

NINTENDO DS™

NTR-APHP-NOE

POKÉMON™

Mystery Dungeon™

TEAM BLAU



SPIELANLEITUNG

Umschlagillustration: Ken Sugimori

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



Wir freuen uns, dass du dich für die POKÉMON™ MYSTERY DUNGEON TEAM BLAU-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

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

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit dem Nintendo DS-System.



DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL

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

© 2006 Pokémon. © 1995–2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. © 1993–2006 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

FONT™ This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.



Inhalt

Geschichte wird geschrieben	4	In den Dungeons	32
Die Charaktere	5	Items	33
Die Steuerung	8	Der Pokémonplatz	36
Steuerung über den Touchscreen	10	Die Welt der Pokémon	41
Vorbereitungen	14	Die Drahtlose Datenübertragung	42
Das Spiel unterbrechen	17	Der Dual-Modus	45
Das Spiel	19	Die Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)	49
Der Spielbildschirm	21	Unbekannter Dungeon (Contact Mode)	51
Das Abenteuer wartet auf dich	30		

Geschichte wird geschrieben

Das Abenteuer entführt dich in eine Welt, in der es keine Menschen gibt – nur Pokémon... Du (ein Mensch) findest dich ganz unerwartet in dieser Welt wieder. Du bist zu einem Pokémon geworden – auch deine Sinne und deine Gefühle entsprechen denen eines Pokémon... Aber warum wurdest du so plötzlich zu einem Pokémon? Brich auf in dieses Abenteuer und finde die Antwort auf diese Frage!

Die Charaktere

Viele Pokémon, die dir bekannt sind, tauchen in dem Abenteuer POKÉMON™ MYSTERY DUNGEON TEAM BLAU auf. Du willst wissen, welche Pokémon dir in diesem Spiel begegnen werden? Dann lies weiter.



Das heldenhafte Pokémon (du)

Welches Pokémon du spielen wirst, hängt von deinen Antworten im Persönlichkeitstest ab, den du ganz zu Beginn des Spiels absolvieren musst. In welches Pokémon du dich wohl verwandelst!?!?



Dein Partner-Pokémon

Das Pokémon, das dein Partner werden wird, ist eines der folgenden zehn. Egal, welches du auswählst, als dein Partner wird es dir in deinem Abenteuer hilfreich zur Seite stehen!



Samen

Bisasam
TYP: PFLANZE, GIFT



Echse

Glumanda
TYP: FEUER



Minikröte

Schiggy
TYP: WASSER



Maus

Pikachu
TYP: ELEKTRO



Waldgecko

Geckarbor
TYP: PFLANZE



Großmaul

Karnimani
TYP: WASSER



Laub

Endivie
TYP: PFLANZE



Feuvermaus

Feurigel
TYP: FEUER



Lehmhüpfer

Hydropi
TYP: WASSER

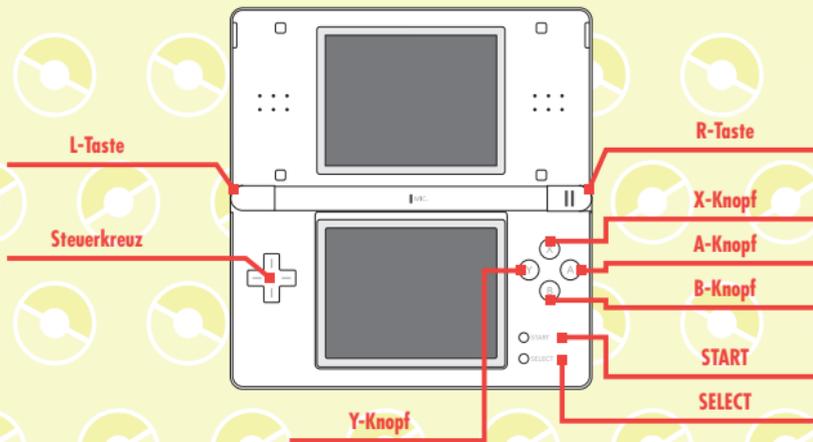


Küken

Flemmli
TYP: FEUER

Die Steuerung

Lies dir die folgenden Seiten gut durch. Sie erklären dir die Tastaturbelegung und wie du den Helden des Abenteurers steuerst. Die Steuerung ist ganz einfach. Du wirst sie bestimmt schnell lernen, während du spielst.



In dieser Bedienungsanleitung werden Abbildungen des oberen Bildschirms des Nintendo DS mit einem **schwarzen** und die des Touchscreens (unterer Bildschirm) mit einem **blauen** Rahmen gekennzeichnet.

Schließt du das Nintendo DS™-System während des Spiels, schaltet das System in den **Standby-Modus**. Öffnest du das System wieder, kannst du weiterspielen.

	Im Freien	In Dungeons
A-Knopf	<ul style="list-style-type: none"> • Befehl auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> • Normalen Angriff ausführen • Mit dem Pokémon, dem du gegenüberstehst, reden
B-Knopf	<ul style="list-style-type: none"> • Auswahl abbrechen • Halten und das Steuerkreuz in gewünschte Richtung bewegen: Rennen • Menü öffnen 	<ul style="list-style-type: none"> • Menü öffnen • Halten und das Steuerkreuz in gewünschte Richtung bewegen: Rennen
X-Knopf	<ul style="list-style-type: none"> • Menü öffnen 	<ul style="list-style-type: none"> • Menü öffnen
Y-Knopf	<ul style="list-style-type: none"> • Nicht belegt 	<ul style="list-style-type: none"> • Während du stehst, in eine andere Richtung drehen
START	<ul style="list-style-type: none"> • Detaillierte Informationen in bestimmten Menüs anzeigen 	<ul style="list-style-type: none"> • Detaillierte Informationen in bestimmten Menüs anzeigen
SELECT	<ul style="list-style-type: none"> • Items im Item-Fenster sortieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Karte anzeigen • Items im Item-Fenster sortieren • Attacken fixieren
R-Taste	<ul style="list-style-type: none"> • Mehrere Items aus dem Lager auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> • Halten und mithilfe des Steuerkreuzes diagonal laufen
L-Taste	<ul style="list-style-type: none"> • Mehrere Items aus dem Lager auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> • Nicht belegt
Steuerkreuz	<ul style="list-style-type: none"> • Cursor bewegen • Charaktere bewegen 	<ul style="list-style-type: none"> • Cursor bewegen • Charaktere bewegen

L-Taste u. A-Knopf	Fixierte Attacken einsetzen
L-Taste u. B-Knopf	Textprotokoll lesen

L- u. R-Tasten	Items, wie zum Beispiel Steine, werfen
A- u. B-Knopf	Runde ohne eine Handlung abschließen

Steuerung über den Touchscreen



Verwende den Touchpen!



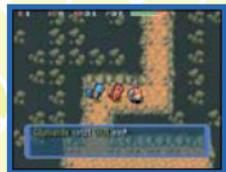
Berühre AT!!



Damit öffnest du das Menü!



Berühre eine Attacke!



Nun setzt du die gewählte
Attacke ein.



Berühre EINSATZ.



Berührst du den Touchscreen außerhalb des Menüfensters, wird deine Auswahl abgebrochen.



Im Freien



Reden oder etwas untersuchen
Einmal berühren, um mit jemandem zu reden oder etwas zu untersuchen. Das ist genauso, als ob du den A-Knopf drücken würdest.



Gehen
Halte den Touchpen auf dem Touchscreen, nachdem du den Bildschirm an der Stelle berührt hast, zu der du laufen möchtest. Das ist genauso, als ob du das Steuerkreuz verwenden würdest.



Rennen
Berühre den Bildschirm zwei Mal an der Stelle, zu der du hinlaufen möchtest. Danach halte den Touchpen auf dem Touchscreen. Das ist genauso, als ob du den B-Knopf und das Steuerkreuz verwenden würdest.

Menü anzeigen
Berühre den Helden (deinen Spielcharakter). Das ist genauso, als ob du den B- oder X-Knopf drücken würdest.

In Dungeons

Einen regulären Angriff ausführen oder mit einem Team-Partner reden
Berühre dein Pokémon ein Mal! Das ist genauso, als ob du den A-Knopf drücken würdest.



Fixierte Attacken einsetzen

Berühre das gegnerische Pokémon zwei Mal, um die fixierte Attacke auszuführen! Das ist genauso, als ob du die L-Taste und den A-Knopf drücken würdest.

Du kannst auch AKTION berühren oder, wenn kein Pokémon da ist, zwei Mal antippen!

Ein fixiertes Item einsetzen

Berühre AKTION. Das ist genauso, als ob du die L- und R-Taste drücken würdest.

Hinweis! Hat das Pokémon kein Item fixiert, führt es einen regulären Angriff aus, wenn du AKTION berührst.



Sich umdrehen

Halte den Touchpen in Kontakt mit dem Touchscreen, nachdem du die Richtung angetippt hast, in die du dich drehen möchtest. Das ist genauso, als ob du den Y-Knopf drücken würdest.



Sich bewegen

Berührst du den Helden des Abenteurers, wird dieser einen Schritt in die Richtung gehen, in die er blickt. Halte den Touchpen in Kontakt mit dem Touchscreen und er wird weiter in diese Richtung laufen. Er wird sogar automatisch um Ecken herumgehen.



Soll das Pokémon zu einer bestimmten Stelle laufen, wie zum Beispiel zu einer Treppe, berühre diese Stelle und es wird automatisch dorthin gehen.



Rennen

Berühre den Helden zwei Mal. Das ist genauso, als ob du den B-Knopf und das Steuerkreuz verwenden würdest.

Vorbereitungen

Vergewissere dich, dass das Nintendo DS-System ausgeschaltet ist. Stecke die POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM BLAU-Karte in den Kartenschlitz auf der Rückseite des Systems und drücke sie so weit hinein, bis du ein Klicken hörst.

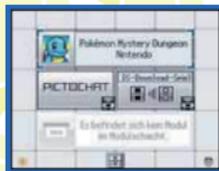
Schalte das System ein. Nun erscheint der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** (siehe Abbildung rechts). Lies dir die Hinweise gut durch und berühre dann den Touchscreen.

Berühre POKÉMON MYSTERY DUNGEON auf dem **Nintendo DS Menübildschirm**, um das Spiel zu starten.

Steht das Nintendo DS-System auf **Auto-Modus**, startet das Spiel unmittelbar nachdem der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** angezeigt wurde. Weitere Informationen hierzu findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo DS-Systems.

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

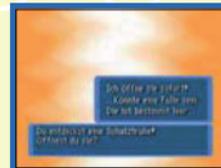
Bitte denk daran, dass du die Sprache, sobald du das Spiel begonnen hast, nicht mehr ändern kannst. Möchtest du in einer anderen Sprache spielen, musst du deinen Spielstand löschen, das Nintendo DS-System auf eine andere Sprache setzen und das Spiel neu starten.



Wenn du zum ersten Mal spielst...

Stelle dich den Fragen

Wenn du zum ersten Mal spielst, werden dir einige Fragen gestellt. Beantworte diese Fragen ehrlich – denk über die Antworten gut nach. Deine Antworten bestimmen, welches Pokémon du in dem Abenteuer sein wirst.



Gib dem Pokémon einen Namen

Nachdem du alle Fragen beantwortet hast, wirst du gefragt, welchen Namen dein Partner-Pokémon tragen soll. Gib den Namen ein, der dir am besten gefällt und von dem du meinst, dass er am besten passt. Bist du mit der Eingabe fertig, berühre O.K. Sobald du im Spiel erwacht, wirst du nach deinem Namen gefragt. Gib deinen Namen ein, so wie du es vorher bei deinem Partner auch getan hast.



Namen eingeben

Steuerkreuz	Cursor bewegen
A-Knopf	Einen Buchstaben auswählen
B-Knopf	Einen Buchstaben löschen
L-Taste	Cursor nach links bewegen

R-Taste	Cursor nach rechts bewegen
START	Cursor auf O.K. bewegen
SELECT	Nicht belegt
ÜBR / EIN	Wähle, ob du Buchstaben überschreiben oder einfügen möchtest



Das Spiel fortsetzen

Willst du das Spiel fortsetzen, nachdem du vor dem Ausschalten des Systems gespeichert hast, erscheint zunächst das **Hauptmenü** (siehe Abbildung rechts). Wähle eine Option aus und drücke dann den A-Knopf.



WEITER

Setze das Spiel von der Stelle aus fort, an der du das letzte Mal aufgehört hast. Deine Spielzeit und die Anzahl deiner Abenteuer werden ebenfalls angezeigt.

DATEN LÖSCHEN

Über diese Option löschst du deine gespeicherten Spieldaten. Dein **ABENTEUER-LOGBUCH** bleibt dir erhalten, aber alle anderen Daten gehen verloren und du musst das Spiel von vorne beginnen.

ABENTEUER-LOGBUCH

Hier kannst du sehen, was dein Retterteam schon alles geleistet und erreicht hat. Du kannst hier auch überprüfen, welche Attacken du gelernt hast und wie viele Pokémon sich deinem Team angeschlossen haben.

FREUNDRETTUNG, ITEMS TAUSCHEN, WUNDERBRIEF

Mithilfe der Drahtlosen Datenübertragung oder über die Eingabe eines Passwortes kannst du mit Freunden interagieren (siehe Seite 42). Mit diesen Optionen kannst du dein Abenteuer voll auskosten.

Das Spiel unterbrechen

Selbst wenn du dich gerade in einem Dungeon befindest, kannst du dein Spiel schnellspeichern. Speichere dein Abenteuer, wann immer du magst, und bestimme so dein eigenes Tempo!



Das Speichern

Befindest du dich in deiner Retterteam-Basis, gehe einfach zu deinem Bett. Du wirst gefragt, ob du speichern möchtest. Antworte mit JA und das Spiel wird gespeichert. Nun kannst du das nächste Mal von dieser Stelle aus weiterspielen.



In einem Dungeon speichern

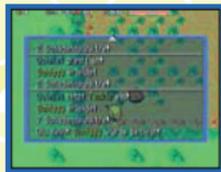
Öffne das Menü, wähle **ANDERES** und dann **SCHNELLSPEICHERN ODER AUFGEBEN** aus. Wähle **SCHNELLSPEICHERN**, um deinen aktuellen Spielstand zu speichern. Hast du in einem Dungeon gespeichert, wird das Spiel beendet. Setzt du es fort, werden die Daten, die beim Schnellspeichern gespeichert wurden, gelöscht. Wählst du **AUFGEBEN**, kehrst du zu deiner Retterteam-Basis zurück, als ob du gerade besiegt worden wärest.





Wenn du während deines Abenteuers besiegt wirst...

Sinken deine KP in einem Dungeon auf 0, wurdest du besiegt und kehrst zu deiner Retterteam-Basis zurück. Du verlierst all dein Geld und einige deiner Items. Aber du verlierst keine Erfahrungspunkte (E.-Punkte).



Wenn du weit genug im Spiel fortgeschritten bist, kannst du auch deine Freunde bitten, dich in einem Dungeon zu retten. Wirst du gefragt, ob du um Hilfe bitten willst, antworte mit JA. Nun heißt es auf Rettung WARTEN (siehe Seite 42).



Wurdest du besiegt, versuch es noch einmal! Gib niemals auf!



HINWEIS! Es gibt nur eine Spieldatei deines Abenteuers.

Das Spiel

Ehe du dich versiehst, hast du mit einem Partner ein Retterteam gebildet und befindest dich mitten in einem Abenteuer, das dich in die unterschiedlichsten Dungeons führt.



Das Retterteam-Starterset

Hast du ein Team gebildet, wird dir das Retterteam-Starterset per Post geliefert. Sieh in deinem Briefkasten nach! In dem Set findest du einen Retterorden, eine Sammelbox für deine Items und die Pokémon-Zeitung.



Der Briefkasten

Im Briefkasten, der vor der Retterteam-Basis steht, findest du stets die neueste Ausgabe der Pokémon-Zeitung sowie Rettungsaufträge. Du solltest regelmäßig in deinen Briefkasten schauen.



Sei gut vorbereitet!

Hast du dich auf alles vorbereitet, steht dir nichts mehr im Wege und du kannst zu deinem Abenteuer aufbrechen. Bevor du in einen Dungeon gehst, kannst du auch den Pokémonplatz besuchen, an dem sich die verschiedensten Geschäfte befinden. Kaufe oder verkaufe dort deine Items oder schau im Makuhiha-Dojo vorbei, um zu trainieren.

- Auf zu neuen Abenteuern (siehe Seite 30)
- Auf zum Pokémonplatz (siehe Seite 36)
- Auf zu den Partnerarealen (siehe Seite 41)



Stürz dich ins Abenteuer

Geh die Straße hinunter, die von deiner Basis wegführt, und wähle einen Dungeon aus, zu dem du gehen möchtest. Um einen Job, den du ausgewählt hast, zu erledigen, gehe zu einem Dungeon, der mit einem gekennzeichnet ist. Ist ein Dungeon mit gekennzeichnet, findet in diesem Dungeon ein besonderes Ereignis statt.



Der Dungeon

Hast du einen der Dungeons betreten, musst du dir deinen Weg bahnen, indem du gegnerische Pokémon besiegst. Vergiss nicht, die Items, die in dem Dungeon zu finden sind, aufzuheben.



Kampf



Setze in Kämpfen reguläre Angriffe oder Pokémon-Attacken ein.

Items



Du kannst verschiedene Items aufheben.

Rettung



Rette so viele Pokémon wie möglich.

Der Spielbildschirm

Der **Spielbildschirm** im Freien und im Dungeon ist unterschiedlich. Im Folgenden findest du eine Beschreibung der Bildschirme.



Im Freien



Befehle

Dein aktueller Standort



1 TEAM-RANG

Es gibt unterschiedliche Ränge, die ein Retterteam erlangen kann. Dein Team fängt mit dem **NORMAL-RANG** an und je mehr Rettungen du erfolgreich durchführst, desto höher steigt dein Rang. Versuche, den **GOLD-RANG** zu erreichen!

2 GELD

Hier kannst du ablesen, wie viel Geld du im Moment bei dir hast. In dieser Welt sind **POKé** die Währung. Sparst du **POKé**, kannst du Items und Partnerareale kaufen.

Auf dem oberen Bildschirm kannst du dir die Karte oder den Status deines Teams anzeigen lassen. Unter dem Punkt **ANDERES** auf Seite 23 findest du weitere Informationen zum oberen Bildschirm.



Karte



Team



Die einzelnen Aktionen

ITEMS

Hier kannst du deine Items organisieren und hier findest du auch Informationen zu deinen Items.

WERFEN

Wirf Items, die du nicht mehr brauchst, weg.

INFO

Sieh dir an, was du mit dem Item machen kannst.

TEAM

Hier findest du Informationen über dein Team.

GEBEN

Gib einem Team-Partner ein Item.

NEHMEN

Nimm einem Team-Partner ein Item ab.

BERICHT

Lies dir den STATUS, die MERKMALE und die INFO zu einem Pokémon durch.

ATTACKEN

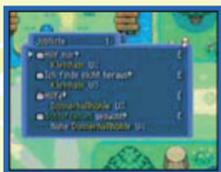
Prüfe, welche Attacken ein Pokémon einsetzen kann.

IQ PRÜFEN

Sieh dir an, welchen IQ ein Pokémon besitzt.

JOBLISTE

Diese Liste enthält die Rettungsjobs, die du entgegengenommen hast. Entscheidest du dich bei einem Job für das AUSÜBEN, heißt das, dass du bereit für diese Mission bist. Rettungsjobs werden dir in deinen Briefkasten geschickt. Aber auch am Infobrett der Pelipper-Post hängen manche Jobs aus.



ANDERES

Du kannst die EINSTELLUNGEN und die TIPPS zur Steuerung überprüfen.

EINSTELLUNGEN

FENSTER

Ändere die Farbe des Textfensters.

STEUERUNG

Lege die Steuerung fest.

TOUCHSCREEN

Lege fest, ob die Funktion des Touchscreens auf AUS oder EIN gestellt sein soll.

TOPSCREEN

Lege fest, was auf dem oberen Bildschirm angezeigt werden soll.

TIPPS

Hier findest du Tipps, die dir bei deinem Abenteuer helfen werden.





In Dungeons

Drücke den B- oder den X-Knopf, oder berühre MENÜ!

Dein Level

Aktuelle Ebene

Befehle



Aktuelle KP/Maximale KP/KP-Leiste

Der Dungeon, in dem du dich gerade befindest

1 KP

Die KP deiner Team-Partner. Sinken sie auf 0, sind deine Partner besiegt. Die maximale Zahl der KP erhöht sich, wenn ein Pokémon einen Level dazugewinnt oder wenn ein bestimmtes Item eingesetzt wird.

2 MAGEN

Sei vorsichtig! Du fällst in Ohnmacht, wenn du ausgehungert bist. Du kannst deinen hungrigen Bauch füllen, indem du Äpfel oder andere essbare Items isst.

3 GELD

Die Summe Geld, die du momentan bei dir hast. In Dungeons liegt das Geld auf dem Boden und wartet nur darauf, von dir aufgehoben zu werden. Und wenn du einen Rettungsjob erfolgreich beendet hast, bekommst du zur Belohnung ebenfalls Geld.

4 WETTER

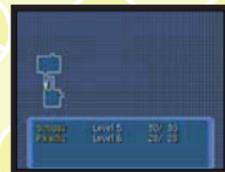
Einige Attacken und Pokémon werden je nach Wetterlage stärker oder schwächer.

5 ZEIT

So lange spielst du bereits.

Auf dem oberen Bildschirm kannst du dir die Karte oder den Status deines Teams anzeigen lassen.

Unter dem Punkt ANDERES auf Seite 23 findest du weitere Informationen hierzu.



Karte



Team



Die verschiedenen Aktionen

ATTACKEN

Attacken, die eingesetzt werden können, werden hier angezeigt. Jede Attacke kann unterschiedlich oft eingesetzt werden. Gehen dir die AP für eine Attacke aus, kannst du diese mit dem Top-Elixier wieder auffüllen.

EINSATZ

Wende die ausgewählte Attacke an.

FIXIEREN

Hast du eine Attacke fixiert, kannst du sie durch zeitgleiches Drücken der L-Taste und des A-Knopfes ausführen.

DEFIX.

Hebe die Fixierung einer Attacke auf.

WÄHLEN

Wechsle die Attacken, die verwendet werden sollen, aus.

LINK

Verbinde Attacken miteinander.

DELINK

Hebe die Verbindung von Attacken wieder auf.

INFO

Hier kannst du sehen, welche Wirkung die Attacke hat.

ITEMS

Sieh dir an, welche Items du in deiner Sammelbox hast. Wählst du ein Item, erscheinen die unten aufgeführten Optionen. In deine Sammelbox passen bis zu 20 Items.

EINSATZ

Mit dieser Option verwendest du das Item. Es gibt abhängig von der Art des Items und der Situation noch weitere Optionen (ESSEN, TRINKEN, WERFEN).

GEBEN

Gib das Item an einen Team-Partner weiter.

ABLEGEN

Mit dieser Option legst du das Item auf den Boden.

WERFEN

Wirf das Item.

FIXIEREN

Hast du ein Item fixiert, kannst du es durch zeitgleiches Drücken der L- und R-Tasten einsetzen.

DEFIX.

Über diese Option hebst du die Fixierung eines Items auf.

INFO

Sieh nach, wie und wozu du das Item verwenden kannst.

TEAM

Hier findest du die unterschiedlichsten Informationen zu den Pokémon in deinem Team. Überprüfe regelmäßig den BERICHT und den IQ. Das hilft dir bei der Entwicklung von Strategien.

BERICHT

• STATISTIK

Überprüfe den Level oder die E.-Punkte der Pokémon in deinem Team.



• STATUS

Hier findest du Informationen zum Status eines Pokémon, zum Beispiel ob es vergiftet ist.



• MERKMALE

Hier kannst du den Typ und die Spezial-Fähigkeiten eines Pokémon überprüfen.



• INFO

Hier findest du grundlegende Informationen zu einem Pokémon, zum Beispiel in welchem Partnerareal es lebt.



ATTACKEN

Hier wird die Liste der Attacken, die du gerade einsetzen kannst, angezeigt. Der Inhalt entspricht der Liste, die aufgerufen wird, wenn du die Option ATTACKEN auswählst (siehe Seite 25).

REDEN

Rede mit einem Pokémon deiner Wahl. Du kannst mit deinen Team-Partnern reden und bekommst die unterschiedlichsten Antworten.



IQ PRÜFEN

Hier kannst du erkennen, welche IQ-Fähigkeiten ein Pokémon besitzt. Mithilfe der Option WÄHLEN kannst du einen ★ neben den IQ setzen, den das Pokémon anwenden soll. Du kannst den IQ eines Pokémon erhöhen, indem du ihm Gummis gibst (siehe Seite 34).



TAKTIKEN

Bestimme, welcher Taktik deine Team-Partner folgen sollen. Da ihr als Team in einen Dungeon geht, ist die Wahl der richtigen Taktik sehr wichtig. Je höher der Level des Anführers, desto bessere Taktiken stehen zur Verfügung.



ANDERES

Hier kannst du das Spiel schnellspeichern und weitere Einstellungen vornehmen.

EINSTELLUNGEN

• DUNGEON

Stell die Optionen so ein, wie es für dich am besten ist.

TEMPO

Lege fest, wie schnell du gehen willst.

PARTNER FERN

Wähle TEAM, wenn du die Kämpfe deiner Partner sehen willst, wenn sie weit von dir entfernt sind.

SCHLAG-SICHT

Wähle JA, um dich automatisch in die Richtung zu drehen, aus der du angegriffen wirst.

FELDRASTER

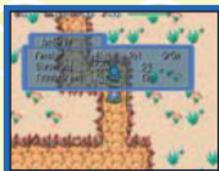
Wähle EIN, damit ein Raster angezeigt wird, wenn du dich in eine andere Richtung drehst.

ANZEIGE

Lege fest, wie die Karte und andere Informationen angezeigt werden können.

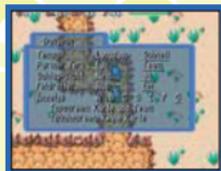
• ANDERES

Ändere die Farbe des Textfensters oder aktiviere den Touchscreen.



• STANDARDEINSTELLUNGEN

Hierüber kannst du alle Einstellungen wieder auf den ursprünglichen Standard zurücksetzen.



SPEICHERN ODER AUFGEBEN (siehe Seite 17)

• SCHNELL-SPEICHERN

In einem Dungeon kannst du über diese Option das Spiel speichern und beenden.



• AUFGEBEN

Über diese Option verlässt du den Dungeon und kehrst in deine Retterteam-Basis zurück.



TEXTPROTOKOLL

Hier kannst du dir nochmal alle bisher eingeblendeten Texte ansehen.

MISSIONSZIELE

Hier findest du alle Aufgaben aufgelistet, die du in dem Dungeon zu erledigen hast.

ANWÄRTERSUCHE

Hier kannst du dir anzeigen lassen, ob sich auf der aktuellen Ebene des Dungeons Pokémon befinden, die gerne in dein Retterteam aufgenommen werden würden. Du kannst hier aber auch sehen, welche Pokémon du auf dieser Ebene bereits aufgenommen hast.

TIPPS

Hier findest du nützliche Hinweise, wie Tipps zur Steuerung, zu den Items und viele mehr.

BODEN

Mit dieser Option kannst du den Boden, auf dem du gerade stehst, überprüfen. Findest du dabei ein Item, kannst du es aufheben oder essen. Du kannst das Item auch gegen ein anderes deiner Items tauschen oder es gegen einen Gegner werfen.

Das Abenteuer wartet auf dich

In einem Dungeon erwarten dich viele „gegnerische“ Pokémon, denen du dich auf deiner Mission stellen musst, da sie dich angreifen werden. Rette so viele Pokémon wie möglich aus schwierigen Situationen, indem du dich zu ihnen durchkämpfst.

Rundenbasierte Kämpfe!

Die Kämpfe in einem Dungeon werden rundenbasiert ausgeführt. Macht dein Pokémon einen Schritt, machen auch alle Gegner auf der Ebene einen Schritt. Greifst du an, wird dich dein Gegner danach ebenfalls angreifen, danach greifst du wieder an. Jeden dieser Angriffe nennt man „Runde“. Stehst du einfach nur herum, wird dein Gegner ebenfalls nichts machen. Also übereile nichts, sondern überdenke die Strategie im Kampf sorgfältig.



Nutze die Attacken zu deinem Vorteil

Besiegst du den Gegner mit einer Attacke anstatt mit einem regulären Angriff, bekommst du mehr E.-Punkte. Hast du eine Attacke fixiert, kannst du diese durch zeitgleiches Drücken der L-Taste und des A-Knopfes ausführen.



Überprüfe den Typ des Pokémon

Pokémon und ihre Attacken besitzen ihre eigenen Typen. Daher gibt es Vorteile und Nachteile. So hat zum Beispiel ein Wasser-Typ einen Vorteil gegenüber einem Feuer-Typ. Achte auf die verschiedenen Typen und setze die richtige Attacke gegen den richtigen Gegner ein.



Statusveränderungen

Leidest du unter einer Statusveränderung (wie zum Beispiel Paralyse, Vergiftung oder Brand), die durch den Angriff eines gegnerischen Pokémon ausgelöst wurde, kannst du dich mit Samen oder Beeren heilen. Sobald du auf eine andere Ebene gehst, wirst du ebenfalls von den Statusveränderungen geheilt.



Items geschickt einsetzen

Georokbrocks sind im Kampf sehr nützlich. Wirfst du so einen auf ein gegnerisches Pokémon, welches sich weiter weg befindet, kannst du diesem schon Schaden zufügen, bevor du überhaupt in seine Nähe kommst. Viele Items lassen sich werfen. Fixierst du ein Item, kannst du es durch zeitgleiches Drücken der L- und R-Tasten werfen.



In den Dungeons

In den Dungeons wartet die Gefahr auf dich. Aber keine Angst! Wenn du weißt, wie du dich in einem Dungeon verhalten musst, hast du nichts zu befürchten!

Die Karte eines Dungeons

- Weißer Punkt** Dein Standort
- Gelber Punkt** Standort eines deiner Team-Partner
- Roter Punkt** Standort eines gegnerischen Pokémon
- Blauer Punkt** Standort eines Items
- Blaues Quadrat** Treppen



Dungeons verändern ihr Gesicht

Jedes Mal, wenn du einen Dungeon betrittst, verändert sich der Grundriss des Dungeons. Die Anordnung der Räume, der Standort der Treppen – alles verändert sich, wenn du einen Dungeon betrittst, selbst wenn du ein weiteres Mal in denselben Dungeon gehst.



Achte auf das Wetter

Dungeons werden von den Wetterverhältnissen, wie zum Beispiel KLAR, WOLKIG, REGEN, SANDSTURM und SCHNEE beeinflusst. Abhängig vom Typ des Pokémon können bestimmte Attacken durch das Wetter verstärkt oder geschwächt werden.



KP in einem Dungeon wiederherstellen

Auch wenn dir viele Kämpfe mit gegnerischen Pokémon KP rauben, werden sie sich nach und nach wiederhergestellt, während du durch den Dungeon läufst. Möchtest du deine KP schneller wiederherstellen, musst du den B-Knopf gedrückt halten und gleichzeitig wiederholt den A-Knopf drücken. Dabei stehst du zwar still, aber die Runden schreiten trotzdem fort und deine KP füllen sich rasch wieder auf. Aber sei vorsichtig! Denn dein Magen wird dabei leerer und gegnerische Pokémon werden in deine Nähe kommen.



Items

Auf einer Rettungsmission kannst du auf Items nicht verzichten. Daher solltest du dir die Wirkungen der einzelnen Items gut einprägen.

Items lassen sich an vielen Orten finden

Du kannst auf viele Arten Items erwerben: Du findest sie in Dungeons, du kannst sie kaufen oder bekommst sie nach einer erfolgreichen Rettung als Belohnung. Da Items die unterschiedlichsten Wirkungen haben, solltest du sie mit Bedacht einsetzen.



Dies sind einige der Items, die du verwenden kannst:

Lebensmittel

- Apfel** Ein Nahrungsmittel, das den Magen des Pokémon etwas füllt.
Großer Apfel Nahrungsmittel, das den Magen des Pokémon reichlich füllt.

Tränke

- Top-Elixier** Dieser Trank füllt die AP aller Attacken eines Pokémon wieder auf. Außerdem wird der Magen des Pokémon ein wenig gefüllt.

Leckerei

- Rotgummi** Ein Nahrungsmittel, das den Magen des Pokémon etwas füllt und den IQ erhöht. Feuer-Pokémon lieben es.
Floragummi Ein Nahrungsmittel, das den Magen des Pokémon etwas füllt und den IQ erhöht. Pflanzen-Pokémon lieben es.
Goldgummi Ein Nahrungsmittel, das den Magen des Pokémon etwas füllt und den IQ erhöht. Psycho-Pokémon lieben es.
Grüngummi Ein Nahrungsmittel, das den Magen des Pokémon etwas füllt und den IQ erhöht. Käfer-Pokémon lieben es.
Gelbgummi Ein Nahrungsmittel, das den Magen des Pokémon etwas füllt und den IQ erhöht. Elektro-Pokémon lieben es.

Steine

- Georokbrock** Ein Item zum Werfen, welches dem Gegner Schaden zufügt.

Samen / Beeren

- Taubsamens** Nahrungsmittel, welches das Pokémon in den Versteinerung-Status versetzt. Füllt den Magen des Pokémon ein wenig.
Schlafsamens Nahrungsmittel, das den Anwender in Schlaf versetzt. Füllt den Magen des Pokémon ein wenig.
Plosivsamens Nahrungsmittel, das es dem Pokémon ermöglicht, zerstörerische Flammen zu spucken. Füllt den Magen des Pokémon ein wenig.
Belebersamens Ein Item zum Tragen. Belebt ein kampfunfähiges Pokémon automatisch wieder.
Sinelbeere Nahrungsmittel, das KP wiederherstellt. Füllt den Magen des Pokémon ein wenig.
Pirsifbeere Nahrungsmittel, welches ein Pokémon vom Gift-Status oder Schwer vergiftet-Status heilt. Füllt den Magen des Pokémon ein wenig.

Wunderorbs

- Reduzorb** Senkt das Tempo um 1.
Erstarrorb Ändert den Status des Gegners zu Versteinerung.
Chaosorb Ändert den Status des Gegners zu Konfusion.
Schlaforb Ändert den Status des Gegners zu Schlaf.
Fliehorb Erlaubt es dem Team, aus dem Dungeon zu fliehen.

Ausrüstung

- Kraftband** Ein Item zum Tragen, das den Angriff des Pokémon verstärkt.
Pirsifband Ein Item zum Tragen, das verhindert, dass das Pokémon vergiftet oder schwer vergiftet wird.

TMs (Technische Maschinen)

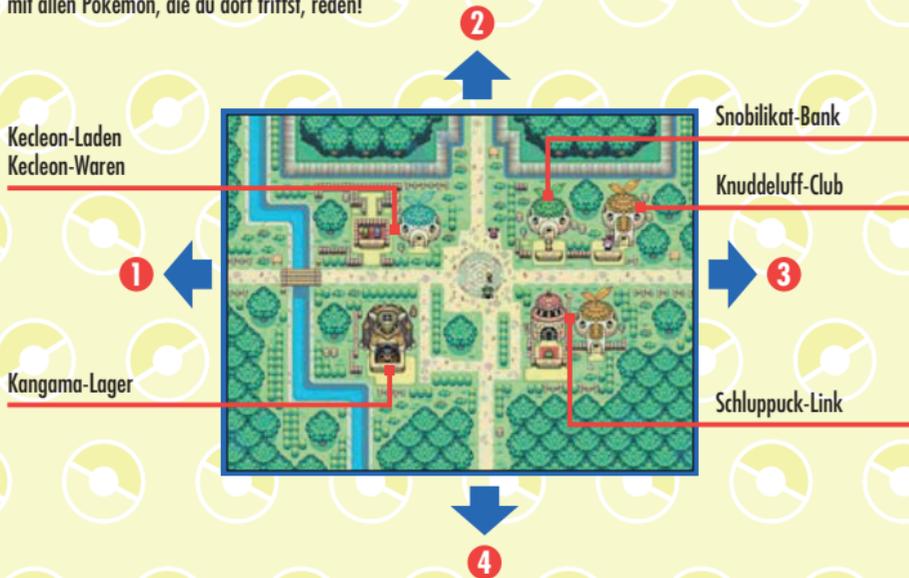
- Anziehung** Bringt die Attacke Anziehung bei.
Hitzekoller Bringt die Attacke Hitzekoller bei.
Schutzschild Bringt die Attacke Schutzschild bei.



Der Pokémonplatz

Bevor du zu einem Abenteuer in einem Dungeon aufbrichst, solltest du den Pokémonplatz besuchen. Hier findest du nützliche Geschäfte, in denen du Items erwerben kannst und weitere Einrichtungen, die bei der Vorbereitung hilfreich sind.

Gehst du von deiner Basis aus in östlicher Richtung, kommst du nach einiger Zeit zum Pokémonplatz. In den verschiedenen Einrichtungen dort kannst du Items kaufen, verkaufen oder lagern und mitnehmen. Hier kannst du auch Partnerareale kaufen, damit sich dir weitere Pokémon anschließen können. Du solltest außerdem unbedingt mit allen Pokémon, die du dort triffst, reden!



1 Retterteam-Basis



Zu den Partner-arealen

Zu den Dungeons

2 Welsar-Weiher



3 Pelipper-Post



4 Makhita-Dojo





Retterteam-Basis

Dies ist deine Retterteam-Basis. An deinem Bett kannst du das Spiel speichern. Du solltest regelmäßig speichern!



Kecleon-Laden / Kecleon-Waren

Geschäftsführer: Kecleon

Dieser Laden wird von den Gebrüdern Kecleon geführt. Sie kaufen und verkaufen Items und TMs. Kecleon auf der linken Seite handelt mit Items, Kecleon auf der rechten Seite handelt mit Wunderorbs und TMs. Mache guten Gebrauch von diesem Laden, damit dir alle Vorteile für dein Abenteuer zur Verfügung stehen.



Snobilikat-Bank

Bankdirektor: Snobilikat

Hier kannst du dein Geld einzahlen oder abheben. Wirst du in einem Dungeon besiegt, verlierst du alles Geld, das du bei dir hattest. Aber wenn du es bei der Bank einzahlst, bevor du in einen Dungeon gehst, ist es sicher aufgehoben und bleibt dir erhalten.



Kangama-Lager

Inhaber: Kangama

Dies ist der perfekte Ort für dich, an dem du deine Items lagern kannst – egal, ob du sie aus einem Dungeon mitgebracht oder gekauft hast. Wirst du in einem Dungeon besiegt, verlierst du einige Items. Lagerst du sie aber, bevor du in einen Dungeon gehst, hier ein, so bleiben sie dir auf jeden Fall erhalten.



Schluppuck-Link

Eigentümer: Schluppuck

Hier kannst du Attacken fixieren, linken oder dich an Attacken wieder erinnern, die du bereits vergessen hattest. Fixierte Attacken lassen sich durch zeitgleiches Drücken der L-Taste und des A-Knopfes anwenden. Verbindest du Attacken per Link, kannst du diese in einer Runde nacheinander ausführen.



Knuddeluff-Club

Verantwortlich: Knuddeluff

Nur wenn du genügend Partnerareale hast, kannst du mehr Partner für dein Team gewinnen. Damit sich ein Pokémon deinem Team anschließt und mit dir Freundschaft schließt, musst du sein Partnerareal besitzen. Diese Areale kannst du hier im Knuddeluff-Club kaufen.





Makahita-Dojo

Eigentümer: Makuhita

Du kannst den Level deiner Team-Partner erhöhen, indem du hier trainierst. Dir und deinem Team stehen die unterschiedlichsten Trainingsräume zur Verfügung. Alle Räume sind nach den Pokémon-Typen benannt, wie zum Beispiel FEUERTRAINING oder ELEKTROTRAINING – in diesen werden nur Feuer- oder Elektro-Pokémon auftauchen. Das ist die perfekte Gelegenheit, die Wirkung von bestimmten Attacken auf die verschiedenen Typen zu studieren.



Pelipper-Post

Verantwortlich: Pelipper

In der Post kannst du SOS-Briefe von Freunden empfangen oder auch zu einer Freundrettung aufbrechen. Du kannst einen Okay-Brief senden oder einen Danke-Brief verschicken und empfangen. Und am Infobrett vor der Pelipper-Post sind die verschiedensten Rettungsjobs ausgehängt (siehe Seite 42).



Die Welt der Pokémon

Du befindest dich in einer Welt, in der nur Pokémon leben. Und hier gibt es so viel zu sehen – wie die Donnerhallhöhle oder den Donnerberg.



Willkommen in der Welt der Pokémon

Dieses Mal schlägt dich dein Abenteuer in die unterschiedlichsten Dungeons, die es in der Welt der Pokémon gibt. Diese Dungeons werden ihr Aussehen jedes Mal verändern, wenn du sie betrittst. Auch wenn du ein zweites Mal in einen Dungeon gehst, ist er neu: der Grundriss ist anders, es gibt andere Items zu entdecken und auch die Gegner sind nicht die gleichen wie zuvor. Daher solltest du jeden Rettungsjob sehr gut vorbereiten, da du nie weißt, was dich erwartet!



Partnerareale

Partnerareale sind wichtige Gebiete, in denen deine Pokémon-Freunde leben. Ohne Partnerareale bekommst du keine neuen Freunde. Du kannst diese Areale im Knuddeluff-Club am Pokémonplatz kaufen.



Karte der Pokémonwelt



Karte der Partnerareale

Die Drahtlose Datenübertragung

Im Folgenden findest du eine Erklärung zur Drahtlosen Datenübertragung. Bitte denk daran, dass du mit Freunden, die in einer anderen Sprache spielen, keine Daten austauschen kannst.



Die Freundrettung

Wirst du in einem Dungeon besiegt, kannst du die Niederlage hinnehmen und es erneut versuchen. Aber es gibt auch noch die Möglichkeit, sich von einem anderen Spieler helfen zu lassen. So wie er dich retten kann, kannst du ihn natürlich auch retten.

1. Warten auf die Freundrettung

Wähle im **Hauptmenü** FREUNDRETTUNG und dann HILFE ANNEHMEN aus. Dann wähle SOS-BRIEF SENDEN. Nun wähle DRAHTLOS-MODUS an und drücke den A-Knopf, um die Übertragung zu starten. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.



2. Einem Freund zu Hilfe eilen

Wähle im **Hauptmenü** FREUNDRETTUNG und dann RETTUNG EINLEITEN, dann wähle SOS-BRIEF ERHALTEN. Nun wähle den DRAHTLOS-MODUS aus und setze das Spiel mit der Option WEITER (im **Hauptmenü**) fort. Sobald du wieder im Spiel bist, gehe zur Pelipper-Post und sprich mit Pelipper auf der linken Seite. Wähle RETTUNG STARTEN, um deinen Freund zu retten. Kommst du in der Rettungszone an, wähle RETTUNG. Damit ist die Rettung abgeschlossen. Du kehrst automatisch zur Pelipper-Post zurück.



Sprich als Nächstes mit Pelipper auf der linken Seite und sende einen Okay-Brief. Mit diesem Brief kannst du deinem Freund auch ein Helfer-Pokémon schicken.

- Das Pokémon wird nicht aus deinem Partnerareal verschwinden, wenn du es als Helfer-Pokémon schickst.
- In der Pelipper-Post kannst du auch SOS-Briefe empfangen.

3. Auf eine Freundrettung warten

Hatte der Spieler, der zu einer Freundrettung aufgebrochen ist, Erfolg, wird er dir einen Okay-Brief schicken. Sobald das geschehen ist, wähle im **Hauptmenü** unter FREUNDRETTUNG die Option HILFE ANNEHMEN aus. Dann wähle OKAY-BRIEF ERHALTEN aus. Nun wähle aus, wie du den Brief empfangen willst. Wähle DRAHTLOS-MODUS an und dann TEAM BELEBEN. Nun kannst du das Spiel von dem Ort aus fortsetzen, an dem du besiegt wurdest.



Vielleicht hat dir dein Freund auch ein Helfer-Pokémon mit dem Okay-Brief geschickt. Dann kannst du dein Abenteuer mit dem Helfer-Pokémon fortsetzen.



Danke-Brief

Der Spieler, dessen Team belebt wurde, kann seinem Retter einen Danke-Brief senden. Willst du einen Danke-Brief senden, wähle im **Hauptmenü** unter FREUNDRETTUNG die Option HILFE ANNEHMEN aus. Dann wähle DANKE-BRIEF SENDEN und den DRAHTLOS-MODUS aus. Du kannst auch mit Pelipper rechts in der Pelipper-Post reden und dort DANKE-BRIEF SENDEN auswählen. Du kannst deinem Brief ein Item beifügen. Nachdem du die Methode ausgewählt hast, wie der Brief gesendet werden soll, wähle ITEM SENDEN und dann bestimme das Item, das du deinem Freund senden willst. Hast du keine Items im Kangama-Lager, kannst du kein Item senden.



Items tauschen

Mithilfe der Drahtlosen Datenübertragung kannst du Items, die du im Kangama-Lager hast, mit anderen Spielern tauschen. Nutze diese Möglichkeit, denn sie bringt dir manche Vorteile bei deinem Abenteuer.





Wunderbrief

Erhältst du einen Wunderbrief, schickt dein Freund dich auf die Rettungsmission, auf der er sich selber befindet. Vielleicht passiert ja etwas Interessantes, wenn du diese Mission erfolgreich bewältigst...



Mit Passwörtern gelingt dir das ebenfalls!

Kannst du die Drahtlose Datenübertragung nicht einsetzen (zum Beispiel, weil dein Freund die GBA Team Rot-Edition besitzt), könnt ihr mithilfe von Passwörtern Briefe zur Freundrettung austauschen. Wähle dazu einfach die Option **PASSWORT** an, wenn du nach der Methode zum Senden und Empfangen von Briefen gefragt wirst (auf Seite 15 findest du Informationen zur Eingabe von Text).

Verwendet ihr die Passwort-Methode, kann kein Pokémon mitgeschickt werden.



Der Dual-Modus

Besitzt du die DS Team Blau-Edition und die GBA Team Rot-Edition, erwartet dich etwas Besonderes. Allerdings musst du schon etwas im Spiel fortgeschritten sein.

HINWEIS! Dieses Spiel ist nicht kompatibel mit anderen Pokémon-Editionen für den Game Boy™ oder Game Boy Advance™.



Was ist der Dual-Modus?

Mithilfe des DUAL-MODUS kannst du zu einer Freundrettung in der GBA Team Rot-Edition aufbrechen. Außerdem kann das Retterteam der GBA Team Rot-Edition zu dir kommen und ihr könnt im Makuhita-Dojo gegeneinander antreten.



Einen Hilferuf an das GBA Team Rot senden

Ist dein Nintendo DS-System auf **Auto-Modus** eingestellt, wird das Spielmodul des Game Boy Advance nicht geladen. Daher musst du im Nintendo DS-System den **Manuellen Modus** aktivieren.

1. Auf eine Freundrettung warten (DS Team Blau-Edition)

Wirst du in einem Dungeon besiegt, wirst du gefragt, ob du jemanden um Hilfe bitten möchtest. Antwortest du mit JA, wird das Spiel automatisch gespeichert und das **Hauptmenü** aufgerufen. Hast du das Spiel gespeichert, schalte das Nintendo DS-System aus, stecke das GBA Team Rot-Modul in den Modulschacht. Lass die DS Team Blau-Karte im Nintendo DS-System!

Starte die DS Team Blau-Edition erneut. Wähle im **Hauptmenü** unter FREUNDRETTUNG die Option SOS-BRIEF SENDEN aus. Dann wähle unter der Option SOS-BRIEF den DUAL-MODUS an. Sobald die Auswahl gespeichert wurde, schalte das Nintendo DS-System aus.

2. Zu einer Freundrettung aufbrechen (GBA Team Rot-Edition)

Rufe die GBA Team Rot-Edition auf und wähle WEITER. Dann geh zur Pelipper-Post und sprich mit Pelipper auf der linken Seite. Wähle RETTUNG STARTEN, um zur Rettung deines Freundes aufzubrechen. Erreichst du die Rettungszone und wählst dort RETTUNG an, war deine Mission erfolgreich. Hast du die Mission erfolgreich abgeschlossen, kehrst du automatisch zur Pelipper-Post zurück und das Spiel wird gespeichert. Ist der Speichervorgang beendet, schalte das Nintendo DS-System aus.

Nun bekommst du Retterpunkte und ein Item zur Belohnung.

3. Auf eine Freundrettung warten (DS Team Blau-Edition)

Rufe die DS Team Blau-Edition auf (lass die GBA Team Rot-Edition im Nintendo DS-System!). Wähle im **Hauptmenü** unter FREUNDRETTUNG die Option HILFE ANNEHMEN und wähle dann OKAY-BRIEF ERHALTEN. Wähle DUAL-MODUS als Empfangsmethode. Setzt du das Spiel dann über das **Hauptmenü** und der Option TEAM BELEBEN fort, kannst du das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der du besiegt wurdest.



Danke-Brief

Der Spieler, der gerettet wurde, kann seinem Retter einen Danke-Brief senden. Wähle dazu im **Hauptmenü** unter FREUNDRETTUNG die Option HILFE ANNEHMEN. Dann wähle DANKE-BRIEF SENDEN und DUAL-MODUS. Wenn du möchtest, kannst du dem Danke-Brief ein Item hinzufügen.

Das Item und auch die Retterpunkte werden automatisch in der GBA Team Rot-Edition gespeichert. Ist Platz in der Sammelbox vorhanden, wird das Item dort gelagert. Ist die Sammelbox voll, wird es im Kangama-Lager eingelagert.

Einen Hilferuf vom GBA Team Rot erhalten

1. Auf Rettung warten (GBA Team Rot-Edition)

Wirst du in einem Dungeon besiegt, wirst du gefragt, ob du jemanden um Hilfe bitten möchtest. Antwortest du mit JA, wird das Spiel automatisch gespeichert und das **Hauptmenü** aufgerufen. Ist der Speichervorgang abgeschlossen, schalte das System aus.



2. Zur Rettung aufbrechen (DS Team Blau-Edition)

Vergewissere dich, dass das Nintendo DS-System ausgeschaltet ist. Dann stecke die DS Team Blau-Karte und das GBA Team Rot-Modul ein und schalte das Nintendo DS-System wieder ein. Rufe die DS Team Blau-Edition auf und wähle im **Hauptmenü** unter FREUNDRETTUNG die Option HILFE ANNEHMEN und SOS-BRIEF ERHALTEN aus. Dann wähle den DUAL-MODUS zum Empfangen des Briefes aus. Starte das Spiel über die Option WEITER. Geh zur Pelipper-Post und sprich mit Pelipper auf der linken Seite. Wähle RETTUNG STARTEN, um die Mission zu beginnen. Schaffst du es, die Rettungszone zu erreichen und wählst dort RETTUNG, hast du es geschafft! Du kehrst automatisch zur Pelipper-Post zurück und das Spiel wird gespeichert. Sobald der Speichervorgang beendet ist, schalte das Nintendo DS-System aus.



Starte die DS Team Blau-Edition. Wähle im **Hauptmenü** unter FREUNDRETTUNG die Option RETTUNG EINLEITEN und OKAY-BRIEF SENDEN. Hast du dich für einen Okay-Brief entschieden, wähle DUAL-MODUS und wähle dann das Helfer-Pokémon aus, das gesendet werden soll. Ein Helfer-Pokémon kann sich dem Team, das auf Rettung wartet, anschließen. Sobald das Spiel gespeichert wurde, schalte das Nintendo DS-System aus.

- Das Helfer-Pokémon bleibt dir in deinem Spiel erhalten.
- Hast du keine Pokémon in deinen Partnerarealen, kannst du kein Helfer-Pokémon senden.

3. Auf Rettung warten (GBA Team Rot-Edition)

Starte die GBA Team Rot-Edition. Wähle TEAM BELEBEN im **Hauptmenü**, um das Spiel zu starten. Wurde dir ein Helfer-Pokémon geschickt, kannst du dein Spiel in dem Dungeon fortsetzen, in dem du besiegt wurdest, und das Helfer-Pokémon schließt sich deinem Team an.



Danke-Brief

Der Spieler, der besiegt wurde, kann seinem Retter einen Danke-Brief senden. Wähle HILFE ANNEHMEN, danach DANKE-BRIEF SENDEN und dann die Option DUAL-MODUS, um den Danke-Brief zu senden. Ist der Speichervorgang beendet, schalte das Nintendo DS-System aus. Möchtest du dem Brief ein Item beifügen, kannst du es auswählen.

Helfer-Pokémon verlassen das Team, sobald der Dungeon gemeistert wurde.

4. Einen Freund retten (DS Team Blau-Edition)

Starte erneut die DS Team Blau-Edition, wähle dann im **Hauptmenü** unter FREUNDRETTUNG die Option RETTUNG EINLEITEN. Wähle dann DANKE-BRIEF ERHALTEN und danach DUAL-MODUS. Nun erhältst du Retterpunkte und ein Item zur Belohnung.

Die Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

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

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System	Eines pro Spieler
POKÉMON MYSTERY DUNGEON TEAM BLAU DS-Karte	Eine pro Spieler

Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der MANUELLE MODUS aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die POKÉMON MYSTERY DUNGEON-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 42.

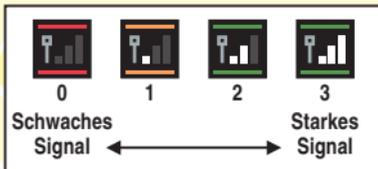
Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

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

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



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



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

Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

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

Unbekannter Dungeon (Contact Mode)

Dieses Feature, das UNBEKANNTER DUNGEON (oder **Contact Mode**) genannt wird, steht nur in der DS Team Blau-Edition zur Verfügung. Nimm dein Nintendo DS-System überall mit hin und entdecke neue Geheimnisse im Unbekannten Dungeon!



Aber zuerst musst du das Spiel spielen!

Damit der **Contact Mode** zur Verfügung steht, musst du bis zu einem bestimmten Punkt gespielt haben. Sobald du weit genug gekommen bist, steht dir im **Hauptmenü** die Option UNBEKANNTER DUNGEON offen.



Brich auf zu einem Abenteuer im Unbekannten Dungeon!

Wählst du JA, nachdem du die Option UNBEKANNTER DUNGEON angewählt hast, erscheint die Mitteilung **BITTE SCHLIESSE DAS SYSTEM**. Nun bist du bereit, den **Contact Mode** zu betreten. Schließe das Nintendo DS-System, ohne es auszuschalten, und trage dein Nintendo DS-System dann bei dir!



Geh nach draußen, mit POKÉMON MYSTERY DUNGEON TEAM BLAU und deinem Nintendo DS-System!





Probiere den Contact Mode zusammen mit Freunden aus!

Hattest du mit dem **Contact Mode** Erfolg und hast einen Unbekannten Dungeon gefunden, erscheint eine Mitteilung, dass dein Pokémon dir das Ergebnis dieses Abenteuers mitteilen wird. Drücke den B-Knopf, um dein Pokémon zurückzurufen. Du kannst überprüfen, in welchem Dungeon es gewesen war, wie viele Dungeons es mittlerweile schon besucht hat, welche Items es erhalten hat und mit wem es sich angefreundet hat. Die Items werden im Kangama-Lager aufbewahrt.



Im **Contact Mode** wird die Batterie stärker als beim normalen Spielen beansprucht. Erschöpft sich die Energie während des Spielens vollständig, geht das Spiel an die Stelle zurück, an der es zuletzt gespeichert wurde.



The Pokémon Company

