

AGB-B24P-NNOE

**GAME BOY ADVANCE™**

# POKÉMON™ Mystery Dungeon™

**TEAM ROT**



**SPIELANLEITUNG**

Umschlagillustration: Ken Sugimori

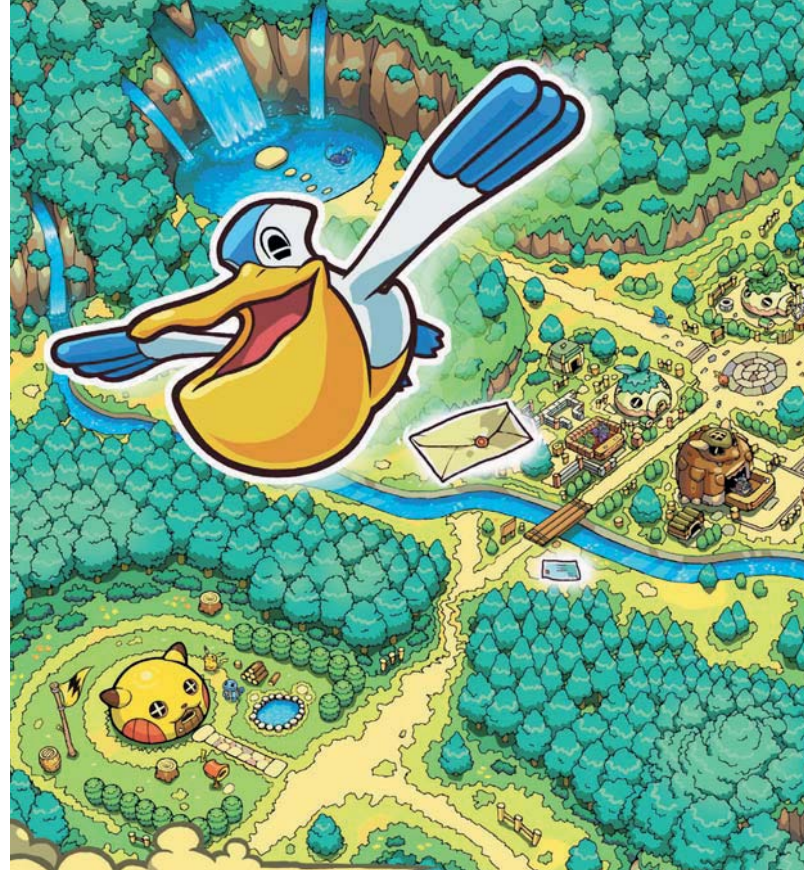
*Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.*



Wir freuen uns, dass du dich für das Nintendo® Game Boy Advance™ Spielmodul POKÉMON™ MYSTERY DUNGEON: TEAM ROT entschieden hast.

**WICHTIG:** Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Gesundheits- und Sicherheitshinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.



Geschichte wird geschrieben	4	Das Abenteuer wartet auf dich	23
Die Charaktere	5	In den Dungeons	25
Die Steuerung	8	Items	27
Vorbereitungen	10	Der Pokémonplatz	30
Das Spiel unterbrechen	12	Die Welt der Pokémon	35
Das Spiel	14	Der Einsatz des Game Boy Advance	
Der Spielbildschirm	16	Game Link-Kabels	36

## 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!**

Viele Pokémon, die dir bekannt sind, tauchen in dem Abenteuer POKÉMON™ MYSTERY DUNGEON: TEAM ROT 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



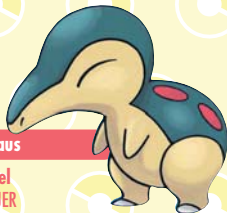
**Waldgecko**  
**Geckarbor**  
TYP: PFLANZE



**Großmaul**  
**Karnimani**  
TYP: WASSER



**Laub**  
**Endivie**  
TYP: PFLANZE



**Feurmaus**  
**Feurigel**  
TYP: FEUER



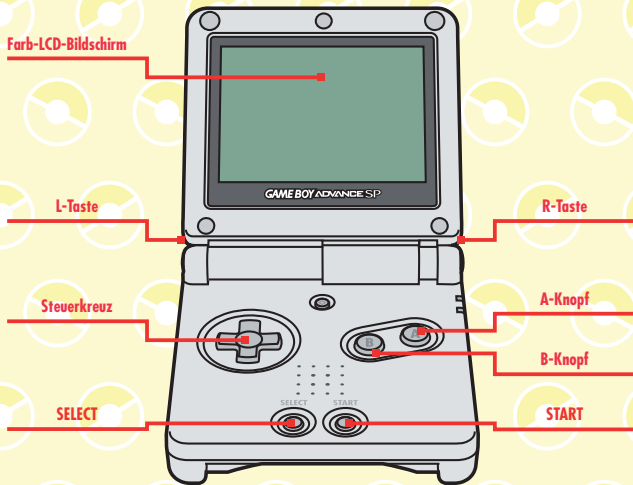
**Lehmhüpfer**  
**Hydropi**  
TYP: WASSER



**Küken**  
**Flemfli**  
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.



Präge dir die Steuerung gut ein.

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

<b>L-Taste u. A-Knopf</b>	Fixierte Attacken einsetzen
<b>L-Taste u. B-Knopf</b>	Textprotokoll lesen

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



# Vorbereitungen

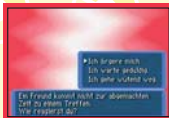
Stecke das POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM ROT-Modul in dein Game Boy Advance™-System und schalte es ein. Wähle dann die Sprache, in der du spielen möchtest und drücke den A-Knopf, um die Auswahl zu bestätigen. Erscheint der **Titelbildschirm**, drücke **START**. Vergiss nicht, dass du die Sprache, die du gewählt hast, nicht ändern kannst. Möchtest du in einer anderen Sprache spielen, musst du deine Spieldaten löschen und von vorne beginnen.



## 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 erwachst, wirst du nach deinem Namen gefragt. Gib deinen Namen ein, so wie du es vorher bei deinem Partner auch getan hast.



### Namen eingeben

<b>Steuerkreuz</b>	Cursor bewegen
<b>A-Knopf</b>	Einen Buchstaben auswählen
<b>B-Knopf</b>	Einen Buchstaben löschen
<b>L-Taste</b>	Cursor nach links bewegen

<b>R-Taste</b>	Cursor nach rechts bewegen
<b>START</b>	Cursor auf O.K. bewegen
<b>SELECT</b>	Nicht belegt
<b>ÜBR / EIN</b>	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 des Game Boy Advance Game Link™-Kabels oder über die Eingabe eines Passwortes kannst du mit Freunden interagieren (siehe Seite 36). Mit diesen Optionen kannst du dein Abenteuer voll auskosten.

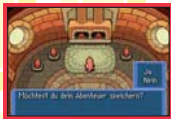
## Das Spiel unterbrechen

Selbst wenn du dich gerade in einem Dungeon befindest, kannst du dein Spiel schnell speichern. 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.



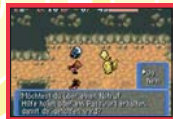
### In einem Dungeon speichern

Öffne das Menü, wähle **ANDERES** und dann **SPEICHERN 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 36).



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 deiner 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 Makuhita-Dojo vorbei, um zu trainieren.

- Auf zu neuen Abenteuern (siehe Seite 23)
- Auf zum Pokémonplatz (siehe Seite 30)
- Auf zu den Partnerarealen (siehe Seite 35)

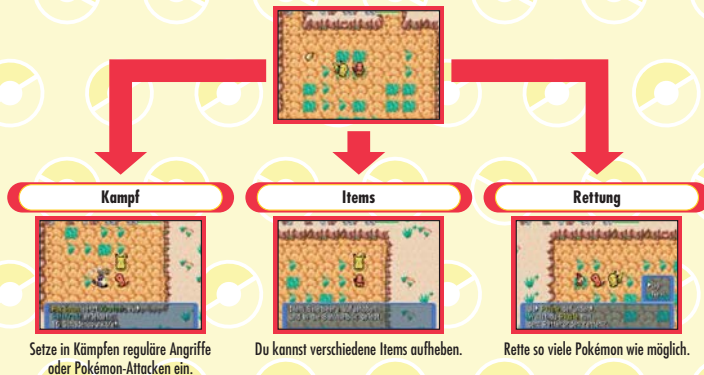
## Stürz dich ins Abenteuer

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.



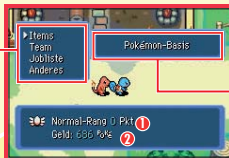


# Der Spielbildschirm

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.



## 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 Farbe des Fensters ändern und dir **Tipps** zur Steuerung ansehen.

#### EINSTELLUNGEN

Farbe des Fensters ändern.

#### TIPPS

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



## In Dungeons

Dein Level

Aktuelle Ebene

Befehle



Aktuelle KP / Maximale KP / KP-Leiste

Der Dungeon, in dem du dich gerade befindest

### 1 KP

Die KP der einzelnen 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.



## Die verschiedenen Aktionen

### ATTACKEN

Attacken, die eingesetzt werden können, werden hier angezeigt. Jede Attacke kann unterschiedlich oft eingesetzt werden. Gehe 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 19).

### 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 28).

### 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.



### SPEICHERN ODER AUFGEBEN (siehe Seite 12)

### • SCHNELL-SPEICHERN

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



### 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.



### • STANDARD-EINSTELLUNGEN

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



### • AUFGABEN

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



## 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.



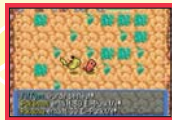
### Rundenbasierte Kämpfe!

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 überlebe nichts, sondern überdenke die Strategie im Kampf sorgfältig.



### Nutze die Attacken zu deinem Vorteil

Besiegt 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.



### 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.



## 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 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 (siehe Seite 19).



# In den Dungeons

In 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 Dungeon

- 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 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.



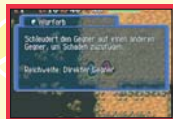
### Items lassen sich an vielen Orten finden

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.



### Die Wirkung der Items

Du hast ein Item gefunden und weißt nicht, was du damit machen kannst? Dann überprüfe unter ITEMS mithilfe der Option INFO das Item. So kannst du die Items am wirkungsvollsten 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

- Taubsaamen** Nahrungsmittel, welches das Pokémon in den Versteinungs-Status versetzt. Füllt den Magen des Pokémon ein wenig.
- Schlafsaamen** Nahrungsmittel, das den Anwender in Schlaf versetzt. Füllt den Magen des Pokémon ein wenig.
- Plosivsaamen** Nahrungsmittel, das es dem Pokémon ermöglicht, zerstörerische Flammen zu spucken. Füllt den Magen des Pokémon ein wenig.
- Belebersaamen** 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.

## Wunderorb

- Reduzorb** Senkt das Tempo um 1.
- Erstarorb** Ändert den Status des Gegners zu Versteinung.
- 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)

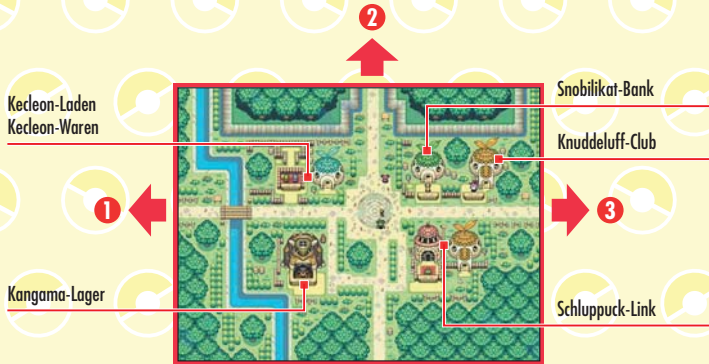
- Anziehung** Bringt die Attacke Anziehung bei.
- Hitzevoller** Bringt die Attacke Hitzevoller bei.
- Schutzschild** Bringt die Attacke Schutzschild bei.



# 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 Partnerarealen

Zu den Dungeons

## 2 Welsar-Weiher



## 3 Pelipper-Post



## 4 Makuhita-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: Kedeon**

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 Areele 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 (siehe Seite 36). 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.



# 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



# Der Einsatz des Game Boy Advance Game Link-Kabels

Das Game Boy Advance Game Link-Kabel erhöht den Spielspaß noch weiter. Im Folgenden findest du eine Erklärung zum Umgang damit.

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

Bitte denk daran, dass du mit Freunden, die in einer anderen Sprache spielen, keine Daten austauschen kannst.



## Die Rettung von Freunden

### 1. Warten auf die Freundrettung

Wähle im **Hauptmenü** FREUNDRETTUNG und dann HILFE ANNEHMEN aus. Dann wähle SOS-BRIEF SENDEN. Nun wähle GAME LINK-KABEL. Verbinde das Kabel, indem du den Anweisungen auf dem Bildschirm folgst. Dann drücke den A-Knopf und die Datenübertragung beginnt. Verwendest du ein Passwort, musst du dem Freund das Passwort mitteilen.



### 2. Einem Freund zu Hilfe eilen

Wähle im **Hauptmenü** FREUNDRETTUNG und dann RETTUNG EINLEITEN, dann wähle SOS-BRIEF ERHALTEN. Nun wähle GAME LINK-KABEL und setze das Spiel mithilfe der Option WEITER fort, die du im **Hauptmenü** findest. 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.



Du kannst deinem Freund auch ein Helfer-Pokémon zusammen mit dem Okay-Brief senden.

- Das Pokémon wird nicht aus seinem 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. Hast du ihn erhalten, wähle GAME LINK-KABEL und TEAM. 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 GAME LINK-KABEL 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 des Game Link-Kabels 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 das Game Link-Kabel nicht einsetzen (zum Beispiel, weil dein Freund die Nintendo DS Team Blau-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 10 findest du Informationen zur Eingabe von Text).



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

## Wie man das Game Boy Advance Game Link™-Kabel (Model No.: AGB-005) benutzt

Hier findest du alle Informationen, die du brauchst, um zwei Game Boy Advance-Systeme miteinander zu verbinden.

### Erforderliche Bestandteile

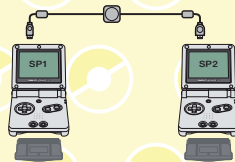
Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler

Spielmodule: ..... 1 Modul pro Spieler

Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... 1 Kabel

### Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.
2. Verbinde zunächst das Game Boy Advance Game Link-Kabel mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.



Game Boy Advance und  
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Hinweis: Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.

### Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du kein originales Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.
- Wenn mehr als zwei Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.

The Pokémon Company

