



NINTENDO DS™

NTR-C2SP-ESP

Pokémon

Mundo misterioso

EXPLORADORES DEL CIELO



MANUAL
DE INSTRUCCIONES

Ilustración de 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: EXPLORADORES DEL CIELO para Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. 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 las consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

The Pokémon Company



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



ESTE JUEGO PERMITE DESCARGAR LA DEMO DE FORMA INALÁMBRICA.



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



CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO
ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.

☁ La historia ☁

Abres los ojos y ves una playa de fina arena.

Ante tí hay un Pokémon. Un momento...

¿Acaba de hablarte?

¡Pero si los Pokémon no hablan!

El Pokémon se ríe y dice: "Claro que hablo, igual que tú.

¡Si los dos somos Pokémon!"

¿Por qué no recuerdas nada de lo que te ha pasado?

¿Cómo es posible que tú, un humano, te hayas transformado en Pokémon?

Busca las respuestas explorando el mundo con amigos leales.

¡Te aguardan nuevas aventuras en el cielo, más allá del tiempo y la oscuridad!



Índice

Inicio y guardado del juego.....	6
Los controles.....	12
La información en pantalla.....	16
La dinámica del juego.....	24
La exploración de los territorios.....	25
El Pokégremio de Exploradores.....	29
Aldea Tesoro.....	32
La Cafetería Spinda.....	35
Los objetos.....	36
Los modos de comunicación.....	38
Comunicación inalámbrica.....	39
Conexión Wi-Fi de Nintendo.....	48
Contraseñas.....	54
Envío de territorios.....	55

POKÉMON™ MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO es una ampliación de POKÉMON™ MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL TIEMPO y POKÉMON™ MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DE LA OSCURIDAD, que contiene nuevos elementos argumentales, más opciones de juego y diferentes Pokémon y objetos.

Inicio y guardado del juego

Lo primero que debes saber es cómo comenzar a jugar y cómo guardar la partida. En esta sección también se explica en qué Pokémon puedes encarnarte y qué Pokémon puede acompañarte en tus aventuras.

Inicio

Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ esté apagada e inserta la tarjeta de juego de Pokémon Mundo Misterioso: Exploradores del Cielo en la ranura para tarjetas DS de la parte posterior de la consola hasta que oigas un clic.

Al encender la consola, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** tal y como se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, toca la pantalla táctil para continuar.

Si estás utilizando una consola Nintendo DSi™, basta con tocar el icono de Pokémon Mundo Misterioso: Exploradores del Cielo para empezar a jugar.

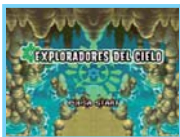
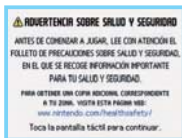
Si por el contrario estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS™ Lite, toca el panel de POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO para comenzar el juego. Si el **modo de inicio** de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite está configurado en MODO AUTOMÁTICO, no aparecerá dicha pantalla. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite para obtener más información.

Notas:

- El término "consola Nintendo DS" engloba a las consolas Nintendo DS original, Nintendo DS Lite y Nintendo DSi.
- Las capturas de pantalla de la derecha corresponden a una consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite.

La **pantalla del título** se mostrará tras la secuencia de introducción. Pulsa START para acceder al **menú principal** y empezar a jugar.

Lee la página siguiente para obtener más instrucciones.



El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés 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 tu consola Nintendo DS para obtener más información.

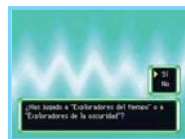
Una vez iniciada la partida, no podrás continuar la aventura en otro idioma. Para cambiarlo, tendrás que borrar los datos guardados, configurar la consola Nintendo DS en el idioma elegido y comenzar una partida nueva.

El título que aparece en la etiqueta de la tarjeta de juego difiere del título en castellano debido a que se imprime la misma etiqueta para toda Europa. ¡Esperamos que disfrutes del juego!

El Pokémon protagonista

Al seleccionar PARTIDA NUEVA en el **menú principal**, se te hará una serie de preguntas. Tus respuestas determinarán el Pokémon en el que te convertirás. Puedes ver todos los Pokémon que puedes encarnar, diecinueve en total, en las páginas 8 y 9.

Nota: Después de responder a las preguntas, se te pedirá que coloques el dedo en la pantalla táctil, aunque también puedes usar el lápiz táctil.



El Pokémon acompañante

El acompañante es el Pokémon que acude en tu ayuda al principio de la historia y que vivirá a tu lado esta inolvidable aventura. Una vez decidido el protagonista, verás varios Pokémon que pueden acompañarte. Elige a uno de ellos y... ¡que comience la diversión!

Nota: Los Pokémon acompañantes son siempre diferentes del Pokémon protagonista y nunca son del mismo tipo que este.



Solo puede haber un archivo de guardado.

Si deseas iniciar una aventura totalmente nueva, primero debes eliminar el archivo de guardado que hayas creado anteriormente. Para ello, ve al **menú principal**, accede a la opción OTROS y selecciona BORRAR DATOS. Por último, selecciona y confirma la opción PARTIDA NUEVA. Una vez eliminado, no podrás recuperar el archivo de guardado. Para obtener más información, consulta la página 11.

Posibles Pokémon protagonistas y acompañantes

Tipo
Planta



Bulbasaur
Pokémon Semilla



Chikorita
Pokémon Hoja



Treecko
Pokémon Geco Bosque



Turtwig
Pokémon Hojita

Tipo
Agua



Squirtle
Pokémon Tortuguita



Totodile
Pokémon Fauces



Mudkip
Pokémon Pez Lodo



Piplup
Pokémon Pingüino

Tipo
Eléctrico



Pikachu
Pokémon Ratón

Shinx

Pokémon Flash



Tipo
Fuego



Torchic
Pokémon Polluelo



Charmander
Pokémon Lagartija



Cyndaquil
Pokémon Ratónfuego



Vulpix
Pokémon Zorro



Chimchar
Pokémon Chimpancé

Tipo
Lucha



Riolu
Pokémon Emanación

Tipo
Tierra



Phanpy
Pokémon Narizotas

Tipo
Normal



Eevee
Pokémon Evolución



Skitty
Pokémon Gatito



Meowth
Pokémon Gato Araña



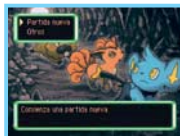
Munchlax
Pokémon Comilón

Nota: Meowth y Munchlax solo pueden ser acompañantes. No están disponibles como protagonistas.

Inicio de la partida

Partida nueva

La opción PARTIDA NUEVA solo aparecerá cuando no haya ningún archivo de guardado, así que solo puedes escogerla para iniciar una nueva aventura. Por el contrario, solo se mostrará CONTINUAR si ya hay una partida guardada.



Continuar

Esta opción se muestra cuando hay una partida guardada. Al seleccionar la opción CONTINUAR, accederás a información como el lugar en el que te encuentras, el tiempo de juego y el número de aventuras realizadas. Selecciona SÍ y pulsa el Botón A para reanudar la partida desde el punto en el que la guardaste por última vez.

Nota: Si seleccionas CONTINUAR cuando ya hayas guardado la partida durante un capítulo especial, se te pedirá que elijas entre avanzar en la historia principal o en ese capítulo especial.



Capítulos especiales

Esta opción aparece cuando se desbloquean los capítulos especiales, que son independientes de la historia principal. Selecciona CAPÍTULOS ESPECIALES para poder jugar, pero ten en cuenta que solo podrás jugarlos de uno en uno.



Cómo salir del juego

Guardado del juego en el Pokégremio

El Pokégremio es la base de operaciones de tu equipo explorador; hasta tienes tu propia habitación. Para guardar la partida, anda hasta la cama y selecciona GUARDAR Y CONTINUAR o GUARDAR Y VOLVER AL MENÚ. También podrás guardar tu aventura en otros lugares, como la fuente que se encuentra en el cruce que hay fuera del Pokégremio.



Guardado durante las misiones

Cuando estés en un territorio, pulsa el Botón X para abrir el **menú del territorio**. Selecciona PAUSA y después INTERRUMPIR para dejar de jugar durante un rato. Al reanudar la partida, los datos de interrupción se borrarán, así que tendrás que guardar la partida antes de apagar la consola si no quieres perder lo que habías avanzado.

Nota: Para salir de un territorio, consulta la sección "Interrumpir y abandonar la partida" de la página 22.

Qué pasa si fracasas en una misión

Si tu acompañante o tú sois derrotados en un territorio, el equipo explorador volverá al Pokégremio o, en algunos casos, al último punto de guardado. No olvidaréis los movimientos que hayáis aprendido y vuestro nivel no cambiará, pero perderéis la mitad del dinero y algunos de los objetos que llevéis en la Bolsa.



La opción Otros

Usa esta opción para ver los LOGROS que has conseguido explorando, cambiar el nombre de tu equipo explorador o incluso el tipo de marco. Selecciona BORRAR DATOS si quieres empezar una aventura totalmente nueva.

• **GRAMOLA CELESTE.....** Tras llegar a un punto determinado de la historia, podrás seleccionar la GRAMOLA CELESTE para escuchar la música del juego incluso cuando la consola Nintendo DS se encuentre en el **modo de espera**.

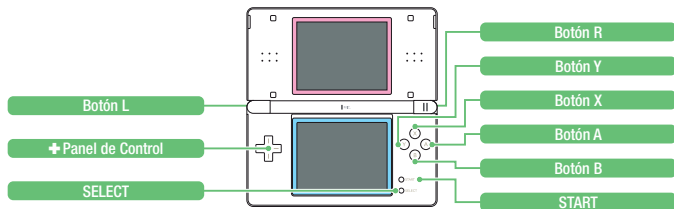
Nota: Para escuchar la música del juego con auriculares, conéctalos con la consola Nintendo DS abierta y ciérrala para activar el **modo de espera**.

Otras secciones del menú principal

RESCATE DE AMIGOS	Págs. 42, 51 y 54	CARTA SECRETA C	Págs. 46, 53 y 54
INTERCAMBIAR OBJETOS	Pág. 46	CWF DE NINTENDO	Pág. 48
INTERCAMBIAR EQUIPOS	Págs. 47 y 53	ENVÍO DE TERRITORIOS ..	Pág. 55

Los controles

Puedes jugar tanto con los botones como con el lápiz táctil. ¡Aprende cómo funcionan los controles para disfrutar aún más del juego!



Nota: En este manual de instrucciones, las capturas de la pantalla superior están enmarcadas en color **rosa**, mientras que las de la pantalla táctil (la pantalla inferior) están enmarcadas en **azul**.

Controles para introducir texto

Mover cursor	+ Panel de Control o tocar con lápiz táctil
Seleccionar letra	Botón A o tocar letra
Borrar letra	Botón B o tocar BOR.
Sobrescribir o insertar letra	SOB. en pantalla para sobrescribir desde donde esté el cursor o INS. en pantalla para insertar texto

Cambiar posición cursor	+ Panel de Control y Botón R o tocar el texto
Mover cursor a FIN	START o tocar con lápiz táctil
Cambiar teclado	SELECT, o tocar ABC o Å

Notas:

- Si cierras la consola Nintendo DS en medio de una partida, se activará automáticamente el **modo de espera** para ahorrar batería. Vuelve a abrir la consola para reanudar la partida.
- Puedes escuchar la música del juego con la Gramola celeste incluso aunque la consola esté en el **modo de espera** (pág. 11).

Fuera de los territorios

Dentro de los territorios

+ Panel de Control	Mover protagonista Mover cursor	Mover protagonista Mover cursor
Botón A	Confirmar selección Hablar con el Pokémon de enfrente Pasar texto	Confirmar selección Hablar con el Pokémon de enfrente Pasar texto Usar ataque convencional
Botón B	Cancelar selección Pasar texto rápidamente	Cancelar selección Abrir Bolsa
Botón B y + Panel de Control	Correr	Correr
Botón B y Botón A	No se usa	Pasar turno sin desplazarse (pág. 26)
Botón X	Abrir menú (inc. el menú de búsqueda) Seleccionar término en la explicación de objetos, etc.	Abrir menú Seleccionar término en la explicación de objetos, etc.
Botón Y	Seleccionar término en la explicación de objetos, etc. Ordenar objetos en la Bolsa	Mostrar cuadrículas al girar Seleccionar término en la explicación de objetos, etc.
Botón L	Seleccionar varios objetos almacenados, etc.	No se usa
Botón L y Botón A	No se usa	Usar movimiento asignado del protagonista (pág. 20)
Botón L y Botón B	No se usa	Mostrar ventana de mensajes
Botón L y Botón R	Seleccionar objetos para almacenar en la Consigna Kangaskhan	Lanzar objeto asignado, p. ej., una roca (pág. 21)
Botón R	Hablar con acompañante	Mostrar cursores de movimiento en diagonal
Botón R y + Panel de Control	Avanzar lista de objetos de diez en diez, p. ej., en la Consigna Kangaskhan	Moverse en diagonal Ordenar movimientos en la lista
START	Mostrar descripción de movimientos y objetos del menú	Mostrar cuadrículas al girar Mostrar descripción de movimientos y objetos del menú
SELECT	Ordenar objetos	Mostrar mapa Asignar movimientos de la lista de movimientos Ordenar objetos

Controles del lápiz táctil

Tocar



Señala con el lápiz táctil el punto adonde quieres ir. El protagonista tomará el camino más corto y se detendrá al llegar al sitio indicado.

Tocar y dejar en contacto



Toca un punto de la pantalla inferior y mantén el lápiz táctil en contacto. El protagonista se moverá en la dirección indicada.

Tocar dos veces



Toca dos veces seguidas la pantalla táctil para hacer que el protagonista corra hasta el punto indicado.

Controles del protagonista en los territorios

- **Tocar** Abrir el **menú del territorio**.
- **Tocar y dejar en contacto** Girar en la dirección del lápiz táctil.
- **Tocar dos veces** Usar el ataque convencional o hablar con el compañero de equipo que esté enfrente.
- **Tocar dos veces y** Pasar un turno sin moverse.
dejar en contacto

Controles en relación con los miembros del equipo

- **Tocar** Hablar con el Pokémon que estás tocando si está junto al protagonista.
- **Tocar y dejar en contacto** Intercambiar la posición con el Pokémon que estás tocando.
- **Tocar dos veces** Hablar con los miembros del equipo fuera de un territorio.

Controles en relación con los enemigos en los territorios

- **Tocar** Lanzar al Pokémon que estás tocando el objeto arrojadizo asignado. Si no tienes ninguno asignado, se usará el ataque convencional.
- **Tocar y dejar en contacto** Usar un ataque convencional contra el Pokémon que estás tocando.
- **Tocar dos veces** Usar el movimiento asignado contra el Pokémon que estás tocando.

Controles en el menú

- **Tocar opción** Seleccionar opción o elemento en listas.
- **Tocar opciones en una** Seleccionar distintos elementos, p. ej., varios objetos.
ventana de selección múltiple **Tocar** para confirmar selección.
- **Tocar** Pasar página.
- **Tocar** Abrir **menú de búsqueda**.
- **Tocar** Confirmar selección.
- **Tocar** Ordenar objetos. Abrir **menú de clasificación**.
- **Tocar** Cerrar ventana.

Controles del mapa en los territorios

- **Tocar mapa** Pulsa SELECT para mostrar el **mapa del piso** en la pantalla táctil. Tócalo dos veces (o pulsa de nuevo SELECT o el Botón B) para ocultarlo.



Otros

- **Tocar ventana de texto** Pasar texto.

La información en pantalla

Según te halles dentro o fuera de un territorio se mostrarán distintos tipos de información. ¡Aprende a utilizarla para sacarle el máximo partido!

Información en pantalla fuera de los territorios



1 Rango del equipo

Cuanto mayor sea el rango de tu equipo explorador, mayor será también el número de objetos que podrás almacenar en la Consigna Kangaskhan. Las recompensas también serán más generosas y, además, puede que se te asignen misiones especiales.

2 Dinero

En este mundo la moneda de curso legal es el Poké. Puedes conseguir Poké en los territorios y como recompensa por cumplir misiones con éxito.

Descripción de opciones fuera de los territorios

Objetos

En este menú podrás consultar información sobre los objetos, indicar los que quieres usar y soltar los que no necesitas.

- ✿ **DAR** Dar el objeto seleccionado a un Pokémon del equipo.
- ✿ **QUITAR** Devolver a la Bolsa el objeto que sostiene el Pokémon.
- ✿ **TIRAR** Deshacerse del objeto seleccionado.
- ✿ **INFO.** Ver la descripción del objeto seleccionado y su efecto.
- ✿ **COMER** Comer la gomi seleccionada u otro objeto comestible. Fuera de los territorios aumenta el CI del Pokémon; dentro de los territorios puede mejorar sus características, además de aumentar el CI.
- ✿ **USAR** Utilizar la MT (Máquina Técnica) seleccionada para enseñar un movimiento a un Pokémon.

Equipo

En este menú podrás ver información del protagonista y de los miembros de tu equipo.

- ✿ **RESUMEN** Ver las características del Pokémon seleccionado.
- ✿ **MOVIMIENTOS** ... Ver los movimientos que puede usar el Pokémon seleccionado.
- ✿ **VER CI** Ver las habilidades CI del Pokémon seleccionado.

Misiones

En este menú se muestran las misiones de exploración y de cazarrecompensas que has aceptado. Para llevar a cabo una misión, debes seleccionar **ACEPTAR** antes de adentrarte en el territorio.

- ✿ **ACEPTAR** Activar la misión seleccionada para que el equipo pueda realizarla.
- ✿ **SUSPENDER** Suspender la misión seleccionada.
- ✿ **BORRAR** Borrar la misión seleccionada.

Otros

Selecciona esta opción fuera de los territorios para consultar las opciones del juego o la sección de ayuda, que contiene consejos sobre el funcionamiento de un equipo explorador. Seleccionar OPCIONES te permitirá cambiar los diversos ajustes del juego. A continuación se muestra la lista completa de las opciones que puedes ajustar para adaptarlas a tu estilo de juego.

Opciones

- **PANTALLA TÁCTIL** Escoge SÍ para activar la pantalla táctil o bien SOLO MENÚ o NO, según la opción que prefieras.
- **PANTALLA** Permite configurar la pantalla superior para mostrar CONTROLES, INFO. SUPERIOR, EQUIPO, INFORMACIÓN, MAPA o MISIÓN.
- **PANTALLA INFERIOR** ... Permite configurar la pantalla táctil para mostrar SILUETA MAPA, MAPA RELLENO o SIN MAPA.
- **CUADRÍCULA** Escoge NO para que solo se muestren las cuadrículas que hay frente al Pokémon protagonista al pulsar el Botón Y.
- **VELOCIDAD** Permite establecer la velocidad de movimiento del Pokémon protagonista.
- **AMIGOS LEJANOS** Escoge VER si quieres presenciar los combates de los miembros de tu equipo cuando estén lejos o NO VER si prefieres que no se muestren en pantalla.
- **GIRO AUTO.** Escoge SÍ para girar automáticamente y mirar en la dirección en la que te están atacando.
- **ATAQUE +** Escoge SÍ para usar el ataque convencional al pulsar el + Panel de Control en la dirección del objetivo.
- **REVISAR DIRECCIÓN** Escoge SÍ para que cada vez que intentes usar un objeto o un movimiento se te pregunte en qué dirección quieres usarlo.

Ventana

Permite cambiar el tipo de marco.

Ayuda

Aquí encontrarás información sobre los controles, entre otros consejos útiles.

Información en pantalla dentro de los territorios



1 PS

Aquí puedes ver los PS (Puntos de Salud) de los miembros de tu equipo. Si alguno se queda sin PS, se debilitará. Los PS máximos aumentan al subir de nivel y tras usar algunos objetos.

2 Tripa

La Tripa del protagonista se va vaciando mientras explora. Si se vacía por completo, empezarás a perder PS. Puedes llenarte la Tripa con distintos alimentos, como las Manzanas.

4 Tiempo

Aquí podrás ver las condiciones atmosféricas del territorio. El tiempo puede afectar a las habilidades de los Pokémon y a la potencia de sus movimientos, e incluso puede dañar a algunos tipos de Pokémon cada pocos turnos.

3 Dinero

Aquí puedes ver la cantidad de Poké que tienes. Te harás con Poké en los territorios o como recompensa al completar misiones.

5 T. juego

Aquí se muestra el tiempo total de juego desde que empezaste la partida.

Descripción de opciones dentro de los territorios

Movimientos

En este menú se muestra una lista con los movimientos que puede usar el Pokémon seleccionado. Cada movimiento tiene una cantidad específica de PP (Puntos de Poder) que determina cuántas veces se puede usar.



PP actuales / PP máximos

Opciones para el protagonista

- **USAR** Usar el movimiento seleccionado.
- **ASIGNAR** Indicar el movimiento que se usará al pulsar los Botones L y A.
- **DESASIG.** Desactivar el movimiento asignado.



Opciones para los otros miembros del equipo

- **ACTIVAR** Activar o desactivar el movimiento seleccionado.

Opciones comunes

- **↑ SUBIR** Cambiar de posición con el movimiento anterior de la lista.
- **↓ BAJAR** Cambiar de posición con el movimiento siguiente de la lista.
- **INFO.** Ver información detallada del movimiento seleccionado.
- **SALIR** Cerrar el menú secundario.

¡Ordena bien los movimientos de los miembros de tu equipo!

Si quieres que tu equipo se guarde PP para usarlos contra enemigos más fuertes, ve a la lista de movimientos y quita el  del movimiento. Los Pokémon de tu equipo no usarán movimientos que se hayan desactivado hasta que los vuelvas a activar. Por otra parte, si hay un movimiento concreto que quieres que utilice un miembro de tu equipo, quita el  de todos los demás movimientos.



Objetos

Muestra la lista de objetos de la Bolsa. Al seleccionar un objeto y pulsar el Botón A, se mostrará todo lo que puedes hacer con él, como usarlo o dárselo a un miembro del equipo.




- **USAR** Utilizar el objeto seleccionado. Cambia a COMER, BEBER, LANZAR, etc., en función del objeto seleccionado.
- **DAR** Dar el objeto seleccionado a un miembro del equipo para que lo lleve equipado.
- **SOLTAR** Dejar el objeto seleccionado en el suelo, a los pies del protagonista.
- **LANZAR** Lanzar el objeto seleccionado.
- **ASIGNAR** Asignar un objeto para usarlo rápidamente. Una vez asignado, mantén pulsado el Botón L y pulsa el Botón R para utilizarlo.
- **DESASIG.** Desactivar el objeto asignado.
- **INFO.** Ver el efecto del objeto seleccionado.
- **SALIR** Cerrar el menú secundario.

Equipo

Te permite ver la información individual de los miembros de tu equipo, además de cambiar la táctica de cada uno de ellos.



- **RESUMEN** Ver las características, el estado, etc., del miembro del equipo seleccionado.
- **MOVIMIENTOS** Acceder a las opciones de los movimientos (pág. 20).
- **ENVIAR A CASA***.. Mandar al miembro del equipo seleccionado de vuelta al Pokégremio.
- **HABLAR*** Hablar con el miembro del equipo seleccionado.
- **VER CI** Ver la lista de habilidades CI del Pokémon seleccionado. Activa el  de una habilidad CI del miembro del equipo para que pueda usarla.
- **TÁCTICAS*/** Escoger la táctica para el equipo o para el miembro del equipo seleccionado.
- **SALIR** Cerrar el menú secundario.

*Estas opciones no están disponibles para el líder del equipo.

Otros

Si estás dentro de un territorio, aquí podrás cambiar opciones del juego, comprobar los objetivos de la misión, buscar posibles candidatos para unirse a tu equipo, etc. En AYUDA encontrarás información útil.



- **OPCIONES** Igual que OPCIONES fuera de un territorio (pág. 18).
- **VENTANA** Igual que VENTANA fuera de un territorio (pág. 18).
- **MAPA** Mostrar **mapa del piso** en la pantalla inferior.
- **VENTANA MENSAJES** Ver mensajes recientes.
- **OBJETIVOS** Ver objetivos de todas las misiones del territorio en que te encuentras.
- **POSIBLES RECLUTAS** Ver la lista de Pokémon que puedes reclutar en el piso en que te encuentras (también te indica los Pokémon ya reclutados).
- **AYUDA** Ver información útil sobre el juego, como, por ejemplo, consejos sobre los controles.

Suelo

Mirar a los pies del protagonista. Si está sobre un objeto, lo podrás coger, usar, lanzar, etc. Si hay una trampa, se puede activar deliberadamente.



Interrumpir y abandonar la partida

Puedes detener la partida en un territorio. La opción **INTERRUMPIR** te permite crear un archivo de guardado temporal con el cual podrás reanudar la partida más tarde (pág. 11). Si escoges **ABANDONAR**, será como si te hubieran derrotado y regresarás al Pokégremio o al lugar donde te encontraras antes de entrar en el territorio. Además, perderás la mitad de tus Poké y parte de los objetos que lleves.

La pantalla superior

La pantalla superior muestra la información seleccionada en OPCIONES. Mientras te familiarizas con el juego, tener los controles en la pantalla superior puede servirte de guía. Más adelante, puedes optar por mostrar el mapa o las características de los miembros del equipo. Usa la información que más te ayude a la hora de explorar.

Información



Info. equipo



Mapa



Territorio



Mapa Mágico

Controles



Misiones



La dinámica del juego

A medida que vayas entrenándote en el Pokégremio y ayudes a más Pokémon, el rango de tu equipo irá subiendo. ¡Lleva a cabo más y más misiones para convertirte en un explorador de primera!

Experiencia del equipo

Las misiones que realice tu equipo explorador se harán más difíciles a medida que avances en la historia. No olvides echarle un vistazo a las misiones y aceptar las que te interesen. Puedes aceptar hasta ocho misiones a la vez.



El Tablón de Anuncios

El Tablón de Anuncios está en la planta -1 del Pokégremio. Aquí puedes encontrar misiones de búsqueda y entrega de objetos, rescate de Pokémon y misiones de escolta, entre otras.

Los frascos de la playa

De vez en cuando encontrarás mensajes en algunos frascos. Estos mensajes podrían ser nuevas misiones.



El Tablón "Se Busca"

El Tablón "Se Busca" también está en la planta -1 del Pokégremio. Las misiones que encontrarás aquí tendrán una recompensa por capturar a malhechores.

Las misiones asignadas en la cafetería

Puede que los Pokémon que se encuentren en la Cafetería Spinda necesitan que les echés una mano y te asignen una misión, o hasta podrían darte una carta de desafío.



La exploración de los territorios

Cuando hayas aceptado una misión, tendrás que encaminarte a un territorio. En esta sección se detalla la estructura de los territorios y los puntos clave que debes tener en cuenta durante tu aventura.

Leyenda del mapa

- | | | |
|-----------------------------|-------------------|-----------|
| Protagonista | Malhechor | Objetos |
| Miembros del equipo/Cliente | Baldosas Mágicas | Trampas |
| Adversario | Escaleras ocultas | Escaleras |



Características de los territorios misteriosos

Los "territorios misteriosos" son lugares extraños cuya estructura cambia cada vez que te adentras en ellos. Una vez dentro de un territorio no podrás salir hasta que llegues al final o hasta que te debilites. Las escaleras son de sentido único: una vez que avances, no podrás volver atrás. Además, si pasas mucho tiempo en el mismo piso, una fuerza misteriosa te expulsará del territorio y será como si te hubieran derrotado.



¡Descubre el Bazar Secreto!

En algún punto de la historia puede que halles unas escaleras ocultas que conducen al Bazar Secreto. Con la cantidad adecuada de Poké, ¡podrás huir del territorio o recuperar PS y PP!



Las reglas del combate

Los combates se rigen por un sistema de turnos. Una vez que tu Pokémon realice una acción, los demás Pokémon de tu equipo y los enemigos podrán realizar la suya. Esta secuencia se conoce como "turno". Los Pokémon enemigos no actuarán hasta que lo hayas hecho tú, así que tómate tu tiempo para pensar lo que debes hacer.



Uso de los movimientos en combate

Los movimientos pueden dañar bastante o debilitar a los rivales. Además, te aportan más Puntos de Experiencia si los has usado para vencer a un enemigo. ¡Ataca con movimientos para subir de nivel!



Recuperación de PS

Los PS se recuperan gradualmente mientras te mueves por el piso del territorio en que te encuentres o usando ciertos objetos. También puedes recuperar PS rápidamente si te quedas inmóvil y pulsas los Botones A y B al mismo tiempo. Ten presente que así perderás turnos, tu Tripa se irá vaciando y los enemigos podrían acorralarte.



Tripa vacía = Pérdida de PS

Si al protagonista se le vacía la Tripa, se le restará 1 PS por turno. Para evitarlo, puedes llenar la Tripa con alimentos, como una Manzanita. Las gomas y semillas también llenan ligeramente la Tripa.



Los problemas de estado

Algunos movimientos y trampas pueden causar problemas de estado (como Envenenado o Parálisis) a los miembros de tu equipo. Los problemas de estado pueden causar daño o suponer un obstáculo en tu avance. Pueden, por ejemplo, inmovilizarte o impedirte usar tus movimientos. Podrás contrarrestar sus efectos con semillas, bayas u otros objetos. Las alteraciones de estado también se pueden curar al pasar al siguiente piso del territorio.



Los tipos

Los tipos de los Pokémon son importantes a la hora de llevar a cabo misiones. Por ejemplo, un Pokémon de tipo Agua puede caminar sobre esta. Un Pokémon que no puede caminar sobre el agua puede hallarse en ella si intercambia posiciones con otro Pokémon, como puedes ver en la imagen de la derecha. Si esto ocurre, se teletransportará a otro lugar cercano al líder del equipo.



¡Haz coincidir el tipo del movimiento y del Pokémon!

Si el tipo del Pokémon y del movimiento coinciden, aumenta la potencia de este. Tenlo en cuenta a la hora de enseñar a los Pokémon movimientos con Máquinas Técnicas para escoger las combinaciones más apropiadas.



Los enemigos

Casi todos los Pokémon que vagan por los territorios irán a por tu equipo en cuanto lo divisen, ¡y por el camino más corto! Mientras tanto, se dirigirán a puntos aleatorios o estarán dormidos, así que muévete con sigilo para evitar que te descubran. Una vez abierto el Registro Chimecho (pág. 30), podrás reclutar a algunos de los enemigos derrotados.



Los ataques enemigos

Al luchar, los miembros del equipo pueden ver sus características mermadas o debilitarse por estar faltos de PS (como se muestra en las imágenes de la derecha). Las características de un Pokémon pueden volver a sus valores normales si pisa una Baldosa Mágica. Si un Pokémon tiene bajos los PS, asegúrate de recuperarlos cuanto antes.



Baldosa Mágica



Características mermadas



Falto de PS

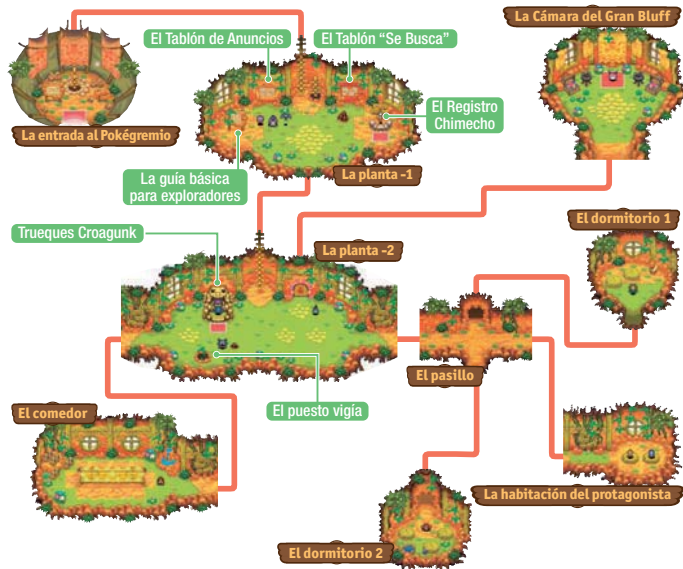
¡Cuidado con las trampas!

En los territorios encontrarás diferentes tipos de trampas, que son invisibles hasta que se activan y pueden provocar molestos problemas de estado. Hay objetos, como la Visioesfera y la Semilla Colirio, que revelan dónde se encuentran las trampas.



El Pokégremio de Exploradores

Este es el Pokégremio de Wigglytuff. El Pokégremio alberga a tu equipo explorador y a muchos otros.



El Registro Chimecho



Aquí es donde puedes ver los Pokémon que se han unido a tu equipo. Puedes escoger cuáles quieres tener en activo. Los Pokémon que hayas escogido para el equipo explorador te estarán esperando al lado de la fuente que está frente al Pokégremio o en la Cafetería Spinda (pág. 35).



Chimecho

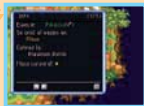
¡Refuerza tu equipo explorador!

Una vez que haya abierto el Registro Chimecho, podrás reclutar a los Pokémon salvajes que hayas vencido; sin embargo, no todos los Pokémon derrotados querrán unirse a tu equipo. Si no puedes reclutar a un tipo de Pokémon concreto, tendrás que seguir intentándolo para llegar a formar tu equipo explorador ideal.



Comprueba el tamaño del equipo

Puedes llevar hasta cuatro miembros a un territorio. No obstante, hay un límite de masa corporal para todo el equipo. La masa corporal de los Pokémon se puede consultar en la opción EQUIPO. Selecciona RESUMEN y comprueba en INFO. el número de ★ que tiene cada uno. Si el número total de ★ es seis o más, no podrás tener a esos cuatro miembros en activo.



Trueques Croagunk



Croagunk realizará trueques contigo para intercambiar ciertos objetos exclusivos por el precio de 150 Poké (pág. 37). El número de objetos exclusivos y otros requisitos dependerán del objeto que desees. Si tienes algún objeto exclusivo repetido, no dudes en probar su servicio de trueques.

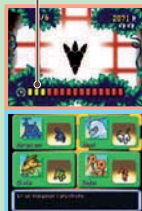


Croagunk

Minijuego del puesto vigía

En este minijuego, Diglett te pedirá que te encargues de las tareas de vigilancia. Desde el puesto vigía tendrás que observar las huellas de los Pokémon que visiten el Pokégremio en la pantalla superior e identificarlas en la pantalla táctil. Selecciona al Pokémon del que creas que es la huella y pulsa el Botón A, o simplemente tócalo. Al final, se te premiará con Poké y objetos según lo bien que lo hayas hecho.

Límite de tiempo



La guía básica para exploradores

Este panel, que se encuentra frente al Tablón de Anuncios, está repleto de consejos e información útil para los equipos exploradores.

Aldea Tesoro

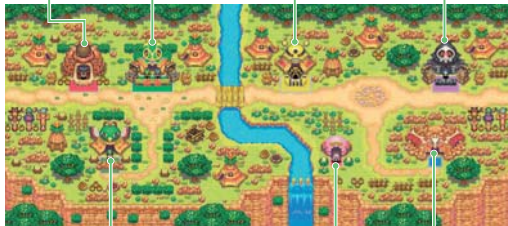
Aldea Tesoro es un lugar bullicioso en el que siempre hallarás Pokémon con ganas de charlar. Al principio no podrás acceder a todas las tiendas, pero a medida que vayas avanzando en la historia irán abriendo los distintos negocios.

Consigna Kangaskhan

Tienda y Almacenes Kecleon

Enlaces Electivire

Banco Duskull



Anticuario Xatu

Guardería Chansey

Dojo Marowak

Tienda y Almacenes Kecleon



En la Tienda Kecleon, que es la de la izquierda, se venden bayas, semillas y objetos similares, mientras que en los Almacenes Kecleon, que se encuentran a la derecha, encontrarás MT y esferas. También podrás vender los objetos que no quieras a cualquiera de los dos hermanos.



Los hermanos Kecleon

Banco Duskull



Este es un banco operado por Duskull donde puedes depositar tus Poké y sacarlos cuando te hagan falta. Deberías guardar tu dinero aquí antes de ir a explorar, ya que, si te derrotan en un territorio, la suma que dejes en el banco estará a buen recaudo.



Duskull

Dojo Marowak



Aquí tu equipo podrá luchar libremente contra otros Pokémon. Aunque te derrotan en uno de sus territorios, no perderás los objetos ni los Poké que lleves. Eso sí, no podrás enviar ninguna carta de SOS (págs. 42, 51 y 54) si te derrotan en uno de estos territorios.



Marowak

Enlaces Electivire



Aquí puedes enlazar movimientos y recordar los que hayas olvidado. Enlazar es un proceso que consiste en encadenar dos o más movimientos para usarlos uno tras otro en el mismo turno. Si quieres romper el enlace, selecciona los movimientos enlazados y toca DESENLAZAR.

Nota: Hay algunos movimientos que no se pueden enlazar.



Electivire

Consigna Kangaskhan



Aquí puedes depositar y sacar objetos. En la parte inferior derecha de la pantalla táctil se muestra el número máximo de objetos que se pueden guardar en la Bolsa 🎒 y en la consigna 🏠. Aunque te derroten en un territorio, no perderás los objetos que hayas guardado en la consigna.



Número de objetos guardados y número máximo de objetos



Kangaskhan

Guardería Chansey



En esta tienda se encargan de cuidar los Huevos que consigues al completar misiones. Si consigues un Huevo, asegúrate de traerlo aquí y dejárselo a Chansey. Un Pokémon saldrá del cascarón al cabo de varios días.



Chansey

Anticuario Xatu



En esta tienda te abrirán los misteriosos cofres que irás encontrando en los territorios cuando tu equipo alcance cierto rango. Xatu es un experto en el tema, así que llévaselos para que te los abra y te revele su contenido.



Xatu

La Cafetería Spinda

En el interior de esta cafetería encontrarás tiendas y, en ocasiones, hasta Pokémon que te asignarán misiones o te darán cartas de desafío.

Zumos Spinda



En esta barra, Spinda utilizará un ingrediente que le proporciones para hacer un zumo u otros tipos de bebidas. Al tomártelo puede que aumenten tus características o las de un miembro de tu equipo, pero algunos de los efectos que provocan siguen siendo un misterio.

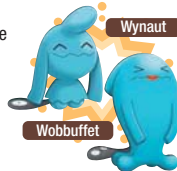


Spinda

Reciclaje Explorador y Gran Tesoro



En esta tienda podrás intercambiar objetos reciclando los que no necesites. Además, puede que recibas un boleto al reciclar, que podría resultar premiado con un objeto en el Gran Tesoro.



Wynaut

Wobbuffet

Los objetos

Esta sección trata sobre algunos de los objetos que te puedes encontrar, cómo utilizarlos y qué efectos provocan.

Comida

Puedes COMER alimentos para llenarte la Tripa. Algunos incluso pueden aumentar temporalmente el tamaño de esta si te los comes con la Tripa llena.

Manzanita	Te llenará un poco la Tripa al comértela.
-----------	---

Bebidas energéticas

Bébetelas para aprovechar sus propiedades. Sus efectos son muy variados, desde recuperar PP hasta mejorar las características del Pokémon. También llenan un poco la Tripa.

Elixir Mágico	Tómatalo para recuperar los PP de todos los movimientos.
---------------	--

Objetos arrojados

Utiliza la opción LANZAR para atacar a tus enemigos a distancia. La opción ASIGNAR te permite atacar de esta forma pulsando el Botón L y el Botón R al mismo tiempo.

Geoguijarro	Objeto arrojado que describe una parábola y reduce 10 PS al alcanzar su objetivo. Puedes llevar hasta 99 Geoguijarros como si fueran un solo objeto.
-------------	--

Semillas y bayas

Cómetelas para beneficiarte de sus propiedades. Tienen una gran cantidad de efectos y también llenan un poco la Tripa, aunque algunas es mejor lanzárselas a los enemigos.

Baya Aranja	Cómetela para recuperar PS.
-------------	-----------------------------

Gomis

Al comer estos objetos, aumentará el CI del Pokémon y se le llenará ligeramente la Tripa. Cada color de gomi tiene un efecto diferente en los diversos tipos de Pokémon.

Gomi Roja	Aumenta el CI al comerla. La Gomi Roja es la favorita de los Pokémon de tipo Fuego.
-----------	---

Equipamiento

Dale a los Pokémon de tu equipo este tipo de objetos para que los lleven equipados. Pueden mejorar varias características o producir otros efectos.

Lazo Energía	Objeto que mejora el Ataque del Pokémon que lo lleva equipado.
--------------	--

Objetos exclusivos

Estos objetos potencian las características de un Pokémon concreto solo con tenerlos en la Bolsa. Se pueden cambiar por otros más valiosos en Trueques Croagunk.

Bulbagarra	Objeto exclusivo de Bulbasaur. Mejora un poco el Ataque.
------------	--

Esferas mágicas

Usa estos objetos para mejorar las características del Pokémon, provocar cambios en los territorios y obtener distintos efectos.

Visioesfera	Revela todas las trampas ocultas del piso en que se halle quien la use.
-------------	---

MT

Las MT (Máquinas Técnicas) enseñan un movimiento a un Pokémon. Las MO (Máquinas Ocultas) no se pueden usar en los territorios, pero tampoco desaparecen después de usarlas.

Rayo	Enseña el movimiento Rayo. Este movimiento causa daño a todos los enemigos a una distancia de quien lo usa. También puede causarles parálisis.
------	--

¿Qué son los objetos engañosos?



A medida que avances en tu aventura, puede que encuentres objetos engañosos con un nombre parecido al de otros objetos que ya conoces. Por ejemplo, las Semillas Revivir reaniman a un Pokémon debilitado, pero las Semillas Rever no tienen el mismo efecto. Cuando halles un objeto, lo mejor es que compruebes sus efectos antes de utilizarlo.




Los modos de comunicación

Esta sección trata en detalle de los modos de comunicación, mediante los cuales podrás pedir a tus amigos que te rescaten si te han derrotado en un territorio y divertirse aún más jugando con ellos.

Opciones disponibles

El icono  indica las opciones exclusivas de POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO. Se puede acceder a las opciones que no estén marcadas con  conectándose a POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO, EXPLORADORES DEL TIEMPO O EXPLORADORES DE LA OSCURIDAD.

Nota: Este juego no es compatible con POKÉMON™ MUNDO MISTERIOSO: EQUIPO DE RESCATE ROJO ni EQUIPO DE RESCATE AZUL.

	Comunicación inalámbrica (pág. 39)	CWF de Nintendo (pág. 48)	Contraseñas (pág. 54)
Rescate de amigos	Sí (pág. 42)	Sí (pág. 51)	Sí (pág. 54)
Carta secreta C	Sí (pág. 46) 	Sí (pág. 53) 	Sí (pág. 54) 
Intercambiar objetos	Sí (pág. 46)	No	No
Intercambiar equipos	Sí (pág. 47)	Sí (pág. 53)	No
Enviar territorio de prueba	Sí (pág. 55)	No	No

¡Prepárate en la Isla Pelipper!

Cuando hayas avanzado un poco en la historia se desbloquearán las opciones PARTIDA EN ESPERA e IR AL RESCATE en el **menú principal**. Ambas opciones te permitirán acceder a la Isla Pelipper, donde podrás registrarte para realizar misiones de rescate. Allí también podrás prepararte antes de iniciar la misión de rescate de algún amigo.

Comunicación inalámbrica

Puedes establecer una comunicación inalámbrica con una consola Nintendo DS de otro jugador que se encuentre cerca.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS 1 por jugador

Tarjetas de juego de POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO 1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta de juego en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú** de la consola Nintendo DS.

NOTA: Si la configuración de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite que estás utilizando está establecida en MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.

3. Toca el panel POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO o el icono con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 55.

Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú** de la consola Nintendo DS.

NOTA: Si estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite, asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite.

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO o el icono con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca SÍ para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 55.

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 de juego de POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO, EXPLORADORES DEL TIEMPO o EXPLORADORES DE LA OSCURIDAD	1 por jugador

Instrucciones para la conexión

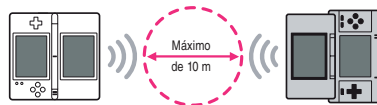
1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta de juego en cada una de ellas.
2. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú** de la consola Nintendo DS.
NOTA: Si la configuración de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite que estás utilizando está establecida en MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO, EXPLORADORES DEL TIEMPO o EXPLORADORES DE LA OSCURIDAD o el icono con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de las páginas 42-47.


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 la consola 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.). Si utilizas una consola Nintendo DSi en un hospital o en un avión, asegúrate de que has desactivado la comunicación inalámbrica en la configuración de la consola. Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con las consolas 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 Nintendo DS original o DS Lite o el indicador de conexión inalámbrica de la Nintendo DSi 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.
- Para poder utilizar la comunicación inalámbrica con la consola Nintendo DSi, debes activar esta función en la configuración de la consola.

Error de conexión

Si aparece en pantalla el mensaje "Ha habido un error de conexión.", repite el procedimiento para enviar o recibir cartas, objetos o datos de equipo. No se perderán los objetos adjuntos.



Rescate de amigos

Una vez que hayas avanzado un poco en la historia podrás pedir a otro jugador que te rescate cuando te derroten en algún territorio. Si lo logra, tu aventura no contará como una derrota y podrás reanudar la partida desde el lugar en el que te debilitaste.

1 A la espera de que te rescaten (el jugador está en apuros)

1. Si te derrotan en un territorio, aparecerá la pantalla de la derecha. Selecciona **SÍ** y pulsa el Botón A.

Nota: En algunos territorios no podrás pedir ayuda.

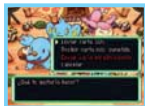
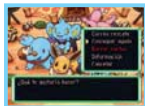
2. Regresarás al **menú principal**. Elige la opción **RESCATE DE AMIGOS**, selecciona **CONSEGUIR AYUDA** y pulsa el Botón A.

3. Elige **ENVIAR CARTA SOS, COMUNIC. INALÁMBRICA** y pulsa el Botón A. Si quieres incluir un mensaje en tu carta de SOS, selecciona la opción **AÑADIR MENSAJE** a continuación.

MODO DE TEXTO..... Permite escribir el mensaje que se quiera (pág. 12).

FRASES PREDEFINIDAS..... Permite redactar un mensaje con frases predefinidas.

4. Selecciona la opción **ENVIAR CARTA SOS** y confirma tu elección. A continuación, selecciona **A CIELO** o **A TIEMPO / OSCURIDAD** para iniciar la comunicación.



2 Al rescate de amigos (el jugador echa una mano)

No podrás iniciar el rescate si has dejado el juego en pausa con datos de interrupción (pág. 11). Tampoco podrás hacerlo si tú también estás esperando a que te rescaten.

1. En el **menú principal**, elige la opción **RESCATE DE AMIGOS**. Selecciona **CORREO RESCATE** y pulsa el Botón A.

2. Selecciona **RECIBIR CARTA SOS, COMUNIC. INALÁMBRICA** y pulsa el Botón A para iniciar la comunicación. Si la comunicación se establece sin problemas, aparecerá la pantalla de la derecha.

3. A continuación regresarás automáticamente al **menú principal**. Selecciona la opción **IR AL RESCATE**. Accederás, entonces, a la Isla Pelipper. Habla con Pelipper para dirigirte al territorio donde tienes que rescatar a tu amigo.

Notas:

- No podrás ir a realizar rescates en los territorios que estés atravesando en tu partida.
- En tus rescates, solo podrás adentrarte hasta el piso al que hayas llegado en tu partida. Sin embargo, no podrás ir a rescatar a un amigo en algunos territorios aunque ya los hayas atravesado.

4. Una vez iniciada la misión, tendrás que llegar hasta el punto de rescate (marcado con una bandera) donde fue derrotado tu amigo. Colócate sobre la bandera y selecciona **RESCATAR** para completar la misión. ¡Cuidado! Habrá muchos enemigos acechando cerca del punto de rescate.

 Punto de rescate



3 Envío y recepción de cartas de misión cumplida

Para completar el rescate hay que enviar una carta de misión cumplida al jugador rescatado, quien podría responder con una carta de agradecimiento.

Instrucciones para el rescatador

Consulta la página 43 y sigue el paso 1. Selecciona la opción ENVIAR CARTA MIS. CUMPLIDA. A continuación, elige la carta de SOS del rescate que acabas de completar y selecciona COMUNIC. INALÁMBRICA.

Notas:

- Puedes añadir un mensaje a la carta de misión cumplida. Para hacerlo, sigue las instrucciones del paso 3 de la página 42.
- También puedes enviar un Pokémon ayudante o un objeto al amigo que rescates. Encontrarás más información en la página 45.

Instrucciones para el jugador rescatado

Consulta la página 42 y sigue las instrucciones del paso 2. Selecciona la opción RECIBIR CARTA MIS. CUMPLIDA y, después, COMUNIC. INALÁMBRICA para iniciar la comunicación. Una vez establecida, aparecerá REVIVIR EQUIPO en el **menú principal**. Selecciónalo y pulsa el Botón A.



A la espera de que acudan a tu rescate...

¿Sabías que puedes salir de expedición mientras esperas a que te rescaten? Para ello, accede al **menú principal** y selecciona la opción PARTIDA EN ESPERA. Podrás explorar de nuevo algunos de los territorios que ya conoces hasta el piso al que hayas llegado. Sin embargo, en estas expediciones no podrás interrumpir la partida. Además, los Pokémon de tu equipo no conservarán los Puntos de Experiencia que consigan explorando, y tampoco se mantendrán los cambios en sus características ni los movimientos que aprendan.

Nota: No podrás ir a ningún territorio que no hayas atravesado en tus aventuras.



El Pokémon ayudante y los objetos de regalo

En las cartas de misión cumplida, el rescatador también puede enviar un Pokémon ayudante o algún objeto como regalo. El Pokémon ayudante se unirá al equipo rescatado hasta atravesar el territorio. El objeto, que se quedará en manos del equipo rescatado, aparecerá en el suelo, cerca del lugar donde el equipo fue derrotado.

- Para el rescatador: Si envías un Pokémon ayudante con la carta de misión cumplida, el Pokémon no desaparecerá de tu equipo.
- Para el jugador rescatado: El Pokémon ayudante recibido con la carta de misión cumplida desaparecerá en cuanto el equipo logre atravesar el territorio.



Carta de agradecimiento

Cuando un jugador rescatado recibe una carta de misión cumplida, puede responder con una carta de agradecimiento, a la que puede adjuntar un mensaje y un objeto como recompensa. (El objeto se almacenará directamente en la Consigna Kangaskhan del destinatario.)

El jugador rescatado

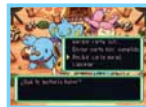
Consulta la página 42 y sigue las instrucciones del paso 2. Selecciona la opción ENVIAR CARTA AGRADECIMIENTO y, después, COMUNIC. INALÁMBRICA para iniciar la comunicación.

Para añadir un mensaje: Sigue el mismo procedimiento descrito en el paso 3 de la página 42.

Para enviar un objeto: Selecciona la opción ENVIAR OBJETO. Después, selecciona el objeto y confirma la selección.

El rescatador

Consulta la página 43 y sigue las instrucciones del paso 1. Selecciona RECIBIR CARTA AGRAD. y, a continuación, COMUNIC. INALÁMBRICA.



Rescate de amigos

Conexión con Exploradores del tiempo o Exploradores de la oscuridad

Un equipo explorador de Exploradores del tiempo o de Exploradores de la oscuridad puede ayudarte si no te derrotan en un territorio que solo aparece en Exploradores del cielo. Tampoco podrás usar un Pokémon ayudante ni enviar un objeto adjunto en una carta de agradecimiento si solo están disponibles en Exploradores del cielo. Esto también se aplica a la CWF de Nintendo y a los rescates con contraseña (pág. 54).

Cómo cancelar un rescate

La opción ABANDONAR ESPERA aparecerá en el **menú principal** mientras esperas a que te rescaten. Si accedes a esta opción y confirmas la selección, podrás cancelar el rescate. Si anulas tu rescate, se considerará que tu equipo ha sido derrotado y tendrá que volver a empezar el territorio desde el principio. Tampoco recibirás la carta de misión cumplida.



Carta secreta C (solo para Exploradores del cielo)

La opción CARTA SECRETA C del **menú principal** te permite pasarle a un amigo una misión que tengas pendiente y viceversa. El jugador que envía la carta secreta tiene que seleccionar la opción COMUNICACIÓN INALÁMBRICA. El jugador que reciba la carta secreta deberá seleccionar la opción COMUNICACIÓN INALÁMBRICA y seguir las instrucciones que se muestren en pantalla. No se pueden enviar las misiones aceptadas, solo las suspendidas.



Nota: Esta opción no está disponible para Exploradores del tiempo ni Exploradores de la oscuridad.

¿Qué son los Regalos Cielo?

Cuando llegues a un punto determinado de la aventura, puede que encuentres un objeto llamado Regalo Cielo. Si lo abres, verás que está vacío, pero si se lo envías a un amigo a través de los modos de comunicación, ¿quién sabe lo que hallará dentro? Haz la prueba con la opción INTERCAMBIAR OBJETOS, adjunta un Regalo Cielo a una carta de agradecimiento o dirígete a Repartos Shaymin, que se encuentra en la aldea de estos amables Pokémon.



Intercambiar objetos

La opción INTERCAMBIAR OBJETOS del **menú principal** te permite enviar a tus amigos objetos almacenados en la Consigna Kangaskhan. Cuando se transfiere un objeto exclusivo con una ★ de Exploradores del tiempo o Exploradores de la oscuridad a Exploradores del cielo, puede aumentar a ★★. Elige INTERCAMBIAR OBJETOS, pulsa el Botón A para confirmar y selecciona la opción

ENVIAR POR COM. INALÁMBRICA. El jugador que recibe el objeto debe seleccionar la opción RECIBIR POR COM. INALÁMBRICA y confirmar pulsando el botón correspondiente.

Intercambiar objetos

Conexión con Exploradores del tiempo o Exploradores de la oscuridad

Puedes intercambiar varios objetos si te conectas a otra tarjeta DS de POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO, pero solo podrás intercambiar un objeto cada vez al conectarte a Exploradores del tiempo o Exploradores de la oscuridad. Tampoco podrás intercambiar ningún objeto que solo aparezca en Exploradores del cielo con tarjetas DS de POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL TIEMPO ni EXPLORADORES DE LA OSCURIDAD.

Intercambiar equipos

La opción INTERCAMBIAR EQUIPOS te permite enviar un equipo al Dojo Marowak de tu amigo para que se enfrente a él como entrenamiento, o bien recibir un equipo. Cuando se haya realizado el intercambio, se desbloqueará la opción DOJO EXPLORADOR del Dojo Marowak. El jugador que envía el equipo debe seleccionar la opción ENVIAR EQUIPO y, después, COMUNICACIÓN INALÁMBRICA. El jugador que recibe el equipo debe seleccionar la opción RECIBIR EQUIPO y, después, COMUNICACIÓN INALÁMBRICA.

Nota: El jugador que envía el equipo no perderá los Pokémon que lo forman.

Intercambiar equipos

Conexión con Exploradores del tiempo o Exploradores de la oscuridad

No podrás intercambiar datos de equipo si en él se encuentra un Pokémon que solo aparece en Exploradores del cielo o si cualquier Pokémon del equipo ha aprendido un movimiento que solo está disponible en Exploradores del cielo, ni siquiera con tarjetas DS de POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO. Lo mismo sucede con los intercambios que se realicen a través de la CWF de Nintendo.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

Puedes organizar rescates con otros jugadores y descargar misiones a través de internet.



La Conexión Wi-Fi de Nintendo es un sistema que permite jugar a través de internet con personas de cualquier parte del mundo. Puedes usar las Zonas Wi-Fi (también llamadas Hotspots) o tu propia conexión inalámbrica para conectar tu consola Nintendo DS a internet.

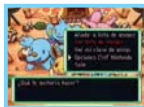
- Ten en cuenta que otras personas verán el mote que utilices y el nombre de tu equipo explorador cuando juegues en modo multijugador a través de la CWF de Nintendo.
- Para preservar tu intimidad, no proporciones información personal, como tu nombre completo, teléfono, fecha de nacimiento, edad, colegio, dirección de correo electrónico o dirección postal cuando te comuniques con otras personas. No utilices esta información personal al elegir un mote ni un nombre de equipo.

Configuración de la CWF de Nintendo

Para utilizar la Conexión Wi-Fi de Nintendo deberás establecer una conexión inalámbrica a internet. Para ello, dirígete al **menú principal**, selecciona OTROS, CWF DE NINTENDO y, después, OPCIONES CWF NINTENDO.

Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego si necesitas información sobre cómo configurar tu consola Nintendo DS.

Nota: Si cambias de consola o usas una tarjeta DS de Pokémon MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO diferente, tendrás que ajustar la configuración de nuevo. Tu lista de amigos (pág. 50), además de las cartas de SOS y las cartas de agradecimiento recibidas a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, también se eliminará.



Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo), los jugadores de Pokémon MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO podrán jugar juntos a través de internet, sin importar la distancia que los separe.

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se vende por separado). Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas Hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en el sitio web support.nintendo.com.

Para obtener más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página support.nintendo.com.

Problemas de conexión

Si no consigues acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, se mostrará un mensaje y un código de error. Si esto ocurre, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo para obtener más información.

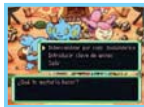


Claves de amigo

La clave de amigo es un número de 12 dígitos que se te asigna automáticamente la primera vez que te conectas a la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Intercambia esta clave con tus amigos para registrarlos en tu lista de amigos.

Nueva entrada en tu lista de amigos

Accede al **menú principal** y selecciona la opción OTROS. A continuación, selecciona la opción CWF DE NINTENDO y confirma la selección. Dirígete, después, a AÑADIR A LISTA DE AMIGOS. Una vez que hayas registrado la clave de amigo de un jugador, podrás comunicarte directamente con él a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Puedes intercambiar claves de amigo mediante la comunicación inalámbrica o insertar directamente la clave mediante la opción INTRODUCIR CLAVE DE AMIGO. Puedes registrar hasta 16 jugadores en tu lista de amigos.



Organización de la lista de amigos

Accede al **menú principal** y selecciona la opción OTROS. A continuación, selecciona la opción CWF DE NINTENDO y confirma la selección. Elige, después, VER LISTA DE AMIGOS para comprobar las claves de amigo registradas, modificarlas o borrarlas. Elige la opción MODIFICAR para editar la clave de amigo seleccionada o el nombre del equipo. Una vez que hayáis intercambiado y registrado vuestras claves de amigo, aparecerá el icono **Wi-Fi** cada vez que los dos os conectéis a la CWF de Nintendo.



Tu clave de amigo

Para obtener o consultar tu propia clave de amigo, accede a la opción OTROS del **menú principal**, selecciona la opción CWF DE NINTENDO y confirma la selección. Elige después VER MI CLAVE DE AMIGO. Recuerda que si quieres establecer una comunicación con otro jugador mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, primero tendréis que registrar vuestras claves de amigo en vuestras listas.



Rescate de amigos

A la espera de que te rescaten (el jugador está en apuros)

Para que te rescaten mediante la CWF de Nintendo, debes llevar a cabo los pasos 1 y 2 descritos en la página 42.

3. Selecciona la opción ENVIAR CARTA SOS, CWF DE NINTENDO y el destinatario de tu carta de SOS: SOLO AMIGOS (aquellos con los que has intercambiado claves de amigo) o CUALQUIERA. Selecciona AÑADIR MENSAJE para incluir una nota en la carta de SOS (pág. 42). Si el destinatario es CUALQUIERA, solo podrás utilizar frases predefinidas en la nota.

- El procedimiento para recibir una carta de misión cumplida (pág. 44) y enviar una carta de agradecimiento (pág. 45) mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo es el mismo que con la comunicación inalámbrica. La única diferencia es que hay que elegir la opción CWF DE NINTENDO como modo de comunicación.
- A todas las cartas de SOS se les asigna una clave de rescate, que es un número que indica el orden en el que llegaron al servidor del juego.
- Puedes cancelar tu solicitud de rescate del mismo modo que con la comunicación inalámbrica (pág. 46).



Al rescate de amigos (el jugador echa una mano)

Sigue el paso 1 descrito en la página 43. Luego, en el paso 2, selecciona RECIBIR CARTA SOS y, después, CWF DE NINTENDO. Puedes indicar qué cartas quieres recibir usando los siguientes filtros:



- **SOLO DE AMIGOS:** Solo verás las cartas de SOS de aquellos jugadores con los que hayas intercambiado y registrado claves de amigo.
- **POR ORDEN DE REGISTRO:** Verás todas las cartas de SOS ordenadas por clave de rescate.
- **EQUIPOS CON MENOS RESCATES:** Verás todas las cartas de SOS de los equipos a los que menos jugadores están intentando rescatar.
- **POR CLAVE DE RESCATE:** Te permite introducir una clave de rescate para buscar una carta de SOS específica.
- **El procedimiento para enviar una carta de misión cumplida (pág. 44) y recibir una carta de agradecimiento (pág. 45) mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo es el mismo que con la comunicación inalámbrica. La única diferencia es que hay que elegir la opción CWF DE NINTENDO como modo de comunicación.**
- **Aunque logres rescatar a tu amigo, si otro jugador se te ha adelantado y ya lo ha rescatado entre tanto, no recibirás ninguna carta de agradecimiento.**
- **También podría ocurrir que el jugador rescatado no te envíe ninguna carta de agradecimiento.**

El Pokémon ayudante y los objetos de regalo

Al enviar una carta de misión cumplida, tanto a través de la comunicación inalámbrica como de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, el rescatador puede incluir un Pokémon ayudante o un objeto que pueda servir de ayuda al jugador rescatado (pág. 45). Si se utiliza la Conexión Wi-Fi de Nintendo no es necesario haber intercambiado claves de amigo para poder hacerlo.

Carta de agradecimiento

Mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo solo podrás enviar una carta de agradecimiento al primer jugador que te rescate. Al igual que con la comunicación inalámbrica, puedes adjuntar un mensaje y un objeto de recompensa a tu carta de agradecimiento para demostrar tu gratitud.

Carta secreta C (solo para Exploradores del cielo)

Si usas la Conexión Wi-Fi de Nintendo, la opción CARTA SECRETA C te permitirá descargarte misiones, pero no intercambiarlas con otros jugadores. Las misiones que puedes descargarte aquí son misiones especiales que normalmente no están disponibles durante el juego.

Nota: El servicio de carta secreta C mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo podría ser cancelado sin previo aviso.



Intercambiar equipos

Mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, puedes registrar tu equipo en el servidor del juego. Para ello, selecciona la opción INTERCAMBIAR EQUIPOS y, después, ENVIAR EQUIPO. Para descargarte el equipo de un amigo, selecciona la opción RECIBIR EQUIPO. Solo puedes registrar un equipo; si registras otro, el anterior se borrará automáticamente del servidor.

Nota: A los equipos enviados al servidor del juego mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo se les asignará un número de equipo según el orden en el que hayan sido registrados. Si un equipo lleva mucho tiempo registrado, podría ser borrado del servidor.



Contraseñas

Puedes intercambiar misiones de rescate de amigos y cartas secretas C mediante contraseñas.

Rescate de amigos

Puedes enviar cartas de SOS, cartas de misión cumplida y cartas de agradecimiento con una contraseña. Cuando se te pregunte cómo te gustaría enviar tu carta, selecciona la opción CONTRASEÑA y confirma la selección. Se te mostrará una contraseña de 54 caracteres. A su vez, el otro jugador debe seleccionar la opción CONTRASEÑA e introducirla para poder recibir la carta. A diferencia de los rescates a través de la comunicación inalámbrica y la Conexión Wi-Fi de Nintendo, no podrás enviar ningún Pokémon ayudante ni objeto con tus cartas de misión cumplida.



Carta secreta C (solo para Exploradores del cielo)

Puedes intercambiar misiones con otros jugadores mediante contraseña. Las misiones suspendidas de tu equipo, así como las misiones anunciadas en el Tablón de Anuncios y el Tablón "Se Busca" de la planta -1 del Pokégremio, tendrán una contraseña que podrás consultar en la parte inferior de la página de detalles de la misión.



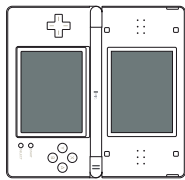
En el **menú principal**, selecciona CARTA SECRETA C, RECIBIR CARTA SECRETA C y, después, CONTRASEÑA. Introduce la contraseña para poder aceptar la misión. Intercambia contraseñas de cartas secretas C con tus amigos para poder enfrentarlos a multitud de retos diferentes.

Nota: Esta opción no está disponible en Exploradores del tiempo ni Exploradores de la oscuridad.

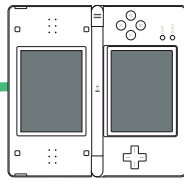
Envío de territorios

¡Comparte territorios de prueba con amigos que no tengan Pokémon MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO mediante el juego con una tarjeta! Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica DS (juego con una tarjeta), consulta la página 39.

¡Disfruta con tus amigos de
Pokémon MUNDO MISTERIOSO:
EXPLORADORES DEL CIELO!



La consola Nintendo DS de tu amigo



Tu consola Nintendo DS con Pokémon
MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO

Para enviar un territorio de prueba

1. En el **menú principal**, selecciona la opción OTROS y, después, selecciona ENVIAR TERRITORIO.
2. Cuando la persona que lo reciba esté preparada para descargarlo, selecciona SÍ.

Para recibir un territorio de prueba

1. En la **pantalla del menú** de la consola Nintendo DS, selecciona DESCARGA DS.
2. Selecciona el territorio e inicia la descarga.

Nota: Los territorios de prueba recibidos no se eliminarán cuando la consola Nintendo DS se encuentre en el **modo de espera**, pero sí se eliminarán si apagas la consola.

Créditos

Producer

Koichi Nakamura

Directors

Seiichiro Nagahata
Hironori Ishigami

Scenario

Shin-ichiro Tomie
Emiko Tanaka

Game Planning

Kunimi Kawamura
Hideyuki Shibamoto
Yoriki Daigo
Shonosuke Morisue
Shigeyuki Hirata
Masataka Matsuura
Takeshi Kimura
Tomohide Okaizumi

Main Programming

Yuji Fukuda

Programming

Takuya Kanae
Etsuo Oishi

Graphic Director

Fuyuhiko Koizumi

BG Illustration

Hisashi Nagai
Shigeru Kawahara

Mei Seto

Emi Bota

Kazuto Misawa
Kouki Saito

Design Directors

Hiroshi Nakamura
Fujimi O-nishi

Shinya Yada

Character

Yoshinari Kaiho
Asami Watanabe

Etsuko Yamamoto

Kenji Aoyagi

Marie Hirosawa

Miho Sawada

Emika Aoyama

Yuichi Hirose

Koichi Suzuki

Itaru Yamagata

Rina Nohira

Shiori Hiramoto

Background

Yuko Nakagawa

Yoshiko Ota

Chika Hirano

Hiroko Fujikawa

Sound Directors

Misaki Okibe

Ryoma Nakamura

Composition & SE

Arata Iiyoshi

Hideki Sakamoto

Keisuke Ito

Ken-ichi Saito

Yoshihiro Maeda

Special Thanks

KOUYOUSHA Ltd.

KUON Ltd.

NOISYCROAK Co., Ltd.

PROCYON STUDIO CO., LTD.

DIMAGIC Co., Ltd.

Server System Director

Mikihiro Ishikawa

Server System Programming

Daisuke Nakamura

Satoru Nakata

Ryo Yamaguchi

Debug

Manabu Matumoto

Yoshihiko Sakuraba

Mario Club Co., Ltd.

CHUNSOFT Debug Team

Package Illustration

Ken Sugimori

Artwork

Sakae Kimura

Ken-ichi Koga

Hidefumi Ide

Misato Kadosawa

Sachiko Nakamichi

Kiyomi Itani

Kazuhiko Nakanishi

Development Support

Kensuke Oguri

Hidenori Suzuki

Tsuyoshi Yukawa

Ryosuke Hanawa

Erika Yamamoto

Kou O-numa

Takao Nakano

Kaori Ando

European Localisation

Localisation Product Support

Kimiko Nakamichi

Tomoko Nakayama

Kenta Nakanishi

Localisation Management

Andy Fey

Erkan Kasap

Coordination

Michaël Hugot

Translation

Keir Storrar

Sabrina Bretant

Samantha Germaneau

Nicolas Sciotti

Sascha Weinard

Daniel Pestka

Nils Dittbrenner

Marco Guasco

Marco Morbin

Marina Paris

Pedro José Moreno Villar

Anabel Martínez Álvarez

Alésander Valero Fernández

Patrick Koudstaal

European Manual Localisation & Layout

Britta Henrich

Peter Swietochowski

Matthew Mawer

Sascha Nickel

Ursula Lipinski

Monika Händschke

Jasmina Libonati

Nadine Scheidt

Verena Lischka

Oleg Sdarskij

Manfred Anton

Alfiya Alesheva

Petra Becker

Kenji Hirata

Marion Magat

Francesca Abate

Laura Figuerola Gómez

Pieter Van Nueten

Melanie Walter

Mário Azevedo

Very Special Thanks

GAME FREAK inc.

Pokémon Original Director

Satoshi Tajiri

Producers

Hiroaki Tsuru

Mikiko Ohashi

Kunimi Kawamura

Hitoshi Yamagami

Executive Producer

Tsunekazu Ishihara

Executive Producer

Satoru Iwata

Sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:



Descriptores de contenido:



El icono "En línea" indica que un juego permite jugar con otros jugadores a través de internet.

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visita:

<http://www.pegi.info>



POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO



The Pokémon Company



PRINTED IN THE EU