



NINTENDO DS™

NTR-C2SP-ITA

# POKÉMON Mystery Dungeon™

ESPLORATORI DEL CIELO



MANUALE DI ISTRUZIONI Illustrazioni 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: ESPLORATORI DEL CIELO per le console della serie Nintendo DS™.

**IMPORTANTE:** prima di usare la console, 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.

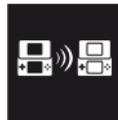
Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

**IMPORTANTE:** l'uso di dispositivi non autorizzati per le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.

**The Pokémon Company**



© 2009 Pokémon.  
© 1995–2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
© 1993–2009 CHUNSOFT.  
TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo.  
© 2009 Nintendo.



**QUESTO GIOCO PERMETTE DI SCARICARE LA VERSIONE DEMO CON LA MODALITÀ WIRELESS.**



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



**NINTENDO Wi-Fi CONNECTION**  
QUESTO GIOCO È COMPATIBILE CON LA NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.

## ☁ La storia ☁

**Apri gli occhi e ti ritrovi su una spiaggia...**

**Di fronte a te c'è un Pokémon...**

**Un momento... Quel Pokémon ha appena parlato!**

**Ma solo gli esseri umani possono farlo!**

**Il Pokémon sorride ed esclama: "Certo che parlo. D'altronde siamo uguali io e te!"**

**Ricordi perduti...**

**Misteri di un essere umano tramutato in Pokémon...**

**Trova le risposte che cerchi esplorando il mondo con amici fidati.**

**Un nuovo destino ti attende nel cielo, al di là del tempo e dell'oscurità!**



## Indice

<b>Come iniziare e interrompere il gioco.....</b>	<b>6</b>
<b>I comandi.....</b>	<b>12</b>
<b>Lo schermo di gioco.....</b>	<b>16</b>
<b>Come si gioca.....</b>	<b>24</b>
<b>Esplorare i dungeon.....</b>	<b>25</b>
<b>La Gilda di Wigglytuff.....</b>	<b>29</b>
<b>Borgo Tesoro.....</b>	<b>32</b>
<b>Il Caffè di Spinda.....</b>	<b>35</b>
<b>Gli strumenti.....</b>	<b>36</b>
<b>Modalità multigiocatore.....</b>	<b>38</b>
Comunicazione wireless DS.....	39
Nintendo Wi-Fi Connection.....	48
Password.....	54
Invia dungeon demo.....	55

POKÉMON™ MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO è un'estensione di POKÉMON™ MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL TEMPO/ESPLORATORI DELL'OSCURITÀ. Contiene elementi inediti della storia e nuove caratteristiche di gioco, tra cui diverse specie di Pokémon e nuovi strumenti.

## Come iniziare e interrompere il gioco

Per prima cosa, devi sapere come iniziare e interrompere il gioco. Questa sezione spiega anche come verranno determinati il Pokémon protagonista e il suo compagno.

### Come iniziare

Prima di tutto, assicurati che la console Nintendo DS™ sia spenta. Inserisci la scheda di gioco POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO nell'alloggiamento scheda sul retro finché non senti uno scatto.

Accendi la console e apparirà lo **schermo salute e sicurezza**, mostrato qui a destra. Dopo averlo letto attentamente, tocca il touch screen.

Se stai utilizzando una console Nintendo DSi™, tocca semplicemente l'icona di POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO.

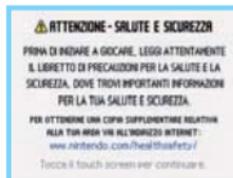
Se invece utilizzi un Nintendo DS/DS Lite, tocca il pannello POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO per avviare il gioco. Se la **modalità di avvio** del Nintendo DS/DS Lite è impostata su MODALITÀ AUTOMATICA, il gioco si avvierà automaticamente. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console.

#### Note:

- "console Nintendo DS" è un termine generico che si può riferire al Nintendo DS, al Nintendo DS™ Lite e al Nintendo DSi.
- Le immagini mostrate a destra si riferiscono alle console Nintendo DS/DS Lite.

Dopo la presentazione, apparirà lo **schermo del titolo**. Premi START per aprire il **menu principale** e avviare il gioco.

Vai alla pagina successiva per ulteriori informazioni.



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 la console Nintendo DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, la console è impostata 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, consulta il manuale di istruzioni della console.

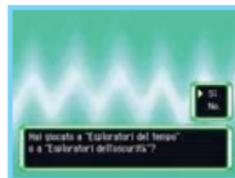
Non dimenticare che se inizi il gioco in una lingua, non sarà più possibile cambiarla. Se vuoi giocare in un'altra lingua, devi cancellare i dati, modificare l'impostazione della console e ricominciare il gioco.

Il titolo del gioco presente sulla scheda di gioco per Nintendo DS è differente dal titolo italiano perché questa scheda DS è utilizzata in tutta Europa. Buon divertimento con il tuo nuovo software.

### Il protagonista

Quando selezioni NUOVO GIOCO nel **menu principale**, ti verranno poste alcune domande. Le tue risposte determineranno automaticamente il Pokémon che impersonerai e che verrà scelto tra diciannove specie diverse. Puoi trovarli tutti e diciannove alle pagine 8 e 9, vai a dare un'occhiata!

**Nota:** a un certo punto, mentre viene determinato il Pokémon protagonista, devi tenere un dito a contatto con il touch screen. Se si verificano dei problemi, usa lo stilo al posto del dito.



### Il compagno

È il Pokémon che si unisce al protagonista (tu) fin dall'inizio dell'avventura. Dopo che il Pokémon protagonista è stato determinato, ti verranno proposti alcuni possibili candidati tra cui devi scegliere il tuo compagno.

**Nota:** non vengono proposti Pokémon della stessa specie o dello stesso tipo del protagonista.



### C'è un solo file di salvataggio.

Se vuoi cominciare una nuova avventura, devi prima cancellare i tuoi dati di salvataggio selezionando ALTRO nel **menu principale** e poi CANCELLA DATI. Seleziona quindi NUOVO GIOCO e conferma. I dati cancellati non potranno essere recuperati. Vedi pagina 11 per ulteriori informazioni.

## Candidati per i ruoli da protagonista e compagno

Tipo  
**ERBA**



**Bulbasaur**  
Pokémon Seme



**Chikorita**  
Pokémon Foglia



**Treecko**  
Pokémon Legnogeco

**Turtwig**  
Pokémon Fogliolina



Tipo  
**ACQUA**



**Squirtle**  
Pokémon Tartaghina

**Totodile**  
Pokémon Mascellone



**Mudkip**  
Pokémon Fango Pesce

**Piplup**  
Pokémon Pinguino



Tipo  
**ELETTRICO**



**Pikachu**  
Pokémon Topo

**Shinx**  
Pokémon Baleno



Tipo  
**FUOCO**

**Torchic**  
Pokémon Pulcino



**Charmander**  
Pokémon Lucertola



**Cyndaquil**  
Pokémon Fuocotopo



**Vulpix**  
Pokémon Volpe



**Chimchar**  
Pokémon Scimpanzé



Tipo  
**LOTTA**

**Riolu**  
Pokémon Emanazione



Tipo  
**TERRA**

**Phanpy**  
Pokémon Nasone



Tipo  
**NORMALE**



**Eevee**  
Pokémon Evoluzione



**Skitty**  
Pokémon Micio



**Meowth**  
Pokémon Graffimiao



**Munchlax**  
Pokémon Ghiottone

**Nota:** Meowth e Munchlax possono assumere solamente il ruolo del compagno, non quello del protagonista.

## Come iniziare il gioco

### Nuovo gioco

L'opzione NUOVO GIOCO appare solo se non sono presenti dati di salvataggio. Seleziona questa opzione per iniziare una nuova partita. Se esistono già dati di salvataggio, comparirà l'opzione CONTINUA.



### Continua

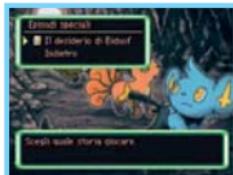
Questa opzione compare se sono presenti dei dati di salvataggio. Quando selezioni CONTINUA, ti vengono mostrate informazioni come il luogo in cui ti trovi, il tempo di gioco e il numero di missioni completate. Seleziona SI e premi il pulsante A per riprendere dal punto in cui avevi salvato.

**Nota:** se selezioni CONTINUA dopo aver salvato in un episodio speciale, ti verrà chiesto se vuoi continuare la storia principale o l'episodio speciale.



### Lista episodi

Questa opzione compare quando sono disponibili gli episodi speciali. Seleziona LISTA EPISODI per giocare un episodio speciale separato dalla storia principale. Puoi giocare un solo episodio speciale alla volta.



## Interrompere il gioco

### Salvare alla Gilda

La Gilda di Wigglytuff è la base operativa della tua squadra d'esplorazione. Alla Gilda hai una stanza per la tua squadra, dove puoi salvare il gioco dirigendoti verso il tuo letto. Quando ci sali sopra, ti viene chiesto se vuoi salvare. Seleziona SALVA E CONTINUA oppure SALVA E TORNA AL MENU PRINCIPALE. Puoi salvare anche in altri luoghi, ad esempio al pozzo che si trova fuori dalla Gilda nei pressi dell'incrocio.



### Fare una pausa durante un'esplorazione

Se vuoi interrompere il gioco mentre ti trovi in un dungeon, premi il pulsante X per aprire il **menu dei dungeon**, seleziona SMETTI e poi SOSPENDE. In questo modo salverai l'avventura e potrai interrompere il gioco. Quando riprendi il gioco, i dati salvati nel dungeon vengono cancellati, quindi se spegni la console senza salvare di nuovo non potrai ricominciare altre volte usando gli stessi dati salvati.

**Nota:** per abbandonare un dungeon, vedi la sezione Smetti/Rinuncia a pagina 22.

### Quando vai KO

Se tu o il tuo compagno venite sconfitti all'interno di un dungeon, la squadra d'esplorazione torna alla Gilda, o in alcuni casi all'ultimo punto di salvataggio. Manterrai le mosse che hai imparato e il tuo livello, ma perderai metà dei soldi che hai con te e alcuni strumenti.



### Altro

Questa opzione ti permette di rivedere le esplorazioni effettuate tramite il RIEPILOGO, di rinominare la squadra o anche di cambiare il tipo di cornice delle finestre. Per cominciare un nuovo gioco seleziona CANCELLA DATI.

● **JUKEBOX CIELO**..... Quando avrai raggiunto un certo punto della storia, potrai selezionare il JUKEBOX CIELO e ascoltare la colonna sonora del gioco, anche quando la console Nintendo DS è in **modalità riposo**.

**Nota:** per ascoltare la colonna sonora con le cuffie, collegale quando la console Nintendo DS è aperta, quindi chiudi la console per entrare in **modalità riposo**.

### Altre voci dei menu

PRONTO INTERVENTO..... **Page 42, 51, 54**

SCAMBIA STRUMENTI..... **Page 47**

SCAMBIA SQUADRA..... **Page 47, 53**

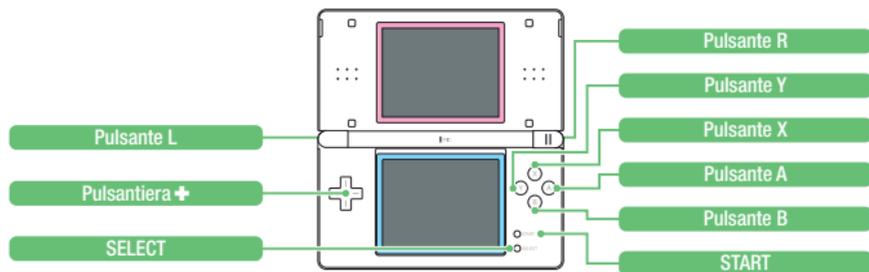
MISSIONI SPECIALI C..... **Page 46, 53, 54**

NINTENDO WFC..... **Page 48**

INVIA DUNGEON DEMO... **Page 55**

## I comandi

Per giocare puoi usare sia i pulsanti che lo stilo. Dai un'occhiata a come si usano i comandi per giocare al meglio!



**Nota:** in questo manuale d'istruzioni, le immagini prese dal gioco che hanno il **bordo rosa** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con il **bordo blu** si riferiscono al touch screen (schermo inferiore).

### Comandi per le finestre di inserimento testo

Muovi il cursore	Pulsantiera <b>+</b> o usa lo stilo
Inserisci un carattere	Pulsante A o tocca la lettera
Cancella un carattere	Pulsante B o tocca CANC
Sovrascrivi/Inserisci carattere	SVR (sovrascrivi), tocca per mostrare l'opzione INS (inserisci)

Cambia posizione d'inserimento	Pulsantiera <b>+</b> e pulsante R, o tocca il punto desiderato
Vai a OK	START o usa lo stilo
Cambia tastiera	SELECT o tocca ABC/À

#### Note:

- Se chiudi la console Nintendo DS mentre stai giocando, entrerà automaticamente in **modalità riposo** per risparmiare energia. Riaprendola, il gioco riprenderà da dove è stato interrotto.
- Puoi ascoltare la colonna sonora del gioco con il Jukebox Cielo anche quando la console è in **modalità riposo** (vedi pag.11).

### Fuori dai dungeon

### Nei dungeon

Pulsantiera <b>+</b>	Muovi il protagonista Muovi il cursore	Muovi il protagonista Muovi il cursore
Pulsante A	Conferma il comando Parla al Pokémon che hai di fronte Fai avanzare il testo	Conferma il comando Parla al Pokémon che hai di fronte Fai avanzare il testo Usa l'attacco normale
Pulsante B	Annulla il comando Fai avanzare il testo velocemente	Annulla il comando Apri la Sacca dei tesori
Pulsante B più pulsantiera <b>+</b>	Corri	Corri
Pulsanti A più B	Non usato	Passa il turno senza agire (vedi pag. 26)
Pulsante X	Apri il menu (compreso il <b>menu Ricerca</b> ) Evidenzia il link nelle info strumenti ecc.	Apri il menu Evidenzia il link nelle info strumenti ecc.
Pulsante Y	Evidenzia il link nelle info strumenti ecc. Ordina gli strumenti	Mostra una griglia mentre sei fermo e ruoti sul posto Evidenzia il link nelle info strumenti ecc.
Pulsante L	Scegli più strumenti nel Deposito ecc.	Non usato
Pulsanti L più A	Non usato	Usa la mossa assegnata (vedi pag. 20)
Pulsanti L più B	Non usato	Visualizza la cronistoria
Pulsanti L più R	Seleziona tutti gli oggetti da conservare al Deposito Kangaskhan	Lancia gli strumenti assegnati, come le rocce (vedi pag. 21)
Pulsante R	Parla al compagno	Mostra cursori per i movimenti diagonali
Pulsante R più pulsantiera <b>+</b>	Permette di avanzare di 10 pagine nella lista degli strumenti del Deposito Kangaskhan ecc.	Muoviti in diagonale Ordina la lista delle mosse
START	Mostra più dettagli in alcuni menu, come quelli di mosse e strumenti	Mostra una griglia mentre sei fermo e ruoti sul posto Mostra più dettagli in alcuni menu, come quelli di mosse e strumenti
SELECT	Ordina gli strumenti	Mostra la mappa Assegna una mossa Ordina gli strumenti

## I comandi con il touch screen

### Tocca



Tocca il punto che vuoi raggiungere. Il protagonista si sposta seguendo la via più breve e si ferma nel punto selezionato.

### Tieni premuto



Tocca un punto con lo stilo e tieni premuto. Il protagonista continua a muoversi nella direzione selezionata.

### Doppio tocco



Tocca rapidamente lo schermo due volte per far correre il protagonista fino al punto selezionato.

### Tocca il protagonista in un dungeon

- Tocca ..... Apri il **menu dei dungeon**.
- Tieni premuto ..... Il protagonista si gira nella direzione dello stilo.
- Doppio tocco ..... Usa un attacco normale o parla al Pokémon della tua squadra che hai di fronte.
- Doppio tocco e tieni premuto... Passa il turno senza agire.

### Tocca un compagno di squadra

- Tocca ..... Parla al Pokémon se si trova vicino al protagonista.
- Tieni premuto ..... Scambia la posizione con un membro della squadra.
- Doppio tocco ..... Parla al compagno fuori dai dungeon.

### Tocca un nemico in un dungeon

- Tocca ..... Lancia lo strumento assegnato, ad esempio una roccia, verso il nemico. Se non ci sono strumenti assegnati, esegui un attacco normale.
- Tieni premuto ..... Esegui un attacco normale contro il Pokémon nemico.
- Doppio tocco ..... Usa la mossa assegnata sul nemico.

### I comandi nei menu

- Tocca una voce ..... Scegli la voce selezionata.
- Tocca una voce in una ..... Seleziona più voci. Tocca  per confermare. finestra a scelta multipla
- Tocca   ..... Cambia pagina.
- Tocca  ..... Apri il **menu Ricerca**.
- Tocca  ..... Conferma la scelta.
- Tocca  ..... Ordina gli strumenti. Apri il **menu Categorie**.
- Tocca  ..... Chiudi finestra.

### La mappa all'interno di un dungeon

- Tocca la mappa ..... Premi SELECT per mostrare la **mappa del piano** sullo schermo inferiore. Tocca la mappa due volte (oppure premi di nuovo SELECT o il pulsante B) per chiuderla.



### Altro

- Tocca un messaggio di testo ..... Fai avanzare il testo.

## Lo schermo di gioco

Lo schermo di gioco offre informazioni diverse a seconda che ti trovi fuori o dentro un dungeon. Impara a leggerle correttamente per avere una marcia in più!

## Lo schermo di gioco fuori dai dungeon



### 1 Rango Esploratore

Quando sali di rango puoi conservare più strumenti al Deposito Kangaskhan, ricevere delle ricompense e avere la possibilità di affrontare missioni speciali.

### 2 Soldi

I soldi che porti con te in questo mondo si chiamano Poké. Puoi trovare Poké nei dungeon e guadagnarne completando le missioni.

## Descrizione dei comandi (fuori dai dungeon)

### Strum.

Questi comandi servono a ottenere informazioni sugli strumenti, a usarli e a eliminare quelli non necessari.

- ✳ **DAI**..... Dai da tenere a un Pokémon lo strumento selezionato.
- ✳ **RIPONI**..... Riponi nella Sacca dei tesori lo strumento tenuto da un Pokémon.
- ✳ **BUTTA**..... Butta via lo strumento selezionato.
- ✳ **INFO**..... Impara gli effetti e le modalità d'uso dello strumento selezionato.
- ✳ **MANGIA**..... Mangia la Caramella Gommosa selezionata o altri strumenti commestibili. Fuori dai dungeon, la Caramella Gommosa alza solo il QI del Pokémon che la mangia. In un dungeon, oltre ad alzare il QI, può far aumentare anche altre statistiche.
- ✳ **USA**..... Usa la MT (Macchina Tecnica) selezionata per insegnare una mossa al Pokémon.

### Squadra

I comandi Squadra ti permettono di controllare le informazioni sul protagonista e sui membri della squadra.

- ✳ **IDENTIKIT**..... Controlla le statistiche del Pokémon selezionato ecc.
- ✳ **MOSSE**..... Controlla le mosse che il Pokémon selezionato può usare.
- ✳ **CONTROLLA QI**... Controlla le Abilità QI del Pokémon selezionato.

### Missioni

Questa è la lista delle missioni d'esplorazione e di cattura dei ricercati che hai accettato. Per svolgere una missione accettata, devi selezionare ATTIVA prima di entrare nel dungeon.

- ✳ **ATTIVA**..... Attiva la missione selezionata, in modo che possa essere completata.
- ✳ **SOSPENDI**..... Sospendi la missione attivata.
- ✳ **CANC.**..... Cancella la missione selezionata.

## Altro

Fuori dal dungeon, il comando ALTRO ti permette di modificare le impostazioni di gioco (vedi OPZIONI di seguito) e di ottenere dei consigli che ti aiuteranno durante l'avventura. La lista completa delle impostazioni di gioco è mostrata di seguito. Cambia le opzioni per adattarle al tuo stile di gioco.

## Opzioni

- TOUCH SCREEN..... Imposta il touch screen su DISATTIVA, SOLO MENU o SEMPRE ATTIVO.
- SCHERMO..... Imposta lo schermo superiore per vedere i COMANDI, le STAT. SQUADRA, SUPERIORE il TESTO, la MAPPA o la MISSIONE.
- SCHERMO..... Imposta lo schermo inferiore per vedere la MAPPA SFUMATA, la MAPPA INFERIORE NORMALE o per esplorare SENZA MAPPA.
- GRIGLIA..... Quando è su NO, premendo il pulsante Y vedrai solo le linee della griglia di fronte a te.
- PASSO..... Decidi a che velocità muoverti.
- VEDI COMP..... Scegli SÌ se vuoi assistere alle lotte dei membri della squadra quando sono lontani dal protagonista e scegli NO se preferisci non guardarle.
- GUARDA NEMICO..... Scegli SÌ per girarti automaticamente verso la direzione dalla quale ti attaccano.
- ATTACCO CON +..... Scegli SÌ per usare un attacco normale premendo la pulsantiera + nella direzione dell'obiettivo.
- CONTROLLA..... Quando è su SÌ, se provi a usare uno strumento o una mossa ti sarà chiesto di confermarne la direzione.

## Finestra

Cambia il tipo di cornice della finestra.

## Consigli

Apprendi i comandi e altre utili informazioni.

## Lo schermo di gioco in un dungeon



### 1 PS

I PS (Punti Salute) dei membri della squadra. Se i PS di un Pokémon scendono a zero, questo va KO. I PS massimi possono aumentare salendo di livello o usando certi strumenti.

### 2 Pancia

Durante le esplorazioni, la pancia del protagonista si svuota. Se la pancia rimane vuota, il protagonista comincia a perdere PS. Riempi la pancia del protagonista usando strumenti commestibili come le Mele.

### 4 Tempo

Le condizioni atmosferiche nel dungeon. A seconda del tempo, le abilità del Pokémon e l'efficacia delle mosse possono variare. Inoltre, in base alle condizioni atmosferiche, certi tipi di Pokémon possono subire danni a cadenza regolare.

### 3 Soldi

I soldi che porti con te. La valuta è il Poké. Puoi trovare soldi nei dungeon e guadagnarne come ricompensa portando a termine le missioni.

### 5 Gioco

Il tuo tempo di gioco totale dall'inizio della partita.

## Descrizione dei comandi (nei dungeon)

### Mosse

La lista delle mosse che un Pokémon della squadra può usare. Tutte le mosse hanno una certa quantità di PP (Punti Potenza) che determina il numero di volte che possono essere usate.



PP attuali / PP massimi

### I comandi del protagonista

- USA..... Usa la mossa selezionata.
- ASSEGNA..... Assegna la mossa selezionata per l'uso immediato. Una volta assegnata, potrai usarla premendo contemporaneamente i pulsanti L e A.
- DESELEZ..... Deseleziona la mossa assegnata.

### I comandi degli altri membri

- ATT./DIS..... Attiva o disattiva la mossa selezionata per il membro della squadra.

### I comandi in comune

- SPOSTA ↑..... Sposta in su la mossa selezionata.
- SPOSTA ↓..... Sposta in giù la mossa selezionata.
- INFO..... Controlla l'effetto, il raggio d'azione e altre caratteristiche della mossa selezionata.
- ESCI..... Esci dalla lista delle mosse.

### Attiva e disattiva le mosse dei compagni perché lottino più efficacemente

Se vuoi conservare i PP della squadra per quando affronterai nemici più forti, apri la lista delle mosse e rimuovi l'icona  che precede una mossa. I Pokémon della tua squadra non useranno mosse che sono state disattivate fino a quando non verranno nuovamente attivate. Inoltre, se desideri che un membro della squadra usi solo una mossa particolare, rimuovi l'icona  da tutte le altre mosse.



### Strum.

Mostra la lista degli strumenti nella tua Sacca dei tesori. Quando selezioni uno strumento e premi il pulsante A, puoi scegliere tra ulteriori comandi, tra cui darlo a un membro della squadra ecc.



- USA..... Usa lo strumento selezionato. Invece di USA potrai trovare MANGIA, BEVI, SCAGLIA ecc. a seconda dello strumento selezionato.
- DAI..... Assegna lo strumento a un membro della squadra.
- POSA..... Posa ai piedi del protagonista lo strumento selezionato.
- LANCIA..... Lancia in avanti lo strumento selezionato.
- ASSEGNA..... Assegna uno strumento per l'uso immediato. Una volta assegnato, potrai usare lo strumento premendo i pulsanti L + R.
- DESELEZ..... Deseleziona lo strumento assegnato per l'uso immediato.
- INFO..... Controlla gli effetti dello strumento selezionato.
- ESCI..... Esci dalla lista degli strumenti.

### Squadra

Questo comando ti permette di controllare le informazioni su ogni membro della tua squadra e di impostare Tattiche diverse.



- IDENTIKIT..... Controlla statistiche, stato ecc. del Pokémon selezionato.
- MOSSE..... Accedi ai comandi delle mosse (vedi pag. 20).
- INVIA ALLA..... Fai ritornare alla Gilda il Pokémon selezionato.
- PARLA\*..... Parla al membro della squadra selezionato.
- CONTROLLA QI... Controlla la lista delle Abilità QI del Pokémon selezionato. Per consentire a un membro della squadra di usare una determinata Abilità QI, seleziona la relativa icona .

● **TATTICHE\*/RADUNO TATTICHE....** Scegli la Tattica della squadra o del membro selezionato.

● **ESCI.....** Esci dalla lista della squadra.

\*Opzioni non disponibili per il leader della squadra.

## ● Altro

In un dungeon, questo comando permette di cambiare le opzioni di gioco, leggere gli obiettivi della missione, controllare le potenziali reclute e così via. Alla voce **CONSIGLI DUNGEON** puoi trovare informazioni utili.



- **OPZIONI.....** Vedi le **OPZIONI** dei comandi fuori dai dungeon (vedi pag. 18).
- **FINESTRA.....** Vedi l'opzione **FINESTRA** fuori dal dungeon (vedi pag. 18).
- **MAPPA.....** Mostra la **mappa del piano** sullo schermo inferiore.
- **CRONISTORIA.....** Controlla i messaggi recenti.
- **OBIETTIVI.....** Controlla gli obiettivi di tutte le missioni relative al dungeon in cui ti trovi.
- **RECLUTAMENTO.....** Controlla l'elenco dei Pokémon che puoi reclutare sul piano in cui ti trovi e vedi quali sono già stati reclutati.
- **CONSIGLI DUNGEON...** Controlla informazioni utili sul gioco come, per esempio, i comandi.

## ● Terreno

Controlla il terreno su cui si trova il protagonista. Se si trova su uno strumento, può raccogliero, usarlo in quel punto, lanciarlo ecc. Se si trova su una trappola, può innescarla volutamente.



## ● Smetti/Rinuncia

Quando sei in un dungeon puoi selezionare **SMETTI** per interrompere il gioco. Il comando **SOSPENDE** permette di creare un file di salvataggio temporaneo da cui riprendere quando ricominci a giocare (vedi pag.11). Se scegli **RINUNCIA**, o in caso di sconfitta, tornerai alla Gilda o all'ultimo punto di salvataggio. Inoltre perderai metà dei soldi che avevi con te e alcuni strumenti.

## Schermo superiore

Lo schermo superiore mostra le informazioni selezionate in **OPZIONI**. Le prime volte che giochi potresti selezionare la tabella dei comandi come promemoria. Più avanti, potresti scegliere di visualizzare le statistiche della squadra oppure la mappa. Usa quello che ritieni più utile durante le tue esplorazioni!

### ● Mappa



Dungeon

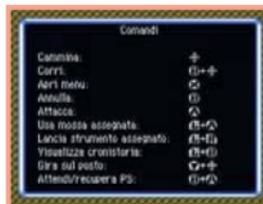


Mappa delle meraviglie

### ● Testo



### ● Comandi



### ● Stat. squadra



### ● Missioni



## Come si gioca

Grazie al rigoroso allenamento della Gilda e al numero di missioni completate, il tuo rango continuerà a crescere. Impegnati più che puoi per diventare un eccellente esploratore!

### Sviluppo del gioco

Le missioni accettate dalla tua squadra d'esplorazione aumenteranno di difficoltà a mano a mano che progredisci nel gioco. Controlla regolarmente le missioni disponibili e scegli quelle che preferisci. Puoi accettare fino a otto missioni contemporaneamente.



### Bacheca delle missioni

La Bacheca delle missioni si trova sulla sinistra al Piano inferiore della Gilda 1. Queste missioni consistono nel cercare strumenti, soccorrere Pokémon in difficoltà e così via.

### Bottiglie sulla spiaggia

Di tanto in tanto potresti rinvenire dei messaggi in bottiglia che contengono nuove missioni.



### Bacheca dei ricercati

La Bacheca dei ricercati è sul lato destro del Piano inferiore della Gilda 1. Queste missioni ti porteranno a fronteggiare e catturare dei Pokémon cattivi e a ottenere le relative ricompense.

### Missioni ottenute al Caffè

I Pokémon che frequentano il Caffè di Spinda potrebbero richiedere il tuo aiuto e affidarti una missione oppure consegnarti una lettera sfida!

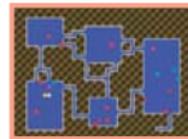


## Esplorare i dungeon

Dopo avere selezionato una missione, dovrai recarti nel dungeon! In questa sezione potrai prendere confidenza con la struttura dei dungeon e con altri importanti aspetti legati alla tua avventura.

### Come controllare la mappa del piano

- |  |                   |           |
|--|-------------------|-----------|
| Protagonista                             | Pokémon ricercati | Strumenti |
| Membri della tua squadra/<br>Committenti | Mattomagiche      | Trappole  |
| Nemici                                   | Scala segreta     | Scale     |



### Le caratteristiche dei dungeon misteriosi

I dungeon sono luoghi misteriosi che cambiano ogni volta che ci entri. Una volta al suo interno, non puoi uscire dal dungeon finché non lo completi o non subisci una sconfitta. Le scale dei dungeon sono a senso unico. Se scegli di proseguire, non potrai più tornare al piano precedente. Inoltre, se passi troppo tempo sullo stesso piano, verrai automaticamente espulso dal dungeon come in caso di sconfitta.



### Scopri il Bazar Segreto!

Progredendo nella tua avventura potresti scoprire la scala segreta, rappresentata dall'icona . Questa scala conduce al Bazar Segreto, un luogo popolato da vari Pokémon che, in cambio dei tuoi Poké, ti offriranno una serie di servizi tra cui la possibilità di fuggire dal dungeon o di recuperare PS e PP.



## Le regole della lotta

Le lotte nei dungeon sono basate su un sistema a turni. Quando compi un'azione, anche i Pokémon in squadra con te e i Pokémon nemici ne eseguono una. Questa sequenza di azioni si chiama turno. I Pokémon nemici non agiscono finché tu non fai qualcosa, quindi scegli con attenzione le tue mosse.



## Usare le mosse durante la lotta

Le mosse possono causare gravi danni e indebolire i nemici. Un altro grande beneficio delle mosse è che usandole contro un nemico guadagnerai più Punti Esperienza. Aumenta il tuo livello sferrando attacchi con le mosse!



## Recuperare PS

Per ristabilire i PS puoi usare degli strumenti o semplicemente camminare. Puoi anche ripristinare velocemente 1 PS rimanendo fermo e premendo contemporaneamente i pulsanti A e B. Tuttavia, in questo modo passi il turno stando fermo, la tua pancia si svuota e i Pokémon nemici tendono a raggrupparsi attorno a te.



## Con la pancia vuota perdi PS

Se la sua pancia si svuota, il protagonista perde 1 PS ogni turno. Per evitarlo, riempi la pancia usando strumenti commestibili come le Mele. Anche le Caramelle Gommose e i Semi possono riempire un po' la pancia.



## Fai attenzione ai problemi di stato

Alcune mosse dei nemici e certe trappole possono alterare le condizioni di un membro della squadra, causando stati come Avvelenamento o Paralisi. Un problema di stato può infliggere danni e provocare altri effetti come l'impossibilità di agire o di usare mosse. Cura i Pokémon con Semi, Bacche o altri strumenti. I problemi di stato possono anche essere curati passando al piano successivo del dungeon.



## Il ruolo dei tipi

I tipi dei Pokémon possono giocare un ruolo importante durante le esplorazioni. Per esempio, un Pokémon di tipo Acqua può camminare liberamente sugli spazi ricoperti d'acqua. Inoltre, come si può vedere nell'immagine a destra, se un Pokémon che non può camminare sull'acqua ci finisce sopra perché, ad esempio, la sua posizione viene scambiata con un altro Pokémon, allora verrà teletrasportato in un punto nelle vicinanze del leader della squadra.



## Associa la mossa al tipo del Pokémon!

Se il Pokémon e la mossa che usa sono dello stesso tipo, la potenza della mossa aumenta. Devi tenerlo bene a mente quando insegni una mossa usando una MT, per scegliere il Pokémon più adatto a impararla.



## Come si comportano i Pokémon nemici

Quando ti avvistano, quasi tutti i Pokémon nemici vengono verso di te seguendo il percorso più breve. Finché non avvertono la tua presenza, si muovono in modo casuale o dormono, dunque puoi provare a muoverti con cautela cercando di evitarli. Dopo l'apertura del Raduno Chimecho (vedi pag. 30), sarai in grado di reclutare nella tua squadra i nemici sconfitti.



## Gli attacchi dei nemici

Durante le lotte con i nemici, i membri della squadra possono subire modifiche delle statistiche o andare KO se terminano i PS (come mostrato a destra). Se le statistiche di un Pokémon diminuiscono, puoi ripristinarle passando su una Mattomagica. Se i PS di un Pokémon sono bassi, faglieli recuperare il più velocemente possibile.

Mattomagica



PS bassi



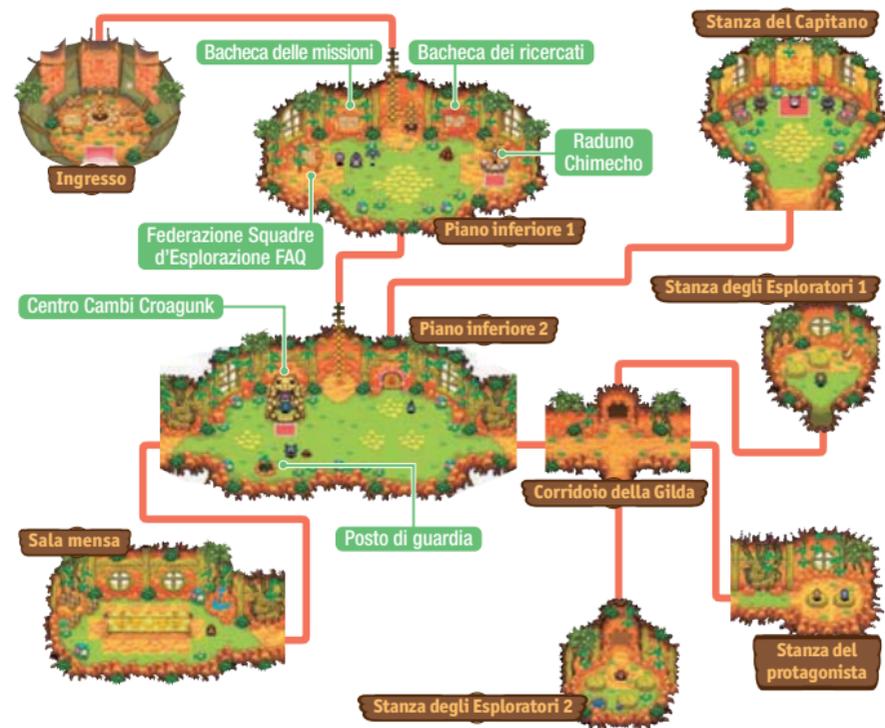
## Attenzione alle trappole

Dovrai affrontare dungeon che nascondono diversi tipi di trappole. Queste non sono visibili finché non le attivi e possono causare seri problemi di stato. Alcuni strumenti, come la Rivelasfera o il Seme-vesta, svelano la posizione delle trappole.



## La Gilda di Wigglytuff

Questa è la Gilda capitanata da Wigglytuff. La Gilda non è solo la base della tua squadra d'esplorazione, ma anche di molte altre.



## Raduno Chimecho



Qui puoi gestire i Pokémon che si sono uniti alla tua squadra e scegliere quali membri verranno con te in esplorazione. I Pokémon che scegli di portare in esplorazione ti aspetteranno vicino al pozzo davanti alla Gilda o al Caffè di Spinda (vedi pag. 35).



Chimecho

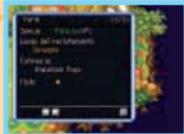
### Crea la tua squadra d'esplorazione!

Quando apre il Raduno Chimecho, puoi reclutare i Pokémon che sconfiggi nei dungeon. Attenzione: non tutti i Pokémon sconfitti chiederanno di unirsi alla tua squadra. Se non riesci a reclutare una specie di Pokémon, devi continuare a provare fino a quando non riuscirai a creare la squadra d'esplorazione dei tuoi sogni!



### Controlla la Mole della tua squadra!

La tua squadra d'esplorazione può avventurarsi in un dungeon con un massimo di quattro Pokémon. Tuttavia, anche la Mole dei Pokémon è determinante. La Mole di un Pokémon, indicata da una o più icone ★, può essere verificata nella sezione VARIE dell'IDENTIKIT. Se il numero totale delle icone ★ è superiore a 6, la squadra non può essere composta da quattro Pokémon.



## Centro Cambi Croagunk



Croagunk cambia gli Strumenti Esclusivi per alcuni Pokémon (vedi pag. 37) al costo di 150 Poké a cambio. Il numero di Strumenti Esclusivi per Pokémon e altre caratteristiche dipendono dallo strumento selezionato. Se hai Strumenti Esclusivi identici, fai un salto al Centro Cambi!



Croagunk

### Minigioco Il turno di guardia

In questo minigioco, Diglett ti chiede di occuparti del turno di guardia. Devi controllare la forma delle zampe dei Pokémon che visitano la Gilda sullo schermo superiore e identificarli sullo schermo inferiore selezionando il Pokémon e premendo il pulsante A oppure toccandolo con lo stilo. Alla fine, potrai ricevere come ricompensa soldi e strumenti a seconda del risultato che avrai ottenuto.

#### Limite di tempo



### Federazione Squadre d'Esplorazione FAQ

È il cartello di fronte alla Bacheca delle missioni. Fornisce utili informazioni e consigli per le squadre d'esplorazione.

## Borgo Tesoro

Borgo Tesoro è un luogo vivace e animato dove i Pokémon si incontrano per fare amicizia. All'inizio troverai aperte solo alcune attività, poi, con il progredire della storia, ne apriranno delle altre.



## Magazzini e Emporio Kecleon

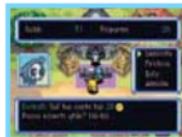


Ai Magazzini Kecleon, a sinistra, puoi trovare strumenti quali Bacche e Semi, mentre all'Emporio Kecleon, a destra, potrai comprare Sfere e MT. In entrambi i negozi puoi anche vendere gli strumenti che non ti interessano.



Fratelli Kecleon

## Banca Duskull



Una banca amministrata da Duskull, in cui puoi depositare o prelevare i tuoi Poké. Dovresti depositare qui i tuoi soldi per non rischiare di perderli durante un'esplorazione. Infatti, se vai KO in un dungeon, non perdi i soldi depositati in banca.



Duskull

## Dojo Marowak



Qui la tua squadra può liberamente lottare con Pokémon selvatici. In questi dungeon, anche se subisci una sconfitta, non perdi né gli strumenti né i soldi. In ogni caso, da questi dungeon non puoi inviare un SOS (vedi pagg. 42, 51, 54).



Marowak

## Combiteca Electivire



Un negozio dove è possibile combinare le mosse e ricordare quelle dimenticate. La combinazione è un processo che unisce due o più mosse in modo che vengano usate una dopo l'altra nello stesso turno. Se vuoi annullare la combinazione, seleziona le mosse combinate e vai su SEPARA.

**Nota:** alcune mosse non possono essere combinate.



Electivire

## Deposito Kangaskhan



Qui puoi depositare e riprendere i tuoi strumenti. Sul touch screen, in basso a destra, puoi verificare il numero attuale e la quantità massima di strumenti contenuti nella Sacca dei tesori  e nel Deposito . Se affidi i tuoi strumenti al Deposito Kangaskhan, non li perderai neppure in caso di sconfitta in un dungeon.

Sacca dei tesori



Deposito

N° di strumenti  
in possesso /  
max



Kangaskhan

## Pensione Chansey



Un negozio che si prende cura delle Uova che ottieni come ricompensa per alcune missioni. Se ricevi un Uovo, assicurati di portarlo qui e di affidarlo alle cure di Chansey. Dopo alcuni giorni, dall'Uovo uscirà un Pokémon.



Chansey

## Ufficio Perizie di Xatu



Un negozio in cui puoi ricevere perizie sui misteriosi forzieri trovati nei dungeon. Xatu li aprirà e ti consegnerà lo strumento nascosto all'interno.



Xatu

## Il Caffè di Spinda

All'interno del Caffè di Spinda ci sono due negozi e a volte potrai trovare dei Pokémon che ti affideranno delle missioni o ti consegneranno delle lettere sfida.

## Barsucco di Spinda



Porta i tuoi strumenti commestibili a questo bar e Spinda li userà per preparare bevande di ogni tipo. Queste bevande possono aumentare le statistiche del protagonista o di un membro della squadra, ma la maggior parte dei loro effetti rimane un mistero.



Spinda

## Centro Riciclo/Gran Tesoro



Qui puoi scambiare strumenti riciclando quelli di cui non hai bisogno. In questo modo puoi ottenere un Buono Premio con il quale è possibile vincere uno strumento alla lotteria del Gran Tesoro.



Wynaut

Wobbuffet

## Gli strumenti

Questa sezione descrive alcuni degli strumenti che puoi trovare, il modo di utilizzarli e gli effetti che provocano.



### Cibo

Questi strumenti riempiono la tua pancia. Alcuni, se li mangi quando la pancia è piena, ne aumentano temporaneamente le dimensioni.

Mela

Quando la mangi, riempie un po' la pancia.



### Bevande Energetiche

Seleziona BEVI per usarle. Producono svariati effetti, come ripristinare i PP e aumentare le statistiche dei Pokémon. Riempiono anche un po' la pancia.

Elisir Max

Bevilo per recuperare i PP di tutte le mosse.



### Da lanciare

Strumenti che puoi lanciare o scagliare per attaccare i nemici a distanza. Selezionando ASSEGNA puoi usare lo strumento premendo i pulsanti L + R.

Geosasso

Quando lo lanci, causa 10 punti di danno all'obiettivo colpito. Puoi portarne un massimo di 99 come un unico strumento.



### Semi e Bacche

Seleziona MANGIA per usare questi strumenti. Producono una grande varietà di effetti e riempiono un po' la pancia. Alcuni sono più utili se li lanci contro i nemici.

Baccarancia

Mangiala per ripristinare i PS.



### Caramelle Gommose

Seleziona MANGIA per usarle. Le Caramelle Gommose aumentano il QI dei Pokémon e riempiono anche un po' la pancia. Le Gomme, a seconda del colore e del tipo di Pokémon, producono effetti diversi.

Gommarossa

Quando la mangi, il QI aumenta. È la preferita dei Pokémon di tipo Fuoco.



### Equipaggiamento

Strumenti che puoi far tenere a un Pokémon. Possono aumentare alcune statistiche e procurare altri effetti.

Nastroforza

Aumenta l'Attacco del Pokémon che tiene questo strumento.



### Strumenti Esclusivi per Pokémon

Basta portare questi strumenti nella Sacca dei tesori per potenziare dei Pokémon specifici. Possono essere cambiati per ottenere strumenti più efficaci al Centro Cambi Croagunk.

Bulbartigli

Uno strumento per Bulbasaur. Aumenta leggermente l'Attacco.



### Sfere prodigiose

Usandole puoi aumentare le statistiche di un Pokémon, cambiare dungeon e provocare diversi altri effetti.

Rivelasfera

Rivela tutte le trappole nascoste presenti sul piano.



### MT

Usando le MT (Macchine Tecniche) puoi insegnare nuove mosse ai Pokémon. Le MN (Macchine Nascoste) non possono essere usate all'interno dei dungeon e non scompaiono dopo l'uso.

Fulmine

Insegna la mossa Fulmine. Questa mossa danneggia tutti i nemici che si trovano nel raggio di uno spazio da chi la usa. Talvolta può provocare lo stato di Paralisi.

### Cosa sono i Similstrumenti?

A mano a mano che avanzi nella storia, potresti imbatterti in Similstrumenti che hanno un nome simile a quello di altri strumenti. Ad esempio, un Revitalseme rianima un Pokémon andato KO, ma un Revoltaseme non ha la stessa funzione. Quando trovi uno strumento, assicurati di conoscerne gli effetti prima di usarlo.



## Modalità multigiocatore

Questa sezione illustra in dettaglio la modalità multigiocatore. Grazie a questa modalità puoi divertirti ancora di più coinvolgendo gli amici. Ad esempio, puoi chiedere loro di venire in tuo soccorso se vai KO in un dungeon.

### Cosa puoi fare nelle varie modalità

L'icona  indica delle funzioni esclusive di POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO. Le funzioni prive dell'icona  possono essere utilizzate sia con POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO che con ESPLORATORI DEL TEMPO o ESPLORATORI DELL'OSCURITÀ.

**Nota:** questo gioco non è compatibile con POKÉMON™ MYSTERY DUNGEON: SQUADRA BLU / SQUADRA ROSSA.

	Comunicazione wireless DS (vedi pag. 39)	Nintendo WFC (vedi pag. 48)	Password (vedi pag. 54)
Pronto Intervento	Sì (vedi pag. 42)	Sì (vedi pag. 51)	Sì (vedi pag. 54)
Missioni Speciali C	Sì (vedi pag. 46) 	Sì (vedi pag. 53) 	Sì (vedi pag. 54) 
Scambia strumenti	Sì (vedi pag. 47)	No	No
Scambia squadra	Sì (vedi pag. 47)	Sì (vedi pag. 53)	No
Invia dungeon demo	Sì (vedi pag. 55)	No	No

### Alla volta dell'Isola Pelipper!

Con l'avanzare della storia, nel **menu principale** compariranno le voci AVVENTURA IN ATTESA e PRONTO INTERVENTO. Scegliendo uno di questi comandi ti ritroverai sull'Isola Pelipper, dove potrai registrarti e prepararti per intraprendere una missione di Pronto Intervento.

## Comunicazione wireless DS

Se vicino a te c'è un altro giocatore con una console Nintendo DS puoi comunicare con lui.

### Comunicazione wireless DS (con una scheda)

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

#### Materiale necessario

Console Nintendo DS ..... Una per giocatore  
Schede di gioco POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO ..... Una

#### Istruzioni per il collegamento

##### Console principale:

1. Assicurati che tutte le console Nintendo DS siano spente, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema** della console.  
*NOTA: se usi un Nintendo DS/DS Lite con la **modalità di avvio** impostata su MODALITÀ AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.*
3. Tocca il pannello POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO o l'icona.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pag. 55.

##### Console secondaria:

1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS.  
*NOTA: se usi un Nintendo DS/DS Lite, assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su MODALITÀ MANUALE. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni della console.*
2. Tocca DOWNLOAD DS. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
3. Tocca il pannello POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO o l'icona.
4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca **Sì** per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
5. Ora segui le istruzioni descritte a pag. 55.

## 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

Console Nintendo DS ..... Una per giocatore  
Schede di gioco POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO,  
ESPLORATORI DEL TEMPO e/o ESPLORATORI DELL'OSCURITÀ ..... Una per giocatore

### Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che tutte le console Nintendo DS siano spente, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.
2. Accendete ogni console: apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS.  
NOTA: se usi un Nintendo DS/DS Lite con la **modalità di avvio** impostata su MODALITÀ AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO / ESPLORATORI DEL TEMPO / ESPLORATORI DELL'OSCURITÀ o l'icona.
4. Ora seguite le istruzioni descritte a pagg. 42–47.

### 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** della console 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 della console Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei ecc.). Prima di usare il Nintendo DSi in una struttura ospedaliera o a bordo di un aereo, assicurati di aver disabilitato la funzione di comunicazione wireless DS nelle impostazioni della console. Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso alla console.



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 del Nintendo DS/DS Lite o il LED indicatore wireless del Nintendo DSi lampeggiano rapidamente.

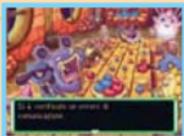


### Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- 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 le varie console 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.
- Per potere utilizzare la comunicazione wireless DS con il Nintendo DSi, è necessario attivarla nelle impostazioni della console.

## Errore di comunicazione

Se appare il messaggio "Si è verificato un errore di comunicazione", ripeti le procedure per spedire e ricevere messaggi, strumenti e dati delle squadre. Gli strumenti allegati non andranno persi.



## Pronto Intervento

Raggiunto un certo punto della storia, se la tua squadra viene sconfitta in un dungeon potrai chiedere aiuto a un altro giocatore. Se il soccorso andrà a buon fine, non perderai i soldi e gli strumenti e potrai ricominciare a esplorare dal punto in cui avevi subito la sconfitta.

### 1 Cercare soccorso (per il giocatore che chiede aiuto)

1. Quando subisci una sconfitta in un dungeon, compare la schermata qui a destra. Seleziona SÌ, poi premi il pulsante A.

**Nota:** da alcuni dungeon non puoi inviare una richiesta d'aiuto.

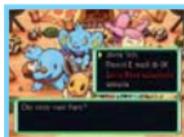
2. Tornerai al **menu principale**. Dopo aver selezionato PRONTO INTERVENTO, scegli CERCA AIUTO, poi premi il pulsante A.

3. Seleziona INVIA SOS e successivamente COMUNICAZIONE WIRELESS, poi premi il pulsante A. Puoi anche selezionare ALLEGA UN MESSAGGIO per includere una breve comunicazione nel tuo SOS.

**MOD. IMMISSIONE**..... Puoi scrivere liberamente il tuo messaggio (vedi pag. 12).

**FRASI PRONTE**..... Puoi creare il tuo messaggio usando frasi già pronte.

4. Seleziona e conferma i comandi INVIA SOS e INVIA A CIELO oppure INVIA A TEMPO/OSCURITÀ per cominciare la comunicazione.



### 2 Effettuare un Pronto Intervento (per il giocatore che aiuta)

Il potenziale soccorritore non può accorrere in aiuto se il giocatore ha smesso di giocare usando il comando SOSPENDE (vedi pag. 11) all'interno del dungeon. Inoltre, non puoi andare in soccorso se tu stesso sei in attesa di soccorso.

1. Nel **menu principale**, dopo aver selezionato PRONTO INTERVENTO, scegli INVIA/RICEVI, poi premi il pulsante A.

2. Seleziona RICEVI SOS e successivamente COMUNICAZIONE WIRELESS, poi premi il pulsante A per avviare la comunicazione. Se questo punto va a buon fine, apparirà la schermata qui a destra.

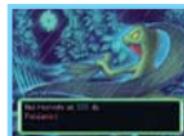
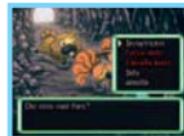
3. Tornerai al **menu principale**. Seleziona e conferma INTERVIEI. Ti troverai sull'Isola Pelipper. Parla a Pelipper per intraprendere la missione di Pronto Intervento.

#### Note:

- Non puoi effettuare un soccorso in un dungeon che stai affrontando nel corso della tua avventura.
- Durante un soccorso, puoi raggiungere solo i piani che hai completato in precedenza. Tuttavia, in alcuni dungeon non puoi effettuare nessun soccorso, anche se li hai già completati.

4. Durante un tentativo di soccorso, devi raggiungere il Punto SOS in cui il tuo amico è stato sconfitto, che è segnalato con una bandiera. Raggiungi la bandiera e seleziona TUTTO OK per completare il Pronto Intervento. Attenzione: il Punto SOS sarà attorniato dai nemici!

 Punto SOS



### 3 Invia e ricevi E-mail di OK

Per completare il PRONTO INTERVENTO, il soccorritore deve spedire una E-mail di OK al giocatore soccorso, che a sua volta invierà un Ringraziamento.

#### Il soccorritore

Segui le istruzioni del punto 1 a pagina 43. Poi seleziona e conferma INVIA E-MAIL DI OK. Seleziona e conferma l'SOS della missione di Pronto Intervento completata, infine seleziona e conferma COMUNICAZIONE WIRELESS.

#### Note:

- Puoi allegare un messaggio alla E-mail di OK. Segui le stesse procedure del punto 3 della descrizione dell'SOS a pagina 42.
- Puoi anche spedire un Pokémon aiutante o uno Strumento d'aiuto all'amico soccorso. Consulta pagina 45 per i dettagli.



#### Il giocatore soccorso

Segui le istruzioni del punto 2 a pagina 42. Poi seleziona e conferma RICEVI E-MAIL DI OK, poi COMUNICAZIONE WIRELESS per avviare la comunicazione. Una volta avviata, nel **menu principale** comparirà l'opzione RIANIMA SQUADRA. Selezionala e conferma con il pulsante A.



#### Mentre aspetti un soccorso...

Lo sapevi che puoi continuare a esplorare i dungeon mentre aspetti un soccorso? Nel **menu principale**, seleziona e conferma AVVENTURA IN ATTESA. Questa opzione ti permetterà di esplorare alcuni dungeon già visitati fino al piano che avevi raggiunto. Tuttavia, in queste esplorazioni non potrai usare il comando SOSPENDE. La tua squadra di Pokémon non guadagnerà Punti Esperienza, non potrai imparare nuove mosse e le statistiche non cambieranno.

**Nota:** non puoi andare nei dungeon che non hai ancora completato durante la tua avventura.



### Il Pokémon aiutante e lo Strumento d'aiuto

Quando spedisce una E-mail di OK, il soccorritore può anche inviare un Pokémon aiutante o uno Strumento d'aiuto. Il Pokémon aiutante si unisce alla squadra fino al completamento del dungeon. Lo Strumento d'aiuto, che non viene restituito, si troverà sul terreno vicino al luogo in cui la squadra è stata sconfitta.

- Per il soccorritore: se con la E-mail di OK viene inviato un Pokémon aiutante, questo continuerà a far parte della tua squadra.
- Per il giocatore soccorso: il Pokémon aiutante ricevuto con la E-mail di OK scompare non appena la squadra completa il dungeon.



#### Ringraziamento

Una volta che il giocatore soccorso riceve una E-mail di OK, può spedire un Ringraziamento. A questo può allegare un messaggio o uno strumento. (Lo strumento sarà consegnato direttamente al Deposito Kangaskhan.)

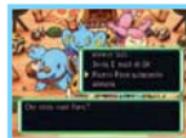
#### Il giocatore soccorso

Segui le istruzioni del punto 2 a pagina 42. Poi seleziona e conferma INVIA RINGRAZIAMENTO, quindi COMUNICAZIONE WIRELESS per iniziare la comunicazione.

Quando alleghi un messaggio: vedi il punto 3 delle procedure per l'SOS a pagina 42. Quando invii uno strumento: seleziona e conferma INVIA STRUMENTO, poi seleziona e conferma quello che vuoi inviare.

#### Il soccorritore

Segui le istruzioni del punto 1 a pagina 43. Poi seleziona e conferma RICEVI RINGRAZIAMENTO. Successivamente seleziona e conferma COMUNICAZIONE WIRELESS.



#### Pronto Intervento

È possibile ricevere aiuto da una squadra di Esploratori del tempo/Esploratori dell'oscurità, ma non nel caso in cui la tua squadra sia stata sconfitta in un dungeon presente solo in Esploratori del cielo. Ugualmente, non si può usare un Pokémon aiutante o trasferire uno Strumento d'aiuto o uno strumento allegato a un Ringraziamento se questi sono specifici di Esploratori del cielo. Questa regola vale anche per la Nintendo WFC e per le missioni di soccorso mediante password (vedi pag. 54).

#### Collegamento con Esploratori del tempo/dell'oscurità

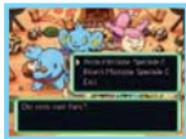
## Annulare un soccorso

Quando sei in attesa di aiuto da parte di un amico, nel **menu principale** appare **INTERROMPI ATTESA**. Selezionando questo comando, avrai la possibilità di annullare la richiesta di soccorso. Se la annulli, perderai tutti gli strumenti e dovrai ricominciare l'esplorazione del dungeon dall'inizio. Inoltre non potrai più ricevere una E-mail di OK per la missione di soccorso annullata.



## Missioni Speciali C (solo Esploratori del cielo)

Il comando **MISSIONI SPECIALI C** nel **menu principale** ti permette di scambiare le missioni accettate con un amico. Il giocatore che invia la Missione Speciale C deve selezionare e confermare l'opzione **COMUNICAZIONE WIRELESS DS**. Il giocatore che la riceve deve fare lo stesso e poi seguire le istruzioni a schermo. Possono essere inviate solo le missioni in sospeso (e non quelle selezionate con il comando **ATTIVA**).



**Nota:** questa funzione non è disponibile in Esploratori del tempo/dell'oscurità.

## Cosa sono i Doni Cielo?

Quando avrai raggiunto un certo punto della storia, potresti trovare uno strumento chiamato **Dono Cielo**. Aprendolo ti accorgerai che è vuoto, ma... prova a inviarlo a un amico! Chissà cosa potrebbe trovarci dentro! Per inviarlo, usa il comando **SCAMBIA STRUMENTI**, allegalo a un Ringraziamento o vai al Servizio Consegne Shaymin del Villaggio Shaymin.



## Scambia Strumenti

Con il comando **SCAMBIA STRUMENTI** nel **menu principale**, puoi inviare a un amico uno strumento che si trova nel Deposito Kangaskhan. Quando uno Strumento Esclusivo per un Pokémon con un'icona ★ viene trasferito da Esploratori del tempo/dell'oscurità a Esploratori del cielo, le icone ★★ diventano due. Il giocatore che vuole inviare lo strumento deve selezionare e confermare **INVIA TRAMITE COM. WIRELESS**. Allo stesso modo, chi lo riceve deve selezionare e confermare **RICEVI TRAMITE COM. WIRELESS**.

### Scambia strumenti

### Collegamento con Esploratori del tempo/dell'oscurità

Se ti colleghi con altre schede di gioco di **POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO**, puoi scambiare più strumenti alla volta. Se invece ti colleghi con Esploratori del tempo/dell'oscurità, ne puoi inviare o ricevere solo uno per ogni scambio. Inoltre non è possibile scambiare strumenti presenti solo in Esploratori del cielo con schede di gioco di **POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL TEMPO/ESPLORATORI DELL'OSCURITÀ**.

## Scambia squadra

Con il comando **SCAMBIA SQUADRA**, puoi inviare o ricevere da un amico una squadra da affrontare nel Dojo Marowak. A scambio avvenuto, nel Dojo Marowak sarà disponibile l'opzione **DEDALO ESPLORATORI**. Il giocatore che invia la squadra deve selezionare e confermare **INVIA SQUADRA** e successivamente **COMUNICAZIONE WIRELESS DS**. Il giocatore che la riceve deve selezionare e confermare **RICEVI SQUADRA** e poi **COMUNICAZIONE WIRELESS DS**.

**Nota:** il giocatore che invia la squadra non perde i Pokémon. Questi rimangono con chi li invia.

### Scambia squadra

### Collegamento con Esploratori del tempo/dell'oscurità

Non è possibile scambiare i dati di una squadra di cui faccia parte un Pokémon presente solo in Esploratori del cielo o di una squadra contenente un Pokémon che conosce mosse presenti solo in Esploratori del Cielo. Questa regola vale anche nel caso in cui lo scambio avvenga fra due schede di gioco di **POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO** e per gli scambi tramite la Nintendo Wi-Fi Connection.

## Nintendo Wi-Fi Connection

Internet ti permette di organizzare missioni di Pronto Intervento con i tuoi amici e di scaricare missioni.



La Nintendo Wi-Fi Connection è una modalità di gioco online fornita da Nintendo per collegarsi con giocatori di tutto il mondo. Puoi usare hotspot Internet compatibili o la tua connessione LAN privata.

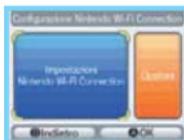
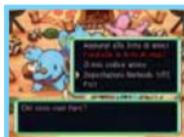
- Ricorda che gli altri giocatori potranno vedere il nome del personaggio e il nome della squadra mentre giochi nella modalità multigiocatore usando la Nintendo WFC.
- Per proteggere la tua privacy, non usare informazioni personali come nome e cognome, numero di telefono, data di nascita, età, scuola frequentata, e-mail o indirizzo di casa quando comunichi con altri giocatori. Non usare queste informazioni per il nome del tuo personaggio e per il nome della squadra.

### Configurare la Nintendo Wi-Fi Connection

Per usufruire della Nintendo Wi-Fi Connection devi disporre di un collegamento wireless a Internet. Nel **menu principale**, dopo aver selezionato ALTRO, scegli NINTENDO WFC e poi IMPOSTAZIONI NINTENDO WFC per configurare la console Nintendo DS.

Se hai bisogno di indicazioni su come configurare la tua console Nintendo DS, consulta il manuale d'istruzioni relativo alla Nintendo Wi-Fi Connection incluso in questo gioco.

**Nota:** se utilizzi un'altra console Nintendo DS o un'altra scheda di gioco Pokémon Mystery Dungeon: Esploratori del Cielo, dovrai reimpostare la configurazione. La tua lista di amici (vedi pag. 50), gli SOS e i Ringraziamenti ricevuti tramite la Nintendo WFC saranno cancellati.



La Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) permette ai giocatori di Pokémon Mystery Dungeon: Esploratori del Cielo di interagire via Internet con altri utenti che si trovano in ogni parte del mondo

- Per poter usare via Internet i giochi per le console Nintendo DS compatibili con questa modalità, prima di tutto devi configurare la Nintendo Wi-Fi Connection sulla tua console. Consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, accluso a questo gioco, per informazioni dettagliate su come configurare la console Nintendo DS.
  - Per completare la configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection, hai bisogno di un dispositivo di rete wireless (ad esempio un router wireless) che disponga di un collegamento a Internet a banda larga.
  - Se per il tuo PC disponi soltanto di un collegamento a Internet cablato, avrai bisogno di un Nintendo Wi-Fi USB Connector (chiave USB Wi-Fi Nintendo), venduto separatamente. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.
  - Quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection la batteria della tua console Nintendo DS si scarica più velocemente del normale. È quindi consigliabile utilizzare il blocco alimentatore quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection.
  - Con i giochi compatibili con la Nintendo Wi-Fi Connection, puoi anche collegarti al servizio tramite determinati hotspot Internet, senza bisogno di particolari impostazioni.
  - Le condizioni per l'utilizzo della Nintendo Wi-Fi Connection possono essere consultate nel manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection oppure in rete, al sito [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)
- Per maggiori informazioni sulla Nintendo Wi-Fi Connection, su come configurare la tua console Nintendo DS o per consultare l'elenco degli hotspot Internet disponibili, visita il sito [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)

### Quando non riesci a collegarti

Se non riesci a collegarti alla Nintendo Wi-Fi Connection, appariranno un messaggio e un codice di errore. Per maggiori informazioni, consulta il manuale d'istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.



## Codici amico

Il codice amico è un numero di 12 cifre che ti viene assegnato automaticamente quando ti connetti per la prima volta alla Nintendo Wi-Fi Connection. Scambia i codici amico e regISTRALI nella tua lista di amici.

### Aggiungere alla tua lista di amici

Nel **menu principale**, dopo aver selezionato ALTRO, scegli e conferma NINTENDO WFC e poi seleziona AGGIUNGI ALLA LISTA DI AMICI. Una volta registrato il codice amico di un giocatore, potrete comunicare immediatamente con la Nintendo Wi-Fi Connection. Potete scambiarvi i codici amico usando la comunicazione wireless DS o inserendo direttamente il codice amico usando il comando INSERISCI IL CODICE AMICO. La tua lista di amici può contenere fino a 16 giocatori.



### Controllare la tua lista di amici

Per controllare, modificare o cancellare i codici amico registrati, nel **menu principale** seleziona ALTRO, poi scegli e conferma NINTENDO WFC e infine seleziona CONTROLLA LA LISTA DI AMICI. Seleziona e conferma MODIFICA sul codice amico selezionato per effettuare dei cambiamenti e modificare il nome della squadra. Quando tu e il tuo amico vi siete scambiati i codici amico e li avete registrati, ogni volta che vi collegherete alla Nintendo Wi-Fi Connection comparirà l'icona .



## Il tuo codice amico

Nel **menu principale**, dopo aver selezionato ALTRO, scegli e conferma NINTENDO WFC, poi seleziona IL MIO CODICE AMICO per ottenere e controllare il tuo codice amico. Ricorda, se vuoi collegarti a un giocatore tramite la Nintendo Wi-Fi Connection, ciascuno deve registrare il codice amico dell'altro.

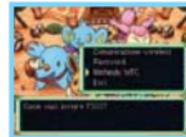


## Pronto Intervento

### Cercare soccorso (per il giocatore che chiede aiuto)

Per richiedere un Pronto Intervento tramite la Nintendo Wi-Fi Connection, prima esegui i punti 1 e 2 a pagina 42.

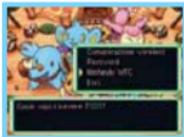
3. Scegli INVIA SOS e successivamente seleziona e conferma NINTENDO WFC. Poi, scegli a chi indirizzare il tuo SOS: se SOLO AGLI AMICI (le persone con cui hai scambiato e di cui hai registrato il codice amico) o a CHIUNQUE. Puoi anche usare il comando ALLEGA UN MESSAGGIO per includere un breve testo al tuo SOS (vedi pag. 42). Tuttavia, se selezioni CHIUNQUE, potrai solo usare FRASI PRONTE.



- Per ricevere una E-mail di OK (vedi pag. 44) e inviare un Ringraziamento (vedi pag. 45) tramite la Nintendo Wi-Fi Connection devi seguire le stesse procedure della comunicazione wireless DS. L'unica differenza è che bisogna selezionare NINTENDO WFC come metodo di invio.
- Quando vengono ricevuti dal server del gioco, tutti gli SOS hanno un N° Intervento assegnato in sequenza.
- Puoi annullare le tue richieste di soccorso nello stesso modo spiegato per la comunicazione wireless DS (vedi pag. 46).

## Effettuare un Pronto Intervento (per il giocatore che aiuta)

Prima di tutto, segui le istruzioni del punto 1 a pagina 43. Poi, dopo aver selezionato RICEVI SOS, scegli NINTENDO WFC. Infine, ricevi gli SOS ed elencali in uno di questi quattro modi:



- **SOLO AMICI:** elenca solo gli SOS dei giocatori con cui hai scambiato il codice amico.
- **IN ORDINE DI REGISTRAZIONE:** elenca tutti gli SOS accessibili secondo il loro N° Intervento.
- **MENO INTERVENTI IN CORSO:** elenca tutti gli SOS accessibili a partire da quelli in cui meno squadre stanno tentando il soccorso.
- **INSERISCI N° INTERVENTO:** puoi anche inserire direttamente il N° Intervento e trovare l'SOS specifico.
- **Per inviare una E-mail di OK (vedi pag. 44) e ricevere un Ringraziamento (vedi pag. 45) tramite la Nintendo Wi-Fi Connection devi seguire le stesse procedure della comunicazione wireless DS. L'unica differenza è che bisogna scegliere NINTENDO WFC come metodo di ricezione.**
- **Anche se il soccorso ha successo, se l'altro giocatore è già stato salvato da qualcun altro non riceverai un Ringraziamento.**
- **Non sempre il giocatore soccorso invia un Ringraziamento.**

## Il Pokémon aiutante e lo Strumento d'aiuto

Proprio come per la comunicazione wireless DS, quando invia una E-mail di OK, il soccorritore può anche allegare un Pokémon aiutante o uno Strumento d'aiuto (vedi pag. 45). Possono anche essere inviati ai giocatori con cui non hai scambiato il codice amico.

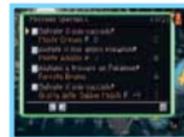
## Ringraziamento

Per ogni Pronto Intervento via Nintendo WFC, il giocatore soccorso può spedire un unico Ringraziamento, e solo al primo soccorritore. Come con la comunicazione wireless DS, puoi spedire un messaggio e uno strumento di ricompensa con il tuo Ringraziamento, dunque assicurati di dimostrare la tua riconoscenza al soccorritore.

## Missioni Speciali C (solo Esploratori del cielo)

Quando usi la Nintendo Wi-Fi Connection, il comando MISSIONI SPECIALI C ti permette solo di scaricare delle missioni. Non puoi scambiare missioni con gli altri giocatori. Le missioni da scaricare sono missioni speciali solitamente non disponibili.

**Nota:** il servizio Missioni Speciali C su Nintendo Wi-Fi Connection potrebbe essere interrotto senza preavviso.



## Scambia squadra

Puoi registrare la tua squadra sul server del gioco tramite la Nintendo Wi-Fi Connection, selezionando e confermando il comando SCAMBIA SQUADRA e in seguito INVIA SQUADRA. Seleziona e conferma RICEVI SQUADRA per ricevere il Team di un amico. Puoi registrare una sola squadra. Se ne registri un'altra, la prima viene cancellata dal server.

**Nota:** alle squadre inviate al server del gioco con la Nintendo Wi-Fi Connection viene assegnato un N° squadra secondo l'ordine di registrazione. Se una squadra rimane registrata per troppo tempo, potrebbe essere cancellata dal server.



## Password

Puoi scambiare missioni di Pronto Intervento e Missioni Speciali C comunicando le password agli altri giocatori.

## Pronto Intervento

L'SOS, l'E-mail di OK e il Ringraziamento per le missioni di Pronto Intervento possono essere inviati tramite password. Quando ti viene chiesto come desideri inviare il tuo SOS, seleziona e conferma PASSWORD. Ti verrà mostrata una password di 54 caratteri. Allo stesso modo, il ricevente deve selezionare e confermare PASSWORD come metodo di ricezione. Il ricevente deve poi inserire la password per ricevere l'SOS. Diversamente dalla comunicazione wireless DS e dalla Nintendo Wi-Fi Connection, con la E-mail di OK non si possono spedire Pokémon aiutanti o Strumenti d'aiuto.



## Missioni Speciali C (solo Esploratori del cielo)

Tramite le password puoi anche scambiare le missioni con un altro giocatore. Per farlo devi usare la password della Missione Speciale C che trovi in fondo alla pagina Info missione delle missioni accettate ma sospese, così come delle missioni affisse al Piano inferiore della Gilda 1 nella Bacheca delle missioni e nella Bacheca dei ricercati.



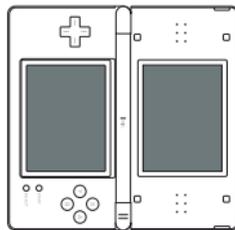
Nel **menu principale**, seleziona e conferma MISSIONI SPECIALI C, RICEVI MISSIONE SPECIALE C e poi PASSWORD. Successivamente, inserisci la password della Missione Speciale C per accettare la missione. Scambia le password delle Missioni Speciali C con i tuoi amici per affrontare sempre nuove sfide.

**Nota:** questa funzione non è disponibile in Esploratori del tempo/dell'oscurità.

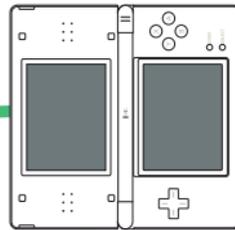
## Invia dungeon demo

Invia dei dungeon demo agli amici che non hanno Pokémon MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO tramite la modalità wireless con una scheda! Per maggiori informazioni sulla comunicazione wireless DS (modalità wireless con una scheda), vedi pag. 39.

Divertiti con Pokémon MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO insieme ai tuoi amici!



La console Nintendo DS del tuo amico



La tua console Nintendo DS con la scheda di gioco di Pokémon MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO

### Giocatore che invia

1. **Menu principale** → ALTRO → INVIA DUNGEON DEMO.
2. Quando il ricevente è pronto per scaricare, seleziona Sì.

### Giocatore che riceve

1. **Menu di sistema** della console Nintendo DS (modalità wireless con una scheda) → DOWNLOAD DS.
2. Seleziona il dungeon e comincia a scaricare.

**Nota:** i dungeon demo ricevuti non vengono cancellati se la console Nintendo DS entra in **modalità riposo**. Se spegni la console, invece, i dati verranno eliminati.

## Riconoscimenti

### Producer

Koichi Nakamura

### Directors

Seiichiro Nagahata

Hironori Ishigami

### Scenario

Shin-ichiro Tomie

Emiko Tanaka

### Game Planning

Kunimi Kawamura

Hideyuki Shibamoto

Yoriki Daigo

Shonosuke Morisue

Shigeyuki Hirata

Masataka Matsuura

Takeishi Kimura

Tomohide Okaizumi

### Main Programming

Yuji Fukuda

### Programming

Takuya Kanae

Etsuo Oishi

### Graphic Director

Fuyuhiko Koizumi

### BG Illustration

Hisashi Nagai

Shigeru Kawahara

Mei Seto

Emi Bota

Kazuto Misawa

Kouki Saito

### Design Directors

Hiroshi Nakamura

Fujimi O-nishi

Shinya Yada

### Character

Yoshinari Kaiho

Asami Watanabe

Etsuko Yamamoto

Kenji Aoyagi

Marie Hirosawa

Miho Sawada

Emika Aoyama

Yuichi Hirose

Koichi Suzuki

Itaru Yamagata

Rina Nohira

Shiori Hiramoto

### Background

Yuko Nakagawa

Yoshiko Ota

Chika Hirano

Hiroko Fujikawa

### Sound Directors

Misaki Okibe

Ryoma Nakamura

### Composition & SE

Arata Iiyoshi

Hideki Sakamoto

Keisuke Ito

Ken-ichi Saito

Yoshihiro Maeda

### Special Thanks

KOUYOUSHA Ltd.

KUON Ltd.

NOISYCROAK Co., Ltd.

PROCYON STUDIO CO., LTD.

DIMAGIC Co., Ltd.

### Server System Director

Mikihiro Ishikawa

### Server System Programming

Daisuke Nakamura

Satoru Nakata

Ryo Yamaguchi

### Debug

Manabu Matumoto

Yoshihiko Sakuraba

Mario Club Co., Ltd.

CHUNSOFT Debug Team

### Package Illustration

Ken Sugimori

### Artwork

Sakae Kimura

Ken-ichi Koga

Hidefumi Ide

Misato Kadosawa

Sachiko Nakamichi

Kiyomi Itani

Kazuhiko Nakanishi

### Development Support

Kensuke Oguri

Hidenori Suzuki

Tsuyoshi Yukawa

Ryosuke Hanawa

Erika Yamamoto

Kou O-numa

Takao Nakano

Kaori Ando

### European Localisation

### Localisation Product Support

Kimiko Nakamichi

Tomoko Nakayama

Kenta Nakanishi

### Localisation Management

Andy Fey

Erkan Kasap

### Coordination

Michaël Hugot

### Translation

Keir Storrar

Sabrina Bretant

Samantha Germaneau

Nicolas Sciotti

Sascha Weinard

Daniel Pestka

Nils Dittbrenner

Marco Guasco

Marco Morbin

Marina Paris

Pedro José Moreno Villar

Anabel Martínez Álvarez

Alésánder Valero Fernández

Patrick Koudstaal

### European Manual

### Localisation & Layout

Britta Henrich

Peter Swietochowski

Matthew Mawer

Sascha Nickel

Ursula Lipinski

Monika Händschke

Jasmina Libonati

Nadine Scheidt

Verena Lischka

Oleg Sdarskij

Manfred Anton

Alfiya Alesheva

Petra Becker

Kenji Hirata

Marion Magat

Francesca Abate

Laura Figuerola Gómez

Pieter Van Nueten

Melanie Walter

Mário Azevedo

### Very Special Thanks

GAME FREAK inc.

### Pokémon Original Director

Satoshi Tajiri

### Producers

Hiroaki Tsuru

Mikiko Ohashi

Kunimi Kawamura

Hitoshi Yamagami

### Executive Producer

Tsunekazu Ishihara

### Executive Producer

Satoru Iwata

## Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età



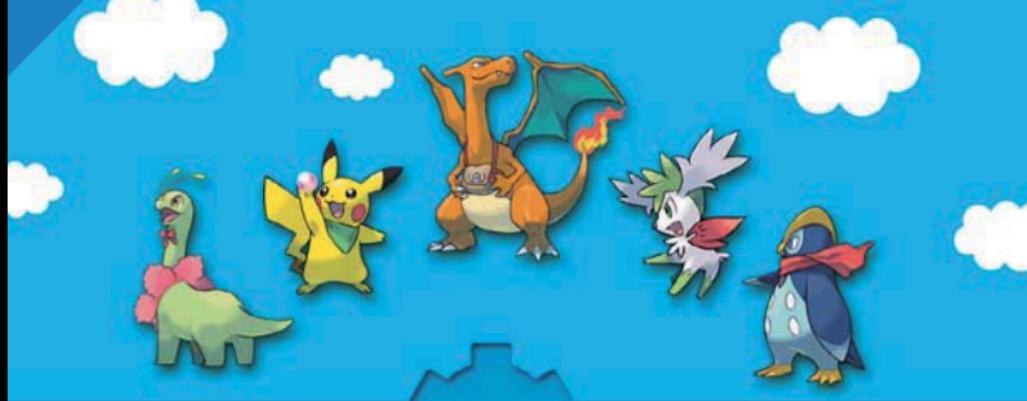
Descrizione del contenuto



Il logo Online indica che il gioco permette all'utente di accedere al gioco online e interagire con altri utenti.

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visita il sito:

<http://www.pegi.info>



**POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ESPLORATORI DEL CIELO**



**The Pokémon Company**



PRINTED IN THE EU