



SUPER POKÉMON RUMBLE

BEDIENUNGSANLEITUNG NINTENDO 3DS-SOFTWARE
(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSMITTELSINFORMATIONEN)
MAA-CTR-ACCP-GER

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



Wir freuen uns, dass du dich für die *Super Pokémon™ Rumble*-Karte für dein Nintendo 3DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitsinformationen sorgfältig durch, bevor du das Nintendo 3DS-System, eine Karte oder sonstiges Zubehör verwendest. Bitte lies die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deiner neuen Software hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem separat beiliegenden Falblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen (Informationsfaltblatt). Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

Diese Nintendo 3DS-Karte funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS-System.

WARNUNG! Dieses Videospiel ist durch geistige Eigentumsrechte geschützt! Das nicht autorisierte Vervielfältigen und/oder Vertreiben dieses Spiels kann eine strafrechtliche und/oder zivilrechtliche Haftung nach sich ziehen.

© 2011 Pokémon.

© 1995-2011 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Developed by Ambrella. Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2011 Nintendo.



Lokales Spiel

Mehrspielerpartien können im lokalen Modus ausgetragen werden.
Es ist notwendig, dass jeder Spieler über ein Exemplar der Software verfügt.



StreetPass™

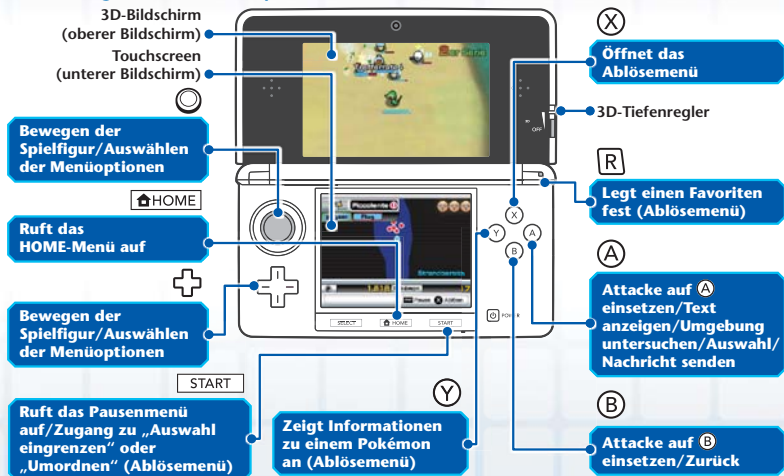
Unterstützt die automatische Suche von sowie den Datenaustausch mit anderen Nintendo 3DS-Systemen über den lokalen Modus.

Powered by 

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des Nintendo 3DS™-Systems übernommen. Die Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems im Kapitel „Systemeinstellungen“ nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

STEUERUNG

Die Steuerung von Pokémon und Menüs wird in *Super Pokémon™ Rumble* hauptsächlich über die Knöpfe des Nintendo 3DS-Systems gehandhabt. Für manche Funktionen kannst du allerdings auch den Touchpen verwenden.



Hinweis: Schließe dein Nintendo 3DS-System, um den energiesparenden Standby-Modus zu aktivieren. Öffne das System, um zur Software zurückzukehren.

Hinweis: In dieser Anleitung erscheinen Bilder auf dem 3D-Bildschirm (oberer Bildschirm) mit umrandet, während Bilder auf dem Touchscreen (unterer Bildschirm) mit umrandet sind.

VORBEREITUNG

Berühre das *Super Pokémon Rumble*-Symbol im HOME-Menü und danach STARTEN, um die Software aufzurufen. Das Hauptmenü wird angezeigt.

Hinweis: Genaue Anweisungen dazu, wie man ein Spiel startet, findest du in der Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.

Hauptmenü

Spielst du das Spiel zum ersten Mal, musst du NEUES SPIEL wählen. Wenn du bereits einen eigenen Spielstand hast, solltest du SPIEL FORTSETZEN wählen. Das Spiel wird immer am Eingang einer Stadt wiederaufgenommen (siehe Seite 11).



Spiel speichern und beenden

An bestimmten Stellen wird dein Spiel automatisch gespeichert. Es gibt nur eine Speicherdatei. Bitte schalte das Nintendo 3DS-System nie ab, während der Schriftzug „Speichervorgang...“ auf einem der Bildschirme zu sehen ist. Möchtest du das Spiel beenden, musst du auf

drücken, um das Pausenmenü zu öffnen, und danach die Option SPEICHERN UND ENDE wählen, bevor du das System ausschaltest.

Hinweis: Wenn du dein Spiel fortsetzt, findest du dich stets am Eingang einer Stadt wieder, egal wo du dich zum Zeitpunkt des Speicherns gerade aufgehalten hast.

Spieldaten löschen

Um deine Spieldaten zu löschen, musst du (A), (B), (X) und (Y) gleichzeitig gedrückt halten, während das Spiel geladen wird.

Hinweis: Es ist nicht möglich, gelöschte Spieldaten wiederherzustellen.



SPIELABLAUF

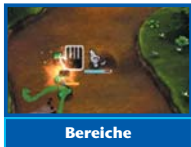
Kämpfe in der Rolle von Spielzeug-Pokémon in vielen unterschiedlichen Bereichen gegen Gegner. Sammle dabei starke Gefährten auf, um dich für den jeweils nächsten Bereich zu wappnen.

Oberwelten und Bereiche

Jede Oberwelt beherbergt mehrere Bereiche. Meistere die Bereiche, indem du dich den dort ansässigen Pokémon zum Kampf stellst. Deine Aufgabe besteht darin, möglichst starke Pokémon als Gefährten zu gewinnen, um die Teilnahmevoraussetzungen für den Battle Royale (siehe Seite 8) zu erfüllen und deine Reise fortsetzen zu können. In den verschiedenen Oberwelten findest du außerdem Städte (siehe Seite 11), die wichtige Schauplätze für die Handlung darstellen.



Bereiche und Städte können betreten werden, indem du auf sie zuläufst.



Erkunde die Bereiche, während du gegen andere Pokémon kämpfst. Ein Bereich gilt als geschafft, sobald du den zugehörigen Boss besiegt hast. Der Boss hält sich stets am Ende eines Bereiches auf.

Sprungkissen

Hüpfе auf Sprungkissen wie dieses (siehe Abbildung), um deine Reise fortzusetzen oder einen Ortswechsel durchzuführen. Beachte jedoch, dass du für gewöhnlich nicht mehr so schnell zurückgelangst, sobald du ein Sprungkissen benutzt hast.

Hinweis: Achte auf Form und Farbe der Sprungkissen, um sie in all ihren verschiedenen Ausführungen kennenzulernen!



Bildschirmaufbau im Spiel

Je nachdem, wo du dich befindest, werden unterschiedliche Informationen auf den Bildschirmen angezeigt.

KP-Leiste












An der hellblauen Leiste kannst du ablesen, wie viele KP deinem aktuellen Pokémon noch verbleiben. Erleidet es durch einen gegnerischen Angriff Schaden, nimmt der blaue Farbanteil ab. Ist die Leiste leer, wurde das Pokémon besiegt.

Informationen über Gegner

Name und Typ (siehe Seite 7) des Pokémon, gegen das du kämpfst.

Kartenausschnitt

Auf dem Kartenausschnitt kannst du sehen, was um dich herum passiert. Welche Symbole auf der Karte erscheinen, hängt von deinem aktuellen Aufenthaltsort ab.

-  Dein Pokémon
-  Gegner
-  Boss
-  Besiegtes Pokémon
-  Sprungkissen
-  Ausgang
-  Tunnel
-  Einrichtung
-  Geschaffter Bereich
-  Noch nicht geschaffter Bereich
-  Stadt (Lichtbrunnen)



Serienzähler (siehe Seite 7)

KP-Leiste des Bosses

Diese Leiste erscheint, wenn du gegen einen Boss kämpfst.

Schlüssel

Wird das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon besiegt, nimmst die Anzahl der Wunderschlüssel, die dir zur Verfügung stehen, um eins ab. Wenn du über keine Schlüssel mehr verfügst, ist das Spiel vorbei (siehe Seite 7).

Aktuelle Position

Anzahl deiner Gefährten

Deine Ersparnisse in (siehe Seite 11)

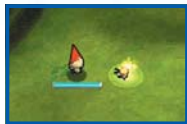
Attacken und Typen

Drücke auf **(A)** beziehungsweise **(B)**, um die dem jeweiligen Knopf zugewiesene Attacke auszuführen. Manche Pokémon verfügen nur über eine einzige Attacke. Jede Attacke gehört einem bestimmten Typ an. Wie viel Schaden sie anrichtet, hängt dabei ganz von der Wechselwirkung mit dem Typ des Zieles ab.



Pokémon als Gefährten gewinnen


Geht ein von dir besiegt Pokémon K.O., bleibt es am Boden liegen. Berührst du es in diesem Zustand, schließt es sich deinen Gefährten an.



Pokémon ablösen

Drücke auf **(X)**, um das Ablösemenu ([siehe Seite 9](#)) zu öffnen und dein aktuelles Pokémon mit einem anderen abzulösen. Das Ablösemenu erlaubt es dir, zu gegebener Zeit einen anderen Gefährten einzuwechseln.

Schlüssel und Spielende

Verliert das von dir gesteuerte Pokémon all seine KP, gilt es als besiegt und du verlierst einen Schlüssel . Wähle danach ein neues Pokémon aus dem Ablösemenu. Wenn du all deine Schlüssel und Pokémon verloren hast, ist das Spiel vorbei und du wirst in eine der Städte zurückgeschickt.


Serien

Gelingt es dir, mehrere Pokémon in Folge zu besiegen, erscheint auf dem Bildschirm die Anzahl der Pokémon, die du innerhalb dieser Serie besiegt hast. Je höher diese Zahl ist, desto wahrscheinlicher wird es, dass deine Gegner K.O. gehen. Wenn du für eine Weile keine Pokémon mehr angreift, bedeutet dies das Ende der Serie.

Besondere Kampfformen

Für die folgenden Kampfformen gelten jeweils unterschiedliche Regeln. Gegner, die du im Verlauf eines solchen Kampfes besiegst, schließen sich nie deinen Gefährten an.



Battle Royale

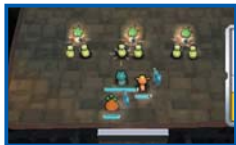
Um beim Battle Royale als Sieger gefeiert zu werden, musst du vor Ablauf der Zeit alle Pokémon besiegen, die sich in der Arena aufhalten. Besiegte Gegner hinterlassen -Symbole. Sammle diese auf, um das Zeitlimit zu verlängern.

Hinweis: Beim Battle Royale ist es erst möglich, das Pokémon, mit dem du spielst, abzulösen, wenn es besiegt wurde.





Teamkampf

Wähle bis zu zwei Pokémon, die das von dir gespielte Pokémon unterstützen sollen, und stürze dich mit diesem Dreiergespann ins Gefecht. Während des Kampfes ist es zunächst nicht möglich, dein Pokémon mit einem anderen abzulösen. Ab einem gewissen Punkt im Verlauf der Handlung erhältst du Fokusenergie  von besiegten Pokémon. Hast du ausreichend Fokusenergie gesammelt, kannst du auf  drücken, um für eine Weile in den mächtigen Superfokusmodus zu wechseln.



Frontalkampf

Führe eine ganze Schar deiner Pokémon gegen ein Heer von Gegnern in den Kampf! Drücke, so schnell du kannst, immer wieder auf  und bewege , um die Durchschlagskraft deiner Frontalattacke zu erhöhen. Wenn dein Team stärker als das des Gegners ist, hast du gewonnen und kannst deine Reise fortsetzen. Ist dein Team indes schwächer, verlierst du den Frontalkampf und musst dich erneut auf die Suche nach Unterstützung machen.



ABLÖSEMENÜ

Rufe über **X** das Ablösemenü auf, um das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon auszuwechseln oder dir eingehende Informationen zu den dir zur Verfügung stehenden Pokémon zu verschaffen.

Hinweis: Das laufende Spiel wird bei Aufruf des Ablösemenus pausiert.

Ablösemenübildschirm

Die Pokémon aus deiner Sammlung werden in einer Liste aufgeführt, wobei der jeweilige Stärkewert die Gesamtstärke des betreffenden Pokémon anzeigt. Du kannst das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon ablösen, indem du ein anderes Pokémon aus der Liste wählst und mit **A** bestätigst.

Hinweis: Wird das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon während des Ablösevorgangs angegriffen, kann es nicht abgelöst werden.



„Auswahl eingrenzen“ und „Umordnen“

Drücke auf **START** im Ablösemenü, um die Auswahl der angezeigten Pokémon einzugrenzen oder die Anzeige beispielsweise nach Name oder Nummer umzuordnen.

Favoriten

Es besteht die Möglichkeit, ein von dir ausgewähltes Pokémon durch Drücken von **R** im Ablösemenü als deinen Favoriten festzulegen, wodurch es fortan in der Liste mit einem **♥**-Symbol an erster Stelle nach dem gegenwärtig von dir gesteuerten Pokémon angezeigt wird.



Pokémon-Info

Mit **Y** kannst du im Ablösemenu ausführliche Einzelheiten über das jeweils ausgewählte Pokémon aufrufen.

Stärke

Typ

Aktuelle KP/Maximale KP

Attacken-Info

Zeigt Namen und Typ der auf **A** und **B** gelegten Attacken an. Je höher die der Attacke zugewiesene Anzahl an **☆**-Symbolen ist, desto wirkungsvoller fällt diese aus. Attacken, welche über zusätzliche Wirkungen verfügen, sind durch ein **▶** entsprechend kenntlich gemacht. Hinweis: Stimmt der Typ der Attacke mit dem des Pokémon überein, steigt ihre Stärke und sie wird zusätzlich mit einem oder mehreren **☆**-Symbolen entsprechend kenntlich gemacht.



Wirkungen von Profilenames

Finder

Der mit Mii-Maker registrierte Name wird als Name des Finders gehandhabt.

Hinweis: Wenn noch kein Mii™-Charakter erstellt worden ist, wird stattdessen der für das betreffende Nintendo 3DS-System registrierte Nutzernamen angezeigt.

Attackenwirkungen

Zusatzeffekte werden – sofern vorhanden – angezeigt.

Angriff/Verteidigung

„Angriff“ bezieht sich auf die Angriffsstärke und „Verteidigung“ auf die Verteidigungsstärke. Die Angriffsbeziehungweise Verteidigungsstärke eines Pokémon ist umso größer, je mehr **○**-Symbole dieses aufweisen kann.

Profilnamen

Einige Pokémon verfügen über sogenannte Profilnamen. Es gibt etliche verschiedene Profilnamen mit jeweils unterschiedlichen Wirkungen. Gewisse Profilnamen beeinflussen etwa die Wirkungsweise einer bestimmten Attacke oder haben die Erhöhung der Initiative eines Pokémon zur Folge.

Hinweis: Die Anzeige der Namen von Pokémon mit Profilnamen erfolgt in verschiedenen Farben.



DIE STÄDTE

Die unterschiedlichen Städte sind der Dreh- und Angelpunkt deines Abenteuers und bieten dir eine Fülle an Einrichtungen, die sich im Laufe deiner Reise als äußerst hilfreich erweisen werden. Zudem findest du dort auch Sprungkissen und Tunnel vor, die dich im Nu an allerlei Orte befördern.

Hinweis: Manche Einrichtungen stehen dir auch außerhalb von Städten zur Verfügung.

Hinweis: Im Spielverlauf werden schrittweise weitere Einrichtungen verfügbar.

Lichtbrunnen

Stellt die KP all deiner Pokémon vollständig wieder her, einschließlich jener, die besiegt wurden.




Attackenlotto

Nach Zahlung eines bestimmten Betrages an  kannst du dein Pokémon eine nach dem Zufallsprinzip ausgewählte Attacke erlernen lassen. Sollte das entsprechende Pokémon bereits zwei Attacken beherrschen, muss es zunächst eine der beiden vergessen, bevor es sich die neue Attacke aneignen kann.




Zahlungsmittel ()

Wenn du Gegner im Kampf besiegst oder einen Battle Royale zu deinen Gunsten entscheidest, erscheinen , die du durch Berühren auf sammeln kannst. Es gibt unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten für dein Erspartes, wie etwa das Attackenlotto oder den Attackenautomat.





Attackenautomat

Die Zahlung eines bestimmten Betrages an  erlaubt es dir, deinem Pokémon eine bestimmte Attacke beizubringen, sofern es in der Lage ist, diese zu erlernen. Jeder Attackenautomat hat eine einzigartige Attacke im Angebot.



Attackentausch

Die Zahlung eines bestimmten Betrages an  ermöglicht es dir, die auf  und  abgelegten Attacken auszutauschen.





Sammlung

Verschafe dir hier Einsicht in diverse Einzelheiten zu Pokémon, denen du begegnet bist. Unterschiedliche Formen eines bestimmten Pokémon sind unter einem gesonderten Eintrag aufgeführt, während Pokémon, die du dir zu Gefährten gemacht hast, in der Übersicht hervorgehoben sind.



Information

Hier kannst du Spielinformationen abrufen, wie etwa deine bisherige Gesamtspielzeit oder die Anzahl der von dir besiegtten Pokémon. Drücke rechts oder links auf  oder verwende , um durch die Seiten zu blättern.



Tunnel

Suche Rotomurf auf, der an verschiedenen Orten in der Oberwelt ein Nickerchen zu halten pflegt. Er wird für dich einen Tunnel graben, durch den du geschwind in eine Stadt hin- und wieder zurückgelangst.



Gefährten verabschieden

Drücke auf (A), um die Gefährten zu markieren, von denen du dich verabschieden möchtest, und bestätige die Auswahl mit (B). Im Anschluss daran erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wähle JA um die ausgewählten Gefährten unwiderruflich zu verabschieden. Verabschiedete Gefährten hinterlassen dir als Abschiedsgeschenk mitunter eine bestimmte Menge an (P) oder vielleicht sogar ein anderes Pokémon.



Attackentransfer

Nutze diese Einrichtung, um eine bestimmte Attacke von einem deiner Pokémon auf das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon zu übertragen. Wähle hierzu zunächst die gewünschte Attacke und anschließend das entsprechende Pokémon aus. Drückst du nach Auswahl des Pokémon auf (B), erscheint eine Bestätigungsnachricht. Bedenke jedoch, dass im Anschluss an den Attackentransfer dasjenige Pokémon unwiederbringlich verschwindet, das seine Attacke zur Verfügung gestellt hat.



Eingabe der Geheimkennung

Sprich Somniam in Oststadt an, um eine Geheimkennung einzugeben. Die Eingabe der Geheimkennung erfolgt mittels Touchpen durch Auswahl der entsprechenden Zahlen auf dem Ziffernblock. Die fehlerfreie Eingabe einer Geheimkennung bewirkt das Erscheinen neuer Pokémon im Spiel.

Hinweis: Die Bekanntgabe von Geheimkennungen erfolgt außerhalb des Spiels. Besuche die offizielle Internetseite von *Super Pokémon Rumble* (www.pokemon.com/superrumble/) für weiterführende Einzelheiten. Bitte beachte, dass die genannte Dienstleistung ohne vorherige Ankündigung eingestellt werden kann.



Zweispielersmodus

Lokales Spiel

Diese Software unterstützt Nintendo 3DS Lokales Spiel. Dies ermöglicht es dir, gemeinsam mit einem Freund eine Vielzahl an Bereichen zu bereisen und dabei mehr neue Gefährten als üblich aufzusammeln.

Hinweis: Die Nutzung des Zweispielersmodus ist erst nach erfolgreichem Abschluss des ersten Battle Royales möglich.

Hinweis: Im Zweispielersmodus wird das laufende Spiel auch bei Aufruf des Ablösemenus nicht unterbrochen.



So stellst du eine drahtlose Verbindung mithilfe des Nintendo 3DS Lokalen Spiels her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo 3DS-System Eines pro Spieler
Super Pokémon Rumble-Karte Eine pro Spieler

Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Systeme ausgeschaltet sind, und stecke die Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Systeme ein. Das HOME-Menü wird eingeblendet.
3. Berühre das *Super Pokémon Rumble*-Symbol und berühre danach STARTEN.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 15.

Spielanleitung

- 1 Der Ausrichter einer Partie im Zweispielmodus wählt die Option **TEILNEHMER WERBEN**, während der Spielgefährte durch Auswahl von **SPIELPARTIE SUCHEN** beitrifft. Bei erfolgreichem Verbindungsaufbau wird der Name des Ausrichters auf dem Bildschirm des Spielgefährten angezeigt. Sobald der Spielgefährte den Namen des Ausrichters ausgewählt hat, gelangen beide Teilnehmer zum Empfang für Partien im Zweispielmodus, wo dem Ausrichter nun die Aufgabe zukommt, über das Sprungkissen einen Bereich für die gemeinsame Spielpartie zu bestimmen.

Hinweis: Im Rahmen des Zweispielmodus sind lediglich solche Bereiche zugänglich, welche beide Spielteilnehmer bereits erfolgreich abgeschlossen haben. Die Bereiche von Team- sowie Frontalkämpfen und die Arenen des Battle Royales stehen nicht zur Auswahl.

- 2 Die Spielteilnehmer im Zweispielmodus teilen sich die verfügbaren Wunderschlüssel. Fallen die KP des Pokémon deines Spielgefährten auf 0, kannst du sie teilweise wieder auffrischen, indem du das gegenwärtig von dir gesteuerte Pokémon auf das des Spielgefährten zubewegst. Selbst wenn alle verfügbaren Wunderschlüssel aufgebraucht sind, wird die laufende Partie so lange fortgesetzt, bis keines der von den Spielteilnehmern gesteuerten Pokémon mehr über KP verfügt. K.O. gegangene Pokémon schließen sich dem Spieler als Gefährten an, der sie zuerst erreicht, bevor sie verschwinden. Nach erfolgreichem Abschluss eines Bereichs gelangen beide Spieler wieder zurück zum Empfang. Über die Einrichtung „Verbindung beenden“ wird der Zweispielmodus verlassen.

Geschenketausch

Nach erfolgreichem Spielabschluss können beide Spieler im Rahmen des Geschenketausches im Empfang des Zweispielmodus Pokémon tauschen. Bitte beachte, dass zum Tausch freigegebene Pokémon unwiederbringlich aus der eigenen Sammlung entfernt werden.

Blick in den Spielzeugladen

StreetPass

Diese Software unterstützt Besuche der Mii-Charaktere anderer Spieler via StreetPass in deinem Spielzeugladen. Zudem besitzt du die Möglichkeit, die Pokémon-Sammlung deines Besuchers zu einem Kampf herauszufordern. Alle teilnehmenden Spieler müssen StreetPass für diese Software aktivieren, um Daten über diese Funktion austauschen zu können.

Hinweis: Der Blick in den Spielzeugladen steht dir erst nach erfolgreichem Abschluss des ersten Battle Royales zur Verfügung.

StreetPass aktivieren

1. Vergewissere dich, dass das System ausgeschaltet ist, und stecke die Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das System ein. Das HOME-Menü wird eingeblendet.
3. Berühre das *Super Pokémon Rumble*-Symbol und berühre danach STARTEN.
4. Folge den Anweisungen auf den Seiten 16-17.


Einsatz des StreetPass

- 1 Wenn du die Einrichtung „Blick in den Spielzeugladen“ verwendest, erscheint das folgende Menü (siehe Abbildung). Hier kannst du über den zugehörigen Menüpunkt die StreetPass-Funktionen aktivieren.

Hinweis: Der andere Spieler muss die StreetPass-Funktion in seinem Nintendo 3DS-System ebenfalls freigeschaltet haben.

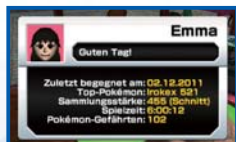


SPIELKARTEN	Wirf einen Blick in die Informationen zu deinen StreetPass-Kontakten und fordere die Pokémon aus ihrer jeweiligen Sammlung zu einem Kampf heraus.
STATTE DEM SPIELZEUGLADEN EINEN BESUCH AB	Vergewissere dich, ob neue Kunden deinen Spielzeugladen aufgesucht haben und wähle gegebenenfalls die Option KUNDEN WERBEN , um neue Kunden für deinen Spielzeugladen anzuwerben. Dieser Vorgang kostet dich 10 der mit deinem Nintendo 3DS-System gesparten Spielmünzen und ist nur möglich, wenn mindestens zwei Mii-Charaktere auf dem System vorhanden sind.
EINSTELLUNGEN	Hier kannst du unter anderem deine Sammlung überprüfen oder deinen Vorstellungstext mit dem Touchpen bearbeiten. Du hast ferner die Möglichkeit, die StreetPass-Funktion ein- beziehungsweise auszuschalten.
ZURÜCK IN DIE STADT	Verlasse den Spielzeugladen und begib dich zurück in die Stadt.

- 2** Bei erfolgreicher Nutzung des StreetPass-Modus können Kunden deinem Spielzeugladen einen Besuch abstatten und dort Einkäufe tätigen. Im Gegenzug für ihren Besuch erhältst du .



- 3** Nachdem Kunden erstmals deinen Spielzeugladen aufgesucht haben, kannst du dir Einzelheiten zu ihnen ansehen, indem du **SPIELKARTEN (NEU!)** aus dem Menü des Spielzeugladens wählst. Die Auswahl einer Spielerkarte mittels **A** gewährt dir einen Einblick in die Sammlung des Kartenbesitzers, gegen die du im Anschluss einen Kampf bestreiten kannst.



Hinweis: Die Höchstzahl an speicherbaren Spielerkarten beträgt 30. Triffst du zusätzliche Spieler, werden ältere Spielerkarten automatisch aus den Speicherdaten entfernt. Dieser Vorgang beginnt mit der ältesten Karte. Um das Entfernen bestimmter Spielerkarten zu vermeiden, kannst du diese sichern, indem du auf **R** drückst.

- 4** Gewinnst du einen Kampf gegen einen Kunden, kannst du dir dessen Pokémon ausleihen. Es wird als Helfer-Pokémon am Eingang zu einem Bereich erscheinen und dir bei deinem Abenteuer hilfreich zur Seite stehen. Bedenke jedoch, dass es wieder verschwindet, sobald der entsprechende Bereich gemeinsam gemeistert wurde.



StreetPass deaktivieren

- **In den Systemeinstellungen**

Möchtest du StreetPass deaktivieren, wähle DATENVERWALTUNG in den Systemeinstellungen aus und berühre danach „StreetPass-VERWALTUNG“.

Berühre das Symbol für diese Software und wähle dann „StreetPass DEAKTIVIEREN“ aus.

Hinweis: Die StreetPass-Funktion kann über die Altersbeschränkungen gesperrt werden. Weitere Informationen findest du in der Bedienungsanleitung.

- **Im Spiel**

Wähle unter EINSTELLUNGEN die Option „StreetPass-EINSTELLUNGEN“ aus dem Spielzeugladenmenü. Drückst du auf (A), erscheint „StreetPass-Funktionen von Super Pokémon Rumble deaktivieren?“. Die Auswahl von JA beendet den StreetPass-Modus.

⚠ Nutzungsverbot der drahtlosen Verbindung

- Verwende die drahtlose Verbindung NICHT an Orten, an denen die Nutzung verboten ist, wie beispielsweise in Krankenhäusern, an Bord von Flugzeugen etc.
- Befindet sich dein Nintendo 3DS-System in Gebrauch und die Verbindungsanzeige blinkt an einem Ort, an dem die Nutzung grundsätzlich verboten ist, betätige augenblicklich den WLAN-Schalter, um die drahtlose Verbindung zu deaktivieren.

Hinweise zum Aufbau einer drahtlosen Verbindung

Beachte bitte folgende Hinweise, um die besten Resultate zu erzielen:



- Halte zu Beginn der drahtlosen Verbindung einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen ein, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die maximale Distanz zwischen den Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen oder große Gegenstände, wie z. B. Möbel, beeinträchtigt wird.
- Stelle sicher, dass die drahtlose Verbindung aktiv ist. Sollte die Verbindungsanzeige nicht leuchten, betätige den WLAN-Schalter zum Aktivieren der drahtlosen Verbindung.
- Vermeide die Verwendung der drahtlosen Verbindung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.

Datensicherungsfunktion

Diese Software verfügt über eine Datensicherungsfunktion, die Daten aufzeichnet und Spielfortschritte speichert.

Schalte das Gerät nicht wiederholt aus und ein und entferne während des Speichervorgangs nicht die Karte. Führe keine falschen Steuerungsbefehle aus (z. B. Zurücksetzen des Systems) und achte darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.

Verwende kein externes Zubehör oder externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!

Sollte das Speichern aus anderen Gründen als den oben angeführten nicht möglich sein, lies bitte das separat beiliegende Informationsfaltblatt, in dem du Kontaktinformationen für weitere Hilfe findest.

WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN

BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR DAS SYSTEM VERWENDET WIRD! FALLS DIESES PRODUKT VON KINDERN VERWENDET WIRD, SOLLTE ZUERST EIN ERWACHSENER ODER ERZIEHUNGSBERECHTIGTER DIE BEDIENUNGSANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN UND SIE DEM KIND ERKLÄREN, ANDERNFALLS KANN ES ZU VERLETZUNGEN KOMMEN.

WARNUNG – VERWENDUNG DER 3D-FUNKTION

- Bei Kindern bis einschließlich 6 Jahren kann die Verwendung der 3D-Funktion zu einer Beeinträchtigung des Sehvermögens führen. Daher wird empfohlen, dass nur Kinder über 6 Jahre das System im 3D-Modus verwenden sollten. Falls Kinder bis einschließlich 6 Jahren das System verwenden, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte die Verwendung der 3D-Funktion in den Altersbeschränkungen sperren.
- Wenn Ihr linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen oder Sie hauptsächlich ein Auge zum Sehen verwenden, kann es vorkommen, dass Sie Schwierigkeiten haben, 3D-Bilder deutlich zu sehen, oder Ihre Augen ermüden. Nutzen Sie das System maßvoll und legen Sie alle 30 Minuten eine Pause von 10–15 Minuten ein. Falls eines der unten beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden.
- Betrachten Sie undeutliche 3D-Bilder nicht über einen längeren Zeitraum. Das längere Betrachten undeutlicher 3D-Bilder, beispielsweise von Doppelbildern, kann zu Augenermüdung, Augentrockenheit, Kopfschmerzen, verspannten Schultern, Übelkeit, Schwindel, Bewegungskrankheit (Kinetose), Erschöpfung und/oder Unbehagen führen.
- 3D-Bilder werden von jedem unterschiedlich wahrgenommen. Weitere Informationen darüber, wie Sie 3D-Bilder richtig betrachten, finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der Bedienungsanleitung. Falls eines der oben beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung und der Umgebung, in der Sie sich befinden, können Sie möglicherweise 3D-Bilder nicht richtig erkennen. Deaktivieren Sie in diesem Fall die 3D-Funktion.
- Bitte verwenden Sie die 3D-Funktion nicht, wenn Sie in einem Fahrzeug oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs sind. Permanente Erschütterungen können die 3D-Darstellung unscharf werden lassen, was zu Übelkeit und Augenermüdung führen kann.

Bitte beachten Sie die folgenden Punkte, um Ihr Wohlbefinden während der Verwendung des Produkts zu gewährleisten:

- Verwenden Sie dieses System nicht, wenn Sie sich müde oder unwohl fühlen. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung könnte dies zu Erschöpfung und Unbehagen führen.
- Wenn Sie eine Ermüdung der Augen, des Kopfes, der Schultern sowie anderer Stellen Ihres Körpers feststellen oder Beschwerden an oben genannten Körperstellen auftreten, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine Pause ein. Sollten die Symptome auch dann nicht abklingen, stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder gezeigt werden.
- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.

WARNUNG – EPILEPSIEHINWEIS

- Bei einigen Personen (ca. 1 Person von 4 000) können während des Betrachtens blinkender Lichter und Muster epileptische Anfälle oder Wahrnehmungsverlust auftreten. Solche Reaktionen können erfolgen, wenn diese Personen Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen, selbst wenn bei ihnen bisher niemals epileptische Anfälle aufgetreten sind.
- Jeder, der jemals Krampfanfälle, Wahrnehmungsverlust oder andere Symptome, die auf Epilepsie hindeuten, erlitten hat, sollte vor dem Spielen von Videospielen einen Arzt aufsuchen.

- Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten Kinder während des Spielens von Videospielen beaufsichtigen. Unterbrechen Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, wenn bei Ihnen oder Ihrem Kind folgende Symptome auftreten sollten: **Krämpfe, Wahrnehmungsverlust, unwillkürliche Bewegungen, Augen- oder Muskelzuckungen, verändertes Sehvermögen sowie Desorientierung.**

Beachten Sie beim Spielen stets die folgenden Hinweise, um die Wahrscheinlichkeit eines epileptischen Anfalls zu reduzieren:

- Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen.
- Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum.
- Achten Sie darauf, pro Stunde etwa 10–15 Minuten Pause zu machen (alle 30 Minuten bei Verwendung der 3D-Funktion).

WARNUNG – AUGENERMÜDUNG UND BEWEGUNGSKRANKHEIT (KINETOSE)

Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer die Augen schmerzen. Wenn die 3D-Funktion verwendet wird, tritt dieses Symptom möglicherweise schon früher auf. Manche Personen leiden auch an Bewegungskrankheit (Kinetose). Beachten Sie folgende Hinweise, um Augenermüdung, Schwindel oder Übelkeit zu vermeiden:

- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Sollten Ihre Augen ermüden oder schmerzen während Sie spielen, oder sollte Ihnen schwindlig oder übel sein, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine mehrstündige Pause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

WARNUNG – ÜBERANSTRENGUNG

Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer Muskeln bzw. Gelenke schmerzen oder Hautreizungen auftreten. Beachten Sie folgende Hinweise, um Probleme wie Sehenscheidenentzündungen, Karpaltunnelsyndrom und Hautreizungen zu vermeiden:

- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Der Nintendo 3DS-Touchpen sollte nicht zu fest gehalten oder mit zu viel Kraft auf den Bildschirm gedrückt werden, da dies zu Erschöpfung und Unbehagen führen kann.
- Sollten Ihre Hände, Handgelenke oder Arme ermüden oder schmerzen oder sollten bei Ihnen Symptome auftreten wie **Kribbeln, Taubheit, Brennen oder Steifheit**, legen Sie eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

WEITERE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN FINDEN SIE IN DER NINTENDO 3DS-BEDIENUNGSANLEITUNG.



The Pokémon Company

Nintendo[®]

PRINTED IN THE EU



2221440M