

AGB-B24P-NESP

GAME BOY ADVANCE™

POKÉMON™

Mundo misterioso™

EQUIPO DE RESCATE ROJO



MANUAL DE INSTRUCCIONES

Ilustración por Ken Sugimori

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Gracias por adquirir POKÉMON™ MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE ROJO para tu consola Game Boy Advance™ de Nintendo®.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.



Índice

La historia	4	La aventura	23
Los personajes	5	Los territorios	25
Los controles	8	Los objetos	27
Comenzar a jugar	10	La ciudad	30
Salir del juego	12	Introducción al mundo de los Pokémon	35
Dinámica del juego	14	Cómo usar el cable Game Link de Game Boy Advance	36
La pantalla de juego básica	16		

La historia

Este juego se desarrolla en un mundo donde no hay humanos, solo Pokémon... salvo tú, que de repente has aparecido en este mundo transformado en uno de ellos. Y eso no es todo, tus habilidades y sentimientos son también como los de un Pokémon... ¿Por qué te has transformado en un Pokémon? ¡Ese es el gran misterio de esta aventura!



Los personajes

En POKÉMON™ MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE ROJO aparecen muchos Pokémon que ya te resultarán conocidos. Aquí te presentamos a los principales Pokémon de este juego.



El Pokémon protagonista (tú)

El Pokémon que encarnarás se decide en función de tus respuestas al test de personalidad que harás al comienzo del juego. ¿En qué Pokémon te convertirás?



El Pokémon acompañante

El Pokémon que te acompañará en tus aventuras será uno de los diez siguientes. ¡Da igual el que elijas, te ayudará de buen grado en tu aventura!



Pokémon Semilla

Bulbasaur
TIPO: PLANTA, VENENO



Pokémon Lagartija

Charmander
TIPO: FUEGO





Pokémon Tortuguita

Squirtle
TIPO: AGUA



Pokémon Geco Bosque

Treecko
TIPO: PLANTA



Pokémon Fauces

Totodile
TIPO: AGUA



Pokémon Hoja

Chikorita
TIPO: PLANTA



Pokémon Ratón

Pikachu
TIPO: ELÉCTRICO



Pokémon Ratónfuego

Cyndaquil
TIPO: FUEGO



Pokémon Pez Lodo

Mudkip
TIPO: AGUA



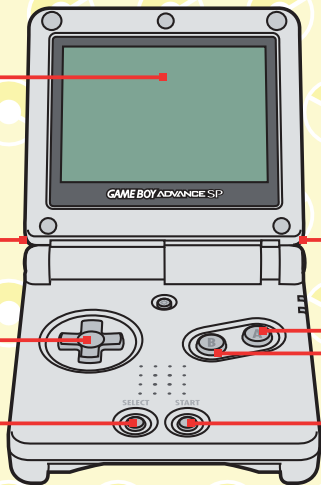
Pokémon Polluelo

Torchic
TIPO: FUEGO

Los controles

En esta sección se describen las funciones de los botones de la consola para que aprendas cómo controlar al Pokémon protagonista.

Pantalla de cristal líquido (LCD) a color



Botón L

Botón R

+ Panel de Control

Botón A

Botón B

SELECT

START

Asegúrate de aprender bien los controles.

	En la ciudad o las Zonas de Recreo	En misiones
Botón A	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Usar ataque convencional • Hablar con el Pokémon que tengas en frente
Botón B	<ul style="list-style-type: none"> • Cancelar • Para correr, mantén pulsado el Botón B mientras usas el + Panel de Control • Abrir el menú 	<ul style="list-style-type: none"> • Abrir el menú • Para correr, mantén pulsado el Botón B mientras usas el + Panel de Control
START	<ul style="list-style-type: none"> • No se usa 	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir adónde mirar
SELECT	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar objetos en la ventana de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar el mapa • Ordenar objetos en la ventana de objetos • Asignar movimientos
Botón R	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar varios objetos de la consigna 	<ul style="list-style-type: none"> • Para moverte en diagonal, mantén pulsado el Botón R mientras usas el + Panel de Control
Botón L	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar varios objetos de la consigna 	<ul style="list-style-type: none"> • Este botón no se usa en solitario
+ Panel de Control	<ul style="list-style-type: none"> • Mover el cursor • Mover a los personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Mover el cursor • Mover a los personajes

Botones L + A	Usar movimientos asignados	Botones L + R	Arrojar objetos asignados, p. ej. una roca
Botones L + B	Ver la ventana de mensajes	Botones A + B	Pasar tu turno sin moverte

Comenzar a jugar

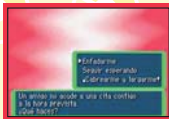
Inserta el cartucho de **POKÉMON™ MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE ROJO** en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela. Selecciona el idioma que quieras y confirma con el Botón A. Cuando aparezca la **pantalla del título**, pulsa **START**. Por favor, no olvides que, una vez que hayas comenzado el juego en un idioma, no podrás cambiarlo. Si quieres jugar en otro idioma, deberás borrar los datos guardados y volver a comenzar el juego.



Jugar por primera vez

El cuestionario

Al inicio del juego, se te harán una serie de preguntas. Responde con sinceridad, tras pensarlo con detenimiento. Lo que respondas determinará el Pokémon que encarnarás en tu aventura.



Dar nombre a los Pokémon

Tras responder el cuestionario, se te pedirá que elijas un nombre para tu Pokémon acompañante. Tecldea el nombre que te parezca más apropiado y elige **FIN**. Cuando empieces el juego, se te pedirá que tecldees tu nombre. Elige tu nombre de la misma manera que hiciste con tu acompañante.



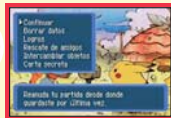
Teclear el nombre

+ Panel de Control	Mover el cursor	Botón R	Mover el cursor a la derecha
Botón A	Seleccionar una letra	START	Mover el cursor hasta FIN
Botón B	Borrar una letra	SELECT	No se usa
Botón L	Mover el cursor a la izquierda	SBR / INS	Sobrescribir o insertar una letra



Continuar el juego

Cuando juegues después de haber guardado, se mostrará el **menú principal** (imagen de la derecha). Elige una opción con el Botón A.



CONTINUAR

Podrás reanudar la partida desde donde guardaste por última vez. También podrás comprobar el tiempo de juego y el número de misiones que has completado, entre otras cosas.

BORRAR DATOS

Se borrarán los datos de la partida guardada. No obstante, tus **LOGROS** no se borrarán. Sin embargo, se borrará el resto de los datos y deberás empezar de nuevo desde el principio.

LOGROS

Puedes consultar los logros de tu equipo. También podrás consultar los movimientos que has aprendido y el número de Pokémon que se han unido a tu equipo, entre otras cosas.

RESCATE DE AMIGOS, INTERCAMBIAR OBJETOS y CARTA SECRETA

Usando el cable Game Link™ de Game Boy Advance o por medio de contraseñas, podrás colaborar con tus amigos (ver página 36). Estas funciones te permitirán vivir más aventuras.

Salir del juego

Incluso si estás en medio de una misión, puedes interrumpir tu partida. ¡Guarda tu aventura cuando quieras y avanza a tu ritmo!



Cómo guardar

Podrás guardar la partida en la cama de tu base de rescate. Ve a la cama y, cuando se te pregunte si quieres guardar, elige SÍ. Podrás reanudar la partida desde ese punto la próxima vez que juegues.



Guardar durante las misiones

Abre el menú, selecciona OTROS, y luego INTERRUMPIR O ABANDONAR. Si eliges INTERRUMPIR, podrás dejar de jugar momentáneamente incluso si te encuentras en medio de una misión. Sin embargo, cuando reanudes una partida interrumpida, los datos de interrupción se perderán. Si eliges ABANDONAR, volverás a tu base de la misma manera que si hubieses fracasado en tu misión.



Qué pasa si fracasas en una misión

Si te quedas sin PS durante una misión, no podrás continuar y volverás a tu base. Habrás fracasado y perderás el dinero que lleves encima, así como varios de tus objetos. Sin embargo, no perderás Puntos de Experiencia. Cuando avances en tu aventura, tendrás la posibilidad de pedir ayuda a amigos para que vayan a rescatarte. Si se te pregunta si quieres poder pedir auxilio, selecciona SÍ. Entonces estarás ESPERANDO AYUDA (ver página 36).



Si te derrotan, ¡inténtalo de nuevo! ¡Nunca te rindas!

¡CUIDADO! Solo puede haber un archivo de guardado de la aventura.

Dinámica del juego

Casi sin darte cuenta, formarás un equipo de rescate con tu acompañante y te embarcarás en misiones de inmediato.

¡Consigue el kit de rescate para principiantes!

Cuando crees tu equipo de rescate, no tardarás en recibir un kit de rescate para principiantes en tu buzón. Dentro encontrarás una Placa de Rescatador, un Maletín en el que podrás guardar los objetos que encuentres en tus misiones y un ejemplar de la Gaceta Pokémon.



Mira tu buzón

En el buzón situado frente a tu base recibirás nuevos ejemplares de la Gaceta Pokémon, así como peticiones de rescate. Comprueba tu correo con frecuencia.



¡Prepárate!

Cuando hayas hecho tus preparativos, podrás partir a la aventura. Antes de emprender una misión, puedes ir a la Plaza Pokémon para comprar o vender objetos, almacenar o retirar objetos de la consigna, y entrenar con tu equipo en el Dojo Makuhita.

- Aventuras (ver página 23)
- Plaza Pokémon (ver página 30)
- Zonas de Recreo (ver página 35)

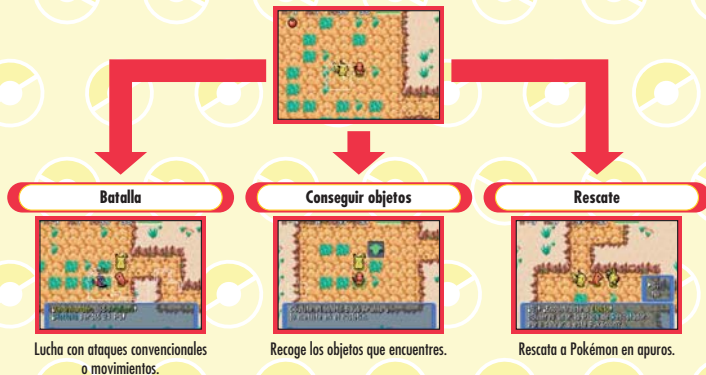
Partir a una misión

Sigue hacia abajo la calle que sale de tu base y selecciona el territorio al que quieras ir. Para cumplir las misiones que se te han encomendado, dirígete a territorios marcados con el icono de un sobre abierto. Al lado de los territorios cuyas misiones desencadenan un evento clave de la historia aparecerá el icono.



Explorar territorios

Cuando llegues a un territorio, deberás explorarlo y vencer a los Pokémon que te salgan al paso para cumplir tu misión. No olvides recoger los objetos que encuentres.

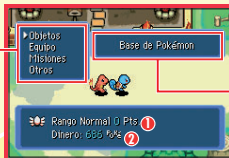


La pantalla de juego básica

A continuación se explica la **pantalla de juego básica** que aparece cuando estás en la ciudad o en Zonas de Recreo, o bien cuando estás en una misión.

En la ciudad o en Zonas de Recreo

Opciones



Tu situación actual

1 RANGO

Indica el rango de tu equipo. Tu rango al empezar será NORMAL. A medida que cumplas misiones, subirás tu rango. ¡Intenta llegar al RANGO ORO!

2 DINERO

La cantidad de dinero que tienes. En este mundo, la moneda de uso es el POKÉ. Con los POKÉ que ahorres, podrás comprar objetos y Zonas de Recreo.



Descripción de las opciones

OBJETOS

Te permite eliminar los objetos que no necesites. También puedes consultar sus efectos.

ELIMINAR

Deshacerse de los objetos de tu Maletín que no necesites.

INFO.

Consultar el efecto del objeto.

EQUIPO

Te permite dirigir a los miembros de tu equipo.

DAR OBJETO

Cederle un objeto a un miembro del equipo.

QUITAR OBJETO

Tomar un objeto de un miembro del equipo.

RESUMEN

Consultar CARACTERÍSTICAS, TIPO Y HABIL. e INFORMACIÓN del Pokémon.

MOVIMIENTOS

Consultar los movimientos del Pokémon.

VER CI

Consultar el coeficiente intelectual del Pokémon.

MISIONES

Es un listado de las misiones de rescate que has cogido. Elige ACEPTAR cuando estés en condiciones de afrontar la misión. Te llegarán misiones de rescate a través de tu buzón o podrás recogerlas directamente del tablón de anuncios de Mensajeros Pelipper.

OTROS

Te permite cambiar el color de fondo de los menús y consultar la ayuda.

OPCIONES

Podrás cambiar el color de fondo de los menús.

AYUDA

Podrás obtener información que te será de ayuda en tus aventuras.



En misiones



Tu nivel

Nivel del territorio en el que te encuentras

PS actuales/PS máximos/Barra de PS

Opciones



Territorio en el que te encuentras

1 PS

PS del miembro del equipo. Si bajan a 0, el Pokémon se debilitará. Los PS máximos aumentarán a medida que el Pokémon suba de nivel o al usar objetos especiales.

2 TRIPA

Cuidado, si se te vacía la Tripa, te debilitarás. Llena la Tripa con objetos comestibles, como Manzanas.

3 DINERO

El dinero que llevas encima. En tus misiones podrás recoger el dinero que encuentres. Además, también podrás recibir dinero como recompensa.

4 TIEMPO

Las condiciones meteorológicas influyen sobre el rendimiento de ciertos Pokémon y movimientos.

5 JUEGO

Indica el tiempo de juego transcurrido.



Descripción de las opciones

MOVIM.

Muestra los movimientos disponibles. Podrás usar los movimientos un número limitado de veces. Si se agotan los PP de un movimiento, podrás recuperarlos con un Elixir Máx.

USAR

Usar el movimiento seleccionado.

ASIGNAR

Si asignas un movimiento, podrás usarlo fácilmente pulsando los Botones L y A simultáneamente.

DESASIG.

Desasignar los movimientos asignados.

CAMBIAR

Cambiar los movimientos que se usarán.

ENLAZAR

Enlazar movimientos.

DESENLZ.

Desenlazar movimientos enlazados.

INFO.

Comprobar el efecto del movimiento.

OBJETOS

Podrás comprobar los objetos de tu Maletín. Cuando selecciones un objeto, aparecerán las siguientes opciones. Puedes guardar un máximo de 20 objetos en el Maletín.

USAR

Utilizar el objeto. Aparecerán otras opciones adaptadas a la situación o al tipo de objeto (COMER, BEBER, LANZAR, CAMBIAR).

DAR

Cederle el objeto a un miembro del equipo.

SOLTAR

Dejar el objeto.

LANZAR

Arrojar el objeto.

ASIGNAR

Si asignas un objeto, podrás usarlo fácilmente pulsando los Botones L y R simultáneamente.

DESASIG.

Desasignar un objeto asignado.

INFO.

Comprobar el efecto del objeto.

EQUIPO

Aquí podrás consultar varios datos sobre los Pokémon de tu equipo. Decide qué estrategia adoptas en tu aventura en función de los datos del RESUMEN y su CI.

RESUMEN

• CARACTERÍSTICAS

Podrás consultar el Nivel o los Puntos de Exp. del Pokémon.



• ESTADO

Podrás consultar los cambios de estado, como por ejemplo Envenenado.



• TIPO Y HABIL.

Podrás consultar el Tipo o las Habilidades Especiales del Pokémon.



• INFORMACIÓN

Podrás consultar información básica del Pokémon, como la Zona de Recreo en la que vive.



MOVIM.

Muestra los movimientos disponibles. La información suministrada aquí es la misma que la descrita en la página 19.

HABLAR

Hablar con un Pokémon de tu equipo. Dependiendo de la situación, te darán respuestas diferentes.



VER CI

Podrás ver un listado las habilidades CI obtenidas. Si eliges CAMBIAR, aparecerá el icono ★ al lado de las habilidades que quieres que el Pokémon use. También puedes incrementar el CI del Pokémon con Gomis (ver página 28).



TÁCTICAS

Podrás elegir la táctica seguida por cada Pokémon. Debido a que irás a las misiones en equipo, la elección de la táctica de cada miembro es fundamental. A medida que sube el nivel del líder del equipo, dispondrás de una mayor selección de tácticas para seguir.



OTROS

Podrás interrumpir la partida o cambiar las opciones de juego.

OPCIONES

• EN TERRITORIOS

Cambia las opciones de juego a tu gusto para que te resulte más fácil.

VELOCIDAD

Decide a qué velocidad caminas.

AMIGOS LEJOS

Elige VER si quieres ver luchar a los miembros de tu equipo cuando estén lejos de ti.

GIRO AUTO.

Elige SÍ para girarte de manera automática y encarar al Pokémon atacante.

CUADRÍCULA

Elige VER para que, cuando gires, se muestren las baldosas que te rodean.

MAPA

Elige cómo quieres que se muestre el mapa.

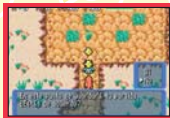


- **OTRAS**
Cambia el color de fondo de los menús.



INTERRUMPIR O ABANDONAR (ver páginas 12–13)

- **INTERRUMPIR**
Dejar momentáneamente la misión y salir del juego.



VENTANA DE MENSAJES

Ver los mensajes mostrados recientemente.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Ver los objetivos de las misiones correspondientes al territorio en el que estás.

BÚSQUEDA DE RECLUTAS

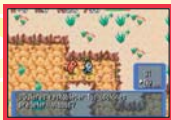
Comprobar los Pokémon que puedes reclutar, así como los que ya se han unido a tu equipo en el nivel del territorio en que te encuentras.

AYUDA

Ver información valiosa sobre el juego, como consejos sobre objetos, los controles, etc.



- **PREDETERMINADAS**
Restablece las opciones predeterminadas del juego.



- **ABANDONAR**
Abortar la misión y volver a la base.



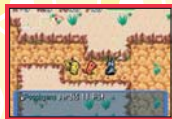
La aventura

Durante las misiones, te encontrarás con muchos Pokémon hostiles que te atacarán. Ayuda a todos los Pokémon en apuros que puedas aprendiendo a dominar las diferentes técnicas de lucha.



Batallas por turnos

Las batallas se rigen por un sistema de turnos. Después de que tu Pokémon realice una acción, será el turno de los demás Pokémon. Una vez que hayas atacado, los demás Pokémon atacarán. Cuando todos hayan hecho algo, habrá pasado un "turno". Si no realizas ninguna acción, los demás Pokémon no harán nada. Tómate tu tiempo y piensa con cuidado las acciones que realices en las batallas.



Aprovecha tus movimientos en la batalla

Lugarás más Puntos de Experiencia si derrotas a enemigos usando movimientos en lugar de ataques convencionales. Si asignas un movimiento, podrás usarlo fácilmente pulsando los Botones L y A simultáneamente.



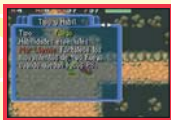
SUELO

Comprueba lo que hay a tus pies. Si encuentras un objeto, puedes recogerlo o comértelo. También lo puedes cambiar por otro que tengas en tu poder o lanzárselo a un enemigo.



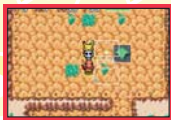
Atención a los tipos

Hay diferentes tipos de Pokémon y de movimientos. Ciertas combinaciones son beneficiosas, mientras que otras resultan poco ventajosas. Por ejemplo, el tipo Agua tiene ventaja frente al tipo Fuego. Presta atención a los tipos para usar los movimientos adecuados contra los enemigos a los que te enfrentas.



Los cambios de estado

Si te afecta un cambio de estado (como Parálisis, Envenenado o Quemado) causado por el ataque de un enemigo, trata de recuperarte usando semillas o bayas. También te recuperarás si pasas al siguiente nivel del territorio.



Usa los objetos

Las Gravelerrocas son muy útiles en las batallas. Si se las lanzas a enemigos que están lejos, les causarás un daño considerable antes de que lleguen a ti. Hay muchos objetos arrojados. Si asignas un objeto arrojado, podrás usarlo fácilmente pulsando los Botones L y R simultáneamente (ver página 19).



Los territorios

En los territorios te esperarán numerosos peligros, pero no temas. ¡Si aprendes a desenvolverte en las situaciones difíciles, no hay nada de que preocuparse!



Cómo interpretar el mapa del territorio

Punto blanco	Tu Pokémon
Punto amarillo	Miembros del equipo
Punto rojo	Enemigos
Punto azul	Objetos
Cuadrado azul	Escaleras



Los territorios cambian continuamente

Cada vez que entres en un territorio, cambiará el aspecto del mismo. La distribución de las salas y la situación de las escaleras cambian cada vez que visitas un territorio.



Presta atención a las condiciones meteorológicas

Los territorios tienen condiciones meteorológicas como DESPEJADO, NUBOSO, LLUVIA, GRANIZO, NIEVE, etc. Según su tipo, las condiciones meteorológicas les pueden infligir daño a ciertos Pokémon, mientras que ciertos ataques se verán potenciados.



Recuperar PS durante una misión

Cuando pierdas PS durante una aventura, los recuperarás poco a poco. Si quieres recuperar PS más rápido, mantén pulsados los Botones A y B al mismo tiempo. Haciendo esto harás que pasen los turnos sin necesidad de moverte y recuperarás PS con celeridad. Pero, ¡ten cuidado! Debes tener en cuenta que al hacer esto también se vaciará tu Tripa y se te acercarán Pokémon hostiles.



Los objetos

Es imprescindible usar objetos durante las misiones. Asegúrate de familiarizarte bien con los efectos de los objetos que vayas a usar.

Puedes conseguir objetos en muchos lugares

Hay muchas maneras de obtener objetos. Los puedes recoger durante las misiones, comprarlos en las tiendas u obtenerlos como recompensa por misiones cumplidas. Piensa con detenimiento cómo beneficiarte de sus efectos.



Comprueba el efecto de los objetos

¿Has encontrado un objeto y no sabes cómo se usa? Elige la opción INFO. en el menú OBJETOS para saber cómo aprovecharlo de manera eficiente.

A continuación se describen algunos de los objetos del juego:



Comida

- Manzanita** Alimento que llena en parte la Tripa del Pokémon.
- Manzana** Alimento que llena en gran medida la Tripa del Pokémon.

Bebidas

- Elixir Máx.** Bebida que restaura completamente los PP de todos los movimientos del Pokémon. También llena ligeramente su Tripa.

Golosinas

Gomi Roja	Alimento dulce que llena en parte la Tripa del Pokémon y eleva su CI. Los de tipo Fuego las adoran.
Gomi Planta	Alimento dulce que llena en parte la Tripa del Pokémon y eleva su CI. Los de tipo Planta las adoran.
Gomi Oro	Alimento dulce que llena en parte la Tripa del Pokémon y eleva su CI. Los de tipo Psíquico las adoran.
Gomi Verde	Alimento dulce que llena en parte la Tripa del Pokémon y eleva su CI. Los de tipo Bicho las adoran.
Gomi Ámbar	Alimento dulce que llena en parte la Tripa del Pokémon y eleva su CI. Los de tipo Eléctrico las adoran.

Rocas

Graveleroca	Objeto arrojadizo que inflige daño al Pokémon golpeado.
--------------------	---

Semillas / Bayas

Sem. Susto	Alimento que deja petrificado al Pokémon que lo consume. También llena ligeramente su Tripa.
Sem. Sueño	Alimento que deja dormido al Pokémon que lo consume. También llena ligeramente su Tripa.
Sem. Bomba	Alimento que confiere al Pokémon la capacidad de exhalar aire explosivo. También llena ligeramente su Tripa.
Sem. Revivir	Revive al Pokémon debilitado que la lleve.
Bayas Aranja	Alimento que restaura los PS. También llena ligeramente la Tripa.
Bayas Meloc	Cura al Pokémon cuando está envenenado o gravemente envenenado. También llena ligeramente su Tripa.

Esferas Mágicas

Ralentosfera	Baja un nivel la Velocidad de Movimiento de los enemigos.
Petrosfera	Deja petrificados a los enemigos.
Ofuscoesfera	Causa el estado Confusión a los enemigos.
Somniesfera	Deja dormidos a los enemigos.
Fugaesfera	Permite al equipo de rescate escapar del territorio.

Equipamiento

Lazo Energía	Al llevarlo, se fortalece el Ataque del Pokémon.
Pañ. Meloc	Al llevarlo, impide que el Pokémon caiga envenenado o gravemente envenenado.

MT (Máquinas Técnicas)

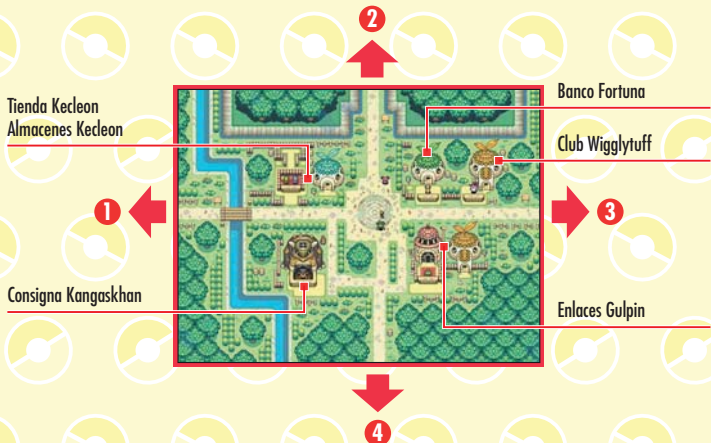
Atracción	Enseña el movimiento Atracción.
Sofoco	Enseña el movimiento Sofoco.
Protección	Enseña el movimiento Protección.



La ciudad

Ve a la Plaza Pokémon antes de partir hacia un territorio en misión de rescate. Allí encontrarás muchos establecimientos en los que podrás preparar tus aventuras.

Si vas hacia el este por el camino que pasa por tu base, llegarás a la Plaza Pokémon. Allí encontrarás comercios muy útiles para tus aventuras en los que podrás vender, comprar e incluso almacenar objetos. También podrás adquirir Zonas de Recreo necesarias para conseguir amigos. ¡Asegúrate de hablar con todos los Pokémon de la plaza!



1 Base del equipo de rescate



A las Zonas de Recreo

A los territorios

2 Estanque Whiscash



3 Mensajeros Pelipper



4 Dojo Makuhita





Base del equipo de rescate

En ella podrás guardar tu aventura si te metes en la cama. ¡No olvides guardar a menudo tu partida!



Tienda Kecleon / Almacenes Kecleon

Pokémon encargados: los hermanos Kecleon

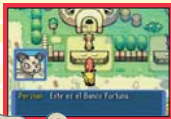
Estos establecimientos regentados por los hermanos Kecleon se dedican a la compraventa de objetos y MT. El que está a la izquierda trata con objetos, mientras que el Kecleon situado a la derecha se ha especializado en la compraventa de Esferas Mágicas y MT. Si te abasteces en estas tiendas con inteligencia, tendrás ventaja en tus aventuras.



Banco Fortuna

Pokémon encargada: Persian

Aquí podrás depositar o retirar tus ahorros. Si te derrotan en una misión, perderás el dinero que lleves encima. Sin embargo, si metes el dinero en el banco, nunca lo perderás.



Consigna Kangaskhan

Pokémon encargada: Kangaskhan

Aquí podrás almacenar los objetos que compres o encuentres a lo largo de tus misiones. Si te derrotan durante una misión, perderás parte de los objetos que lleves, pero si los consignas aquí nunca los perderás.



Enlaces Gulpin

Pokémon encargado: Gulpin

Aquí podrás asignar, enlazar y recordar movimientos. Si asignas movimientos, los podrás usar fácilmente usando los Botones L y A simultáneamente. Si enlazas movimientos, los usarás de manera consecutiva en un mismo turno.



Club Wigglytuff

Pokémon encargado: Wigglytuff

Aquí podrás comprar Zonas de Recreo necesarias para lograr amigos. Si quieres trabar amistad con un Pokémon para que se una a tu equipo de rescate, deberás conseguir antes la Zona de Recreo correspondiente.





Dojo Makuhita

Pokémon encargado: Makuhita

En este gimnasio podrás aumentar el nivel de los miembros de tu equipo entrenando en los diferentes dojos. Cada uno de ellos lleva el nombre de un tipo de Pokémon, como Dojo Fuego o Dojo Eléctrico, donde solo te enfrentarás a Pokémon de tipo Fuego o Eléctrico. Esto te permitirá estudiar las diferentes técnicas de combate de cada tipo.



Mensajeros Pelipper

Pokémon encargados: Pelipper

Aquí podrás recibir cartas SOS de otros jugadores, así como partir al rescate de un amigo en apuros. También podrás enviar cartas de misión cumplida o mandar y recibir cartas de agradecimiento. Mira de vez en cuando el tablón de anuncios que hay frente a Mensajeros Pelipper para conseguir misiones de rescate (ver página 36).



Introducción al mundo de los Pokémon

Este es un mundo habitado solo por Pokémon donde podrás explorar numerosos territorios, como la Mina Onda Trueno o el Monte Trueno.



El mundo de los Pokémon

Tus aventuras se desarrollarán en diversos territorios diseminados por este mundo. El terreno, los enemigos y los objetos cambiarán cada vez que visites cada territorio. Ten mucho cuidado en tus misiones de rescate, ¡nunca se sabe lo que te puedes encontrar!



Zonas de Recreo

Las Zonas de Recreo son sitios muy importantes, ya que en ellas deberán quedarse a vivir los Pokémon que se unan a tu equipo. Sin ellas, no podrás entablar amistad con otros Pokémon. Podrás comprar Zonas de Recreo en el Club Wigglytuff de la Plaza Pokémon.



Mapa del mundo de los Pokémon



Mapa de las Zonas de Recreo

Cómo usar el cable Game Link de Game Boy Advance

El cable Game Link de Game Boy Advance te permitirá vivir nuevas aventuras. Aquí aprenderás cómo usarlo. Este juego no es compatible con otras versiones de Pokémon para Game Boy™ o Game Boy Advance™. Por favor, ten en cuenta también que no podrás comunicarte con amigos que jueguen en otros idiomas.



Los trámites para rescatar amigos

1. Esperando a que acudan al rescate

Selecciona CONSEGUIR AYUDA dentro de la opción RESCATE DE AMIGOS del **menú principal**, luego elige ENVIAR CARTA SOS. A continuación, selecciona CABLE GAME LINK y pulsa el Botón A para iniciar la comunicación. Si estáis usando contraseñas, dile al otro jugador la contraseña que se muestra en pantalla.



2. Ir al rescate de amigos

Selecciona IR AL RESCATE dentro de la opción RESCATE DE AMIGOS del **menú principal**, luego elige CABLE GAME LINK y reanuda la partida seleccionando CONTINUAR en el **menú principal**. Cuando estés dentro del juego, ve a Mensajeros Pelipper y habla con el Pokémon situado en el mostrador de la izquierda. Selecciona IR AL RESCATE para iniciar la misión de ayuda a tu amigo. Si llegas al punto de rescate y seleccionas la opción RESCATAR, habrás cumplido la misión y volverás automáticamente a Mensajeros Pelipper.



A continuación, habla con el Pelipper del mostrador izquierdo y envía una carta de misión cumplida. Cuando envíes una carta de misión cumplida, podrás enviar también a uno de los miembros de tu equipo para que ayude a tu amigo.

- El Pokémon ayudante enviado no desaparecerá de tu partida.
- También podrás recibir cartas de SOS en Mensajeros Pelipper.

3. Esperando a que acudan al rescate

Cuando un jugador logra rescatarte, te deberá enviar una carta de misión cumplida. Cuando lo haya hecho, selecciona CONSEGUIR AYUDA dentro de la opción RESCATE DE AMIGOS en el **menú principal**, luego selecciona RECIBIR CARTA MIS. CUMPLIDA. Una vez recibida la carta de misión cumplida, selecciona CABLE GAME LINK y la opción REVIVIR EQUIPO. Entonces podrás reanudar la misión desde el punto en que te vencieron. Es posible que tu amigo te envíe un Pokémon ayudante junto con la carta de misión cumplida para que te asista en la misión.



Cartas de agradecimiento

Un jugador cuyo equipo ha sido revivido puede enviar una carta de agradecimiento a su rescatador. Para hacerlo, hay que seleccionar CONSEGUIR AYUDA dentro de la opción RESCATE DE AMIGOS del **menú principal**. Selecciona ENVIAR CARTA AGRADECIMIENTO y la opción CABLE GAME LINK. También puedes hacer esto en el mostrador de la derecha de Mensajeros Pelipper mediante la opción ENVIAR CARTA AGRADECIMIENTO. Si quieres, puedes adjuntar un objeto a la carta de agradecimiento a modo de recompensa. Para hacerlo, una vez que hayas seleccionado el modo de envío de la carta, elige ENVIAR OBJETO y selecciona el objeto que quieres enviar.

Solo podrás hacer esto último si tienes objetos almacenados en la Consigna Kangaskhan.



Intercambiar objetos

Usando el cable Game Link de GBA puedes intercambiar los objetos almacenados en la Consigna Kangaskhan con otros jugadores. Aprovecha esta posibilidad para tener ventaja en tus aventuras.



Cartas secretas

Si recibes una carta secreta, se te encomendará la misma misión de rescate del amigo que te la envió. Puede que te lleves una sorpresa agradable si cumples la misión...



¡También puedes usar contraseñas!

Si no puedes conectarte con un amigo (por ejemplo, si tu amigo tiene la versión Equipo de rescate azul para Nintendo DS), podréis enviar y recibir cartas para realizar rescates de amigos por medio de contraseñas. Tan solo debes seleccionar la opción CONTRASEÑA cuando se te pregunte cómo quieres enviar y recibir cartas (consulta la página 10 para conocer cómo introducir contraseñas).

No podrás enviar Pokémon ayudantes si usas contraseñas.



Cómo usar el cable Game Link™ de Game Boy Advance (Model No.: AGB-005)

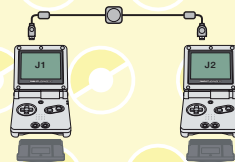
Aquí tiene toda la información necesaria para conectar dos consolas Game Boy Advance.

Equipo necesario

Consolas Game Boy Advance:..... 1 por jugador
Cartuchos:..... 1 por jugador
Cables Game Link de Game Boy Advance: 1 cable

Instrucciones para la conexión

1. Compruebe que las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.
 2. Conecte el cable Game Link en los conectores de las extensiones externas (EXT.) de cada consola.
- El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).



Consolas Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Al utilizar un cable que no es el cable Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando el cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.
- Al retirar el cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Cuando el cable Game Link está mal conectado a alguna consola.
- Si conecta más de dos consolas Game Boy Advance.

The Pokémon Company

