

NINTENDO DS™

NTR-APHP-ITA

POKÉMON Mystery Dungeon™

SQUADRA BLU



MANUALE DI ISTRUZIONI

Illustrazioni di copertina di Ken Sugimori

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.



Grazie per aver scelto la scheda di gioco POKÉMON™ MYSTERY DUNGEON: SQUADRA BLU per la console Nintendo DS™.

IMPORTANTE: prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console Nintendo DS.



MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDE

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDE PER CIASCUN GIOCATORE.

© 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.



Indice

La storia	4	I dungeon	32
I personaggi	5	Gli strumenti	33
I comandi	8	I negozi e gli edifici nella città	36
I comandi con il touch screen	10	Introduzione al mondo dei Pokémon	41
L'inizio del gioco	14	La comunicazione wireless	42
Come interrompere il gioco	17	La funzione Dual Slot	45
Come si gioca	19	Comunicazione wireless DS (con più schede)	49
Lo schermo di gioco	21	I dungeon sconosciuti (Contact Mode)	51
L'avventura	30		

La storia

Questo gioco si svolge in un mondo nel quale non ci sono esseri umani, ma solo Pokémon. Tu, un essere umano, senza neppure accorgertene, hai assunto le sembianze di un Pokémon. Ma la trasformazione non riguarda soltanto l'aspetto: anche le tue sensazioni e i tuoi sentimenti si fanno sempre più simili a quelli dei Pokémon. Perché è avvenuta questa metamorfosi? Parti all'avventura e svela il mistero!

I personaggi

In **POKÉMON™ MYSTERY DUNGEON: SQUADRA BLU** incontrerai molti dei Pokémon che già conosci. Qui di seguito trovi una breve introduzione ai Pokémon principali del gioco.



L'eroe (tu)

Il Pokémon nei panni del quale giocherai viene deciso in base alle tue risposte nel test di personalità all'inizio del gioco. Quale Pokémon diventerai?



Il tuo compagno

Il Pokémon che diventerà tuo compagno sarà uno dei dieci elencati qui sotto. Scegli quello che preferisci! Di sicuro ti sarà di grande aiuto nel corso dell'avventura!



Pokémon Seme

Bulbasaur
TIPO: ERBA, VELENO



Pokémon Lucertola

Charmander
TIPO: FUOCO



Pokémon Tartaghina

Squirtle
TIPO: ACQUA



Pokémon Topo

Pikachu
TIPO: ELETTR



Pokémon Legnogeco

Treecko
TIPO: ERBA



Pokémon Mascellone

Totodile
TIPO: ACQUA



Pokémon Foglia

Chikorita
TIPO: ERBA



Pokémon Fuocotopo

Cyndaquil
TIPO: FUOCO



Pokémon Fango Pesce

Mudkip
TIPO: ACQUA

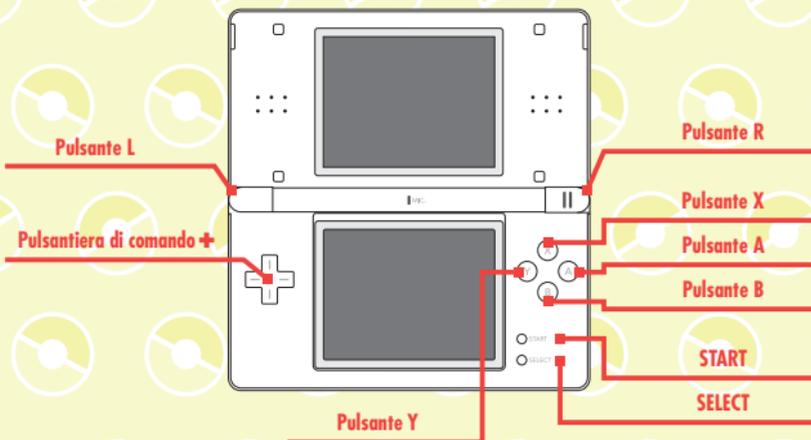


Pokémon Pulcino

Torchic
TIPO: FUOCO

I comandi

Ecco un'immagine della console con l'indicazione dei pulsanti. Leggi le pagine qui di seguito per imparare come far muovere il personaggio. I comandi sono semplici e li imparerai senza difficoltà mentre giochi e ti diverti.



In questo manuale, quando le immagini prese dal gioco hanno un bordo **nero** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con il bordo **blu** si riferiscono al touch screen (schermo inferiore).

Se chiudi la console Nintendo DS™ mentre stai giocando, la console entrerà automaticamente in **modalità riposo**. Riaprendola, il gioco riprenderà da dove si è interrotto.

	In città	Nei dungeon
Pulsante A	<ul style="list-style-type: none"> • Scegli una voce di menu 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa l'attacco normale • Parla al Pokémon che ti sta di fronte
Pulsante B	<ul style="list-style-type: none"> • Annulla una voce di menu • Corri tenendo premuto il pulsante B e la pulsantiera di comando + • Apri il menu 	<ul style="list-style-type: none"> • Apri il menu • Corri tenendo premuto il pulsante B e la pulsantiera di comando +
Pulsante X	<ul style="list-style-type: none"> • Apri il menu 	<ul style="list-style-type: none"> • Apri il menu
Pulsante Y	<ul style="list-style-type: none"> • Non usato 	<ul style="list-style-type: none"> • Decidi in che direzione guardare mentre sei fermo
START	<ul style="list-style-type: none"> • Vedi informazioni più dettagliate in certi menu 	<ul style="list-style-type: none"> • Vedi informazioni più dettagliate in certi menu
SELECT	<ul style="list-style-type: none"> • Metti in ordine gli strumenti nella finestra degli strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Vedi la mappa • Metti in ordine gli strumenti nella finestra degli strumenti • Assegna le mosse
Pulsante R	<ul style="list-style-type: none"> • Seleziona diversi strumenti nel deposito 	<ul style="list-style-type: none"> • Tieni premuto il pulsante R e poi premi la pulsantiera di comando + per muoverti in diagonale
Pulsante L	<ul style="list-style-type: none"> • Seleziona diversi strumenti nel deposito 	<ul style="list-style-type: none"> • Non usato
Pulsantiera di comando +	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta il cursore • Sposta il personaggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Sposta il cursore • Sposta il personaggio

Pulsanti L + A Usa la mossa assegnata

Pulsanti L + R Lancia uno strumento assegnato, ad esempio una roccia

Pulsanti L + B Leggi la cronistoria

Pulsanti A + B Salta il turno senza muoverti

I comandi con il touch screen



Prova ad usare lo stilo!



Tocca MOSSE!



Apri il menu!



Tocca una mossa!



In questo modo usi la mossa.



Tocca USA.



Per annullare la selezione basta toccare un qualsiasi punto dello schermo al di fuori della finestra di menu.



In città



Per parlare o controllare

Tocca una volta per parlare a qualcuno o per controllare qualcosa. Puoi fare lo stesso premendo il pulsante A.



Per camminare

Tieni lo stilo nel punto dello schermo che vuoi raggiungere. Questa azione corrisponde all'uso della pulsantiera di comando +.



Per correre

Tocca due volte il touch screen nel punto in cui vuoi andare e tieni lo stilo a contatto con lo schermo. Questa azione corrisponde all'uso del pulsante B e della pulsantiera di comando +.

Vedi il menu

Tocca l'eroe (tu). È come premere il pulsante B o il pulsante X.



Nei dungeon

Per usare un attacco normale o per parlare al tuo compagno di squadra
Tocca una volta il Pokémon! È come premere il pulsante A.



Per usare la mossa assegnata

Tocca due volte il Pokémon nemico! È come premere i pulsanti L e A.

Un'altra possibilità è toccare l'icona MOSSE e poi toccare due volte in un punto nel quale non c'è nessun Pokémon!

Per lanciare uno strumento assegnato

Tocca l'icona ATTACCA! È come premere i pulsanti L e R.

Attenzione! Se non è stato assegnato alcuno strumento, toccando l'icona ATTACCA, il Pokémon usa un attacco normale.



Per voltarti

Tocca nella direzione in cui vuoi guardare e tieni lo stilo a contatto con il touch screen. È come premere il pulsante Y.



Per spostarti

Toccando l'eroe, il Pokémon fa un passo nella direzione in cui è rivolto. Tenendo lo stilo a contatto con il touch screen, il Pokémon cammina e gira automaticamente agli angoli.



Per andare in un punto specifico, ad esempio vicino alle scale, toccalo con lo stilo: il Pokémon si dirigerà automaticamente lì.



Per correre

Tocca due volte l'eroe. È come premere il pulsante B e la pulsantiera di comando +.

L'inizio del gioco

Assicurati che la console Nintendo DS sia spenta. Inserisci la scheda di gioco **POKÉMON MYSTERY DUNGEON: SQUADRA BLU** nell'alloggiamento scheda sul retro finché non senti uno scatto.

Una volta accesa la console, apparirà lo **schermo salute e sicurezza** (riportato qui a destra): leggilo attentamente e poi tocca il touch screen per proseguire.

Nel **menu di sistema** della console Nintendo DS, tocca il pannello **POKÉMON MYSTERY DUNGEON** per avviare il gioco.

Se la console Nintendo DS è impostata sulla **modalità automatica**, il gioco si avvierà automaticamente dopo lo **schermo salute e sicurezza**. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo DS.



La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se il Nintendo DS è già impostato su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, il Nintendo DS è impostato su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema del Nintendo DS, consulta il manuale di istruzioni della console.

Non dimenticare che se inizi il gioco in una lingua, non sarà più possibile cambiarla. Se vuoi giocare in un'altra lingua, devi cancellare i dati, modificare l'impostazione della console e ricominciare il gioco.



Se giochi per la prima volta

Rispondi alle domande

Quando giochi per la prima volta, ti verranno poste alcune domande. Pensa a come reagiresti veramente e rispondi sinceramente! Le tue risposte determineranno il Pokémon nei panni del quale giocherai.



Dai un nome al Pokémon

Dopo le domande, ti verrà chiesto di dare un nome al Pokémon che ti accompagnerà nell'avventura. Dagli il nome che ti sembra più adatto e scegli OK. Quando ti risveglierai nel gioco ti verrà chiesto di scegliere anche il tuo nome. Fai come hai fatto con il tuo compagno.



Come inserire i nomi

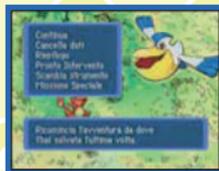
Pulsantiera di comando +	Sposta il cursore
Pulsante A	Inserisci una lettera
Pulsante B	Cancella una lettera
Pulsante L	Sposta il cursore a sinistra

Pulsante R	Sposta il cursore a destra
START	Sposta il cursore su OK
SELECT	Non usato
SVR / INS	Sovrascrivi o inserisci una lettera



Come continuare il gioco

Quando vuoi riprendere una partita già iniziata, appare il **menu principale** (qui a destra). Scegli una voce e conferma con il pulsante A.



CONTINUA

Puoi riprendere a giocare dal punto in cui hai salvato l'ultima volta. Verrà visualizzato anche il tempo di gioco e il numero delle avventure.

CANCELLA DATI

Con questo comando cancelli i dati di gioco: se vuoi giocare ancora devi ricominciare l'avventura da capo. Il **RIEPILOGO** non verrà cancellato.

RIEPILOGO

Qui puoi vedere che cosa ha fatto la Squadra di Soccorso fino a quel momento, le mosse che hai imparato e il numero di Pokémon che si sono uniti alla squadra.

PRONTO INTERVENTO, SCAMBIA STRUMENTI E MISSIONE SPECIALE

Se vuoi vivere avventure ancora più emozionanti, puoi usare la comunicazione wireless o le password per interagire con i tuoi amici (vedi pag. 42).

Come interrompere il gioco

Quando sei in un dungeon, puoi interrompere il gioco con il comando **SOSPENDI** in qualsiasi momento e riprendere a giocare quando te la senti!



Come salvare

Il gioco si salva andando a letto nella base della Squadra di Soccorso. Quando sali sul letto ti viene chiesto se vuoi salvare. Scegli **SÌ**. Quando ricominci il gioco, inizierai a giocare da questo punto.



Salvare nel corso dell'avventura

Apri il menu, scegli **ALTRO** e poi l'opzione **SOSPENDI O RINUNCIA**. Se scegli **SOSPENDI** puoi interrompere il gioco anche quando ti trovi in un dungeon. Ricorda però che quando riprenderai il gioco, i dati della partita in sospeso verranno cancellati. Se scegli **RINUNCIA**, ritorni alla base della Squadra di Soccorso come quando ti sconfiggono in un dungeon.





Parti per un'avventura

Prendi la strada di fronte alla base della Squadra di Soccorso e scegli il dungeon nel quale vuoi andare. Per portare a termine una missione di soccorso, devi scegliere un dungeon che ha accanto l'immagine di una busta . Se accanto al nome del dungeon vedi un , vuol dire che in quel dungeon accadrà un evento importante.



Completa i dungeon

Quando vai in un dungeon, cerca di portare a termine la missione di soccorso sconfiggendo i Pokémon nemici. Non dimenticare di raccogliere gli strumenti che trovi!



Lotta



Lotta usando gli attacchi normali o le mosse.

Prendi gli strumenti



Nei dungeon puoi raccogliere gli strumenti.

Porta in salvo



Salva i Pokémon in difficoltà.

Lo schermo di gioco

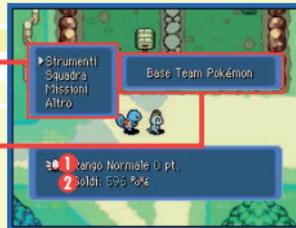
Qui di seguito trovi la descrizione dello **schermo di gioco** quando ti trovi in città e quando ti trovi nei dungeon.



Schermo in città

Comandi

Ti trovi qui



1 RANGO

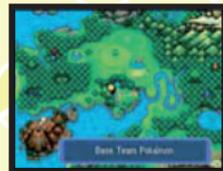
Il rango della squadra. All'inizio la squadra sarà di **RANGO NORMALE**, ma avrà la possibilità di avanzare portando a termine molte missioni di soccorso. Cerca di raggiungere il **RANGO ORO**!

2 SOLDI

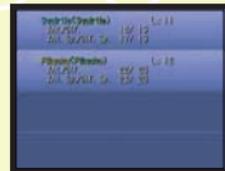
I soldi che hai al momento. La valuta di questo mondo si chiama **POKé**. Se riesci ad accumulare molti **POKé**, potrai comperare strumenti e Aree Amico.

Sullo schermo superiore puoi avere la mappa oppure i dati relativi alla tua squadra.

Leggi le informazioni riguardanti l'opzione **ALTRO** a pag. 23 se vuoi saperne di più.



Mappa



Squadra



Descrizione dei comandi

STRUMENTI

Puoi buttare gli strumenti che non ti servono più oppure controllarne gli effetti.

BUTTA Butta gli strumenti che non ti servono dal Portastrumenti.

INFO Leggi gli effetti di uno strumento.

SQUADRA

Puoi vedere le informazioni relative ai membri della tua squadra.

DAI Dai uno strumento a un membro della squadra.

PRENDI Prendi uno strumento da un membro della squadra.

IDENTIKIT Controlla le **STATISTICHE**, le **CARATTERISTICHE** e altre informazioni (**INFO**).

MOSSE Controlla le mosse che il Pokémon può usare.

CONTROLLA QI Controlla le **Abilità QI** del Pokémon.

MISSIONI

Qui trovi una lista delle missioni di soccorso che devi portare a termine. Quando sei pronto per partire, scegli **VAI**. Riceverai le richieste di soccorso nella Cassetta della Posta oppure le troverai appese nella bacheca presso l'Ufficio Postale Pelipper.



ALTRO

Qui puoi vedere le **OPZIONI** o leggere alcuni **CONSIGLI** sui comandi.

OPZIONI

FINESTRE

Cambia il colore delle finestre.

COMANDI

Imposta i comandi.

TOUCH SCREEN

ATTIVA o **DISATTIVA** il touch screen.

SCHERMO SUP.

Scegli cosa vuoi vedere sullo schermo superiore.

CONSIGLI

Leggi qualche informazione utile per l'avventura.





Schermo nei dungeon



Premi il pulsante B, il pulsante X oppure tocca MENU!

Il tuo livello

Il piano in cui ti trovi

Comandi



PS attuali/PS massimi/Barra dei PS

Il nome del dungeon

1 PS

I PS dei compagni di squadra. Se scendono a 0, i compagni vanno KO. I PS massimi aumentano quando il Pokémon passa di livello oppure grazie all'azione di qualche strumento.

2 PANCIA

Fai attenzione a non far svuotare la pancia, altrimenti andrai KO. Riempila mangiando cibi come le Mele.

3 SOLDI

I soldi che hai al momento. Li trovi nei dungeon oppure li ricevi come ricompensa quando porti a termine una missione di soccorso.

4 TEMPO

Alcune mosse e certi Pokémon diventano più forti a seconda delle condizioni atmosferiche.

5 GIOCO

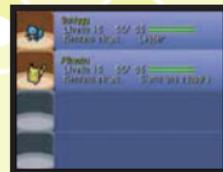
Il tempo totale di gioco.

Sullo schermo superiore puoi avere la mappa oppure i dati relativi alla tua squadra.

Leggi le informazioni riguardanti l'opzione ALTRO a pag. 23 se vuoi saperne di più.



Mappa



Squadra



Descrizione dei comandi

MOSSE

Qui vedi le mosse che possono essere usate. Ogni mossa può essere usata solo un determinato numero di volte. Se i PP della mossa si esauriscono, puoi ripristinarli con un Elisir Max.

USA

Usa la mossa scelta.

ASSEGNA

Quando una mossa è assegnata puoi usarla facilmente premendo il pulsante L e il pulsante A contemporaneamente.

DESELEZ.

De seleziona una mossa assegnata.

ATT / DIS

Cambia la mossa da usare.

COMBINA

Combina le mosse.

SEPARA

Separa le mosse.

INFO

Leggi gli effetti di una mossa.

STRUM.

Qui puoi controllare che cosa hai nel Portastrumenti. Quando scegli uno strumento, verranno visualizzati i comandi descritti qui di seguito. Nel Portastrumenti si possono tenere un massimo di 20 strumenti.

- USA** Il comando per usare gli strumenti. Verranno aggiunti altri comandi a seconda della situazione e del tipo di strumento (MANGIA, BEVI, LANCIA, SCAMBIA).
- DAI** Dai uno strumento a uno dei membri della squadra.
- POSA** Posa al suolo uno strumento.
- LANCIA** Lancia uno strumento.
- ASSEGNA** Quando uno strumento è assegnato, lo puoi usare facilmente premendo il pulsante L e il pulsante R contemporaneamente.
- DESELEZ.** Deseleziona uno strumento assegnato.
- INFO** Leggi gli effetti di uno strumento.

SQUADRA

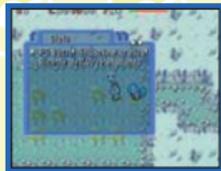
Qui puoi trovare diverse informazioni relative ai Pokémon della tua squadra. Verifica le loro caratteristiche alle voci IDENTIKIT e CONTROLLA QI e decidi la tua strategia di gioco tenendo conto di queste.

IDENTIKIT

• **STATISTICHE**
Qui puoi controllare il livello e i Punti Esperienza dei Pokémon della tua squadra.



• **STATO**
Qui puoi vedere se il Pokémon ha subito un'alterazione di stato, ad esempio se è in stato di Avvelenamento.



• CARATTERISTICHE

Qui puoi controllare il tipo e le Abilità Speciali del Pokémon.



• INFO

Qui trovi informazioni generali riguardo al Pokémon, come ad esempio l'Area Amico in cui vive.



MOSSE

Qui sono elencate le mosse che possono essere usate. Puoi visualizzare la stessa lista delle mosse anche con il comando MOSSE (vedi pag. 25).

PARLA

Parla con un Pokémon a scelta. Parlando con i diversi compagni di squadra otterrai risposte diverse.



CONTROLLA QI

Qui trovi la lista delle Abilità QI ottenute. Scegliendo ATT/DIS, metti una ★ accanto alle Abilità QI che vuoi fare usare al Pokémon. Con le Caramelle Gommose puoi sviluppare il QI dei Pokémon (vedi pag. 34).



TATTICHE

Qui puoi scegliere le tattiche dei tuoi compagni di squadra. Le tattiche sono molto importanti per le missioni nei dungeon. All'aumentare del livello del leader, aumentano anche le tattiche disponibili.



ALTRO

Qui puoi sospendere la partita e modificare le impostazioni di gioco.

OPZIONI

• DUNGEON

Cambia le impostazioni a tuo piacimento in modo da giocare con facilità.

PASSO

Decidi a che velocità muoverti.

VEDI LONTANI

Scegli VEDI se vuoi seguire le lotte dei tuoi compagni quando si trovano lontano da te.

GUARDA NEMICO Scegli SÌ per voltarti automaticamente verso il nemico che ti sta attaccando.

GRIGLIA Scegli SÌ per visualizzare la griglia quando cambi la direzione in cui sei rivolto.

SCHERMI Scegli il tipo di mappa e le informazioni che vuoi vedere a schermo.

• ALTRO

Cambia il colore delle finestre oppure attiva il touch screen.



• IMPOST. PREDEFINITE

Ripristina le impostazioni predefinite.



SOSPENDI O RINUNCIA (vedi pagg. 17-18)

• SOSPENDI

Se vuoi interrompere il gioco mentre ti trovi in un dungeon, salva la partita con questo comando.



• RINUNCIA

Abbandona la missione di soccorso e torna alla base.



CRONISTORIA

Guarda gli ultimi messaggi che sono apparsi a schermo.

OBIETTIVI MISSIONE

Controlla gli obiettivi delle missioni che hai da svolgere nel dungeon in cui ti trovi.

RECLUTAMENTO POKÉMON

Controlla quali Pokémon puoi reclutare sul piano in cui ti trovi e quali Pokémon si sono già uniti alla tua squadra.

CONSIGLI

Leggi qualche informazione utile sul gioco, ad esempio suggerimenti sull'uso dei comandi o degli strumenti.

TERRENO

Controlla il terreno su cui ti trovi. Se trovi uno strumento, puoi raccoglierlo o mangiarlo. Puoi anche scambiarlo con uno dei tuoi o lanciarlo contro un nemico.

L'avventura

Nel corso di una missione in un dungeon, verrai attaccato da molti Pokémon nemici. Impara le tecniche della lotta per portare in salvo tanti Pokémon.

Il sistema dei turni

Le lotte nei dungeon si basano su un sistema a turni. Quando il tuo Pokémon fa un passo, tutti i nemici sul piano fanno lo stesso. Quando attacchi, i nemici fanno lo stesso. Ognuna di queste azioni è chiamata "turno". Se non fai nulla, anche i Pokémon nemici non fanno niente. Non agire in maniera frettolosa, ma prendi tempo per riflettere su come affrontare la lotta.



Usa le mosse durante la lotta

Se sconfiggi un nemico usando le mosse piuttosto che gli attacchi normali, ottieni più Punti Esperienza. Se assegni una mossa, la puoi usare con facilità premendo contemporaneamente il pulsante L e il pulsante A.



I tipi dei Pokémon

Esistono diversi tipi di mosse e di Pokémon. Un tipo di mossa o di Pokémon può essere avvantaggiato o svantaggiato rispetto ad un altro. Ad esempio, il tipo Acqua è avvantaggiato rispetto al tipo Fuoco. Rifletti con attenzione sui diversi tipi e usa la mossa più adeguata a seconda del Pokémon che devi affrontare.



Le alterazioni di stato

Se subisci un'alterazione di stato (ad esempio Paralisi, Avvelenamento o Scottatura) in seguito ad un attacco nemico, puoi ritornare alla normalità con i semi, le bacche oppure passando al piano successivo.



Uso degli strumenti

Le Gravelrocce sono molto utili nelle lotte. Possono causare danni non indifferenti anche a nemici che si trovano lontano. Ci sono molti strumenti che possono essere lanciati. Assegnandone uno, lo potrai usare con facilità premendo il pulsante L e il pulsante R contemporaneamente (vedi pag. 26).



I dungeon

I dungeon sono dei luoghi pericolosi, ma non devi avere paura! Se sai come comportarti, non hai nulla da temere.



Come leggere la mappa del dungeon

- Punto bianco** La tua posizione
- Punto giallo** Posizione di un compagno
- Punto rosso** Posizione di un Pokémon nemico
- Punto blu** Posizione di uno strumento
- Quadratino blu** Posizione delle scale



I dungeon cambiano ogni volta

Ogni volta che entri in un dungeon, la mappa cambia. I collegamenti fra le diverse stanze e la posizione degli strumenti sono diversi ogni volta che entri nello stesso dungeon.



Fai attenzione al tempo

Le condizioni atmosferiche dei dungeon cambiano di continuo: SERENO, NUVOLOSO, PIOGGIA, TEMPESTA DI SABBIA e NEVE. A seconda del tipo, i Pokémon possono subire danni a causa del tempo. Alcuni attacchi, invece, vengono potenziati da determinate condizioni atmosferiche.



Recuperare i PS in un dungeon

I PS che perdi quando vieni attaccato dai nemici vengono recuperati poco a poco mentre cammini nel dungeon. Se vuoi recuperarli più velocemente, tieni premuti il pulsante A e il pulsante B contemporaneamente. In questo modo fai passare i turni mentre sei fermo e pertanto recuperi PS. Fai attenzione però: con questo metodo, la pancia si svuota e i Pokémon nemici tendono a raggrupparsi attorno a te.



Gli strumenti

Gli strumenti sono indispensabili per portare a termine le missioni di soccorso. Impara a conoscere bene gli effetti di ciascuno!



Come ottenere gli strumenti

Hai diverse possibilità per procurarti gli strumenti: puoi raccoglierti nei dungeon, comprarli nei negozi oppure riceverli dai committenti come ricompensa quando riesci a portare a termine una missione. Gli strumenti hanno effetti molto diversi. Usali con cautela!



Ecco alcuni degli strumenti che troverai nel gioco:



Cibo

- Mela** Un cibo che riempie un po' la pancia del Pokémon.
Melagrande Un cibo che riempie molto la pancia del Pokémon.



Bevande

- Elisir Max** Una bevanda che fa recuperare i PP di tutte le mosse. Riempie leggermente la pancia del Pokémon.



Leccornie

- Gommarossa** Un cibo che riempie un po' la pancia del Pokémon e fa aumentare il suo QI. È la preferita dei Pokémon di tipo Fuoco.
Gommaerba Un cibo che riempie un po' la pancia del Pokémon e fa aumentare il suo QI. È la preferita dei Pokémon di tipo Erba.
Gommadoro Un cibo che riempie un po' la pancia del Pokémon e fa aumentare il suo QI. È la preferita dei Pokémon di tipo Psico.
Gommaverde Un cibo che riempie un po' la pancia del Pokémon e fa aumentare il suo QI. È la preferita dei Pokémon di tipo Coleottero.
Gommagiulla Un cibo che riempie un po' la pancia del Pokémon e fa aumentare il suo QI. È la preferita dei Pokémon di tipo Elettro.



Roccia

- Gravelroccia** Strumento da lanciare che causa danni al Pokémon colpito.



Semi / Bacche

- Pietriseme** Un cibo che pietrifica il Pokémon e gli riempie leggermente la pancia.
Semedormita Un cibo che fa addormentare chi lo usa e che riempie leggermente la pancia del Pokémon.
Semefuoco Un cibo grazie al quale il Pokémon sprigiona dalla bocca una pericolosissima fiammata. Gli riempie leggermente la pancia.
Revitalseme Uno strumento tenuto che rianima un Pokémon esausto.
Baccarancia Un cibo che fa recuperare PS al Pokémon e gli riempie leggermente la pancia.
Baccapesca Un cibo che cura l'Avvelenamento o l'Avvelenamento Grave. Riempie leggermente la pancia del Pokémon.



Sfere prodigiose

- Lentosfera** Fa diminuire la Velocità di movimento.
Pietrisfera I nemici acquisiscono lo stato di Pietrificazione.
Stordisfera I nemici acquisiscono lo stato di Confusione.
Sonnosfera I nemici acquisiscono lo stato di Sonno.
Evadisfera Permette alla Squadra di Soccorso di uscire dal dungeon.



Equipaggiamento

- Nastroforza** Uno strumento tenuto che aumenta l'Attacco del Pokémon.
Velopesca Uno strumento tenuto che impedisce l'Avvelenamento e l'Avvelenamento Grave.



MT (Macchine Tecniche)

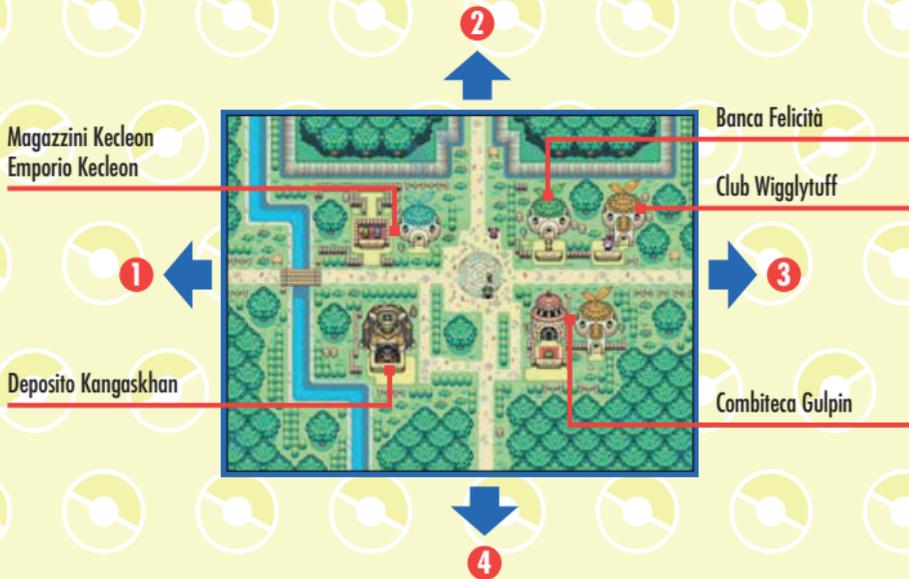
- Attrazione** Insegna la mossa Attrazione.
Vampata Insegna la mossa Vampata.
Protezione Insegna la mossa Protezione.



I negozi e gli edifici nella città

Prima di partire all'avventura in un dungeon, ti conviene andare in Piazza Pokémon. Li troverai negozi utili, dove potrai comprare strumenti che ti serviranno nel corso del gioco.

Per arrivare in Piazza Pokémon, basta andare verso est seguendo la strada davanti alla base. Li troverai i negozi dove potrai comprare, vendere o depositare gli strumenti. È possibile comperare anche le Aree Amico, che ti serviranno per aumentare il numero dei tuoi amici. Parla con tutti i Pokémon che trovi in Piazza!



1 Base della Squadra di Soccorso



Alle Aree Amico

Ai dungeon

2 Laghetto Whiscash



3 Ufficio Postale Pelipper



4 Dojo Makuhita





Base della Squadra di Soccorso

Questa è la base della tua Squadra di Soccorso. Qui, andando a letto, puoi salvare l'avventura. Ricordati di salvare molto spesso!



Magazzini Kecleon / Emporio Kecleon

Pokémon responsabili: Kecleon

In questi negozi, gestiti dai fratelli Kecleon, si possono acquistare strumenti e MT. Il Kecleon sulla sinistra vende strumenti, quello sulla destra Sfere prodigiose e MT. Qui puoi non solo comperare, ma anche vendere. Se impari a comprare e a vendere al momento giusto, gli strumenti ti saranno molto utili nel corso dell'avventura.



Banca Felicità

Pokémon responsabile: Persian

Qui puoi depositare e ritirare i tuoi soldi. Se ti sconfiggono in un dungeon, perdi tutti i soldi che hai con te, ma non quelli depositati, che rimangono al sicuro.



Deposito Kangaskhan

Pokémon responsabile: Kangaskhan

Qui puoi depositare tutti gli strumenti, sia quelli che hai comperato che quelli che hai trovato. Se ti sconfiggono in un dungeon, perdi alcuni dei tuoi strumenti, ma non quelli depositati, che rimangono al sicuro.



Combiteca Gulpin

Pokémon responsabile: Gulpin

Qui puoi assegnare, combinare o ricordare le mosse. Assegnando le mosse, sarà possibile usarle con facilità premendo il pulsante L e il pulsante A contemporaneamente. Le mosse combinate, invece, possono essere usate in successione in un solo turno.



Club Wigglytuff

Pokémon responsabile: Wigglytuff

Per aumentare il numero degli amici, hai bisogno delle Aree Amico. Perché un Pokémon possa diventare tuo amico e unirsi alla squadra, devi avere l'Area Amico in cui quel Pokémon vive. Le Aree Amico possono essere acquistate in questo negozio.





Dojo Makuhita

Pokémon responsabile: Makuhita

Qui puoi rafforzare la tua squadra facendola allenare in diversi tipi di sale. Ogni sala porta il nome di un tipo di Pokémon. Ad esempio troverai il Dedalo Fuoco e il Dedalo Elettro, dove ci sono solo Pokémon di tipo Fuoco ed Elettro. Questo luogo ti permetterà di studiare come interagiscono i vari tipi nella lotta.



Ufficio Postale Pelipper

Pokémon responsabili: Pelipper

Qui puoi ricevere SOS da altri giocatori oppure partire per una missione di Pronto Intervento. Puoi inviare e-mail di OK oppure mandare e ricevere messaggi di Ringraziamento. Di fronte all'Ufficio Postale c'è anche la Bacheca, dove si possono trovare le richieste di soccorso (vedi pag. 42).



Introduzione al mondo dei Pokémon

In questo mondo vivono solo Pokémon. È un mondo ricco di luoghi interessanti da visitare, come la Grotta Tuononda e il Monte Tuono.



Il mondo dei Pokémon

La tua avventura in questo mondo si svolgerà principalmente all'interno di dungeon. Il terreno, i nemici che incontri e gli strumenti che trovi sono diversi ogni volta che entri in un dungeon, anche se si tratta dello stesso. Fai molta attenzione quando ti avventuri in un dungeon per una missione di soccorso, perché non sai mai che cosa ti aspetta!



Aree Amico

Le Aree Amico sono dei luoghi molto importanti nei quali possono vivere i Pokémon tuoi amici. Senza Aree Amico, gli altri Pokémon non possono diventare tuoi amici. Le puoi comperare al Club Wigglytuff in Piazza Pokémon.



Mappa del mondo dei Pokémon



Mappa delle Aree Amico

La comunicazione wireless

Qui di seguito trovi una breve introduzione all'uso della comunicazione wireless. Ricordati che non puoi collegarti con amici che stanno giocando in un'altra lingua.



Le missioni di Pronto Intervento

Quando ti sconfiggono in un dungeon, hai la possibilità di accettare la sconfitta e di riprovare oppure di chiedere aiuto ad un altro giocatore. Naturalmente, anche tu puoi intervenire per salvare un amico in difficoltà.

1. Attesa di intervento di un amico

Dopo aver selezionato PRONTO INTERVENTO nel **menu principale**, scegli CERCA AIUTO e poi INVIA SOS. Scegli quindi MOD. WIRELESS e conferma con il pulsante A per cominciare la comunicazione. Segui le istruzioni a schermo.



2. Partenza per una missione di Pronto Intervento

Dopo aver selezionato PRONTO INTERVENTO nel **menu principale**, scegli INTERVIENI e poi RICEVI SOS. Scegli quindi MOD. WIRELESS e riavvia il gioco con il comando CONTINUA sul **menu principale**.

Quando ricominci a giocare, vai all'Ufficio Postale Pelipper e parla al Pelipper di sinistra. Scegli INTERVIENI per partire per la missione di Pronto Intervento. Quando raggiungi il Punto SOS, scegli TUTTO OK e la missione di Pronto Intervento sarà completata. A questo punto ritornerai automaticamente all'Ufficio Postale Pelipper.

Parla al Pelipper di sinistra e invia un'e-mail di OK. Insieme a questo messaggio, puoi anche inviare uno dei tuoi Pokémon ad aiutare il tuo amico.

- Il Pokémon che invii al tuo amico non scompare dal tuo gioco.
- Puoi ricevere gli SOS anche all'Ufficio Postale Pelipper.

3. Attesa di intervento di un amico

Una volta completata la missione di Pronto Intervento, il giocatore venuto in tuo aiuto ti invia un'e-mail di OK. Quando il messaggio è stato inviato, tu devi selezionare PRONTO INTERVENTO nel **menu principale**, quindi CERCA AIUTO e poi RICEVI E-MAIL DI OK. Scegli infine MOD. WIRELESS e dopo aver ricevuto l'e-mail di OK, scegli RIANIMA SQUADRA. A questo punto puoi riprendere a giocare dal punto nel quale ti hanno sconfitto.

È probabile che il tuo amico ti abbia mandato anche un Pokémon aiutante insieme all'e-mail di OK. In questo caso, puoi continuare l'avventura anche insieme a questo Pokémon.



Messaggi di Ringraziamento

Se sei stato salvato, puoi inviare un messaggio di Ringraziamento al giocatore che ti ha aiutato. Per farlo, scegli PRONTO INTERVENTO nel **menu principale** e poi CERCA AIUTO. Scegli quindi INVIA RINGRAZIAMENTO e MOD. WIRELESS. Puoi fare lo stesso anche andando a parlare con Pelipper all'Ufficio Postale e scegliendo INVIA RINGRAZIAMENTO. Se vuoi, puoi allegare uno strumento al tuo messaggio scegliendo CON STRUMENTO e poi lo strumento che vuoi mandare.

Non puoi inviare lo strumento se non ne hai nessuno al Deposito Kangaskhan.



Scambio di strumenti

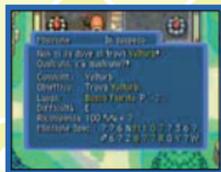
Con la comunicazione wireless, puoi anche scambiare con altri giocatori gli strumenti che si trovano al Deposito Kangaskhan. Approfitta di questa possibilità per ottenere strumenti utili per l'avventura.





Le Missioni Speciali

Ricevere una Missione Speciale significa ricevere la stessa missione dell'amico che te l'ha inviata. Se riesci a portarla a termine, potrebbe succedere qualcosa di interessante...



Puoi fare lo stesso con le password!

Se non hai la possibilità di usare la comunicazione wireless (ad esempio se vuoi giocare con un amico che ha la versione Squadra Rossa per Game Boy Advance), puoi usare le password per inviare e ricevere i messaggi per le missioni di Pronto Intervento. Quando ti viene chiesto come vuoi inviare o ricevere il messaggio, scegli PASSWORD (vedi pag. 15 per maggiori informazioni su come inserire le password).

Quando si usano le password, non si possono inviare Pokémon aiutanti.



La funzione Dual Slot

Se tu e i tuoi amici avete a disposizione sia la versione Squadra Blu per Nintendo DS che la versione Squadra Rossa per Game Boy Advance, potete sperimentare qualcosa di speciale. Per poter usare questa funzione dovete però procedere nel gioco.

NOTA! Questo gioco non è compatibile con altre versioni di Pokémon per Game Boy™ o per Game Boy Advance™.



Che cos'è la funzione Dual Slot?

Con la funzione DUAL SLOT, puoi intervenire e salvare un amico che gioca con la versione Squadra Rossa per Game Boy Advance oppure sfidare la sua squadra nel Dojo Makuhita.



Richiesta di intervento alla versione Squadra Rossa per Game Boy Advance

Se la tua console Nintendo DS è impostata sulla **modalità automatica**, la cassetta di gioco per Game Boy Advance non si avvia. Imposta la console sulla **modalità manuale**.

1. Attesa di intervento (versione Squadra Blu per Nintendo DS)

Quando ti sconfiggono in un dungeon, ti verrà chiesto se vuoi chiedere aiuto. Se scegli SÌ, il gioco verrà salvato automaticamente e apparirà il **menu principale**. Dopo il salvataggio, spegni la console e inserisci la cassetta di gioco della versione Squadra Rossa per Game Boy Advance senza rimuovere la scheda di gioco della versione Squadra Blu.

Riavvia la versione Squadra Blu per Nintendo DS. Dopo aver selezionato PRONTO INTERVENTO sul **menu principale**, scegli CERCA AIUTO e poi INVIA SOS. Scegli SOS e quindi DUAL SLOT. Completato il salvataggio, spegni la console.

2. Partenza per una missione di Pronto Intervento (versione Squadra Rossa per Game Boy Advance)

Avvia la versione Squadra Rossa per Game Boy Advance e scegli CONTINUA. Vai all'Ufficio Postale Pelipper e parla al Pelipper di sinistra. Scegli INTERVIENI per iniziare la missione di Pronto Intervento. Se riesci a raggiungere il Punto SOS, scegli TUTTO OK e la missione sarà completata. A questo punto ti ritroverai automaticamente all'Ufficio Postale Pelipper e il gioco verrà salvato. Ora spegni la console.

Riceverai dei punti missione e uno strumento.

3. Attesa di intervento (versione Squadra Blu per Nintendo DS)

Avvia la versione Squadra Blu per Nintendo DS (tenendo la cassetta di gioco Squadra Rossa per Game Boy Advance nella console). Dopo aver selezionato PRONTO INTERVENTO nel **menu principale**, scegli CERCA AIUTO e poi RICEVI E-MAIL DI OK e DUAL SLOT. Ricomincia il gioco con il comando RIANIMA SQUADRA sul **menu principale** e potrai così continuare la tua avventura dal punto in cui ti hanno sconfitto.



Messaggi di Ringraziamento

Se sei stato salvato, puoi inviare un messaggio di Ringraziamento al giocatore che ti ha aiutato. Per farlo, scegli PRONTO INTERVENTO nel **menu principale** e poi CERCA AIUTO. Scegli quindi INVIA RINGRAZIAMENTO e DUAL SLOT. Se vuoi, puoi allegare uno strumento al tuo messaggio.

Lo strumento e i punti missione verranno salvati automaticamente nella versione Squadra Rossa per Game Boy Advance. Se c'è spazio finiranno nel Portastrumenti, altrimenti nel Deposito Kangaskhan.



Richiesta di intervento dalla versione Squadra Rossa per Game Boy Advance

1. Attesa di intervento (versione Squadra Rossa per Game Boy Advance)

Quando ti sconfiggono in un dungeon, ti verrà chiesto se vuoi chiedere aiuto. Se scegli SÌ, il gioco verrà salvato automaticamente e apparirà il **menu principale**. Dopo il salvataggio, spegni la console.



2. Partenza per una missione di Pronto Intervento (versione Squadra Blu per Nintendo DS)

Assicurati che la console Nintendo DS sia spenta e inserisci la scheda di gioco Squadra Blu per Nintendo DS e la cassetta di gioco Squadra Rossa per Game Boy Advance. Accendi la console e avvia la versione Squadra Blu per Nintendo DS.

Dopo aver selezionato PRONTO INTERVENTO nel **menu principale**, scegli INTERVIENI, RICEVI SOS e infine il metodo, cioè DUAL SLOT. Ricomincia il gioco scegliendo CONTINUA. Vai quindi all'Ufficio Postale Pelipper e parla al Pelipper di sinistra. Scegli INTERVIENI per iniziare la missione di Pronto Intervento. Se riesci a raggiungere il Punto SOS, scegli TUTTO OK e la missione sarà completata. A questo punto ti ritroverai automaticamente all'Ufficio Postale Pelipper e il gioco verrà salvato. Ora spegni la console.



Avvia la versione Squadra Blu per Nintendo DS. Dopo aver selezionato PRONTO INTERVENTO nel **menu principale**, scegli INTERVENEI e poi INVIA E-MAIL DI OK. Scegli l'e-mail di OK che vuoi inviare e poi DUAL SLOT. Se vuoi, puoi inviare anche un Pokémon in aiuto di quello in attesa di intervento. Dopo il salvataggio del gioco, spegni la console.

- Il Pokémon che invii non scompare dal tuo gioco.
- Non puoi inviare Pokémon se non ne hai nelle tue Aree Amico.

3. Attesa di intervento (versione Squadra Rossa per Game Boy Advance)

Avvia la versione Squadra Rossa per Game Boy Advance. Scegli RIANIMA SQUADRA dal **menu principale** per cominciare a giocare. Se hai ricevuto un Pokémon aiutante, puoi proseguire la tua avventura nel dungeon insieme a lui.



Messaggi di Ringraziamento

Se sei stato salvato, puoi inviare un messaggio di Ringraziamento al giocatore che ti ha aiutato. Per farlo, scegli PRONTO INTERVENTO e quindi INVIA RINGRAZIAMENTO. Per inviare il messaggio di Ringraziamento scegli DUAL SLOT. Quando il salvataggio è completato, spegni la console. Se vuoi, scegli uno strumento da allegare al tuo messaggio.

Una volta completato il dungeon, il Pokémon aiutante sparirà.

4. Partenza per una missione di Pronto Intervento (versione Squadra Blu per Nintendo DS)

Avvia di nuovo la versione Squadra Blu. Dopo aver selezionato PRONTO INTERVENTO nel **menu principale**, scegli INTERVENEI, RICEVI RINGRAZIAMENTO e infine DUAL SLOT. Ti verranno assegnati punti missione e uno strumento come ricompensa.

Comunicazione wireless DS (con più schede)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

Materiale necessario

Nintendo DS	Uno per giocatore
Schede di gioco POKÉMON MYSTERY DUNGEON: SQUADRA BLU	Una per giocatore

Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.
2. Accendete ogni console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passate direttamente al punto 4.
3. Toccate il pannello POKÉMON MYSTERY DUNGEON.
4. Ora seguite le istruzioni descritte a pagina 42.

Indicazioni generali per la comunicazione wireless

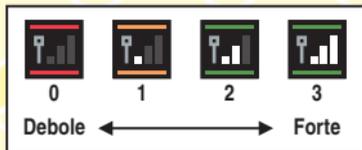
Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema del Nintendo DS** e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless.

NON usare questa funzione del Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso al Nintendo DS.



L'icona  che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.



Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.

Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra i vari Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.

I dungeon sconosciuti (Contact Mode)

Questa funzione, chiamata DUNGEON SCOSCIUTI o **Contact Mode** è disponibile solo nella versione Squadra Blu per Nintendo DS. Porta la tua console dove vuoi e scopri i segreti dei dungeon sconosciuti!



Prima gioca l'avventura!

Per potere attivare la **Contact Mode** devi procedere nel gioco e raggiungere un certo punto. Dopo di che, il comando DUNGEON SCOSCIUTI verrà aggiunto al **menu principale**.



Parti all'avventura nei dungeon sconosciuti!

Dopo aver scelto DUNGEON SCOSCIUTI, conferma con **SÌ**. Apparirà il messaggio: **CHIUDI LA CONSOLE NINTENDO DS**. A questo punto sei pronto per attivare la **Contact Mode**. Chiudi la console senza spegnerla e vai a fare un giro con la console in tasca!



Divertiti con **POKÉMON MYSTERY DUNGEON: SQUADRA BLU** e la tua console Nintendo DS!





Prova la Contact Mode con gli amici!

Quando riesci a trovare dei dungeon sconosciuti con la **Contact Mode**, appare un messaggio che ti comunica che il tuo Pokémon ti invierà i risultati delle sue avventure. Premi il pulsante B per richiamare il tuo Pokémon e controlla in che dungeon è stato, quanti ne ha visitati, con chi ha fatto amicizia e quali strumenti ha ottenuto. Gli strumenti verranno depositati nel Deposito Kangaskhan.



Nel corso della **Contact Mode** la console si scarica molto più velocemente. Se si scarica del tutto durante la comunicazione, il gioco ritornerà al punto dell'ultimo salvataggio.



The Pokémon Company

