

1 Informazioni importanti

Informazioni di base

2 Comandi

3 Come iniziare

4 Salvare e chiudere il gioco

Come giocare

5 Zone e aree di esplorazione

6 Lotte speciali

Menu Cambio

7 Menu Cambio

8 Informazioni sui Pokémon

Attività in città

9 Strutture della città

10 Gioca in compagnia

11 Sbircia il negozio

Servizio informazioni

12 Come contattarci

Grazie per aver scelto Super Pokémon™ Rumble per Nintendo 3DS™.

Questo software può essere utilizzato esclusivamente con la versione europea/australiana della console Nintendo 3DS.

Prima di utilizzare questo software, leggi attentamente il presente manuale. Se il software viene usato da bambini piccoli, è necessario che un adulto legga e spieghi loro questo documento.

Consulta anche il manuale di istruzioni della console Nintendo 3DS per maggiori informazioni e consigli su come ottimizzare l'utilizzo del software.

- ◆ Se non indicato altrimenti, in questo manuale il termine "Nintendo 3DS" si riferisce sia alla console Nintendo 3DS che alla console Nintendo 3DS XL.

Informazioni per la salute e la sicurezza

IMPORTANTE

Prima di usare questo software, leggi attentamente le Informazioni per la salute e la sicurezza che si trovano nel menu HOME.

Per accedere alle suddette informazioni, tocca l'icona  nel

menu HOME e successivamente AVVIA. Leggi attentamente tutte le sezioni. Quando hai finito, premi HOME per tornare al menu HOME.

Leggi attentamente anche il manuale di istruzioni della console, in particolar modo la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza, prima di usare i software per Nintendo 3DS.

Per informazioni sulle precauzioni relative alla comunicazione wireless e al gioco online, consulta la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza del manuale di istruzioni della console.

Avvertenze sulla condivisione di contenuti

Quando condividi contenuti con altri utenti, non caricare, scambiare e/o inviare materiale illegale, offensivo o che potrebbe violare i diritti di altri. Non includere informazioni personali e assicurati sempre di aver ottenuto tutti i diritti e tutte le autorizzazioni necessarie da parte di terzi.

Selezione della lingua

La lingua del software dipende da quella impostata nella console. Questo software ti permette di scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo 3DS è già impostata su una di esse,

quella sarà la lingua del software. Se, invece, la console è impostata su un'altra lingua, la lingua del software sarà l'inglese. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua, consulta il manuale di istruzioni elettronico delle Impostazioni della console.

Classificazione per età

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua regione.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Germania):
www.usk.de

COB (Australia):
www.classification.gov.au

OFLC (Nuova Zelanda):
www.censorship.govt.nz

Avvertenze generali

Con il download o l'utilizzo di questo software (inclusi la documentazione o i contenuti digitali scaricati o utilizzati unitamente a questo software) e dopo aver effettuato l'eventuale pagamento, si acquisisce una licenza d'uso personale, non esclusiva e revocabile per l'uso del software con la propria console Nintendo 3DS. L'uso del software è

soggetto all'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy, che comprende il Codice di Condotta del Nintendo 3DS.

Sono proibite la riproduzione e/o la distribuzione non autorizzate. La console Nintendo 3DS e questo software non sono destinati all'uso con dispositivi non autorizzati o accessori non dati in licenza da Nintendo®. Tale uso potrebbe essere illegale, rende nulla la garanzia e rappresenta una violazione dell'Accordo per l'utilizzo. Inoltre, tale utilizzo potrebbe arrecare danni a te o ad altri, impedire il corretto funzionamento della console Nintendo 3DS e/o provocare danni alla console Nintendo 3DS e ai relativi servizi. Nintendo (così come i suoi licenziatari e distributori ufficiali) non è responsabile per nessun danno o perdita causati dall'uso di tali dispositivi o accessori non dati in licenza da Nintendo.

Questo software, il manuale o altro materiale scritto che accompagna il software sono protetti dalle leggi nazionali e internazionali sulla proprietà intellettuale. Possedere questo documento non fornisce alcuna licenza o alcun diritto di proprietà su di esso o su altri documenti.

Nintendo rispetta la proprietà intellettuale altrui e richiede ai provider di contenuti per software Nintendo 3DS di fare altrettanto. In accordo con quanto stabilito dal Digital Millennium Copyright Act negli Stati Uniti, dalla Direttiva relativa al commercio elettronico nell'Unione Europea e da altre leggi pertinenti, Nintendo ha adottato la politica di rimozione, nel caso se ne presenti la necessità e a sua sola discrezione, di qualsiasi software Nintendo 3DS che violi i diritti sulla proprietà intellettuale di chiunque. Se pensi che i tuoi diritti legati alla proprietà intellettuale siano stati violati, visita il sito Internet riportato di seguito per maggiori informazioni sulla nostra policy e per capire quali sono i tuoi diritti in merito: ippolicy.nintendo-europe.com

Gli utenti di Australia e Nuova Zelanda sono pregati di consultare il sito: support.nintendo.com

© 2011 Pokémon.

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

Developed by Ambrella.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

Powered by mobiclip

CTR-P-ACCP-EUR

In Super Pokémon Rumble userai principalmente i pulsanti per scegliere le opzioni dei menu e far muovere i Pokémon. Per alcune funzioni particolari dovrai usare lo stilo.

Comandi generici

Muovi



Seleziona le voci dei menu



Conferma



Esamina



Parla



Usa la mossa Ⓐ



Invia messaggi



Indietro



Usa la mossa Ⓑ



Apri il Menu Cambio



Apri il Menu Pausa

START

Apri il menu HOME



Comandi del Menu Cambio

Esamina i dati del Pokémon



Aggiungi ai Preferiti



Seleziona o Ordina

START



Tocca prima l'icona di Super Pokémon Rumble nel menu HOME e poi AVVIA per avviare il software. Verrà visualizzato lo Schermo del titolo.

Schermo del titolo

La prima volta che giochi, seleziona NUOVA PARTITA. Se invece hai dei dati salvati, seleziona CONTINUA. Quando il gioco ricomincia, ti ritroverai all'entrata di una città (pag. 9).



4

Salvare e chiudere il gioco

I tuoi progressi di gioco sono salvati in momenti particolari



automaticamente e i dati salvati sono memorizzati in un file unico. Non spegnere la console Nintendo 3DS quando sullo schermo compare la scritta “Salvataggio...”. Se vuoi smettere di giocare, premi **START** per aprire il Menu Pausa e scegli SALVA E TORNA AL TITOLO prima di spegnere la console.

- ◆ Quando ricominci a giocare, i dati salvati vengono caricati e ti ritrovi sempre all'entrata di una città, indipendentemente da dove eri al momento dell'ultimo salvataggio.

Cancellare i dati di gioco salvati

Se vuoi cancellare i dati di gioco salvati, tieni premuti **A**, **B**, **X** e **Y** contemporaneamente durante il caricamento iniziale del gioco.

- ◆ **I dati non possono essere recuperati una volta cancellati.**

- Non spegnere la console, non estrarre la scheda di gioco/la scheda SD e non riavviare la console durante il salvataggio. Non lasciare che sui terminali si accumuli sporco. Questi comportamenti potrebbero causare la perdita di dati.
- Non usare accessori o software per modificare i dati di salvataggio, poiché ciò potrebbe rendere impossibile il proseguimento del gioco o provocare la perdita di dati salvati. Qualsiasi modifica ai dati è permanente, pertanto fai attenzione.

Ogni area di esplorazione contiene diverse zone. Supera una a una le varie zone lottando contro i Pokémon che vi abitano. Cerca di fare amicizia con Pokémon forti in modo da avere i requisiti necessari per partecipare alla Battle Royale (pag. 6) e proseguire nella tua avventura. Nelle aree di esplorazione troverai anche delle città (pag. 9) che hanno un ruolo fondamentale nella storia.

Area di esplorazione



Cammina verso l'entrata di una zona o di una città per visitarla.

Zona



Esplora ogni zona attentamente e procedi lottando contro i Pokémon che incontri. Per superare una zona devi sconfiggere il boss che ti aspetta alla fine.

Trampolanci

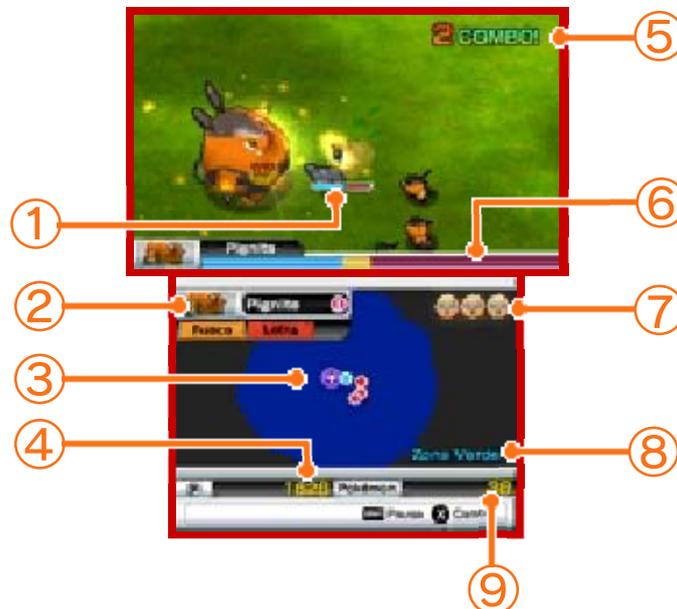
Salta sui Trampolanci come quello qui accanto per raggiungere un luogo differente da quello in cui ti trovi. Ricorda che l'uso di un Trampolancio rappresenta un viaggio di sola andata.



- ◆ Esistono tipi di Trampolancio diversi per forma e per colore.

Gli schermi di gioco

Le informazioni visualizzate sugli schermi dipendono dal punto del gioco in cui ti trovi.



① Barra PS

La barra celeste mostra quanti PS (Punti Salute) rimangono al tuo Pokémon. Diminuisce man mano che il tuo Pokémon subisce dei danni e, quando si esaurisce del tutto, il

Pokémon va KO.

② Informazioni sui nemici

Nome e tipo del Pokémon contro cui stai lottando.

③ Mappa

La mappa mostra cosa succede intorno a te. Il tipo di icone visualizzate cambia a seconda di dove ti trovi.

-  Il tuo Pokémon
-  I nemici
-  I boss
-  I Pokémon al tappeto
-  I Trampolanci
-  Le uscite
-  I tunnel
-  Le strutture
-  Le zone superate
-  Le zone non superate
-  Le città e le Fontane della Luce

④ posseduti (pag. 9)

⑤ Combo

⑥ Barra PS dei boss

Questa barra viene visualizzata quando lotti contro un boss.

⑦ Chiavette

Quando il tuo Pokémon viene sconfitto, una delle tue chiavette scompare. Se rimani senza chiavette, hai perso!

⑧ Nome del luogo

⑨ Numero di Pokémon amici

Le mosse e i tipi

Premi **A** per usare la mossa assegnata a **A**, e premi **B** per usare la mossa assegnata a **B**.



Alcuni Pokémon

conoscono solo una mossa. Ogni mossa ha un tipo e il danno che può infliggere dipende dalla sua efficacia contro il tipo del Pokémon avversario.

Fare amicizia con i Pokémon

Quando un Pokémon che hai sconfitto va al tappeto, avvicinati e toccalo per fare amicizia.



Cambiare Pokémon

Quando premi **X**, si apre il Menu Cambio (pag. 7) dove puoi sostituire il Pokémon con il quale stai giocando con uno fra quelli con cui hai fatto amicizia.

Le chiavette

Quando il Pokémon con cui stai giocando perde tutti i PS, va KO e tu perdi una chiavetta come questa: . Scegli allora un altro Pokémon dal Menu Cambio. Se rimani senza chiavette o senza Pokémon, hai perso. In casi del genere, ripartirai

dalla città.

Combo

Il valore della combo indica il numero di Pokémon sconfitti consecutivamente. Se il numero aumenta, sarà un po' più facile mandare i Pokémon al tappeto e fare così amicizia con loro. La combo si interrompe se per un po' non sconfiggi altri Pokémon.

Le lotte seguenti hanno delle regole particolari e non potrai fare amicizia con i Pokémon che sconfiggi.

Battle Royale

Per vincere una Battle Royale devi sconfiggere tutti i Pokémon in campo entro il tempo limite. Quando sconfiggi un Pokémon, vedrai comparire l'icona 🕒. Raccogli tutti gli orologi per aumentare il tempo a tua disposizione.



- ◆ Nelle Battle Royale puoi effettuare sostituzioni solo quando il Pokémon con cui stai lottando va KO.

Lotta a squadre

Seleziona altri due Pokémon e affronta la sfida con una vera e propria squadra, ma ricorda che non potrai effettuare cambi durante la lotta. Inoltre, a un certo punto della storia, sarai in grado di ottenere l'Adrenalina 🌟 che rilasciano i Pokémon sconfitti. Quando hai abbastanza Adrenalina, premi ⊗ per attivare la potentissima Modalità Iper Adrenalina per un certo lasso di tempo.



Lotta d'assalto

Invia un intero battaglione di Pokémon contro le legioni di Pokémon avversari. Premi (A)



il più velocemente possibile e fai ruotare (C) per concentrare tutto il Potenziale d'assalto del tuo gruppo. Se il tuo gruppo è più forte, vincerai e potrai avanzare. Se invece il tuo gruppo è più debole, perderai la Lotta d'assalto e dovrai reclutare più Pokémon per aumentare la tua probabilità di vittoria.



Premi ⊗ per aprire il Menu Cambio. Qui potrai sostituire il Pokémon con cui stai giocando e vedere i dati di quelli con cui hai fatto amicizia.

- ◆ Quando apri il Menu Cambio, il gioco entrerà in pausa.

Schermo del Menu Cambio

I Pokémon con cui hai fatto amicizia saranno visualizzati in una lista. La “Forza” indica i Punti Forza



complessivi di ogni Pokémon. Puoi cambiare Pokémon selezionandone uno diverso dalla lista e premendo Ⓐ.

- ◆ Se il Pokémon con cui stai lottando subisce un attacco mentre lo stai sostituendo, il cambio non verrà effettuato.

Le opzioni Seleziona e Ordina

Premi **START** nel Menu Cambio per selezionare un gruppo specifico di Pokémon dalla lista o per cambiare l'ordine in cui sono visualizzati in base a nome, tipo o altro ancora.

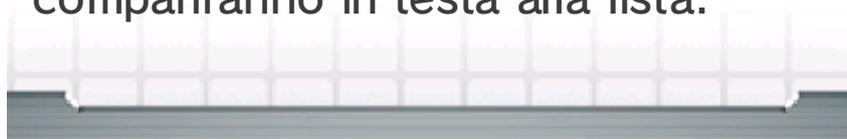
Preferiti

Puoi registrare un determinato Pokémon fra i tuoi "Preferiti"



	Pikachu	78
	Snivy	68
	Patrat	68
	Victini	51

premendo  nel Menu Cambio. I Pokémon che scegli come "Preferiti" avranno il simbolo  e compariranno in testa alla lista.



Premi \odot nel Menu Cambio per visualizzare informazioni dettagliate sul Pokémon selezionato.



① Forza

② Tipo

③ PS attuali/massimi

④ Informazioni sulle mosse

Qui potrai vedere il nome e il tipo delle mosse assegnate a \textcircled{A} e \textcircled{B} . Più ☆ avranno, più saranno potenti. Le mosse con effetti aggiuntivi sono indicate con ►.

◆ Quando il tipo della mossa coincide con quello del Pokémon appariranno, invece, delle ★ e l'attacco sarà ancora più potente del solito.

⑤ Effetti degli Alias

⑥ Giocatore che per primo ha fatto amicizia con il Pokémon

Il nome registrato al Centro di creazione Mii™ compare come nome

del giocatore che per primo ha fatto amicizia con un Pokémon.

- ◆ Se non hai ancora creato il tuo Mii personale, verrà visualizzato il nome utente impostato nella tua console Nintendo 3DS.

⑦ Attacco/Difesa

Attacco indica la potenza degli attacchi, mentre Difesa indica la capacità di difendersi dagli attacchi nemici. Più ○ ci sono, più Attacco e Difesa del Pokémon saranno elevati.

⑧ Effetti delle mosse

Qui saranno indicati eventuali effetti aggiuntivi delle mosse.

Alias

Alcuni Pokémon hanno un Alias, vale a dire un attributo che li caratterizza. Ci



sono molti tipi di Alias e ciascuno conferisce al Pokémon dei poteri particolari, come ad esempio quello di muoversi più rapidamente o influenzare l'effetto di una determinata mossa.

- ◆ I nomi dei Pokémon che hanno un Alias sono visualizzati con un colore diverso.



Le città sono i punti base della tua avventura. Da lì potrai usare i Trampolanci e i tunnel per raggiungere altre località. Le città hanno anche delle strutture particolari che saranno molto utili durante il tuo viaggio.

- ◆ Alcune strutture sono disponibili anche fuori dalle città.
- ◆ Man mano che procedi nella tua avventura, saranno disponibili più strutture.

Fontana della Luce

Fa recuperare PS a tutti i tuoi Pokémon, compresi quelli KO.



Pescamosse

Puoi usare i tuoi  per far ottenere al Pokémon con cui stai giocando una mossa estratta a caso. Se il Pokémon conosce già due mosse, dovrà dimenticarne una prima di apprendere la nuova.



Informazioni sui

Quando sconfiggi i nemici, o diventi campione della Battle Royale, vedrai comparire dei . Per raccoglierti basterà toccarli. Puoi spendere i tuoi  al Pescamosse, al Dispensamosse o in altri modi.



Dispensamosse

Puoi usare i tuoi  per ottenere una mossa specifica per il Pokémon con cui stai giocando, a patto che sia in grado di impararla. Ogni Dispensamosse offre una mossa unica.



Invertimosse

Puoi usare i tuoi  per invertire le mosse assegnate a (A) e (B).



Collezione

Puoi visualizzare le informazioni su tutti i Pokémon che hai incontrato. L'immagine di quelli con cui hai fatto amicizia è più vivida e le forme diverse sono registrate separatamente.



Informazioni

Usa questa struttura quando vuoi controllare quanto tempo hai giocato, quanti Pokémon hai sconfitto e molte altre informazioni. Scorri le pagine verso sinistra o verso destra con  o .



Lasciamici

Da qui puoi rilasciare i tuoi Pokémon. Premi  per effettuare la selezione dalla lista e, quando hai finito, premi . A questo punto sarà visualizzato un messaggio di conferma: scegli SÌ per rilasciare i Pokémon. A volte i Pokémon rilasciati ti regalano dei  o ti presentano un altro Pokémon.



Insegnamosse

Usa questa struttura se vuoi che altri tuoi Pokémon amici insegnino una mossa al Pokémon con cui stai giocando. Seleziona una mossa e poi uno o più Pokémon, a seconda dei casi, e quando hai finito premi . A questo punto sarà visualizzato un messaggio di conferma. Dopo aver insegnato la mossa, i Pokémon spariranno.



I tunnel

Avvicinati a Drilbur se lo vedi dormire in giro per le aree di esplorazione.



Drilbur scaverà per te un tunnel che ti collegherà direttamente alla città.

Password

Parla a Munna a East Town e ti chiederà una password. Per inserirla, usa lo



stilo e tocca i numeri sulla tastiera. Ogni volta che inserisci una password corretta, un nuovo Pokémon comparirà da qualche parte.

- ◆ Le password non saranno rese note all'interno del gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Internet ufficiale di Super Pokémon Rumble (www.pokemon.com/superrumble/). Questo servizio potrebbe terminare senza preavviso.

Modalità wireless

Questo software ti permette di visitare le varie zone del gioco assieme a un altro giocatore tramite la modalità wireless Nintendo 3DS. Così facendo, potrai fare amicizia con più Pokémon del solito. Possono partecipare fino a due giocatori. Ogni giocatore deve possedere una copia del software.



- ◆ Potrai accedere a Gioca in compagnia dopo aver vinto la prima Battle Royale.
- ◆ Durante la modalità Gioca in compagnia, il gioco non entrerà in pausa quando apri il Menu Cambio.

Materiale necessario:

- Una console Nintendo 3DS per ogni giocatore
- Una copia del software per ogni giocatore

Istruzioni per il collegamento

- ① Il primo giocatore seleziona FAI UNA RICHIESTA e il secondo giocatore RISPONDI A UNA RICHIESTA. Quando entrambi sono connessi, sullo schermo del secondo giocatore comparirà il nome del primo. Il secondo giocatore allora ne selezionerà il

nome ed entrambi raggiungeranno l'entrata di Gioca in compagnia. A questo punto il primo giocatore userà il Trampolancio per selezionare una zona.

- ◆ Potrete visitare solo zone che entrambi avete già superato. Battle Royale, Lotta a squadre e Lotta d'assalto non sono disponibili.
- ② I due giocatori condivideranno le loro chiavette. Se il Pokémon dell'altro giocatore dovesse rimanere senza PS, il tuo Pokémon può farglieli recuperare andandogli vicino. Una volta terminate le chiavette, il gioco continuerà finché almeno uno dei due Pokémon in gioco avrà PS. A fare amicizia con un Pokémon al tappeto sarà chi lo toccherà per primo. Dopo aver superato la zona, vi ritroverete all'entrata. Per chiudere Gioca in compagnia, usa la struttura Fine connessione.

Scambio di regali

Se entrambi avete già completato il gioco, potrete scambiarvi Pokémon usando la struttura Pokémon in regalo, all'entrata di Gioca in compagnia. I Pokémon che dai in regalo non saranno più nella tua Collezione.



StreetPass™ 

Questo software ti permette di ricevere visite dei Mii di altri giocatori nel tuo Negozio di Giocattoli, tramite StreetPass, e di lottare contro la Collezione dei tuoi clienti. Per poter comunicare usando questa applicazione, tutti gli utenti devono attivare StreetPass per questo software. Il tuo nome del giocatore, nome del Mii e messaggio di saluto saranno visibili agli altri utenti.



- ◆ È possibile limitare l'uso di StreetPass attraverso il filtro famiglia. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console.
- ◆ La struttura Sbircia il negozio diventerà disponibile dopo che avrai vinto la prima Battle Royale.

Attivare StreetPass**Procedura di attivazione**

- ① Quando usi la struttura Sbircia il negozio, si aprirà il menu illustrato qui a fianco. Puoi attivare StreetPass dal menu Impostazioni.



StreetPass

Visualizza le informazioni su altri giocatori incontrati tramite StreetPass e lotta contro la loro Collezione.

Dentro il negozio

Controlla se ci sono clienti nel tuo Negozio di Giocattoli. Per invitarne uno nuovo, seleziona  CHIAMA UN CLIENTE. Ricorda che per invitare un cliente dovrai avere dieci monete di gioco e almeno due Mii nella tua console Nintendo 3DS.

Impostazioni

Qui puoi visualizzare la tua Collezione, modificare il saluto utilizzando lo stilo e attivare o disattivare StreetPass.

Torna in città

Con questa opzione puoi uscire dal Negozio di Giocattoli e tornare in città.

- ② Quando verrà stabilito il collegamento con StreetPass, i clienti potranno visitare il tuo Negozio di Giocattoli e fare acquisti. Ogni volta ti lasceranno dei 🍀!



- ③ Dopo che un cliente ha visitato il tuo Negozio di Giocattoli, potrai visualizzare delle informazioni sul suo conto selezionando StreetPass nel menu del Negozio di Giocattoli. Scegli una scheda premendo (A) per vedere i Pokémon di un altro giocatore e, se vuoi, lotta contro la sua Collezione!



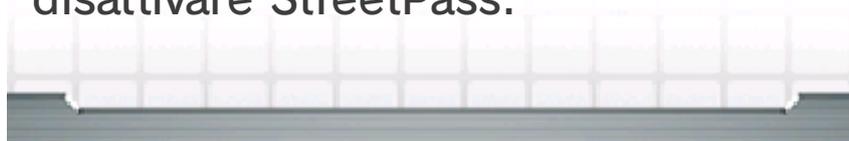
- ◆ Puoi avere massimo 30 schede. Se superi questo limite, le schede più vecchie saranno cancellate. Puoi però salvare le schede importanti premendo (R).

- ④ Quando vinci una lotta contro un cliente, potrai prendere in prestito il suo Pokémon. Lo troverai all'entrata di una zona e proseguirà al tuo fianco in qualità di Pokémon aiutante. Andrà via appena avrai superato la zona.



Disattivare StreetPass

Seleziona IMPOSTAZIONI e poi IMPOSTAZIONI StreetPass nel menu del Negozio di Giocattoli. Quando premi , verrà visualizzato il messaggio: “Vuoi interrompere StreetPass per Super Pokémon Rumble”? Seleziona SÌ per disattivare StreetPass.



Per informazioni sui prodotti,
consulta il sito Nintendo all'indirizzo:
www.nintendo.com

Per supporto tecnico e risoluzione
dei problemi, consulta il manuale di
istruzioni della console
Nintendo 3DS o il sito:
support.nintendo.com