

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 AZUL para tu consola Nintendo DS™.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guárdalo como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.



JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA
 ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA
 EN MODO MULTIJUGADOR INSERTANDO UNA TARJETA DS
 EN CADA CONSOLA NINTENDO DS.

© 2006 Pokémon. © 1995–2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. © 1993–2006 CHUNSOFT.
 TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
 © 2006 Nintendo.

FONT™ This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.



La historia	4	Los territorios	32
Los personajes	5	Los objetos	33
Los controles	8	La ciudad	36
Control mediante la pantalla táctil	10	Introducción al mundo de los Pokémon	41
Comenzar a jugar	14	Comunicación inalámbrica	42
Salir del juego	17	Cómo jugar con la función intra-DS	45
Dinámica del juego	19	Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)	49
La pantalla de juego básica	21	Territorio salvaje (función Contact Mode)	51
La aventura	30		

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!

En **POKÉMON™ MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE AZUL** 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 Ratón

Pikachu
TIPO: ELÉCTRICO



Pokémon Geco Bosque

Treecko
TIPO: PLANTA



Pokémon Fauces

Totodile
TIPO: AGUA



Pokémon Hoja

Chikorita
TIPO: PLANTA



Pokémon Ratónfuego

Cyndaquil
TIPO: FUEGO



Pokémon Pez Lodo

Mudkip
TIPO: AGUA

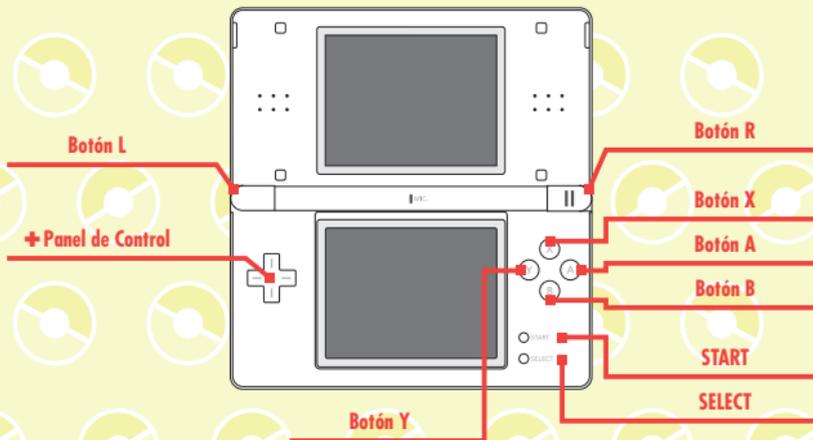


Pokémon Polluelo

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. Los controles son muy simples y permiten disfrutar del juego de una manera fácil y cómoda.



En este manual, las capturas de pantalla enmarcadas en **negro** se corresponden con la pantalla superior y, las enmarcadas en **azul**, con la pantalla táctil (pantalla inferior).

Si cierras la consola mientras está encendida, se activará el **modo de espera** automáticamente. Al volver a abrir la consola, volverás al juego.

	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
Botón X	<ul style="list-style-type: none"> • Abrir el menú 	<ul style="list-style-type: none"> • Abrir el menú
Botón Y	<ul style="list-style-type: none"> • No se usa 	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir adónde mirar
START	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar información más detallada en ciertos menús 	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar información más detallada en ciertos menús
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"> • 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 + B	Ver la ventana de mensajes

Botones L + R	Arrojar objetos asignados, p. ej. una roca
Botones A + B	Pasar tu turno sin moverte

Control mediante la pantalla táctil



¡Prueba a usar el lápiz táctil!



¡Toca el icono MOV.!



Puedes abrir el menú.



Luego, toca un movimiento.



¡Ya puedes usar el movimiento!



Toca USAR.



Si tocas fuera de la ventana de la opción, se cancelará la selección.



En la ciudad o en Zonas de Recreo



Hablar o comprobar

Toca una vez para hablar con alguien o comprobar algo. Equivale a pulsar el Botón A.



Andar

Una vez que hayas tocado el punto al que deseas dirigirte, mantén el lápiz táctil en contacto con la pantalla táctil. Equivale a usar el + Panel de Control.



Correr

Toca dos veces con el lápiz táctil el punto al que deseas dirigirte y luego mantenlo en contacto con la pantalla táctil. Equivale a mantener pulsado el Botón B mientras se usa el + Panel de Control.

Mostrar menú

Toca al Pokémon protagonista (tú). Equivale a pulsar los Botones B o X.

En misiones

Para usar ataques convencionales o hablar con los miembros de tu equipo
Toca al Pokémon una vez. Equivale a pulsar el Botón A.



Usar movimientos asignados

Toca dos veces al Pokémon enemigo para usar un movimiento. Equivale a pulsar los Botones L y A.

¡También puedes hacerlo mediante las opciones del icono MOV. o tocar dos veces en un lugar de la pantalla táctil donde no haya ningún Pokémon!

Arrojar objetos asignados

¡Toca el icono LANZAR! Equivale a pulsar los Botones L y R.

¡CUIDADO! Si el Pokémon no tiene asignado ningún objeto, cuando toques el icono LANZAR se usará el ataque convencional.



Elegir orientación

Mantén el lápiz táctil en contacto con la pantalla táctil tras tocar en la dirección a la que quieres orientarte. Equivale a pulsar el Botón Y.



Moverse

Cuando tocas al Pokémon protagonista, este da un paso en la dirección a la que está orientado. Si mantienes el lápiz táctil en contacto con la pantalla táctil, el Pokémon andará en esa dirección e incluso doblará las esquinas de manera automática.



Para moverse hacia un lugar determinado, como las escaleras de una sala, tócalo, y el Pokémon se dirigirá hacia allí automáticamente.



Correr

Toca dos veces al Pokémon protagonista. Equivale a pulsar el Botón B mientras se usa el + Panel de Control.

Comenzar a jugar

Asegúrate de que la consola Nintendo DS está apagada. Inserta la tarjeta DS del juego **POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE AZUL** en la ranura para tarjetas DS situada en la parte posterior de la consola.

Al encender la consola aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** (imagen de la derecha). Cuando hayas leído la información, toca la pantalla táctil.

Toca el panel de **POKÉMON MUNDO MISTERIOSO** en la **pantalla del menú de la consola Nintendo DS** para empezar a jugar.

Si configuras tu consola Nintendo DS en **modo automático**, el juego se iniciará de forma automática una vez se haya mostrado la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.

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, cambiar el idioma en tu consola Nintendo DS 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. Teclaea el nombre que te parezca más apropiado y elige FIN. Cuando empieces el juego, se te pedirá que teclees tu nombre. Elige tu nombre de la misma manera que hiciste con tu acompañante.



Teclaar el nombre

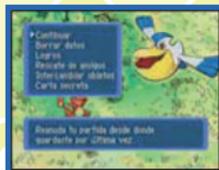
Panel de Control	Mover el cursor
Botón A	Seleccionar una letra
Botón B	Borrar una letra
Botón L	Mover el cursor a la izquierda

Botón R	Mover el cursor a la derecha
START	Mover el cursor hasta FIN
SELECT	No se usa
SBR / INS	Sobrescribir o insertar una letra



Continuar el juego

Cuando juegues después de haber guardado, se mostrará el **menú principal** (imagen 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 borrarán 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

Mediante comunicación inalámbrica o por medio de contraseñas, podrás colaborar con tus amigos (ver página 42). 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 42).



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 30)
- Plaza Pokémon (ver página 36)
- Zonas de Recreo (ver página 41)



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 de un libro.



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.



Batalla



Lucha con ataques convencionales o movimientos.

Conseguir objetos



Recoge los objetos que encuentres.

Rescate



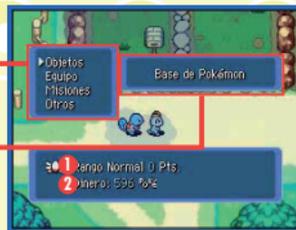
Rescata a Pokémon en apuros.

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

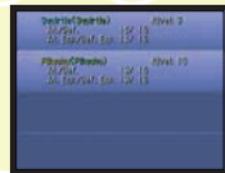
La cantidad de dinero que tienes. En este mundo, la moneda de uso es el **POKé**. Con los **POKé** que ahorres, podrás comprar objetos y Zonas de Recreo.

En la pantalla superior se podrá mostrar el mapa o el estado actual de los miembros de tu equipo.

Consulta la sección **OTROS** en la página 23 para saber más sobre la información mostrada en la pantalla superior.



Mapa



Miembros del equipo



Descripción de las opciones

OBJETOS

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

- ELIMINAR** Deshacerte de los objetos de tu Maletín que no necesites.
- INFO.** Consultar el efecto del objeto.

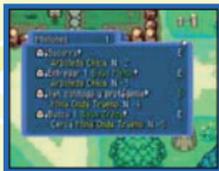
EQUIPO

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 acceder a los menús **OPCIONES** y **AYUDA**.

OPCIONES

MENÚS

Cambiar el color de fondo de los menús.

CONTROLES

Configurar los controles.

PANTALLA TÁCTIL

Activar o desactivar esta función.

PANTALLA SUP.

Seleccionar qué información se muestra en esta pantalla.

AYUDA

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



En misiones

¡Pulsa los Botones B o X, o toca MENÚ!

Tu nivel

Nivel del territorio en el que te encuentras

Opciones



PS actuales/PS máximos/Barra de PS

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

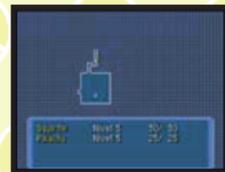
Las condiciones meteorológicas influyen sobre el rendimiento de ciertos Pokémon y movimientos.

5 JUEGO

Indica el tiempo de juego transcurrido.

En la pantalla superior se podrá mostrar el mapa o el estado actual de los miembros de tu equipo.

Consulta la sección OTROS en la página 23 para saber más sobre la información mostrada en la pantalla superior.



Mapa



Miembros del equipo



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 Mágico.

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.

DESENLAZ.

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.



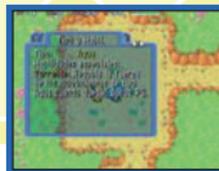
• ESTADO

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 25.

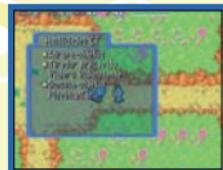
HABLAR

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 34).



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.

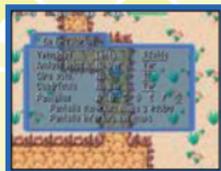
Elige SÍ para girarte de manera automática y encarar al Pokémon atacante.

CUADRÍCULA

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

PANTALLAS

Elige cómo quieres que se muestren el mapa y otros datos útiles.



• OTRAS

Cambia el color de los menús, configura los controles o activa la pantalla táctil.



• PREDETERMINADAS

Restablece las opciones predeterminadas del juego.



INTERRUMPIR O ABANDONAR (ver páginas 17–18)

• INTERRUMPIR

Dejar momentáneamente la misión y salir del juego.



• ABANDONAR

Abortar la misión y volver a la base.



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.

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.

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

Lograrás 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.



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 26).



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

El 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.



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 arrojado 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.

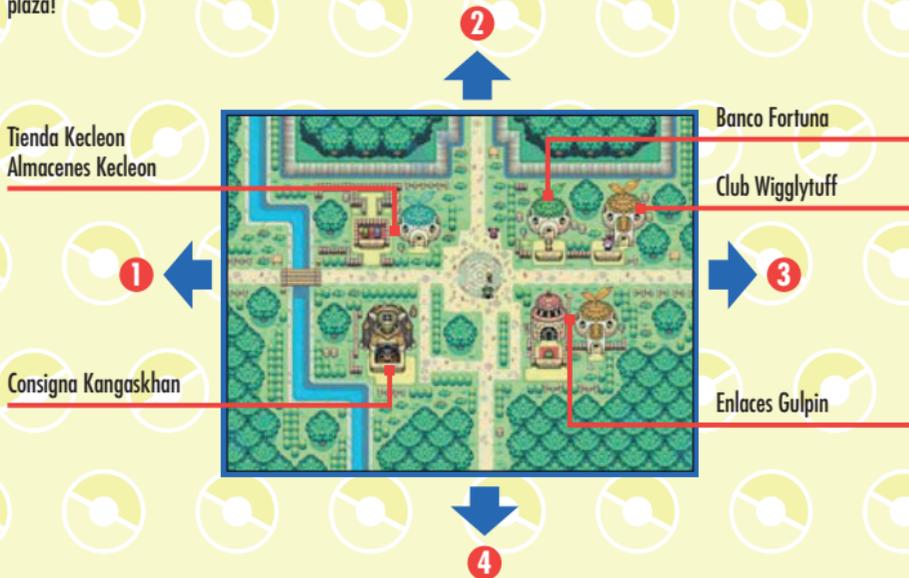
Protección Enseña el movimiento Protección.



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

3 Mensajeros Pelipper



2 Estanque Whiscash



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

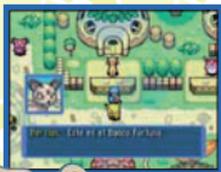
Estos establecimientos regentados por los hermanos Kecleon se dedican a la compraventa de objetos y MT. El que está a la izquierda trata con objetos, mientras que el Kecleon situado a la derecha se ha especializado en la compraventa de Esferas Mágicas y MT. Si te abasteces en estas tiendas con inteligencia, 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 42).



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

Comunicación inalámbrica

A continuación se explica cómo usar la comunicación inalámbrica. Por favor, ten en cuenta que no podrás comunicarte con amigos que jueguen en otros idiomas.



Los trámites para rescatar amigos

Si te derrotan en una misión, siempre podrás volver al territorio para intentarlo de nuevo. Sin embargo, también podrás pedirle a otro jugador que intente rescatarte. Asimismo, también podrás acudir al rescate de amigos en apuros.

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 MODO INALÁMBR. y pulsa el Botón A para iniciar la comunicación siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla.



2. Ir al rescate de amigos

Selecciona IR AL RESCATE dentro de la opción RESCATE DE AMIGOS del **menú principal**, luego elige RECIBIR CARTA SOS. A continuación, selecciona MODO INALÁMBR. 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 MODO INALÁMBR. 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 MODO INALÁMBR. 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

Mediante comunicación inalámbrica, 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 usar la comunicación inalámbrica con un amigo (por ejemplo, si tu amigo tiene la versión Equipo de rescate rojo para GBA), 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 15 para conocer cómo introducir contraseñas).

No podrás enviar Pokémon ayudantes si usas contraseñas.



Cómo jugar con la función intra-DS

Si un amigo y tú disponéis de las versiones Equipo de rescate azul para DS y Equipo de rescate rojo para GBA, podréis descubrir algo especial. Para usar esta función, deberéis haber avanzado hasta cierto punto en la historia.

¡CUIDADO! Este juego no es compatible con otras versiones de Pokémon para Game Boy™ o Game Boy Advance™.



¿Qué es la función intra-DS?

Con la función INTRA-DS, podrás rescatar a amigos que tengan la versión Equipo de rescate rojo para GBA. También podrás recibir visitas de equipos de rescate desde el cartucho de la versión Equipo de rescate rojo para GBA y enfrentarte a ellos en el Dojo Makuhita.



Pedir auxilio a la versión Equipo de rescate rojo para GBA

Si configuras tu consola Nintendo DS en **modo automático**, no arrancará el cartucho de juego de Game Boy Advance, por lo que deberás configurar el **modo manual**.

1. Esperar a que acudan al rescate (versión Equipo de rescate azul para DS)

Si te derrotan en una misión, se te preguntará si quieres pedir auxilio. Si respondes **SÍ**, se guardará la partida de forma automática y se mostrará el **menú principal**. Una vez que se haya guardado, apaga la consola Nintendo DS e inserta el cartucho de GBA correspondiente a la versión Equipo de rescate rojo al tiempo que dejas insertada en la consola la tarjeta DS correspondiente a la versión Equipo de rescate azul.

Vuelve a la versión Equipo de rescate azul para DS, selecciona **CONSEGUIR AYUDA** dentro de la opción **RESCATE DE AMIGOS** del **menú principal**, y elige **ENVIAR CARTA SOS**. A continuación, selecciona **INTRA-DS** dentro de la opción **CARTA DE SOS**. Cuando se haya guardado la partida, apaga la consola Nintendo DS.

2. Ir al rescate de amigos (versión Equipo de rescate rojo para GBA)

Entra en la versión Equipo de rescate rojo para GBA y elige **CONTINUAR**. Luego, dirígete a Mensajeros Pelipper y habla con el Pokémon del mostrador izquierdo. Elige **IR AL RESCATE** para empezar la misión. Si llegas al punto de rescate y seleccionas la opción **RESCATAR**, cumplirás la misión, volverás automáticamente a Mensajeros Pelipper y se guardará la partida. Cuando se haya guardado, apaga la consola Nintendo DS.

Después de eso, recibirás puntos de rescate y un objeto.

3. Esperando a que acudan al rescate (versión Equipo de rescate azul para DS)

Entra en la versión Equipo de rescate azul para DS (no saques el cartucho GBA de la versión Equipo de rescate rojo de la consola Nintendo DS). Selecciona **CONSEGUIR AYUDA** dentro de la opción **RESCATE DE AMIGOS** del **menú principal**, y luego elige **RECIBIR CARTA MIS. CUMPLIDA**. Selecciona **INTRA-DS** cuando se te pregunte cómo quieres recibirla. Cuando reanudes tu partida, mediante la opción **REVIVIR EQUIPO** del **menú principal**, podrás continuar tu aventura desde donde te derrotaron.



Cartas de agradecimiento

Si han revivido a tu equipo, podrás enviar una carta de agradecimiento al amigo que te rescató. Para hacerlo, selecciona **CONSEGUIR AYUDA** dentro de la opción **RESCATE DE AMIGOS** del **menú principal**. Luego, elige **ENVIAR CARTA AGRADECIMIENTO** y la opción **INTRA-DS**. Si lo deseas, puedes adjuntar un objeto a la carta de agradecimiento.

El objeto enviado y los puntos de rescate se guardarán de manera automática en la versión Equipo de rescate rojo para GBA. Si hay sitio, el objeto recompensa se guardará en el Maletín. En caso contrario, se almacenará en la Consigna Kangaskhan.



Recibir llamadas de auxilio desde la versión Equipo de rescate rojo para GBA

1. Esperar a que acudan al rescate (versión Equipo de rescate rojo para GBA)

Si te derrotan en una misión, se te preguntará si quieres pedir auxilio. Si respondes **SÍ**, se guardará la partida de forma automática y se mostrará el **menú principal**. Apaga la consola después de guardar.



2. Ir al rescate de amigos (versión Equipo de rescate azul para DS)

Asegúrate de que la consola Nintendo DS esté apagada. Luego inserta la tarjeta DS correspondiente a la versión Equipo de rescate azul y el cartucho GBA de la versión Equipo de rescate rojo, y enciende la consola. Entra en la versión Equipo de rescate azul para DS, elige **IR AL RESCATE** dentro de la opción **RESCATE DE AMIGOS** del **menú principal** y selecciona **RECIBIR CARTA SOS**. Luego elige recibir la carta SOS mediante la función **intra-DS**. A continuación, reanuda la partida eligiendo **CONTINUAR**. Ve a Mensajeros Pelipper y habla con el Pokémon del mostrador izquierdo. Selecciona **IR AL RESCATE** para iniciar la misión de rescate. Si llegas al punto de rescate y seleccionas la opción **RESCATAR**, ¡habrás cumplido la misión! En ese momento volverás de forma automática a Mensajeros Pelipper y se guardará la partida. Cuando se haya guardado, apaga la consola Nintendo DS.



Entra en la versión Equipo de rescate azul para DS. Selecciona la opción IR AL RESCATE dentro de la opción RESCATE DE AMIGOS del **menú principal** y selecciona ENVIAR CARTA MIS. CUMPLIDA. Elige la carta de misión cumplida que quieres enviar, selecciona INTRA-DS, y elige el Pokémon ayudante que quieres enviar para que se una al equipo que espera a ser rescatado. Cuando hayas guardado la partida, apaga la consola Nintendo DS.

- El Pokémon ayudante enviado no desaparecerá de tu partida.
- No podrás enviar un Pokémon ayudante si no tienes amigos en tus Zonas de Recreo.

3. Esperando a que acudan al rescate (versión Equipo de rescate rojo para GBA)

Entra en la versión Equipo de rescate rojo para GBA y selecciona REVIVIR EQUIPO en el **menú principal** para reanudar la partida. Si te han enviado un Pokémon ayudante, podrás continuar tu aventura en la misma misión junto con este Pokémon.



Cartas de agradecimiento

Si han revivido a tu equipo, podrás enviar una carta de agradecimiento al amigo que te rescató. Para hacerlo, selecciona CONSEGUIR AYUDA y a continuación elige ENVIAR CARTA AGRADECIMIENTO y el modo INTRA-DS para enviar la carta de agradecimiento. Una vez que se haya guardado la partida, apaga la consola Nintendo DS. También podrás adjuntar un objeto a la carta si lo deseas.

El Pokémon ayudante desaparecerá cuando cumplas la misión reanudada.

4. Acudir al rescate de un amigo (versión Equipo de rescate azul para DS)

Vuelve a entrar en la versión Equipo de rescate azul para DS, elige IR AL RESCATE dentro de la opción RESCATE DE AMIGOS del **menú principal**, selecciona RECIBIR CARTA AGRADECIMIENTO, y por último INTRA-DS. Recibirás puntos de rescate y un objeto de recompensa.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS 1 por jugador
Tarjetas DS de POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE AZUL 1 por jugador

Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.
2. Enciende todas las consolas. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel POKÉMON MUNDO MISTERIOSO con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 42.

Consejos para la conexión

Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

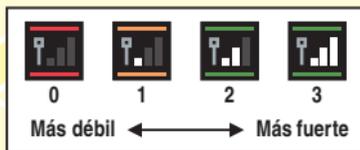
El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono , que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.



Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.

Territorio salvaje (función Contact Mode)

Esta función, denominada TERRITORIO SALVAJE (o **Contact Mode**), solo está disponible en la versión Equipo de rescate azul para DS. ¡Saca tu consola Nintendo DS para buscar secretos en Territorio salvaje!



¡Primero debes jugar el modo aventura!

Para disponer de la función **Contact Mode**, deberás avanzar en el juego hasta un punto determinado. Cuando hayas avanzado lo suficiente en tu aventura, la función TERRITORIO SALVAJE se añadirá al **menú principal**.



¡Embárcate en una aventura en Territorio salvaje!

Si respondes **Sí** dentro de la opción TERRITORIO SALVAJE, aparecerá el siguiente mensaje: **POR FAVOR, CIERRA LA CONSOLA DS**. Esto te indicará que puedes acceder a la función **Contact Mode**. ¡Cierra la consola Nintendo DS sin apagarla y llévala contigo a pasear!



¡Sal en busca de aventuras con **POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE AZUL** y tu consola Nintendo DS!





The Pokémon Company

