della corrente elettrica e/o dell'impianto elettrico, del sistema di condizionamento dell'aria, del controllo dell'umidità o altre condizioni ambientali;
- difetti dovuti ad eventuali danni causati dall'uso di accessori, prodotti o componenti collegati che non fanno parte del prodotto coperto dalla presente garanzia;
- danni e malfunzionamenti conseguenti l'uso.

La garanzia non opera inoltre in relazione ad eventuali accessori quali cartoni, valigette di trasporto, batterie usate con il Prodotto ecc. La garanzia non è valida laddove sia subentrato tutto ciò che può essere considerato normale deperimento per uso del Prodotto. E' escluso il risarcimento di danni diretti o indiretti di qualsiasi natura a persone o cose a causa di uso improprio ovvero di sospensione d'uso del prodotto. In particolare, Giochi Preziosi S.p.A. declina ogni responsabilità per eventuali danni che possano derivare, direttamente o indirettamente, a persone, animali o cose, conseguenti alla mancata osservanza di tutte le prescrizioni indicate nel manuale d'uso del prodotto e concernenti, soprattutto, le avvertenze in tema di installazione, uso e manutenzione del prodotto stesso.

Il presente Certificato di Garanzia, compilato in ogni sua parte, convalidato dal negoziante, mediante apposizione del proprio timbro, unitamente al documento fiscale comprovante l'acquisto, è l'unico documento che dà diritto a beneficiare della garanzia nei termini ed alle condizioni descritte nel presente documento.

Entrambi i documenti ed il prodotto guasto devono essere inviati all'indirizzo di seguito indicato, ai fini della richiesta di intervento in garanzia:

Centro Assistenza Giochi Preziosi S.p.A., Via Delle Primule n. 5, 20020 Cogliate (MB)

Qualsiasi pezzo difettoso o l'intero esemplare sostituito diverrà di proprietà di Giochi Preziosi S.p.A.

ATTENZIONE: QUESTO CERTIFICATO NON DEVE ESSERE SPEDITO PER RENDERE OPERANTE LA GARANZIA. È VALIDA ED OPERANTE SE RIPORTA IL TIMBRO DEL RIVENDITORE E LO SCONTRINO FISCALE DI ACQUISTO. IL PRESENTE CERTIFICATO DEVE ESSERE CONSERVATO UNITAMENTE ALLA DOCUMENTAZIONE FISCALE COMPROVANTE L'ACQUISTO ED ENTRAMBI DEBBO NO ESSERE INVIATI, UNITAMENTE AL PRODOTTO GUASTO, AL FINE DELLA RICHIESTA DI INTERVENTO IN GARANZIA A: Centro Assistenza Giochi Preziosi S.p.A., Via Delle Primule 5, 20020 Cogliate (MB)

Campi da compilare (obbligatori)	Per favore indicare nella tabella sottostante il tipo di problema riscontrato (a cura del consumatore)	Timbro e data intervento in garanzia
Cognome:		
Nome:		
Data di nascita:		
Codice Fiscale:		
Via:		
Tel:		
Cap:		
Località: Prov:		
Timbro e Firma del Rivenditore		
scontrino fiscale		

SUPPORTO TECNICO

Se avete un problema che non può essere risolto consultando questo manuale, vi invitiamo a contattare il nostro Servizio Consumatori al numero 02/96461170.

Un nostro incaricato sarà lieto di assistervi. Prima di richiedere assistenza, per cortesia siate pronti nel fornire le seguenti informazioni:

* il nome del prodotto o il codice dell'articolo (il codice dell'articolo è normalmente indicato sulla confezione);

* il problema riscontrato;

* quanto fatto con il gioco prima che si presentasse il problema.

GIOCHI PREZIOSI S.p.A. GARANTISCE QUESTO PRODOTTO PER UN PERIODO DI 2 ANNI DALLA DATA DI ACQUISTO INDICATA SULLO SCONTRINO FISCALE. CONSERVATE LO SCONTRINO FISCALE PER TUTTO IL PERIODO DI VALIDITA' DELLA GARANZIA.

Leggere e conservare per futura referenza!

INFORMAZIONI SUL RICICLAGGIO DELLE BATTERIE

Aiuta l'ambiente smaltendo le batterie in maniera responsabile.

Il simbolo del bidone della spazzatura con la croce indica che le batterie non devono essere smaltite insieme al resto dei comuni rifiuti domestici, in quanto potrebbero contenere sostanze potenzialmente dannose per l'ambiente e la salute.

Rimuovere le batterie scariche dal giocattolo e conferirle negli appositi punti di raccolta.



Non smaltire insieme ai rifiuti solidi urbani ma raccogliere separatamente. Le sostanze ed i componenti elettrici contenuti nel presente apparecchio, se abbandonati od utilizzati in modo improprio, potrebbero rivelarsi dannose per l'ambiente.

Dichiarazione per i soli RAEE Domestici **INFORMAZIONE AGLI UTENTI DI APPARECCHIATURE DOMESTICHE** In attuazione delle Direttive 2002/95/CE, 2002/96/CE e 2003/108/CE, relative alla riduzione dell'uso di sostanze pericolose nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche, nonché allo smaltimento dei rifiuti. Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura o sulla sua confezione indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti. L'utente dovrà, pertanto, conferire l'apparecchiatura giunta a fine vita agli idonei centri di raccolta differenziata dei rifiuti elettronici ed elettrotecnici, oppure riconsegnarla al rivenditore al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura di tipo equivalente, in ragione di uno a uno. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura.

Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni di cui alla corrente normativa di legge. Per maggiori informazioni relativamente ai sistemi di raccolta contattare le autorità locali competenti.



VISITA IL SITO
www.behero.it

PER SCARICARE CONTENUTI SPECIALI E SCOPRIRE
DI PIÙ SULL'UNIVERSO DI BEHERO!

Importato e distribuito da: Giochi Preziosi S.p.A.

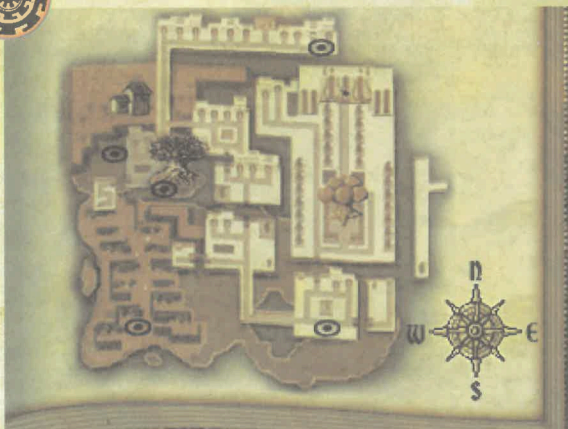
Via delle Primule, 5 20020 Cogliate (MB) - ITALIA

Servizio consumatori: 02/96461170 www.giochipreziosi.it

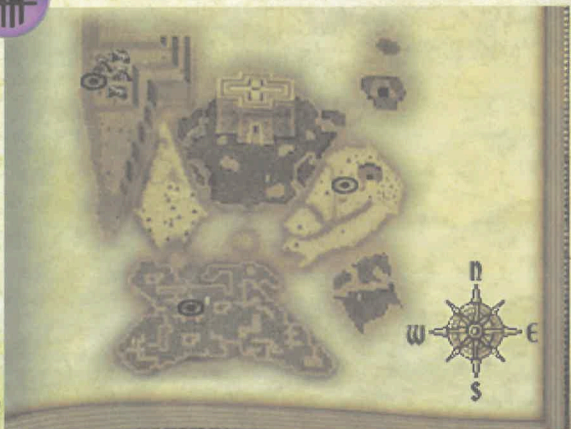
MADE IN CHINA



LA NUOVA ERA / THE NEW AGE



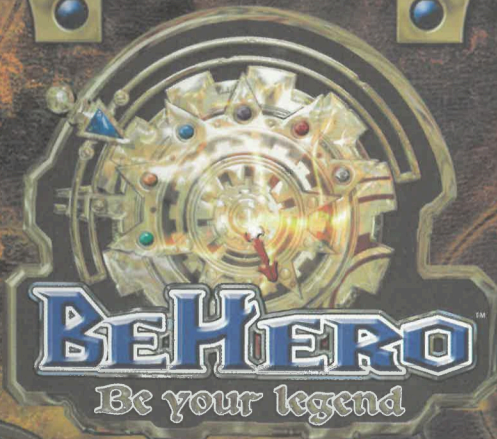
L'ERA DELL'INCUBO / THE NIGHTMARE AGE



CARD GAME GRID

TABELLA PER GIOCO DI CARTE

ERA
AGEGILDA
GUILDVELOCITÀ
SPEEDGIOCATORE 1
PLAYER 1GIOCATORE 2
PLAYER 2ERA
AGEGILDA
GUILDVELOCITÀ
SPEEDGIOCATORE 1
PLAYER 1GIOCATORE 2
PLAYER 2ERA
AGEGILDA
GUILDVELOCITÀ
SPEEDGIOCATORE 1
PLAYER 1GIOCATORE 2
PLAYER 2



BEHOLDER™

Be your legend

MANUAL