

Pokémon Ruby /Sapphire/Emerald FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Gnoblis

Updated to v1.5 on Aug 16, 2006

```
*****  
* Guía para Pokémon Ruby, Sapphire & Emerald *  
*                               PKMN UNITED                               *  
*****
```

Copyright 2005 Jesús Adán González Niebla
Gnoblis
PKMN United - Región Norte
Culiacán, Sinaloa, México
gnoblis@gmail.com

Lanzamiento de la guía: 12/Septiembre/2005
Última actualización: 09/Agosto/2006

Versión 1.5

Introducción

Esta guía pretende servir de Walkthrough para Pokémon en sus versiones Ruby, Sapphire y Emerald para Game Boy Advance. Además de dar tips sobre la crianza de pokémon poderosos y aclarar dudas comunes respecto a los juegos de Pokémon para GBA en general.

Fue creada en apoyo a la liga PKMN United.

Toda la información plasmada en este documento es resultado de mi propia experiencia en estos juegos, cosas que me han dicho ó enseñado otros jugadores y de información que he leído en internet también.

Las versiones Ruby & Sapphire son las más viejas versiones de Pokémon para GBA, y son básicamente iguales, pero con pequeñas variantes en la aparición de los personajes y Pokémon disponibles para capturar. En cambio Emerald es la versión más reciente de las cinco que han aparecido para GBA y sintetiza lo mejor de los juegos anteriores. Combina la historia de las versiones Ruby & Sapphire y le pone algunos extras, he incorpora al juego cosas que aparecieron en las versiones Fire Red & Green Leaf. Y también tiene agregados propios y nuevos. Como la Battle Frontier, adiciones a los efectos fuera de batalla de las naturalezas y también novedades referentes al breeding.

Emerald también ha retomado cosas de las versiones más viejas como las animaciones para los Pokémon antes de las batallas que ya se habían visto en Pokémon Cristal para GB Color.

Como a veces las cosas no pasan igual en Ruby & Sapphire y en Emerald, en esta guía indicare las diferencias entre los juegos conforme el avance nos valla permitiendo llegar a ese punto.

También quiero añadir alguna información extra que, aunque no es indispensable para terminar el juego, si te ayudara a tener una experiencia más completa, a salir de dudas comunes y ha ser mejor entrenador.

Como consejo para el más eficiente uso de esta guía te recomiendo que veas el índice y uses CTRL + F (o CTRL + B) para buscar cosas en especifico que te interesen.

¡Que disfrutes el juego!

Índice

VERSIONES

GUÍA (Walkthrough)

1. Comenzando un juego nuevo

2. Littleroot Town
3. Tu Primer Pokémon y el Pokedex
4. Oldale Town
5. Petalburg City
6. Petalburg Woods
7. Rustboro City
8. Rusturf Tunnel
9. El Barco de Mr.Briney
10. Dewford Town
11. Slateport city
12. La Trick House
13. Ruta 110
14. Mauville city
15. Day Care
16. Vendaturf town
17. Rutas 111, 112 y 113
18. Fallarbor Town
19. Ruta 114
20. Meteor Falls
21. Mt. Chimney
22. Lavaridge town
23. El fósil del Desierto
24. La batalla contra tu Padre
25. New Mauville
26. La casa del Berry Master
27. Ruta 119
28. Weather Institute
29. Fortree city
30. Ruta 120
31. Safari Zone
32. Lilycove city
33. Mt. Pyre
34. El Robo del Submarino de Slateport
35. La base secreta del Team Aqua/Magma y la Master Ball
36. La base secreta del Team Magma (Solo Emerald)
37. El despertar de Groudon (Solo Emerald)
38. La ruta 124
39. Mossdepp City
40. Shoal cave
41. Sootopolis city
42. Seafloor cavern
43. La Cave of Origin y Groudon/Kyogre (Solo Ruby & Sapphire)
44. Sky Pilar y Rayquaza (Solo Emerald)
45. El gimnasio de Sootopolis
46. Abandoned ship
47. Explorando Meteor Falls
48. Pacifidlog town
49. Ever Grande city
50. Victory road
51. La Liga Pokémon
52. Lo que queda por hacer
53. Atrapando a Latios o Latias
54. Abrir la Sealed Chamber
55. Registeel
56. Regirock
57. Regice
58. Rayquaza
59. Groudon y Kyogre (Solo Emerald)
60. S.S. Tidal
61. Battle Tower (solo Ruby & Sapphire)

62. Battle Frontier (solo Emerald)
63. Move Tutors (Solo Emerald)
64. El verdadero Campeón (Solo Emerald)
65. Obteniendo un Beldum
66. Buscando el otro fósil (Solo Emerald)
67. Nuevos Pokémon en la Safari Zone (Solo Emerald)
68. Southern Island
69. Deoxys (Solo Emerald)
70. Ho-oh & Lugia (Solo Emerald)
71. Mew (Solo Emerald)
72. Los Pokémon iniciales de Orre (Solo Emerald)

ANEXOS

Tabla de Tipos - Ventajas y Desventajas

Naturalezas

Effort Values

Lista de Pokémon y EV que da cada uno.

IV o Genes

Crianza desde el huevo (Breeding)

Pick Up

Niveles de aumento ó decremento de estadísticas

Método para Clonar Pokémon e Ítems (Solo Emerald)

FAQs (Preguntas Frecuentes)

AGRADECIMIENTOS

DERECHOS DE AUTOR

VERSIONES

Versión 1.5

Agregados:

Corrección de algunas faltas de ortografía, Actualización de las páginas referenciadas y lo más importante de todo:

¡Se descubrió una forma de clonar Pokémon e ítems en Pokémon Emerald!

Versión 1.4

Agregados:

Corrección en las referencias a páginas que han cambiado. Como la página de PKMN United que ha cambiado de dirección.

Agregue una lista de ítems que pueden ser recogidos por Pokémon con la habilidad Pick Up en la versión Emerald.

Agregue una lista de "Niveles" de aumento y decremento de las estadísticas de los Pokémon como resultado de los efectos en batalla.

Agregue la fórmula matemática exacta para calcular los IV.

Versión 1.3

Agregados:

Explicaciones más detalladas y claras para diversos asuntos como el Hidden Power, de Mirage Island, Battle Frontier... entre otros temas.

Agrego los nuevos efectos de algunas berries en los EV (Solo Emerald).

Versión 1.2

Agregados:

Actualización del listado de páginas autorizadas a publicar la guía.

Más detalles respecto a los líderes de la Battle Frontier.

Versión 1.1

Agregados:

Una lista de los EV que da cada Pokémon al ser vencido.

Algunos detalles que hacen diferente la apertura de las tumbas de los Regis en Pokémon Emerald respecto a como se hacia en Ruby & Sapphire.
Especifico en que rutas aparecen la Terra Cave y Marine Cave.
Explicación sobre la obtención de Mew, Deoxys, Lugia, Ho-oh y Lati@s + Soul Dew
Información sobre las islas en donde puedes atrapar a los Pokémon legendarios en el juego.
Como obtener el segundo juego de pokemon iniciales.
Complete la información respecto a los intercambios de pokemon dentro del juego.
¡Breeding! Consejos basicos.

Versión 1.0

Primera versión final que he liberado al público.

La guía esta completa y presentable. Si descubro más cosas, aprendo algo nuevo y útil ó noto que algo no he explicado de forma adecuada ó merece ser ampliado ó agregado entonces esta guía será actualizada en el futuro. Lo más seguro es que agregue listas de información frecuentemente buscada.

Toda la información básica del Walkthrough, los Anexos y algunas FAQs estan listas por el momento.

GUÍA (Walkthrough)

1. Comenzando un juego nuevo

Al comenzar un nuevo juego eres guiado por el profesor Birch, quien te habla un poco sobre el mundo pokémon y eso. Te pide que elijas el género de tu personaje (chica o varón) y que le pongas un nombre.

Después de esa personalización el juego comienza dentro de un camión de mudanza. Tu personaje es hijo o hija de Norman, uno de los 8 lideres de gimnasio (GYM Leader), y tu familia acaba de mudarse a Littleroot Town.

2. Littleroot Town

Todo inicia cuando te bajas del camión de mudanza. Tu madre te esperara afuera, y te mostrará la casa nueva. Al subir a tu cuarto podrás ver tus cosas. Lo más importante son dos cosas:

1. El reloj en la pared. Acércate y presiona A para ajustar la hora. La hora en este juego es relevante para la evolución de algunos Pokémon que evolucionan diferente según sea de día o de noche (como Eevee). Toma en cuenta que no se puede volver a ajustar, ni para cambiar al horario de verano.

2. La PC que te permite entrar al ITEM STORAGE. Ahí tienes una Potion que te será más útil si la sacas y te la llevas. Te recomiendo que la saques.

Sal de tu cuarto y cuando estés en la planta baja de la casa tu madre que te llamara para veas una batalla Pokémon que están transmitiendo por TV. En la batalla estaba peleando Norman, tu padre y líder del gimnasio de la cercana ciudad de Petalburg.

Ahora sal de la casa, y si quieres curiosear por el pueblo.

El niño o niña de tu vecino será tu rival. Si entras y hablas con su madre, ella te dirá que su padre es el profesor Birch, y que el o ella le ayuda constantemente en sus investigaciones en campo abierto. En la planta alta esta su habitación, sube para hallarte a tu rival, quien te saludará y después se irá para ir a ayudar a su padre.

Hay gente por ahí que te dirá cosas sobre Pokémon, nada muy importante. En el sur del pueblo esta el laboratorio del profesor Birch.

3. Tu Primer Pokémon y el Pokedex

Si ya te cansaste de ver este pueblito y quieres ir al grano, sal por el norte hacia la ruta 101. Un niño te dirá que se escuchan las voces de alguien pidiendo auxilio; entonces irás al rescate de esa persona, que resulta ser el profesor Birch, y está siendo atacado por un Poochyena salvaje. Su mochila esta tirada cerca de ahí. El te pedirá que agarres una pokéball de su mochila; cuando la veas, podrás elegir ahora tu Pokémon inicial. Puedes elegir entre Torchic, de tipo fuego (Fire), Mudkip, de tipo agua (Water), y Treecko, de tipo hierba (Grass).

Piensa muy bien cual vas a elegir por que no tendrá marcha atrás. Toma en cuenta que ningún Pokémon inicial es totalmente mejor que los otros. No existe un mejor starter, todo depende de tu habilidad en las batallas, y también debes tomar en cuenta que tu rival elegirá al Pokémon que tenga ventaja de tipo sobre el que tú elijas. En lo personal, yo recomiendo a Mudkip por que me ha dado muy buenos resultados, y el primer Gimnasio donde pelearas es de tipo Roca (Rock) y te facilitara las cosas al principio.

Elige el que más te guste y derrota al Poochyena con él.

Al terminar la batalla irán al laboratorio del Profesor Birch, donde el profesor te agradecerá por haberle ayudado y te regalara al Pokémon que elegiste antes. También te dará un Pokédex.

4. Oldale Town

Atraviesa la ruta 101 hasta llegar a Oldale Town, es recomendable que tengas algunas batallas para subir de nivel a tu Pokémon. Oldale Town alberga muy pocas cosas; puedes visitar el Mart (la Tienda, con el techo azul) para comprar ítems, e ir a conocer el Pokémon Center (Centro Pokémon, techo rojo) y curar a tu Pokémon.

Aun no puedes salir por el oeste, pues un tipo no te deja por que esta buscando huellas. Mejor ve al norte para hallar la ruta 103, si sigues avanzando al norte, hallarás a tu rival, quien tendrá una pelea contigo. Esta pelea debe ser fácil. Tu rival tendrá al Pokémon starter que tenga ventaja de tipo sobre el que tú elegiste antes. Estará en nivel 5, por eso recomiendo que subas de nivel a tu Pokémon antes de llegar aquí.

Después de la batalla obtendrás cinco pokéballs, por lo que podrás empezar a atrapar Pokémon. Además ya podrás comprar Pokeballs en el Mart, por cierto, si compras 10 pokéballs te regalaran una Premier Ball... tómalo en cuenta para obtener 11 pokeballs por el precio de 10.

Ahora ya puedes salir por el oeste de Oldale Town hacia la ruta 102 (que va rumbo a Petalburg). El tipo que te bloqueaba la salida estaba buscando huellas de criaturas extrañas, encontró sus propias huellas.

En la ruta 102 hay árboles de oranberry y pecha berry, Tienes la posibilidad de sembrar berrys en el sitio de donde las tomaste. Por el momento no lo hagas, espera a que tengas el ítem Wailmer Pail (que sirve para regar con agua las berrys sembradas) y que no se te seque lo que siembres.

Encontraras a los primeros entrenadores que te retarán a una batalla. En esta ruta hallarás una potion, busca bien.

Te recomiendo que atrapes a un Wingull, te va a hacer falta un tipo agua, sobre todo si empezaste con Torchic. Y a un de Wurmple para que lo entrenes y lo evoluciones en Dustox. Esa evolución te será muy útil dentro de poco al llegar a Dewford Town. También seria bueno que atrapas varios Zigzagoon para que recojan ítems con su habilidad Pick Up.

Sigue hacia la izquierda para llegar a Petalburg.

5. Petalburg City

Lo lógico al llegar a un pueblo es ir al Centro Pokémon (o Pokémon Center) para curar a tus Pokémon. En esta ciudad hallarás:

1.- A tu padre Norman en el primer gimnasio de tu ruta.

2.- Conocerás a Wally.

3.- En Emerald conocerás a Scott... Si tienes Ruby o Sapphire, pues no lo veras. El primer gimnasio; entra al gimnasio, para hallar a tu padre Norman. Quien no peleara contigo hasta que no consigas 4 medallas de otros gimnasios.

Al salir del Gym, podrás dirigirte al oeste de la ciudad pero antes de salir, deberás ayuda a Wally, -un tímido y enfermizo chico- a atrapar su primer Pokémon; él capturará a un Ralts, y después dejará atrás a sus padres (él vive al lado del GYM). Sal de la ciudad, y encamínate por la ruta 104.

Además, pero solo en la versión Emerald (no en Ruby, no en Sapphire), te encontraras por primera vez a Scott. Que se presenta como un misterioso personaje que busca a entrenadores fuertes y talentosos... y ya no te dice nada más por que se percata que eres un novato sin logros.

A Wally y a Scott los volverás a ver durante el juego.

6. Petalburg Woods

Al oeste de Peatlborg City esta la ruta 104, que es una zona costera. Ahí hay unos de entrenadores que te retaran y también hay más árboles de berrys listos para cosechar.

El muelle y la casa pertenecen a Mr. Briney. Por el momento no puedes hacer nada ahí. Así que prosigamos hacia el norte y entra al bosque de Petalburg.

En Petalburg Woods hay muchos Pokémon bicho (BUG) y uno que otro más raro.

También varios Bug Catcher con quienes obtener experiencia.

Puede que aquí hagas evolucionar a tu Pokémon inicial para que puedas ganar más fácilmente cuando llegues a tu primer GYM en la cercana ciudad de Rustboro, que será de tipo Roca (ROCK). Si elegiste a Mudkip o Treecko no tendrás problema por que tendrán ventaja de tipo sobre los Pokémon Roca (Rock) o tierra (Ground). En cambio con Torchic estarás en desventaja por ser tipo fuego (Fire). Para poder ganar con Torchic más fácil podrías hacer que evolucione (nivel 16) en Combuzken que es doble tipo FIRE/FIGHT y aprende DOUBLE KICK al nivel 16. Wingull te facilitara las cosas cuando llegues al GYM.

Si tienes Ruby o Sapphire te recomiendo atrapar un Slakoth para intercambiarlo después.

A la mitad del bosque, pelearás contra un miembro del Aqua (en Sapphire y Emerald) o Magma (en Ruby) que quiere asaltar a un empleado de la Corporación DEVON.

Por el norte esta la salida para volver a la ruta 104. A la derecha de la salida hay unos arbolitos raros que puedes cortar usando el movimiento CUT fuera de Batalla. Cuando lo consigas puedes volver para recorrer ese camino por ahora inaccesible.

Si caminas hacia adelante, hallarás la Pretty Petal Flower Shop, donde podrás aprender algo de las berries, y la hermana más joven te dará una berry al azar diariamente al hablarle. Una de las encargadas te dará el Wailmer Pail, con el que podrás regar las berries para que crezcan. Ahora si, a sembrar berrys que son muy útiles.

Al salir, podrás obtener de un sujeto al sur de la tienda la TM 09. Atrás de la tienda también encontraras algo.

Ahora ve hacia el oeste, peleando contra más entrenadores; cruza el puente, al oeste, una anciana te dará una berry y encontraras más árboles de berrys. Ahí un poco más arriba, pegado a la derecha encontraras un espacio para ir por atrás de la barda y recoger un ítem.

Bueno. Ya llegamos a Rustboro.

7. Rustboro City

La primera Ciudad Grande que conoces en el juego. Tiene muchas casas y cosas además del Pokémon Center (Centro Pokémon) y el Mart (tienda) que son de rigor. Lo más relevante es:

1. A la derecha del Centro Pokémon esta la Pokémon Trainer's School, donde aprenderás de ciertos elementos de batallas de los alumnos y del pizarrón; habla con el profesor que dirige la clase, para que recibas su Quick Claw. En Emerald vuelves a ver a Scott dentro del salón de Clases.

2. Aquí podrás hacer un intercambio de Pokémon. Si tienes Ruby o Sapphire encontrarás a una chica llamada Elyssa, que quiere intercambiar su Makuhita por un Slakoth; si intercambias, el Makuhita tendrá un X Attack incluido. Este Makuhita y sus ataques FIGHT puede ser muy útil contra Roxane. En Emerald no puedes conseguir así a Makuhita.

En Emerald no esta, los intercambios de Pokémon durante el juego son diferentes en Emerald respecto a Ruby & Sapphire. Aquí el cambio es Ralts por Seedot.

3. En la casa de Mr. Cutter puedes y debes obtener el HM Cut. Muy útil para cortar los arbolitos raros que te bloquean el paso en ciertos lugares como viste en Petalburg Woods.

4. Puedes echarle una mirada a la Corporación DEVON

5. En Emerald y solo en Emerald hay una niña que no sonríe. Esta en la planta alta de una de las casas de la izquierda. Te piden que le digas palabras agradables. Esta opción es para obtener un fondo para caja (donde guardas Pokémon en la computadora) personalizado. Pero para activarla tienes que pedir el código a no se que pagina de Internet de un club de fans de nintendo. El tío Google debe de saber.

6. Obviamente esta el Gimnasio. Este GYM es dirigido por Roxane. Hay muchos Pokémon de tipo Rock y Ground. Así que podrás ganar fácilmente con ataques Water, Grass y en menor medida con tipo Fight. Al ganarle, obtendrás la Stone Badge, la cual elevará el poder de ataque de tus Pokémon, y te permitirá usar el movimiento Cut fuera de Batalla. Además obtendrás la TM 39.

La batalla será pan comido si llevas a un Wingull con Water Gun y a tu Pokémon inicial ya evolucionado... y tal vez a Makuhita en nivel 10 o más.

Ya visto y obtenido lo anterior ya debes poder usar CUT fuera de batalla. Seria bueno volver al Bosque de Petalburg a Buscar la Miracle Seed y una Great Ball en el camino que estaba bloqueado con los arbolitos. Después regresa a Rustboro.

Ya que hallas hecho todo lo habido y por haber en Rustboro prosigue hacia el norte y luego a la derecha para llegar a la ruta 116. Un empleado de Devon te dirá que ha sido asaltado por el Magma o Aqua Grunt que viste en Petalburg Woods que para colmo de males también se robo a Peko -el Wingull de Mr.Briney-, él te indicará por donde se fue ladrón.

----- 8. Rusturf Tunnel -----

Vas a llegar hasta el RUSTURF TÚNEL (se llama así porque va de Rustboro hasta Verdanturf). El túnel no esta terminado por que adentro hay unos Pokémon (Whismur) muy sensibles al ruido y por eso se debe trabajar sin maquinaria pesada con la lentitud que eso implica.

Entra al túnel y en el fondo encontraras al Aqua/Magma Grunt. Véncelo en una batalla Pokémon y recupera a Peko y también los documentos robados al empleado de Devon.

----- 9. El Barco de Mr.Briney -----

Ahora regresa hacia Rustboro a devolver lo robado. Primero ve a la Corporación Devon a hablar con el Presidente de la Compañía, Mr. Stone, que te dará las gracias y un nuevo encargo. Una carta para su hijo Steven que deberá ser entregada en Dewford y un paquete para el Capt. Stern de Slateport.

Ahora ve hacia el sur. Prepárate para encontrarte de nuevo a tu rival y luego continúa hacia la ruta 104 y la casa de Mr.Briney.

Mr.Briney estará agradecido por haber recuperado a Peko y se ofrecerá a llevarte en su barco hacia Dewford Town -Una isla en el Sur-Oeste de Hoenn- y

después a Slateport.

10. Dewford Town

En esta isla hay varias cosas interesantes. Entra a todas las casas para recibir:

- Un Silk Scarf (aumenta el poder de los ataques normales).
- La Old Rod (vieja caña para pescar y solo atrapa Magicarp).
- Y la TM 36 (Sludge Bomb).

También puedes poner la frase de moda. Cuya utilidad es cambiar la localización del escurridizo Feebas. En Ruby y Sapphire Feebas aparece pescando en la ruta 119. Solo sale en 6 puntos puestos al azar de los aproximadamente 400 con que cuenta el río. Cada vez que cambias la frase de moda en Dewford estos puntos cambian de lugar. También es muy raro pescar uno en Emerald.

Aquí en Dewford esta el segundo Gimnasio de tu aventura. El líder se llama Brawly. En este Gimnasio predominan los Pokémon Peleadores (tipo Fight). ¿Recuerdas que te recomendé entrenar un Wrumple y evolucionarlo a Dustox? Pues ahora es cuando te servirá por que Dustox aprende un ataque Psíquico al nivel 10. Ese ataque es CONFUSION y te será muy útil contra los Pokémon de este Gimnasio.

Al derrotar a Brawly, recibirás la Knuckle Badge, que te permitirá controlar a Pokémon de nivel 30 o más bajo, y te permitirá usar Flash en el exterior y además obtendrás la TM 08.

Ahora a entregarle la carta a Steven antes de entrar al Gimnasio. Ve hacia el norte y luego al Oeste por la ruta 106 hasta llegar a la GRANITE CAVE. Steven Stone es un coleccionista de piedras raras y más que eso. Por eso anda en el fondo de la cueva. Te lo encontraras varias veces durante el juego. Aunque su rol en la historia es un poco diferente en Emerald con respecto a lo que hace en Ruby y Sapphire.

El primer hombre que veas, te dará la HM 05, con la que podrás iluminar cuevas y sitios oscuros Dustox puede aprender el movimiento. Al haber enseñado a un Pokémon el movimiento Flash, podrás iluminar el piso inferior de la cueva; continúa avanzando hasta hallar a Steven, Dale la carta de Mr. Stone; Steven te dará la TM 47, y desaparecerá. Puedes regresar más tarde con la Mach Bike para atravesar el nivel rocoso, y hallar más cosas.

Ya que no tengas más que hacer en la isla habla de nuevo con Mr.Briney para zarpar el barco hacia Slateport.

11. Slateport city

Vas a desembarcar en la playa de la ruta 109. Habla con un niño con salvavidas para recibir el ítem Soft sand. Entra a la tienda y enfréntate a los 3 entrenadores para recibir de Mr. Sea el premio de 6 soda pop. Y sigue hacia el norte para entrar en la Ciudad de Slateport.

Slateport City es grande y tiene muchas cosas algunas un poco diferentes En Emerald respecto a lo que encuentras en Ruby & Sapphire.

Esta el Centro Pokémon y el Mart que son comunes en todo pueblo del juego. Te recomiendo los visites antes que todo lo demás por que tendrás batallas, compra un Harbor mail, lo necesitarás más adelante.

Después de recuperar a tu equipo, ve al lugar con barcas a su alrededor; ahí sabrás que el Capt. Stern, a quien debes darle los Devon Goods, no se halla en el lugar, y que no se sabe dónde está. Entonces ve hacia el museo. Ahí te encontraras a muchos miembros del Team Magma (Ruby) o Aqua (Sapphire & Emerald). Entra al lugar donde se concentran; ahí pagarás \$50 por ver el interesante contenido del museo del mar. Encontraras al Aqua/Magma Grunt que ya habías vencido antes y te dara la TM 46. El Capitan Stern esta en la planta alta y deberás defenderlo del Team Magma o Aqua dependiendo de tu versión.

En esta ciudad hay varias cosas más que vale la pena ver como:

1. El Mercado que esta en la parte este de la ciudad.

Hay esta el Energy Guru que vende ítems para darle Effort Points (también conocidos como EV) a tus Pokémon y que suban puntos en sus estadísticas. Si no entiendes que son los EV mira en la sección de ANEXOS.

HP Up 10 EV de HP (HP)

Protein 10 EV de Ataque (Attack)

Iron 10 EV de Defensa (Defense)

Calcium 10 EV de Ataque Especial (Sp. Atk)

Zinc 10 EV de Defensa Especial (Sp. Def)

Carbos 10 EV de Velocidad (Speed)

Estate atento a los anuncios por TV, por que a veces se ponen en oferta.

2. Al lado del Energy Guru hay una chica que analiza a tus Pokémon y les da un Effort Ribbon si ya han sido repartidos sus 510 EV en su totalidad. Si no, te dice que tiene que esforzarse más.

3. También hay una persona que te vende la TM 10 y la TM 43. La TM 10 sirve para usar en batalla el poder oculto de tu Pokémon, que no es otra cosa que un movimiento de alguno tipo (Puede ser cualquier tipo menos normal) y con un poder variable entre 30 y 70.

La TM 43 sirve fuera de batalla para hacer una Base Secreta.

4. Solo si consigues una TM 43 una persona del mercado te venderá muebles para tu base.

5. Al oeste del Pokémon Mart esta el Pokémon Fan club, donde el gerente te dará uno de los siguientes ítems:

Blue scarf - Hace que el Pokémon se vea más bello en el contest BEAUTY.

Green scarf - Hace que el Pokémon se vea más inteligente en el contest SMART.

Pink scarf - Hace que el Pokémon se vea más bonito en el contest CUTE.

Red scarf - Hace que el Pokémon se vea más carismático en el contest COOL.

Yellow scarf - Hace que el Pokémon se vea más fuerte en el contest TOUGHT.

Te dará uno si le muestras un Pokémon con un aspecto desarrollado con Pokeblocks.

En este mismo lugar hay Otra cosa exclusiva de Emerald (Aunque también aparecen en Fire Red y Leaf Green), los Move Tutors que enseñan movimientos a tus Pokémon. Algunos Pokémon solo así aprenderán algunos movimientos. En Slateport esta un hombre que enseña Swagger a uno de tus Pokémon. Solo lo hará una vez así que hazlo solo si estas muy seguro.

Si tienes Ruby o Sapphire aquí encontraras un edificio rojo al norte de la ciudad, es un Contest hall, donde se llevan a cabo los Hyper Rank concursos; en el edificio, una niña te dará su Pokéblock case extra y ya podrás hacer y guardar Pokeblocks. Un hombre te dará la TM 41 por escuchar sus raros diálogos; puedes venir de nuevo cuando un Pokémon de los tuyos haya ganado en el Normal y el Super Rank Contests en otros pueblos más adelante.

En Emerald no esta el Contest Hall. En su lugar habrá una BATTLE TENT. Aquí te encontraras de nuevo con Scott.

La idea de este nuevo lugar competir usando Pokémon rentados. Al iniciar el reto te muestran 6 Pokémon y deberás elegir solo a 3. Luego tendrás batallas con otros entrenadores con otros 3 Pokémon rentados también. Si le ganas sigues jugando y puedes cambiar uno de tus Pokémon rentados por uno de los de tu oponente vencido. Si acumulas 3 victorias te dan un premio.

Aquí se pone a prueba tu conocimiento y habilidad para ganar usando cualquier Pokémon y al mismo nivel del de tu oponente, en lugar de usando solo tus favoritos en batallas ventajosas.

Las Battle Tent son una de las novedades que tiene la Versión Emerald. Hay varias repartidas en varios pueblos del juego y en cada una competirás por premios obedeciendo reglas diferentes que pondrán a prueba diferentes aspectos de tú sapiencia criando, entrenando y dirigiendo batallas Pokémon. Te servirán como ensayos para cuando el verdadero reto comience en la Battle Frontier.

Ya que tengas todo hecho sal de la ciudad por el norte y cruza la ruta 110.

12. La Trick House

En la ruta 110 además de encontrar los clásicos entrenadores que te ayudan a ganar experiencia y dinero también esta la Trick house, donde el Trick Master te pondrá diversos laberintos y acertijos, en los que si pasas podrás ganar un premio.

La primera debes hallarlo por el brillo que destella al inicio, después será una búsqueda casi a ciegas aplastando el botón A frente a cualquier cosa en la habitación. Durante el juego serán ocho visitas en total con retos diferentes y mejores premios. Pero debes cumplir con ciertos requisitos en tu avance en el juego para que se activen. Este es el orden en el que irá instalando nuevas trampas:

Visita	Requerimiento	Premio final
Visita 1	2 medallas	Rare candy
Visita 2	3 medallas	Timer ball
Visita 3	4 medallas	Hard stone
Visita 4	5 medallas	Smoke ball
Visita 5	6 medallas	TM 12 (Taunt)
Visita 6	7 medallas	Magnet
Visita 7	8 medallas	PP Max

Visita 8 Entrada a Battle tower (Ruby & Sapphire) o Battle Frontier (Emerald)
Premios: Red tent (Ruby), Blue tent (Sapphire) o cualquiera de las anteriores a escoger en Emerald.

13. Ruta 110

La ruta 110 tiene dos caminos. Uno es el Cycling Road... pero como aun no tienes una bicicleta entonces tendrás que ir por el otro camino que esta debajo de la Cycling Road. Ve por el corredor del oeste; mientras vayas avanzando al norte, tendrás una pelea con tu rival. ¡Suerte!

Después de la batalla obtendrás el ITEMFINDER, que te servirá para encontrar ítems que no están a la vista.

Sigue hacia el norte y llegaras a Mauville.

14. Mauville city

Esta ciudad también es grande y tiene cosas interesantes:

Aquí esta el casino. Donde puedes comprar monedas y jugar en las maquinas tragamonedas o en la ruleta... y los más importante cambiar las monedas (COINS) por premios.

Premio	Coins
TM 13 Ice beam	4000
TM 24 Thunderbolt	4000
TM 35 Flamethrower	4000
TM 29 Psychic	3500
TM 32 Double team	1500
Mudkip doll	1000
Torchic doll	1000
Treecko doll	1000

Pero para obtener y guardar las monedas del casino es necesario un Coin Case. Y para obtenerlo tienes que ir a la casa al lado del Mart para intercambiarlo por un Harbor Mail ¿Si lo compraste en Slateport verdad?

En el norte de la ciudad esta el Centro Pokémon y a su derecha esta una tienda de bicicletas. Y su generoso propietario, Rydel, te regalara una bicicleta. Hay dos modelos:

Mach Bike. Es la más rápida pero menos maniobrable. Te permite subir por las laderas con arena y competir en el Cycling Road de la ruta 110.

Acro Bike. Te permite hacer acrobacias como saltar. Si dejas presionado el

boton B saltara y avanzara dando saltitos. Esto es útil para escalar en montañas. Si presionas B y el pad en alguna dirección al mismo tiempo podrás dar saltos laterales. Esto te ayuda a cruzar algunos puentes sobre ríos. Tendrás que volver cambiarla varias veces para usar una u otra para acceder a algunos lugares durante el juego.

Cerca del Mart esta un tipo que te dará la HM Rock Smash que sirve para romper piedras que bloquean caminos. Pero no podrás usarla fuera de batalla hasta que tengas la Dynamo Badge. Convenientemente la ganas en el gimnasio de esta misma ciudad.

A las puertas del GYM hallaras Wally; pelea contra él para demostrarle que aun no es tan fuerte como para retar al líder del gimnasio. Ahora entra al gimnasio, donde Wattson es el líder. Usara Pokémon de tipo eléctrico. Así que si elegiste a Mudkip como Pokémon inicial todo será más fácil. Un Pokémon tipo tierra (Ground) es muy útil aquí. Al ganarle obtendrás la Dynamo Badge que te permitirá el uso de Rock smash fuera de batalla e incrementará la velocidad de tus Pokémon; también recibirás la TM 34, que es Shock Wave, un ataque eléctrico.

En Emerald aparece un hombre gordo parado cerca del GYM. Y le puede enseñar a uno de tus Pokémon el movimiento Roll Out. Solo lo hará una vez, no lo desperdicias. Esto se llama Move Tutor y salen solo en Emerald (bueno, en Fire Red y Leaf Green también) y no en Ruby o Sapphire.

Ahora sal de la ciudad por el este y toma la ruta 117.

15. Day Care

En la ruta 117 esta una casa atendida por dos Ancianos. Es el Day Care. Un tipo de guardería para Pokémon. Aquí puedes dejar a dos de tus Pokémon con dos propósitos.

1. Qué ganen experiencia y suban de nivel. Los Pokémon que dejes aquí ganaran un punto de experiencia por cada paso que de tu personaje. Tu Pokémon ganara experiencia, subirá de nivel y aprenderá los nuevos movimientos que le correspondan por nivel, borrándose el movimiento que este en la primera posición (ojo con eso), pero no evolucionara.

2. Si dejas a un Pokémon hembra y a un Macho que pongan el mismo tipo de Huevo... pues los instintos naturales harán lo suyo y obtendrás huevos de Pokémon. El Pokémon que nazca del huevo será de la misma especie de la madre y podrá heredar algunos movimientos de su padre.

Hacer Pokémon de huevo es muy útil porque te permite tener Pokémon con movimientos que no aprenden por si solos. Como un Tyranitar con Dragon Dance, un Kingdra con Dragonbreath, un Milotic con Mirror Coat por ejemplo.

También hay Pokémon que no puedes obtener de otra manera como Azurril que debe nacer de un huevo puesto por una Marill hembra que porte un sea incense.

16. Vendaturf town

Si sigues la ruta 117 hacia el oeste llegaras a Vendaturf.

En este pueblo viven los parientes de Wally. Y también hay una muchacha que te dice que tanto te quiere el Pokémon que va en el primer lugar de tu equipo.

En Ruby & Sapphire hay un edificio rojo, el que ves a la izquierda es donde podrás participar en tus primeros contest. Entra y habla con una niña que se halla en la sala de espera, para conseguir un Contest pass; ahora entra al lobby, y habla con la mujer para obtener la TM 45 (Attract).

En Emerald no esta el Contest Hall. Hay otra Battle Tent. Esta tiene reglas diferentes a la battle tent que viste en Slateport. Aquí si puedes usar a tus propios Pokémon, y los Pokémon rivales saldrán en el mismo nivel que tu Pokémon de nivel más alto. Por eso es recomendable tener a tus Pokémon participantes en el mismo nivel. Por cierto el nivel mínimo de tus oponentes será lv. 30. Y los más novedoso es que tus Pokémon se dirigirán por si mismos, es decir tú no

podrás elegir que movimiento usar. Ellos usaran el que más les guste de acuerdo a su naturaleza. ¿Confías en tus Pokémon? Demuéstralo aquí. Aquí se pone a prueba que tan buen criador Pokémon eres y tu habilidad para diseñar Move Set para Pokémon. Move Set es el conjunto de cuatro movimientos que puede tener un Pokémon.

Ve al norte y entra al Rusturf Tunnel y termina de abrir el paso usando Rock Smash. También puedes buscar la salida alternativa hacia un claro donde hay un tipo que perdió sus lentes. Usa el Itemfinder y descubre unos Black Glasses que le aumentarían el poder a los movimientos tipo Dark al Pokémon que los use. En este pueblo hay otros dos Move Tutor (solo en Emerald): Fury Cutter y Metronome.

Después de terminar con estos asuntos en Verdanturf regresa a Mauville para continuar por el camino que va hacia el norte (ruta 111).

17. Rutas 111, 112 y 113

En la primera casa que encuentras vive una familia obsesionada con la victoria. Los Winstrate. Si los retas debes tener el equipo preparado para vencer a los 4 entrenadores uno tras otro sin descanso. No es tan difícil como parece. Al ganarles te van a dar un Macho Brace.

Otra cosa solo para Emerald. A la derecha de la casa de los Winstrate esta la TRAINER HILL. Que es una torre con cuatro pisos y cuatro formas de recorrerla. Adentro hay sencillos puzzles y entrenadores en cada piso que lucharan contra ti. Los Pokémon de los oponentes se ajustaran al mismo nivel de tu Pokémon más fuerte. Si llegas al techo te darán un premio... aunque no son premios muy valiosos, por ejemplo una Great Ball. Puede divertirte un rato. Esta torre es muy similar a una que aparece en la isla 7 de las versiones Fire Red y Leaf Green.

Sigue al norte y destruye las rocas con Rock Smash.

Aquí veras por primera vez a un par de reporteros contra los que podrás tener una batalla y después ser entrevistado para salir en TV. Te los encontraras varias veces en el juego y sus Pokémon subirán de nivel progresivamente.

Aun no podrás entrar al desierto por culpa de la tormenta de arena. Da vuelta a la izquierda y estarás en la ruta 112... Luego sube a las montañas y estarás en el monte Chimney. La entrada al teleférico está bloqueada por dos miembros del Team Magma (Ruby & Emerald) o Aqua (Sapphire), así que no puedes pasar por ahora; en vez de eso entra a la cueva al oeste, llamada Fiery Path. Atraviésala y regresaras a la ruta 111, en un punto al otro lado del desierto.

Cuando salgas de la cueva sigue tu ruta hacia el norte. En tu camino encontraras a un sujeto que te dara la TM 43 Secret power, que sirve para hacer una base secreta. Más adelante esta una casa de descanso, más entrenadores y algunas berries.

Si traes la Mach Bike puedes subir a la montaña por la ladera con arena y encontrar a otro entrenador arriba.

Luego el camino sigue hacia la izquierda y cruza a través de la hierba cubierta de ceniza.

Caminar por la ceniza tiene un objetivo. En la ruta 113 hay una casa -la Glass Workshop- donde un señor fabrica objetos con la ceniza del volcán. Habla con él para que te de el Soot Sack. Ahora podrás guardar ceniza en este saco. Cuando caminas entre la hierba cubierta de ceniza esta se limpia y tú acumulas ceniza con la que el señor de la Glass Workshop te puede fabricar las siguientes cosas:

Item	Uso	Pasos entre la ceniza
Blue flute	Despierta de Sleep	250
Yellow flute	Cura confusión	500
Red flute	Rompe corazones atraídos	500
White flute	Aumenta la aparición de pokémon salvajes	1000
Black flute	Repele a Pokémon débiles	1000
Pretty chair	Silla	6000

En esta zona de la ruta 113 esta una TM 32 Double Team.
Continúa avanzando al oeste y llegarás a Fallarbor.

18. Fallarbor Town

Llega a recuperarte al Pokémon Center y abastecerte de ítems en el Mart. En el Pokémon Center conocerás a Lanette. La volverás a ver más adelante.

Al oeste de este pueblo esta la casa de un personaje que te será muy útil. Es el MOVE TUTOR que a cambio de una Heart Scale (Yo suelo obtenerlas pescando Luvdisc para quitárselas) le enseñara a tu Pokémon cualquier movimiento que aprenda por nivel y que halla olvidado.

En Ruby & Sapphire Fallarbor tiene un Contest Hall donde se llevan a cabo los concursos de la segunda categoría, el Super Rank Contest. Pero en Emerald no esta el Contest Hall; en su lugar hay otra Battle Tent. Igual que en la Battle Tent de Verdanturf aquí vas a usar a tus propios Pokémon, y los Pokémon rivales saldrán en el mismo nivel que tu Pokémon de nivel más alto. Por eso es recomendable tener a tus Pokémon participantes en el mismo nivel. El nivel de tus oponentes nunca será menor a lv. 30. Vas a necesitar Pokémon con mucho poder.

La regla especial de esta Battle Tent es que las batallas no deben durar más de tres turnos. Si después de tres turnos uno de los Pokémon no ha vencido al otro un juez decidirá cual es el ganador. Juzgara en base a tres factores:

1. Body: Al porcentaje de HP (porcentaje, NO cantidad total) que conserve cada Pokémon.
2. Mind: A la agresividad en el uso de movimientos, los movimientos defensivos no son bien vistos aquí, así que ataca con lo más fuerte que tengas.
3. Skill: La inteligencia con que se usaron los movimientos. Si haces un ataque eléctrico contra un tipo tierra (Ground), no haces daño y te consideran un tonto. En cambio un ataque de agua (Water) contra el mismo Pokémon Ground será superefectivo y te consideraran listo.

Si vas a la casa que esta a la izquierda de la tienda descubrirás que ahí habita el Profesor Cozmo, pero ahora no esta por que se fue a Meteor Falls a buscar un meteorito.

Ahora, sal de este pueblo y ve en busca del Profesor Cozmo que debe estar en Meteor Falls. Ve hacia el Oeste por la ruta 114.

19. Ruta 114

Como es costumbre en esta ruta encontraras a muchos entrenadores dispuestos a darte batalla y puntos de experiencia para tus Pokémon.

Lo primero que te encuentras en la ruta 114 es la casa del Fossil Maniac. Y ahí conseguirás la TM 28 Dig de un niño. Otra cosa que tendrás en solo en Emerald también podrás encontrar aquí un fósil y muchos Ditos, pero eso será hasta después de derrotar a la Elite Four y al Campeón.

Cuando consigas un fósil en el desierto de la ruta 111 por nada del mundo se lo vallas a dar al Fossil Maniac.

Sal de la casa del Fossil Maniac y continúa avanzando al oeste. Un anciano que tiene un Poochyena te dará la TM 05 Roar. Da vuelta hacia el sur y cruza el puente. Si entras a la casa que esta ahí encontraras muchos servidores y cajas. Es la casa de Lanette y ella maneja un servicio de control de cajas Pokémon para almacenamiento y manejo desde la computadora para Hoenn; de forma similar a Bill en Kanto.

Sigue avanzando entre las montañas hasta que llegues a la entrada de Meteor Falls.

20. Meteor Falls

Adentro de Meteor Falls encontraras al Profesor Cozmo, pero no estara solo, el Team Magna (Ruby & Emerald) o Aqua (Sapphire) estara ahí para robar el meteorito que encontró el Profesor Cozmo. Luego el otro equipo aparecerá y se arma la pelea entre los Teams rivales. Aparecerán los líderes de los dos Teams, Archie para el Team Aqua y Maxie para el Team Magma. Hablaras con Archie (Ruby o Emerald) o Maxie (Sapphire) y el otro Team escapara con el meteorito hacia el Monte Chimney. ¡Siguelos!

Puedes salir rápidamente por el sur de la cueva y vencer a unos cuantos entrenadores, pero ahí uno muy especial, el Black Belt Nob. Si lo derrotas varias veces ira aumentando la cantidad y el nivel de sus Machop, y cuando tenga un Machop podrás usar el movimiento Thief para robarle un ítem llamado Black Belt que aumenta el poder de los movimientos tipo Fight.

Para ir al Monte Chimney tienes dos caminos regresar Por la rutas 114, 113, 112 y 111 en sentido inverso a como llegaste hasta aquí... o ir a Rustboro, cruzar el Rusturf tunnel para llegar a Verdanturf, luego sigues hacia Mauville y de ahí continuas hacia el norte por la ruta 111 y luego la 112 para llegar al Monte Chimney.

No importa como ni por donde llegues. Lo importante es que vallas hacia el volcán ya.

21. Mt. Chimney

Cuando llegues al Monte Chimney te encontraras con que el teleférico ya no esta bloqueado, aprovéchalo y sube a la cima del volcán.

Los miembros de los dos equipos peleando entre sí, tu ve hacia arriba y a la izquierda hasta llegar a uno de los lideres -Maxie o Archie dependiendo de que versión estés jugando- y entonces tendrás una batalla para recuperar el meteorito. El Archie o Maxie tendrá Pokémon en nivel 24 y 25. Al derrotarlo se rendirá por el momento de sus planes y abandonara el meteorito. Recógelo. Si se lo das al Profesor Cozmo (que ha regresado a casa en Fallarbor) él te dará una TM 27 Return.

Ahora baja del Monte Chimney por el sur hacia Jagged Pass (Ya no bajas por el teleférico). Encontraras más hierba alta cubierta de ceniza y algunos entrenadores. También hay unas piedras acomodadas verticalmente que sirven para que puedas subir la montaña saltando con la Acro Bike.

Cuando llegues hasta abajo, ve a la izquierda para que llegues a Lavaridge.

22. Lavaridge town

Una anciana de este pueblo te dará un huevo (Pokémon Egg) si tienes espacio en tu Party. Es un huevo de Wynaut. Si lo traes en tu equipo nacerá después de 5'120 pasos.

Aquí hay una tienda naturista con ítems para tus Pokémon, baratos pero amargos. Si se los das a tus Pokémon los volverás infelices así que si quieres que un Pokémon evolucione por amistad o que use Return con todo su poder ni pienses en darle productos de esta tienda.

Ésta es la lista:

Ítem	Precio
Energy Powder	500
Energy root	800
Heal powder	450
Revival herb	2800

También hay un Move Tutor exclusivo para Emerald y te enseñara el movimiento MIMIC.

En este pueblo esta el cuarto gimnasio en tu camino. La líder es Flannery y los entrenadores de este GYM son "expertos" en el uso de Pokémon tipo Fuego (FIRE).

Si elegiste a Mudkip como Pokémon inicial tendrás cierta ventaja. Los ataques de tipo Water, Rock y Ground son súper efectivos contra los Pokémon de fuego. Al derrotarla obtendrás la Heat badge, la cual te permitirá controlar Pokémon de nivel hasta 50 o menor, y te permitirá usar el movimiento Strength fuera de batalla. También obtendrás la TM 50 Overheat.

Cuando salgas del GYM veras a tu rival y te dará unos Go-Goggles que te servirán para poder entrar al desierto de la ruta 111. El desierto esta cerca, ve hacia allá.

23. El fósil del Desierto

Los Go-goggles te permitirán ver entre la tormenta de arena. Aquí hay muchos entrenadores, la tumba de uno de los Regis (inaccesible por ahora) y fósiles. En Ruby & Sapphire los fósiles están en la esquina noreste del desierto y no hay mayor complicación en alcanzarlos.

Pero en Emerald los fósiles están en la Mirage Tower. Una torre de Arena de varios pisos. Para llegar hasta arriba necesitaras la Mach Bike. Esta torre es parecida al Sky Pilar. Los fósiles están en el último piso.

En cualquiera de las tres versiones podrás tomar solo uno de los fósiles y perderás para siempre al otro. En Ruby & Sapphire cuando tomas uno de los fósiles, el otro se hunde en la arena. Y en Emerald cuando tomas uno de los fósiles la torre se derrumba.

Los fósiles podrán ser resucitados en la corporación Devon de Rustboro. Si tomaste el Root Fossil tendrás un Lileep, en cambio con el Claw Fossil tendrás a Anorith.

En Emerald podrás encontrar el fósil que te falta en una cueva que se abrirá dentro del túnel que el Fossil Maniac esta cavando dentro de su casa. Pero eso será hasta después de haber derrotado a la Elite Tour y al Campeón. En Ruby & Sapphire la única forma de obtener el otro Pokémon Fósil es por intercambio.

24. La batalla contra tu Padre

¿Recuerdas que tu padre (Norman) te dijo que no aceptaría tu reto hasta que tuvieras 4 medallas? Pues ya las tienes. Es tiempo de ir a Petalburg por la medalla numero cinco.

En este gimnasio hay un poco de todo y predomina el tipo normal, después de todo por eso te da la medalla del Balance. Norman es fuerte, tiene Slaking y Vigoroth en nivel 30. Un Pokémon peleador (tipo Fight) te será muy útil.

Al vencerlo recibirás la Balance Badge, que aumentará la defensa de tus Pokémon y te dejará usar Surf fuera de batalla. Y recibirás la TM 42 Facade.

La HM Surf la encuentras en la casa de Wally, al lado del GYM de Norman. Surf te permita viajar en un Pokémon sobre el agua.

Ya exploramos todo el oeste de Hoenn. Ahora que puedes usar surf podrás llegar a muchos nuevos lugares. Recomendando que tu siguiente destino sea explorar el este de Hoenn. La manera más fácil de cruzar es por la ruta 118. Al este de Mauville. Ve para allá por que lo que sigue en la historia te espera en Mauville. Puedes llegar rápidamente desde Petalburg hasta Mauville si cortas camino surfeando por la ruta 103.

25. New Mauville

En el centro de la ciudad de Mauville esta Wattson, el líder del gimnasio. Te dice que tienen un problema con la electricidad y te dará la Basement key para que puedas abrir el cuarto donde esta el generador de la ciudad. Dirígete al sur, regresando a la ruta 110, cuando llegues al agua, surfea hacia la derecha, volteando antes de pasar el árbol; pasas debajo del Cycling road, y verás una entrada; métete para llegar a New Mauville.

Adentro hay muchos Pokémon eléctricos, y un puzzle que deberás resolver para poder llegar al generador y apagarlo. También te encontraras con varios ítems. Regresa con Wattson a Mauville. Como recompensa te dará una TM 24 Thunderbolt. Cuando entres a la ruta 119 necesitaras la Acro Bike para llegar algunos lugares. Aprovecha para intercambiarla ahora.

Ahora sal de la ciudad por el este, por la ruta 118 y surfea para cruzar al otro lado del río. En la ruta 118 hay más entrenadores, incluyendo a los reporteros que antes estaban en la ruta 111. También, uno de los pescadores te dará una nueva caña de pescar mejor a la que traes que solo pesca Magikarp. Es la Good Rod.

26. La casa del Berry Master

En la parte este del camino, donde comienza la ruta 123, esta la casa del Berry Master y su gran patio. Aquí llueve seguido, es un buen sitio para que siembres muchas berries -Pokémon y Harvest Moon por el precio de uno- además, dentro de la casa el Berry Master te va a dar 2 berries diariamente, a veces raras. Y también esta su esposa que te preguntara frases Diariamente y si le dices ciertas frases te dará algunas Berries muy raras.

Berry	Frase
Spelon Berry	Great Battle
Pamtre Berry	Challengue Contest
Watmel Berry	Overhelming Latias
Durin Berry	Cool Latios
Belue Berry	Super Hustle

Algunas palabras las debes aprender; cuando derrotas al campeón, cuando miras a al Pokémon. Etc.

27. Ruta 119

Aquí la vegetación es muy alta y no te deja pasar en la bicicleta en algunas partes. Aun así será bueno que traigas la Acro Bike para que pases sobre las barras blancas que están sobre el río y te servirán como un puente. Recorre hacia el norte hasta llegar al Weather Institute (Instituto del Clima). En tu camino te encontraras con muchos entrenadores y muchos ítems tirados por ahí. Además de que normalmente habrá lluvia. Cuando llegues al Weather Institute entra en él. No podrás avanzar más por ahora por que el puente estará bloqueado por dos miembros del Team Magma o Aqua (depende de la versión).

28. Weather Institute

El Instituto del Clima esta tomado por miembros del Team Aqua o el Team Magma (depende de la versión) por que el Team Aqua quiere aumentar las lluvias y causar inundación, y el Team Magma quiere todo lo contrario, quiere causar sequías. Tú deberás echarlos de aquí, y como te podrás imaginar, va a ser por las malas.

Puedes dormir en una cama que esta en a la izquierda de la entrada, o preparar a tu equipo con la PC que esta junto a la cama. Prepárate para las batallas. Vence a todos los Grunts que te encuentres y por ultimo tendrás una batalla un poco más interesante con la Admin que esta en el segundo piso. Una vez que la derrotes los miembros del Team se van a ir.

Los científicos te van a dar a Castform. Un Pokémon que cambia de forma para adaptarse al clima.

Ahora vuelve a dormir para que tu Party (tu equipo) se recupere por que afuera te estará esperando tu rival otra vez para tener una nueva batalla.

Ve por el puente que estaba bloqueado por el Team Aqua/Magma antes de que

entraras al Weather Institute. Ahora esta libre.

Después de la batalla con tu rival obtendrás una nueva Hidden Machine. Es la HM 02 Fly. Que sirve para que se la enseñes a un Pokémon Volador (tipo Fly) y como movimiento fuera de batalla sirve para que te lleve volando de un Pokecenter (Centro Pokémon) a otro, siempre y cuando ya los hayas visitado primero. Así ahorraras tiempo y esfuerzo para ir de un pueblo a otro. Solo esta el pequeño detalle de que necesitas la medalla de un gimnasio para que puedas usar la HM 02 Fly fuera de batalla. Pero no te preocupes. Sigue avanzando hacia el norte hasta llegar a Fortree por que en esta ciudad esta la medalla que necesitas.

29. Fortree city

Como de costumbre, lo que queda más a la mano al llegar a esta ciudad son el Centro Pokémon y el Mart. Ve entrando a cada casa para encontrar las cosas interesantes que tiene este pueblo.

En una casa una niña querrá intercambiar un Pokémon por otro. En Ruby o Sapphire querrá cambiar su Skitty por un Pikachu. Skitty es difícil de atrapar y Pikachu solo aparece en la Safari Zone. Tú sabrás si haces el cambio más adelante.

En Emerald quiere cambiar un Volbeat por un Plusle.

En otra casa hay una anciana que jugara contigo para ver si adivinas tres veces dónde tiene una moneda escondida, te dará la TM 10 Hidden Power si lo logras.

También hay con una tienda donde te venderán mesas y sillas para la base secreta.

MESAS Precio

Brick desk 9000

Camp desk 9000

Comfort desk 6000

Hard desk 9000

Heavy desk 6000

Pokémon desk 3000

Ragged desk 6000

Small desk 3000

SILLAS Precio

Brick chair 2000

Camp chair 2000

Comfort chair 2000

Hard chair 2000

Heavy chair 2000

Pokémon chair 2000

Ragged chair 2000

Small chair 2000

Todavía no puedes entrar al GYM por que algo invisible bloquea el paso. Sal de esta ciudad por el oeste, entrando a la ruta 120.

Volverás a ver a los reporteros, pero lo más importante es que en el puente veras a Steven. Ahí hay otro bloqueo invisible, pero Steven te dará un ítem llamado Devon Scope. Ahora veras que esos bloqueos invisibles son causados por Kecleon adaptado al color del ambiente. Ahora ya podrás entrar al GYM de Fortree.

El gimnasio de Fortree esta especializado en Pokémon voladores (tipo FLY) y su líder es una chica llamada Winona. Sus Pokémon están en niveles 30 - 33 y son de doble tipo, pero todos tienen el tipo FLY. Es recomendable no enfrentarla con Pokémon tipo GRASS o FIGHT, en cambio la batalla será fácil si tus Pokémon saben ataques eléctricos y de hielo (ICE)... algunos movimientos tipo ROCK también serán buenos aquí.

Los ataques de tierra (Ground) aquí no sirven.

Si tu primer Pokémon fue Mudkip, ahora tal vez tengas a un Swampert con IceBeam que te facilitara la vida.

Para llegar a Winona deberás resolver un sencillo laberinto que consiste en dar

vuelta a unos maderos que abren y cierran el paso.

Al derrotar a la líder obtendrás la Feather badge que te dejará usar Fly cuando quieras y hace que todo Pokémon de nivel 70 o menor obedezca. Además te dará la TM 40 Aerial Ace.

Es hora de retomar nuestro camino en busca de medallas. Sal de la ciudad por la ruta 120.

30. Ruta 120

Retoma tu camino por la ruta 120. Si usas Surf y vas hacia el sur de donde está una Nest Ball, y derrotas al Kecleon que te bloquea el paso, volteando a la derecha antes de pasar el árbol que sirve como base secreta podrás ver una entrada; si te metes estarás en Scorched Slab, y encontraras la TM 11 Sunny Day.

Vuelve al puente y sigue hacia el sur. Encontraras a varios entrenadores y algunas Berries. El Bug Maniac Brandon te retara a batalla en varias ocasiones en el juego e ira subiendo de nivel a sus Pokémon. Al vencerlo cinco veces podrás robarle el ítem Silver Powder a su Masquerain. De forma similar pasa con un Black Belt al norte de Rustboro y con un Dragon Tamer dentro de Meteor Falls.

Donde se acaba la ruta 120 y empieza la ruta 121 esta una chica que te dará una Berry rara cada día.

Después daremos vuelta hacia el este para seguir por la ruta 121. Donde hay más entrenadores y Berries.

En el camino, antes de llegar a la ciudad de Lilycove te encontraras con la Safari Zone.

¿Quieres entrar?

31. Safari Zone

Por \$500 te darán 30 Safari balls, y 500 pasos libres para ir por la Safari Zone. Al acabar con una de las dos cosas, terminará tu estancia y tendrás que salir.

Hay Pokémon como Psyduck, Heracross, Girafarig, Pikachu, Seaking, Doduo, Rhydon... entre otros. Los Pikachu atrapados aquí podrían traer una Light Ball con ellos. ¡Suerte!

En Emerald también aparecen algunos Pokémon de Orre que anteriormente obtenías de Coliseo solamente.

Algunas zonas solo son accesibles con una u otra bicicleta, por eso tendrás que entrar varias veces si quieres recorrer la zona totalmente.

Hay unos contenedores en los que puedes poner pokeblocks de distintos colores para que te salgan Pokémon con naturalezas a las que les guste el color de ese pokeblock y ya no huyan tanto como lo hacen normalmente.

Después de pasar por ahí puedes salir y dirigirte por este hacia Lilycove.

32. Lilycove city

En esta ciudad hay algunos miembros del Team Magma (Ruby) o Aqua (Sapphire & Emerald) por que tienen una base en el mar al este de la ciudad.

Es una ciudad muy grande donde esta el Contest Hall del más alto nivel para Ruby & Sapphire, y el unico Contest Hall para Emerald. En Emerald se llevan aquí todos los contest en todos sus niveles, por que en lugar de los otros Contest Hall hay Battle Tents que no aparecen en Ruby & Sapphire.

También hay un museo. Si uno de tus Pokémon logra ganar los 4 niveles de Contest en una sola categoría, y lo hace de forma convincente (por que si ganas por muy poco a veces no impresionas al artista) un artista que esta en el Contest Hall pintara un cuadro de tu Pokémon y lo pondrán en la planta alta del

Museo.

Si ponen en el museo un cuadro de un Pokémon tuyo por cada categoría (Beauty, Cool, Smart, Cute y Tough) te darán un adorno para tu base y una estrella para tu Trainer Card.

Lilycove tiene el centro comercial más grande y surtido de Hoenn, se llama "Lilycove Dept. Store". Tu rival esta frente al centro comercial. Que comience la batalla. El Pokémon más fuerte de tu rival será su Pokémon inicial, que andará por ahí del nivel 34. Los demás serán un poquito más débiles.

Ahora ya puedes entrar al centro comercial. En cada uno de sus 5 pisos hay muchos productos muy variados. Venden ítems de soporte como en cualquier Mart, cosas para tu base, y hasta algunas TMs. Hasta en la azotea hay ventas. A veces hay una venta especial de cosas para tu base en la azotea. La anuncian por TV con dos días de antelación.

En el lobby realizan una lotería cada día, que consiste en un número al azar que cambiará a diario y es comparado con el número ID del entrenador que atrapo (Original Trainer) a los Pokémon que tienes. Si tienes muchos Pokémon obtenidos por intercambio tus posibilidades de ganar aumentan.

Los premios se dan de acuerdo a la cantidad de números que coincidan son:

Dos números	PP Up
Tres números	Exp. Share
Cuatro números	Max Revive
Todos los números	Master Ball

En las tres versiones son los mismos premios.

Junto al Lilycove Dpt. Store esta la casa del Move Deleter. Este señor puede hacer que los Pokémon olviden cualquier movimiento, hasta las HM.

Si sigues revisando las casas podrás encontrar a un hombre gordo que te dará la TM 44 Rest y te explica la importancia de dormir.

También hay un Hotel, algo vacío por que el Team Magma/Aqua aleja a los turistas. Después encontraras aquí al grupo de Game Freak -los programadores- y uno de ellos te dara un diploma si le muestras tu Pokedex completo, primero el de Hoenn, y luego en nacional.

Si tratas de salir por el este, y surfear por el mar no podrás por que el Team Aqua o Magma tienen tapada la salida. También podrás encontrar su guarida, pero no podrás entrar a explorar aun.

Por ahora no podemos hacer nada al respecto. Vete de aquí y ve al Monte Pyre.

Toma la ruta 121 y Surfea hacia el sur desde el muelle frente a la Safari Zone.

33. Mt. Pyre

Entra al Monte Pyre. El monte Pyre es un sitio funerario. Hay una leyenda de Hoenn que dice que toda la vida termina aquí. Pero no es el fin de todo, por que la vida es un ciclo, y así como tiene su fin en el Monte Pyre, y su principio esta en la Cueva del Origen, en Sootopolis. En el monte Pyre guardan un par de objetos muy especiales, el Blue Orb y el Red Orb. Sirven para mantener el equilibrio del mundo, y como te podras imaginar los desequilibrados lideres de los Teams Magma y Aqua los quieren para sus propositos, y por eso estamos aquí para detenerlos.

Habla con las personas del primer piso para obtener el ítem Cleanse Tag, que reduce la cantidad de encuentros con Pokémon salvajes.

Tenemos dos caminos a elegir, uno es subir por las escaleras y el otro es salir por la puerta que tiene el tapete rojo. La más importante para la historia es salir por la puerta, pero si subes por la escalera podras subir hasta un sexto piso (si resuelves pequeños acertijos del camino) y recoger la TM 30 Shadow Ball, y los ítems Lax Incense y Sea Incense que sirven para obtener a Wynaut y a Azurill por Breeding.

Tu sabes si vas a recoger los ítems primero y luego continuas la historia saliendo por la puerta del tapete rojo, que es lo más lógico.

Cuando salgas por la puerta estarás afuera del monte Pyre. Escala el monte y

busca ítems en el camino, por que por ahí esta la TM 48 Skill Swap. Cuando llegues hasta la cima encontraras a miembros del Team Aqua o Magma (depende de la versión) y cuando llegues con el líder del Team, el se llevara uno de los Orb. En Ruby Maxie se llevara el Blue Orb, en Sapphire Archie tomara el Red Orb, pero en Emerald el desastre será doble por que los dos Lideres estarán aquí y se van a llevar un Orb cada uno.

Los guardianes de los Orbs son un par de ancianos que te contaran historias sobre el origen de los Orbs y Pokémon legendarios, y te explicaran que es vital para el mundo que el Red Orb y el Blue Orb estén juntos. En Ruby & Sapphire ellos te darán el Orb que quedo, pero como en Emerald ya no queda ningún Orb. A cambio obtendrás un símbolo del Team Magma que servirá para entrar a su base secreta.

Ahora debes devolver ambos Orbs a su sitio en Monte Pyre y la historia se vuelve distinta en Emerald respecto a Ruby & Sapphire.

Ya puedes irte de aquí. Si sales de Monte Pyre y sigues surfeas al sur llegas a la ruta 123 y podrás ver a más entrenadores para tener batallas y experiencia y conseguir algunos ítems entre ellos la TM 19 Giga Drain. Hay un entrenador muy escondido al este (la derecha) de la ruta 123 y necesitaras CUT para llegar a él.

La ruta 123 va a dar por el oeste a la casa del Berry Master. Desde aquí debes ir a Slateport por el medio o camino que prefieras.

34. El Robo del Submarino de Slateport

Ve al edificio que esta al norte y a la derecha de Slateport. El team Magma (Ruby) o Aqua (Sapphire & Emerald) estará adentro y robara el Submarino. Escaparan en él sin que puedas evitarlo. Entonces debes ir a su base que esta en el mar al este de Lilycove

35. La base secreta del Team Aqua/Magma y la Master Ball

Dentro de la Base del Team Aqua/Magma hay un laberinto que consiste en usar unos transportadores que te llevaran de una parte a otra de la Base secreta. También encontraras a muchos Grunt que trataran de detenerte. Explora todas las áreas para recoger ítems. El ítem más valioso aquí es la Master Ball, que sirve para atrapar a cualquier Pokémon sin posibilidad de que escape o la rompa. La mejor Pokeball del juego. Tienes que encontrarla ahora por que luego no podrás volver a entrar, no abra segunda oportunidad.

Cuando llegues a donde esta el submarino, te darás cuenta que llegaste tarde y el submarino ya se va con Archie (Sapphire & Emerald) o Maxie (Ruby) dentro, y no podrás detenerlo por ahora.

Cuando salgas de aquí, la cueva será sellada. Si no sacaste la Master Ball solo te queda la esperanza de obtenerla en la lotería de Lilycove.

También se han ido los Pokémon que bloqueaban el paso por el mar hacia el este. Ya puedes surfear por la ruta 124 y viajar por el mar hasta Mossdeep, al menos en Ruby & Sapphire, por que en Emerald aun debes de encontrar la base secreta del Team Magma.

36. La base secreta del Team Magma (Solo Emerald)

Puede ser un poco difícil de encontrar la primera vez. Pero la base secreta del Equipo Magma esta dentro del monte Chimney y se entra por Jagged Pass. Podrás entrar gracias al Símbolo del Team Magma que obtuviste en la cima del Monte Pyre.

Una vez dentro encontraras a muchos Magma Grunt y algunos ítems.

Cuando la recorras totalmente llegaras a un estanque de Lava en el fondo del

Volcán. Y ahí volveras a encontrarte con Maxie.

37. El despertar de Groudon (Solo Emerald)

Maxie usara el Orb robado de Monte Pyre para despertar a un Poderoso Pokémon mítico que le ayudara a extender las tierras emergidas y aumentar el terreno para los humanos y así cumplir con sus sueños, o al menos eso piensa él. Por que logra despertar a Groudon, pero falla al no poder controlarlo.

Groudon escapa y no sabemos a donde se fue.

Ya podemos seguir con nuestro viaje. Ve a lilycove y después ve hacia el este, por el mar. Entraras a la ruta 124.

38. La ruta 124

Surfea por la ruta 124. Si sigues el mar hacia el este podrás llegar a la isla de Mossdeep. En el camino te encontraras con varios entrenadores, algunos se registraran en tu Trainer's eyes (Ruby & Sapphire) o Match Call (Emerald) según la versión.

También puedes llegar a la casa del Diving Treasure Hunter. Aquí te cambian SHARDS por piedras elementales que sirven para la evolución de algunos Pokémon. Podrás encontrar SHARDS usando DIVE en algunos puntos del océano, o quitándoselos a algunos Pokémon salvajes, como Relicanth, Corsola o Wailmer. Aun no puedes usar DIVE por que necesitas una medalla y una HM.

Shard	Piedra
Blue shard	Water stone
Green shard	Leaf stone
Red shard	Fire stone
Yellow shard	Thunder stone

Al este de la casa del Treasure Hunter esta la isla de Mossdeep.

39. Mossdepp City

En esta isla hay varias cosas de interés para nosotros. La más importante es el sexto gimnasio, que es de tipo Psiquico. La medalla de este GYM es indispensable para usar DIVE fuera de Batalla, y por lo tanto para seguir el juego.

Otra cosa muy importante es la casa de Steven. Ve con él para que te de la HM 08 Dive. Esta HM sirve para bucear bajo el agua; se usa en el mar, cuando surfeas sobre aguas oscuras y profundas. Esta HM no existe en Fire Red y Leaf Green.

El Mart de esta ciudad vende dos tipos de Pokeball que no habías podido obtener y serán muy útiles para atrapar Pokémon de Agua. Son las Net balls y Dive balls.

En una casa en el norte de la isla vive un Pescador, que te da la SUPER ROD, que es la mejor caña de pescar del Juego.

Hay un señor que te dice que color de Pokeblock le gusta al Pokémon que le muestres.

También hay un niño que adivina donde están las Bases Secretas. Una curiosidad. Por ahí hay un personaje que te da una king's Rock, por que no sabe para que es y no le gusta coleccionar piedras como a Steven.

Al este de la ciudad esta el centro espacial. Lanzan cohetes al espacio. Y ahí hay una Sun Stone.

En Emerald hay otro Move Tutor, esta en el agua baja al sur de la isla y te enseñara Dynamic Punch.

Si ya curioseaste con todo ve al Gimnasio.

El GYM tiene un gran Puzzle de flechas que te conducen cuando las pisas.

Encontraras Entrenadores con Pokémon Tipo Psychic.

Este GYM tiene 2 lideres, las hermanas Tate y Liza. Ellas pelearan contigo a la vez en una pelea 2 vs 2. Tienen un Solrock y un Lunatone en nivel 42.

Con Pokémon de Agua o Dark no deben dar trabajo.

Al final te darán la Mind Badge, que incrementará el Sp. Attack y la Sp. Defense de tus Pokémon y ya podrás usar Dive fuera de batalla. Y también recibirás la TM 04 Calm Mind. Muy útil.

Para usar DIVE fuera de Batalla debes surfear, y cuando estés sobre agua más oscura y profunda presiona A. entonces iras al fondo. Para volver a subir presiona B cuando estés bajo entradas de luz.

Ahora ya solo nos falta una medalla. Antes de ir por ella, si quieres puedes obtener un ítem muy útil en batalla llamado SHELL BELL. Si quieres ir por él, ve al norte de Mossdeep a la Shoal Cave.

40. Shoal cave

Alrededor de esta la isla donde esta esta cueva hay varios entrenadores, entre ellos un marinero que se registrara en tu trainer's eyes. Pero lo importante esta dentro de la cueva. En este lugar la marea sube o baja cada seis horas dejando accesibles o inalcanzables ciertos lugares, así que para recorrerla toda tendrás que entrar al menos dos veces.

Si le das 4 shoal shells y 4 shoal salt al anciano que esta en la entrada de la cueva el te dará una Shell Bell. Puedes obtener muchas, por que se renuevan diariamente.

Otros ítems que hallarás en la cueva son Rare candy, Big pearl y Ice heal. En el fondo de la cueva encontraras a un hombre que te dará la Focus Band. Y si llegas a la zona congelada podrás atrapar a Snorunt, que solo aparece aqui. Además de encontrar un ítem que aumenta el poder de los ataques de Hielo llamado Nevermeltice (Significa Hielo que nunca se derrite) y la TM 07 Hail. Regresa a Mossdeep City y surfea hacia el sur regresando a la ruta 124, y sal de ella por el lado sur. Ahora estarás en la ruta 126.

Como ves, en esta ruta acuática se halla una enorme circunferencia central de agua profunda; si buceas, verás que hay una extensa cantidad de algas marinas, y si vas a la parte de más abajo de esta circunferencia, hallarás una entrada; al meterte, estarás en un cuarto acuático donde al salir a superficie llegarás a Sootopolis.

41. Sootopolis city

Esta ciudad esta dentro del cráter de un volcán inactivo, cerrada al mundo exterior. En esta ciudad hay cosas diferentes en Emerald respecto a lo visto en Ruby & Sapphire.

Aquí esta el Octavo y ultimo gimnasio del juego. Pero esta cerrado por el momento.

En el lado derecho de la ciudad hay una mujer que te da un Wailmer Doll. Y un par de tipos que discuten sobre el tamaño de los Pokémon, en Ruby & Sapphire comparan Barboach y Shroomish, y en Emerald discuten sobre Seedot y Lotad. Si les muestras un Pokémon grande del tipo que te pidan te darán un elixir.

En el lado Izquierdo de la ciudad hay una chica que te da dos berries diariamente. Y en una de las casas hay un hombre que te da la TM 31 Brick Break.

Al mero norte de la ciudad esta un lugar muy importante conocido como Cave of Origin (la Cueva del Origen). Pero no podrás entrar sin autorización.

En Sootopolis hay un Move Tutor que te enseña el Movimiento Double-Edge, pero solo en Emerald.

Vete de Sootopolis igual que como llegaste y ve por el mar para volver a la ruta 126. Sal de esta ruta por la derecha, para entrar a la ruta 127; esta también es pura ruta marina. Al sudoeste de la ruta, en la pequeña zona profunda, podrás bucear para alcanzar un Carbos. En otras partes, en las

profundidades, obtendrás ítems como un Heart Scale al presionar A en las piedras blancas. También podrías encontrarte con algunos entrenadores. Sigue al sur por la ruta 128; vete surfeando hasta el sur hasta donde puedas sumergirte con Dive.

Verás un poco más adelante una entrada; al meterte, verás un submarino. ¡El submarino robado de SlatePort! Dentro de la cueva presiona B para salir a la superficie y entrar en la Seafloor cavern.

42. Seafloor cavern

Avanza y derrota a los Grunt del Team Magma (Ruby) o Aqua (Sapphire & Emerald). Recoge la valiosa TM 26 Earthquake. En el fondo de la cueva encontraras un lago. Dependiendo de la versión será de Lava y contendrá a Groudon (Ruby) o de Agua y tendrá a Kyogre en él (Sapphire & Emerald).

Maxie (Magma) o Archie (Sapphire & Emerald) también estará ahí... y no será amistoso.

El Pokémon Legendario despertara como reacción al ORB presente en el lugar. El Pokémon se escapara. Entraran Grunts y le dirán al líder del Team que el clima a cambiado drásticamente. También llegara el Líder del Equipo Rival.

Volverás a la ruta 128. Steven llegara al lugar, y junto a Maxie, Archie y tú, contemplara el desastre. Dependiendo de la versión del juego que tengas; Groudon (Ruby) aumentara el poder y la luz de los rayos solares, en cambio Kyogre (Sapphire & Emerald) atrae pesadas nubes de lluvia.

Steven te dice que vallas a Sootopolis. En Ruby & Sapphire tendrás que ir a la cueva del origen.

Las versiones son diferentes en el siguiente acontecimiento así que explicare el siguiente episodio en puntos separados.

¡Si tienes Emerald lo que sigue será memorable!

43. La Cave of Origin y Groudon/Kyogre (Solo Ruby & Sapphire)

Cuando llegues Sootopolis la ciudad estará desierta, pues la gente se refugio del clima extremo. En la Cueva del Origen veras a Steven y a Wallace que te darán permiso de entrar a la Cueva del Origen.

Entra, de preferencia con un Pokémon que sepa Flash, pues estará oscuro.

Adentro esta el Pokémon legendario de tu versión. Adentro de esta cueva encontraras la HM 07 Water Fall.

¡Prepárate para capturarlo! no será fácil sin una Master Ball, pero es posible con Ultra Balls y Timer Balls. El Pokémon aparecerá en nivel 45.

Una vez que hayas vencido o atrapado a Groudon/Kyogre el clima volverá a ser normal y Wallace abrira el gimnasio de Sootopolis, por que el es el lider del GYM.

Vamos por la Octava medalla.

44. Sky Pilar y Rayquaza (Solo Emerald)

Al llegar a Sootopolis encontraras al recién despertado Kyogre luchando contra Groudon (Que había sido despertado por Maxie en el Monte Chimney). La gente los observa curiosa y el clima cambia bruscamente alternándose entre un sol abrasador y una lluvia estruendosa, esto como resultado de la lucha entre los Pokémon Legendarios.

Ve al norte de la ciudad para entrar en la Cave of Origin y habla con Steven. Deberás entrar en la cueva. Esta cueva es muy diferente en Emerald respecto a Ruby & Sapphire. Aquí no vas a encontrar a ningún Pokémon legendario adentro, encontraras a Wallace.

Habla con Wallace. Según la leyenda hay un tercer Pokémon legendario que puede detener la catástrofe. Es Rayquaza y vive en Sky Pilar. Hay que ir a

despertarlo.

Primero surfeas al sur, como dirigiéndote a la sea floor cavern, pero sigues más al sur. Hasta entrar a la ruta 129... y luego sigue avanzando hasta el Oeste. Te podrás encontrar con algunos entrenadores en el camino, te retaran sin saber la importancia de tu misión.

Sky Pilar esta en el mar, al este de Pacifidlog, y al sur de Sootopolis. En Ruby & Sapphire será accesible hasta después de derrotar a la Elite Four, pero en Emerald podrás y deberás ir ya.

Surfea hasta llegar a Sky Pilar. Wallace estará ahí. Sube hasta la parte más alta de la torre y despierta a Rayquaza. Este volara hasta Sootopolis, nosotros debemos hacer lo mismo.

Cuando llegues hasta Sootopolis veras a Rayquaza intervenir en la pelea entre Kyogre y Groudon, y un cinema donde los detiene. Kyogre y Groudon escapan en direcciones diferentes y el clima regresa a la normalidad, después de eso Rayquaza regresa a Sky Pilar.

En Emerald puedes atrapar a Groudon y a Kyogre, a los dos. Groudon estará en "La cueva de la tierra" y Kyogre en "La cueva del mar". Estos lugares cambian de lugar constantemente. Si quieres saber donde están más fácilmente puedes ir al Weather Institute a que te digan donde hay alteraciones en el clima.

En Emerald encontraras a Groudon y a Kyogre en nivel 70. En Ruby & Sapphire aparecen solo en nivel 45. Rayquaza sale en las tres versiones en Sky Pilar en nivel 70.

Los podrás atrapar después de vencer al Campeón y la Elite Four.

Ya que resolviste la emergencia climática puedes continuar con tus propios asuntos. Como conseguir la octava y ultima medalla.

45. El gimnasio de Sootopolis

El Gimnasio es abierto después de que arreglas el desastre climático provocado por Groudon y/o Kyogre.

Este gimnasio esta especializado en Pokémon tipo agua (Water).

Para llegar al líder de Gimnasio debes resolver un trío de Puzzles que consisten en atravesar una superficie de frágil hielo. Debes pisar todos y cada uno de los cuadros de hielo una vez para que aparezca la escalera. Si pisas dos veces un mismo cuadro este se quebrara y caerás a una especie de sótano lleno de entrenadores.

Cuando llegues al Líder veras que en Ruby & Sapphire el líder es Wallace y tiene los siguientes Pokémon:

Luvdisc	lv.40	Water
Whiscash	lv.42	Water/ Ground
Sealeo	lv.40	Ice/ Water
Seaking	lv.42	Water
Milotic	lv.43	Water

En Emerald el líder no es Wallace, el líder se llama Juan, y se presenta como el mentor o maestro de Wallace. Supuestamente Wallace dejo en sus manos el GYM. También tiene Pokémon de agua al mismo nivel que Wallace, la única diferencia es que Juan tiene un Kingdra (Water/Dragon) que puede ser difícil.

Al vencer en este gimnasio ganaras la Rain Badge. La ultima. Esta medalla te permite usar Waterfall fuera de batalla. Esta HM sirve para subir cascadas, y así acceder a nuevos lugares. También te permite controlar a cualquier Pokémon sin importar su nivel. También te darán la TM 03 Water Pulse.

Ya que tienes las ocho medallas y puedes retar a la Elite Four y el campeón.

Pero ahí te encontraras con cinco entrenadores fuertes con Pokémon de tipos variados. No es recomendable que vallas con Pokémon de nivel menor a 50. De hecho, el campeón tiene Pokémon casi a nivel 60.

Te recomiendo que vallas a explorar los lugares que te faltan de explorar con Dive y Waterfall, y a entrenar un poco más a tus Pokémon para que te enfrentes más preparado al campeón.

46. Abandoned ship

Este paso es alternativo, pero si quieres tener a una de las evoluciones de Clamperl ve a la ruta 108 para que encuentres el barco abandonado. En este barco hay muchos ítems, entre ellos una TM 13 Ice Beam. En el piso inferior hay un cuarto con tres puertas. El cuarto del centro tiene una zona con agua donde puedes usar DIVE. Sigue avanzando y emerge más adelante para llegar a nuevos cuartos. En esta zona encontraras llaves para abrir más cuartos, e ítems. Algunos los encuentras siguiendo brillos, como el la casa del Trick Master. Algunos ítems valiosos son la TM 18 Rain dance, una Water stone y una Luxury ball. Lo más importante aquí es encontrar el SCANNER que esta en el ultimo cuarto. Debes llevar el Scanner al capitán Stern en Slateport. Como agradecimiento te dará a elegir entre un Deepseascale y un Deepseatooth. El Deepseatooth duplica el Ataque especial de Clamperl, y lo evoluciona en Huntail al intercambiarlo con otro amigo. Y el Deepseascale duplica su Defensa especial, y lo evoluciona en Gorebyss al intercambiarlo.

47. Explorando Meteor Falls

Ya habías pasado por aquí, pero ahora que puedes usar Waterfall puedes explorar el piso superior subiendo por la cascada. Arriba hay entrenadores. La Old Couple John & Jay y el Dragon Tamer Nicolas. Ambos se registraran en tu Trainer's eyes. Si derrotas varias veces al Dragon Tamer este aparecera con mejores Pokémon. Podrás robarle un Dragon Fang a uno de sus Pokémon. Caso similar al Black Belt que esta a las afueras de Meteor Falls. Surfea hacia el norte para llegar a un lugar donde encontraras la TM 02 Dragon Claw. En este lugar y solo aquí podrás atrapar al Dragon Bagon. Si sigues buscando podrás hallar un PP up.

48. Pacifidlog town

Este es el ultimo pueblo que veas en el juego. Para llegar a el debes de Surfeear ya sea desde Mossdeep o desde Sootopolis. Primero surfeas al sur, como dirigiéndote a la sea floor cavern, pero sigues más al sur. Hasta entrar a la ruta 129... y luego sigue avanzando hasta el Oeste. Te podrás encontrar con algunos entrenadores en el camino. Sigue atravesando las rutas 130 y 131 hasta llegar a Pacifidlog. Hay un Centro Pokémon en el centro del Pueblo. En la casa del Sudoeste esta un Hombre, hermano del Presidente del Club de Fans de Pokémon de Slateport. El mirara a tu primer Pokémon y te dará La TM 27 Return si tu Pokémon te tiene mucho apego, en cambio si el Pokémon te odia te dará la TM 21 Frustration. Te dará una TM cada semana. En la casa del Sureste esta un hombre viendo por la ventana y te dice si ve o no la Mirage Island. Cada día el juego le asigna a cada uno de tus Pokémon un número al azar que no es posible conocer. Si ese número es idéntico al asignado al señor, la isla estará disponible. Si tienes la suerte podrás viajar a ella, la isla aparecerá en la ruta 130. El único Pokémon que habita la isla es Wynaut. Y en el centro de la isla hay un árbol de la rara Liechi Berry, la cual al ser sostenida aumentará el poder de tus ataques al tener bajo HP. Una vez que la tengas siémbrala en otro lado. Y de forma exclusiva para Emerald, aquí aparece el Move Tutor que te enseña el movimiento Explosion. En Emerald hay una persona que quiere intercambiar Pokémon, Bagon por Horsea.

Si ya hiciste todo, y confías en que tus Pokémon son lo suficientemente fuertes para vencer a la Elite Four y al Campeón es hora de enfrentar a la liga Pokémon.

Vete surfeando hasta el Este de Hoenn para llegar a Ever Grande.

49. Ever Grande city

Para llegar necesitaras usar Waterfall. No se por que se llama Ciudad a este lugar. Lo único que hay es un solitario Centro Pokémon y la sede de la Liga Pokémon. Pero esta dividida en dos partes y debes atravesar el Victory Road. Desde aquí podemos entrar al Victory Road.

50. Victory road

Para cruzar el Victory Road Necesitaras Pokémon fuertes por que encontraras muchos entrenadores y Pokémon salvajes en nivel 40 o más alto. Además de Pokémon que sepan Surf, Strength, Rock Smash, Flash y Waterfall. Serán necesarios para resolver los Puzzles del camino y abrirte paso. Ítems de soporte y recuperación no estarían de más, pues el camino es largo.

Explora bien y no te pierdas. De paso podrías encontrar ítems como PP up, Full Restore y Full Heal.

Además, aquí encontraras a ciertos entrenadores peculiares:

Uno de ellos es Vito Winstrate. El que te faltaba vencer de esa familia que vive al norte de Mauville.

El otro es Wally. Ahora será más fuerte y tiene sus Pokémon en niveles mayores a 40.

Cuando salgas del Victory Road podrás llegar a la Sede de la Liga Pokémon.

En la Liga Pokémon hay un Mart y un Centro Pokémon. También unos sujetos que verifican que tengas las 8 medallas de la liga Pokémon.

Antes de entrar a retar a la Elite Four y al Campeón debes saber que serán batallas consecutivas, no podrás salir una vez que comiences y la única manera de mantener sanos a tus Pokémon es con los Ítems que lleves.

51. La Liga Pokémon

La liga Pokémon es casi igual en las tres versiones. Pero en Emerald es diferente a Ruby & Sapphire por que los miembros de la Elite Four tienen algunos Pokémon diferentes. O los mismos pero con movimientos distintos, como el Dusclops con Protect que tiene Phoebe en Emerald y en Ruby & Sapphiro no.

Los entrenadores a los que has de enfrentarte son:

1.- Sydney. Pokémon Tipo Dark.

Ruby & Sapphire		Emerald	
Mightyena	lv. 46	Mightyena	lv. 46
Shiftry	lv. 48	Shiftry	lv. 48
Cacturne	lv. 46	Cacturne	lv. 46
Absol	lv. 49	Absol	lv. 49
Sharpedo	lv. 48	Crawdaunt	lv. 48

Estos Pokémon Son débiles ante Los ataques Fight y Bug, y fuertes contra los Pokémon Psychic.

2.- Phoebe. Pokémon Tipo Ghost.

Dusclops lv. 48
Dusclops lv. 51
Banette lv. 49
Banette lv. 49

Sableye lv. 50

Tiene los mismos Pokémon en las tres versiones pero con diferentes movimientos. Son débiles ante los ataques Dark. Y fuertes contra los Psychic.

3.- Glacia. Pokémon Tipo Ice.

Glalie lv. 50

Glalie lv. 52

Sealeo lv. 50

Sealeo lv. 52

Walrein lv. 53

Usa Fire, Rock & Steel, un Eléctrico sería muy útil. Evita enfrentarla con Pokémon Ground, Fly, Dragon y Grass.

4.- Drake. Pokémon Tipo Dragon.

Ruby & Sapphire Emerald

Shelgon lv. 52 Shelgon lv. 52

Altaria lv. 54 Altaria lv. 54

Flygon lv. 53 Flygon lv. 53

Flygon lv. 53 Kingdra lv. 53

Salamence lv. 55 Salamence lv. 55

¡Pura fuerza! Pero este equipo es muy débil ante ataques ICE. Excepto por Kingdra.

5.- El campeón.

Aquí el campeón es diferente. En Ruby & Sapphire el Campeón es Steven, y usa principalmente Pokémon Steel, Rock y Ground.

Skarmory, lv. 57

Ataques: Toxic, Steel wing, Aerial ace, Spikes

Claydol, lv. 55

Ataques: Light screen, Ancientpower, Reflect, Earthquake

Aggron, lv. 56

Ataques: Earthquake, Thunder, Dragon claw, Solarbeam

Cradily, lv. 56

Ataques: Confuse ray, Sludge bomb, Ancientpower, Giga drain

Armaldo, lv. 56

Ataques: Slash, Ancientpower, Aerial ace, Water pulse

Metagross, lv. 58

Ataques: Earthquake, Meteor mash, Psychic, Hyper beam

En Cambio, en Emerald el Campeón es Wallace. Y usa Pokémon tipo Water de forma similar a Juan del Gimnasio de Sootopolis. Su equipo es:

Wailord lv.57

Ludicolo lv.56

Tentacruel lv.55

Gyarados lv.56

Whiscash lv.56

Milotic lv.58

Ahora eres el nuevo campeón de Hoenn y te inscribirán a ti y a tus Pokémon en el Hall of Fame (Salón de la Fama).

52. Lo que queda por hacer

Cuando vuelvas a jugar aparecerás en tu casa. Ahí obtendrás un Ticket para subir al S.S. Tidal, el crucero. Con este ticket podrás llegar a la Battle Tower (Ruby & Sapphire) o la Battle Frontier (Emerald).

En Emerald, además veras que en las noticias de la TV aparecerá un boletín sobre un misterioso Pokémon volador en Hoenn. Si tienes Ruby será Latios, en Sapphire será Latias... pero en Emerald tu madre te preguntara si el Pokémon de las noticias era Rojo o Azul. dependiendo de tu respuesta será el Pokémon que puedas atrapar. Rojo para Latias y Azul para Latios. Solo andará libre el que elijas y el otro se quedara en Southern Island y solo será accesible con un Ticket especial de Nintendo. El Eon Ticket.

¿Qué te parece si vemos como atrapar a los Pokémon Legendarios que quedan por ahí?

53. Atrapando a Latios o Latias

Latios/Latias se paseara por todo Hoenn una vez que hayas vencido a la Liga Pokémon. Cada que tu cambies de lugar al avanzar entre rutas y ciudades el también lo hará, y cuando vuelas el también lo hará yéndose lejos de su lugar original.

Este Pokémon en estado salvaje aparecerá en nivel 40. Si quieres buscarlo podrías correr, no volar, correr o surfear por todo Hoenn hasta que aparezca. Se recomienda que lleves al frente de tu equipo a un Pokémon muy rápido de nivel 39 y uses repelentes para que solo Latios/Latias pelee contigo cuando coincidan en un mismo punto del mapa.

Si tienes la Master Ball aun esto será fácil por que podrías atraparlo en su primera aparición. Si no tendrás que verlo varias veces para debilitarlo, además de que este Pokémon tiende a escapar así que deberás usar a un Pokémon que pueda detenerlo como Wobbuffet y su habilidad Shadow Tag, o algún Pokémon con movimientos como Mean Look o Block.

Si vences a Lati@s ya no volverá a aparecer así que no te acabes su HP.

Hay otros Pokémon Legendarios por ahí, como los tres Regis, pero para atraparlos debes abrir sus tumbas.

54. Abrir la Sealed Chamber

Para realizar la apertura de la Cámara sellada requieres un Pokémon que sepa DIG, un Relicant y un Wailord.

Parte desde Paficidlog hacia el Oeste, desde ahí te arrastrara la corriente. Procura ir por el centro, ni muy arriba ni muy abajo. Esta es la ruta 132.

Llegarás a una islita y un Black Belt (Entrenador con traje de Karateka); luego surfea de nuevo por la derecha, y llegarás a un islote de suelo acuático con más agua en el centro; ahí puedes hallar a Horsea.

Ahora, vete a la esquina de más abajo a la derecha, y surfea de nuevo; pasarás por un pequeño corredor, que te llevará a una zona muerta con dos nadadoras; ve de nuevo a la derecha, para llegar a más rocas; de ahí, ve de nuevo por la derecha a surfear, para entrar a un pequeño islote de agua. Desde un punto más o menos en la izquierda del islote debes surfear al oeste para llegar a una zona donde puedes bucear, usa Dive y vete todo, todo al sur, hasta que veas una pequeña zona con puntitos; enfrente de ellos, sube a la superficie; estarás en Sealed Chamber; como ves, hay columnas de piedra; cuando presionas A, ves unos puntos en pantalla; es el alfabeto Braille. el abecedario está colocado así:

ABC - DEF - , (coma)

GHI - JKL - . (punto)

MNO - PQRS

TUVW - XYZ

Puedes usar eso como guía; al mero norte de este cuarto, se hallan más puntos, y al descifrarlos nos dice que usemos Dig en ese lugar. Usa Dig, para que se abra un agujero, y entra...

Ahora verás más montones de piedra, a manera de círculo alrededor del centro del cuarto. Juntas te dan un mensaje que dice que debes llevar un Relicanth en

el primer lugar de tu party, y un Wailord en el último (Ruby & Sapphire); ahora toca el mensaje que esta al frente, y al quitarte el suelo temblará un poco, y te dirá que algo se ha abierto. En Emerald debe ser Primero Wailord y al final Relicanth.

Has abierto las cuevas que albergan a los tres Regis.

55. Registeel

Ancient tomb está en el sur de la ruta 120. Al entrar, verás que otra puerta con más alfabeto Braille te bloquea el paso. Te indica que vayas al punto central del cuarto donde estás; ya que estés ahí parado, usa Fly ó Flash, y la puerta se abrirá; ahora pasa, toca y habla con Registeel para despertarlo.

Ruby & Sapphire: Solo parate justo enmedio de la Cueva y usa Fly

Emerald: Parate enmedio de la cueva y usa Flash

56. Regirock

Esta en Desert ruins, en el sur del desierto de la ruta 111.

El código Braille te dice que des varios pasos con cierto orden y luego uses una HM.

Ruby & Sapphire: Dar 2 pasos a la derecha y 2 pasos abajo y usar Strength

Emerald: Dar 2 pasos a la Izquierda y 2 pasos abajo y usar Rock Smash

Habla con Regirock para despertarlo.

57. Regice

Island cave esta en la ruta 105. Verás de nuevo más letreros en Braille. Para abrir la puerta.

Ruby & Sapphire: Sólo lee los puntos y espera ahí hasta que se quiten solos; después de aproximadamente 1 minuto de mantener el botón presionado la puerta se abrirá sola. Quedate ahí sin moverte ni hacer nada hasta que se abra la puerta.

Emerald: Una vez que leas los simbolos Braile da 1 vuelta completa a la cueva en sentido de las manecillas del reloj sin despegarte de la pared y al llegar al punto de donde partiste la puerta se abra.

Pasa y pelea con Regice.

58. Rayquaza

Esta en lo alto de Sky Pilar, al este de Pacifidlog. En Emerald ya lo viste. Para llegar hasta la cima requieres de una Mach Bike. Aquí te encontraras con Pokémon salvajes en niveles muy altos, desde 48 hasta 60 más o menos.

En el sexto piso hallarás a Rayquaza en nivel 70, y sus movimientos serán Outrage, Fly, Rest y Extremespeed.

En Ruby & Sapphire no podras entrar en Sky Pilar hasta despues de que derrotes a la Elite Four y al Campeón; pero en Emerald si puedes entrar inmediatamente despues de resolver el problema climatico en Sootopolis.

¡Suerte!

59. Groudon y Kyogre (Solo Emerald)

Groudon y Kyogre aparecen en Emerald en un par de cuevas que cambian de lugar cada que prendes el juego.

Groudon aparece en la Terra Cave y Kyogre en la Marine Cave. Para saber donde están puedes ir al Weather Institute (Instituto del Clima) a preguntar en donde hay una modificación en el clima. En la ruta que te digan que el clima fue afectado estará uno de estos Pokémon Legendarios causando el cambio en el clima.

Ve a capturarlo.

La Terra Cave es una cueva normal en la tierra, y a sus alrededores el sol brillara más intensamente. Aparece en Rutas 114, 115, 116 ó 118.

La Marine Cave solo será accesible usando DIVE en zonas profundas del mar que aparecerán sobre la cueva y no estaban antes. Sobre el lugar donde este la Marine Cave estará lloviendo. Aparece en las Rutas 105, 125, 127 ó 129.

Contra Kyogre sera muy útil un Shedinja, por que Kyogre no podra darle golpes super-efectivos y no lo golpeará.

Encontraras a estos Pokémon en nivel 70.

60. S.S. Tidal

Ya que acabaste el juego y has recibido el Ticket para subir al S.S. Tidal y viajar de Slateport a Lilycove, o al revés si gustas. También te da la Opción de llevarte por primera vez a la Battle Tower (Ruby & Sapphire) / Battle Frontier (Emerald).

En el puerto podrás subir al crucero. Dentro podrás pelear con varios entrenadores. Tu cuarto es el segundo, cuando hayas dormido dos veces en él, el viaje terminara. En el bote de basura del cuarto inferior hay un Leftovers.

61. Battle Tower (solo Ruby & Sapphire)

Es una torre donde podrás pelear por premios obedeciendo las siguientes reglas:

1.- Elige una de las dos categorías:

Nivel 50.- El limite para los Pokémon que puedes inscribir es 50, o menor bajo tu propio riesgo.

Nivel 100.- El limite para los Pokémon que puedes inscribir es 100, o menor bajo tu propio riesgo.

2.- No puedes inscribir Pokémon de los conocidos como "Legendarios Grandes", es decir Mewtwo, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Lugia, Ho-Oh, Deoxys.

3.- Solamente podrás inscribir a TRES Pokémon a la vez. Procura que formen un equipo balanceado. Los tres deben ser diferentes.

4.- Los Pokémon inscritos pueden llevar Ítems equipados, siempre y cuando no sean repetidos, pero no podrás usar otros Ítems durante las batallas.

5.- Las batallas serán en tandas de siete en siete. El record de victorias es acumulativo, si pierdes deberás empezar de cero otra vez. Si apagas el GBA sin grabar el juego lo interpretara como una derrota.

Después de ganar una batalla tus Pokémon serán curados.

6.- Cada que termines una ronda de siete batallas ganaras un premio.

La lista de premios es la siguiente:

Del 1 Al 49:

HP Up

Protein

Iron

Carbos

Calcium

Zinc

50 en Adelante:

Bright powder

White herb

Quick claw
Mental herb
Choice band
King's rock
Focus band
Scope lens
Leftovers

Al ganar 50 Batallas consecutivas te darán el SILVER SHIELD.

Al ganar 100 Batallas consecutivas te darán el GOLD SHIELD.

62. Battle Frontier (solo Emerald)

La Battle Frontier es un complejo enorme. De hecho la Battle Tower también aparece en Emerald... solo como uno de los siete grandes eventos en que podrás participar en la Battle Frontier. Es decir, en la Battle Frontier se llevan a cabo batallas similares a la Battle Frontier, pero en cada sitio se respetan reglas específicas muy diferentes para poner a prueba diversos aspectos del entrenamiento y las batallas Pokémon.

Si entraste a competir en las Battle Tent ya debes tener una idea de lo que te espera aquí.

Por cierto, el creador de este lugar y de las Battle Tent es SCOTT.

Cuando ganas batallas en la Battle Frontier ganas puntos llamados Battle Point. Estos Battle Point pueden ser cambiados por Dolls, Medicinas, o para pagar a los Move Tutor por que le enseñen Movimientos a tus Pokémon.

Cada uno de los complejos de la Battle Frontier tienen un líder. Este aparecerá conforme te mantengas invicto y acumulando victorias. La primera vez que derrotes a un este te dará un símbolo de plata de su lugar. Si lo derrotas por segunda vez te dará otro símbolo de Oro. La cantidad de victorias necesarias para ver al Líder de cada lugar es variable, en Battle Pike basta con que lo recorras dos veces, pero en la Battle Tower necesitas hacerlo cinco veces. Esto para obtener el SILVER SYMBOL, por que para el GOLD SYMBOL debes de recorrerlo diez veces.

Cuando consigas los siete símbolos habla con SCOTT y el te dará una berry rara. Una por los siete símbolos de Plata y otra por los Siete Símbolos de Oro. Scott también te dará el SILVER SHIELD y el GOLD SHIELD cuando acumules 50 y 100 victorias consecutivas respectivamente.

Los siete complejos de la Battle Frontier son los siguientes:

Battle Tower

En este lugar ponen a prueba la habilidad de los entrenadores.

Es una torre donde podrás pelear con muchos entrenadores en tandas de siete en siete. Solo que en vez de ganar premios como en Ruby & Sapphire ganarás Battle point. Las reglas son las mismas que en Ruby & Sapphire, solo que aquí pelearás contra Pokémon no solo de Hoenn, si no que también aparecen Pokémon de Kanto y Orre.

1.- Elige una de las dos categorías:

Nivel 50.- El límite para los Pokémon que puedes inscribir es 50, o menor bajo tu propio riesgo. Los entrenadores igualarán el nivel de los Pokémon que llevas.

Nivel 100.- El límite para los Pokémon que puedes inscribir es 100, o menor bajo tu propio riesgo. Los entrenadores igualarán el nivel de los Pokémon que llevas.

2.- No puedes inscribir Pokémon de los conocidos como "Legendarios Grandes", es decir Mewtwo, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Lugia, Ho-Oh, Deoxys.

3.- Solamente podrás inscribir a TRES Pokémon a la vez. Procura que formen un equipo balanceado. Los tres deben ser diferentes.

4.- Los Pokémon inscritos pueden llevar Ítems equipados, siempre y cuando no sean repetidos, pero no podrás usar otros Ítems durante las batallas.

5.- Las batallas serán en tandas de siete en siete. El record de victorias es

acumulativo, si pierdes deberás empezar de cero otra vez. Si apagas el GBA sin grabar el juego lo interpretara como una derrota.

Después de ganar una batalla tus Pokémon serán curados.

6.- Cada que termines una ronda de siete batallas ganaras Battle Point.

La líder de la Battle Tower se llama ANA y tiene un ENTEI, un ALAKAZAM y un SNORLAX. Si la derrotas te da el Ability Symbol.

La lider aparece por primera vez cuando acumulas 35 y de nuevo a las 70 victorias concecutivas.

Battle Dome

Las reglas de este lugar en cuanto a Pokémon inscritos son las mismas que para la Battle Tower, tres Pokémon (no legendarios grandes) no repetidos, y sin ítems repetidos. No se te permite usar ítems durante las batallas.

Solo que aquí se pelea en torneos de eliminación directa y puedes leer información sobre los demás participantes antes de las batallas. Y solo podrán pelear dos de los tres Pokémon que elegiste inicialmente. Antes de cada batalla se te da a escoger a cual vas a dejar fuera por una batalla. Por eso se dice que aquí se pelea de forma tactica.

La mejor forma de ganar es tener tres Pokémon con diferentes debilidades y fortalezas complementarias. Leer las características y Pokémon del próximo adversario y dejar fuera de nuestro equipo al Pokémon más débil en contra de nuestro rival en turno.

Después de ganar cada batalla tus Pokémon serán curados.

Cada que ganes un torneo recibes Battle Point. Entre más torneos consecutivos ganes más Battle Point recibiras.

Aquí obtienes el Tactics Simbol de Tucker, el líder aparece por primera vez en la final de tu quinto torneo consecutivo sin derrota, teniendo un Salamence, un Swampert y un Charizard.

La segunda vez será en la final del decimo torneo.

Battle Palace

En las batallas en este sitio los Pokémon se dirigen solos, y se pone a prueba tu habilidad para asignar los movimientos a tus Pokémon. Es decir tu solo eliges a que Pokémon mandarás a la batalla y cuando hacer cambios, pero los movimientos los elige el propio Pokémon en base a su naturaleza.

De acuerdo a su naturaleza, el Pokémon usara los movimientos que más le gusten y evitara usar los que no le agradan. Algunas naturalezas cambian de gustos cuando su HP esta bajo. Toma esto en cuenta para asignarles movimientos que les agraden, por que si no, no los van a hacer nunca.

Los movimientos Ofensivos son los ataques que hacen daño al Pokémon Oponente, los defensivos son los que mejoran la defensa o la evasión de nuestro Pokémon y también los que niegan el daño como Protect o Detect. Y los de soporte son los que recuperan HP o curan cambios de status.

Efectos de las naturalezas en el Battle Palace y el uso de movimientos:

Naturaleza	Ofensivo	Defensivo	Soporte	Cambio
Adamant	=	=	=	Ofensivo
Bashful	=	++	--	
Bold	=	-	++	Defensivo
Brave	++	--	--	Defensivo
Calm	+	++	--	Defensivo
Careful	+	++	--	Soporte
Docile	++	-	-	
Gentle	-	++	--	Ofensivo
Hardy	++	--	=	
Hasty	++	=	--	Ofensivo
Impish	++	--	=	Defensivo
Jolly	=	--	++	Defensivo
Lax	=	--	++	Soporte
Lonely	-	=	++	Ofensivo

Mild	+	++	--	Soporte
Modest	=	+	-	Defensivo
Naive	++	-	-	
Naughty	-	++	--	Ofensivo
Quiet	++	-	-	
Quirky	++	-	-	
Rash	=	--	++	Soporte
Relaxed	=	--	++	Ofensivo
Sassy	++	--	--	Soporte
Serious	=	--	++	
Timid	++	--	=	Soporte

Las batallas son en tandas de siete como en la Battle Tower. No puedes usar tus propios ítems, pero después de ganar cada batalla tus Pokémon serán curados. Si ganas la tanda recibes battle point.

El líder es el Palace Maven Spencer y tiene a Crobat, Slaking y Lapras. Te da el Spirits Symbol.

Peleas contra él al finalizar el tercer y el sexto round de siete entrenadores

Battle Arena

Pelea con equipos de tres Pokémon no repetidos ni legendarios grandes. Pueden tener ítems equipados siempre y cuando no estén repetidos. No podrás usar ítems durante las batallas.

Enfrentaras tandas de siete entrenadores. Después de ganar batallas tus Pokémon serán curados. Cada que termines una tanda obtendrás battle point. Gana varias tandas consecutivas sin derrotas y aumentara la cantidad de Battle Point recibidos.

Este lugar pone a prueba el poder de tus Pokémon para ganar rapido.

El objetivo de este lugar es noquear al Pokémon rival en tres turnos o más rápido si es posible. Si después de tres turnos un Pokémon no ha vencido al otro. Se para la pelea y el juez decide quien gana o quien pierde. El juez toma en cuenta los siguientes aspectos:

MIND

La agresividad en los movimientos. Usar ataques es bien visto, defenderse no... olvídate de PROTECT y cosas por el estilo.

BODY

El porcentaje de HP que conserve cada Pokémon.

SKILL

Inteligencia al usar los movimientos. Es inteligente usar Ice Beam contra Golem, es tonto usar Thunderbolt contra Golem.

El Pokémon que gana sigue adelante, si empatan pierden los dos.

El Guts Symbol es otorgado a quien derrote a la Líder. Recuerda traer algo con ataques contra el Shedinja de la lider.

La lider aparece por primera vez cuando acompletas 27 victorias, y por segunda vez cuando acumulas 56 victorias concecutivas.

Battle Factory

Una prueba de conocimientos generales por que aquí se pelea con Pokémon rentados. Y normalmente no son muy buenos.

La mecánica es la siguiente:

Se te ofrecen seis Pokémon, de los cuales deberás elegir tres. Puedes ver el SUMMARY (Datos) de ellos para mirar su MOVE SET y el ítem que trae.

Después comenzaran las batallas, en tandas de siete entrenadores. Antes de cada batalla se te dará una leve información sobre tu oponente. Cada vez que ganes podrás cambiar uno de tus Pokémon por uno de los del entrenador que acabas de derrotar, pero no podrás ver su SUMMARY antes de escogerlo. Deberás poner atención en los movimientos e Ítems de los Pokémon rivales para hacer buenos cambios y fortalecer a tu equipo.

Como es costumbre no puedes usar tus propios ítems durante las batallas. El líder se llama Nolan y también usa Pokémon rentados, así que es necesario que formes un buen equipo para enfrentar lo impredecible. Aparece por primera vez en la tercera ronda, y por segunda vez en la sexta tanda de siete entrenadores.

Battle Pike

Aquí es donde es más difícil ganar los Battle Points. Esta dentro de un Seviper y es un camino largo con cortinas a tu paso. Se te permite entrar con tres Pokémon no legendarios, no repetidos, no ítems repetidos. Y no puedes usar tus propios ítems adentro. La forma de avanzar aquí es la siguiente: Entras y te encuentras con tres cortinas que esconden cosas -a veces malas y a veces buenas- como si fuera programa de concursos. Solo podrás elegir una. Entra a ella a ver que esta detrás. Podrías encontrar:

- Pokémon Salvajes de muy alto nivel.
- Batalla doble
- Un entrenador y una enfermera que curara a tu equipo.
- Un Pokémon suelto que dañara el status de al menos uno de tus Pokémon congelándolo, paralizándolo, quemándolo, envenenándolo...
- Una enfermera que curara solo a uno de tus Pokémon elegido al azar.
- Un entrenador solitario.
- Un entrenador perdido que no pelea contigo.

Por eso se dice que aquí se prueba la suerte de los entrenadores. Te recomiendo que traigas al menos un Pokémon con Natural Cure como Starmie. Si derrotas a la líder ganarás el Luck Symbol. Ella tiene un Milotic con Mirror Coat y Pokémon con TOXIC así que ten cuidado. La líder aparece por primera vez al final de tu segundo recorrido. La segunda vez aparece después de 10 recorridos consecutivos sin derrota.

Battle Pyramid

Es una pirámide de siete niveles. Cada nivel tiene cierta cantidad de entrenadores y muchos Pokémon salvajes a alto nivel. También hay algunos ítem tirados en el suelo. Para avanzar al próximo nivel de la pirámide debes encontrar unos cuadros azules que trabajan como transportadores. Estos lugares empiezan muy oscuros, pero conforme ganes peleas se ira aclarando, como en el GYM de Brawly. Aquí no puedes entrar con ítems, ni siquiera con ítems equipados en los Pokémon. Antes de entrar te dan una mochila especial para este lugar y podrás guardar en ella los ítems que vallas recogiendo. Los ítems que te sobren estarán disponibles la próxima vez que entres. Como es normal, al terminar el recorrido ganarás Battle Point. El líder es muy poderoso defensivamente hablando, pues sus Pokémon son Regice, Registeel y Regirock. Pero los tres son débiles ante los ataques Fight, y Earthquake les hace mucho daño. Cuando ganes tendrás el Brave Symbol. Necesitas recorrer la Battle Pyramid tres veces para ver al Líder por primera vez. Para ganar el Gold Symbol debes terminar el recorrido seis veces consecutivas sin derrota. La Habilidad PICK UP que tienen algunos pokémon como zigzagoon y que te permite recoger ítems al azar tras las batallas funciona diferente dentro de la Battle Pyramid que en el resto del juego, y en lugar de depender del nivel del pokémon depende del piso en que se encuentre. Además recoge otros ítems que no recoge normalmente. Aquí esta la lista:

Todos los Pisos:

Muy Común	Hyper Potion
Común	Ether
	Revive

0-6	Común	Cheri Berry
-----	-------	-------------

	Raro	Lum Berry Fluffy Tail Shell Bell Brightpowder Max Revive Sacred Ash
7-13	Común	Pecha Berry Leppa Berry Dire Hit
	Raro	Choice Band Leftovers Full Restore Max Elixir
14-20	Común	Rawst Berry Lum Berry X Attack
	Raro	Focus Band Scope Lens Max Revive Sacred Ash
21-27	Común	Lum Berry Leppa Berry X Defend
	Raro	King's Rock Quick Claw Full Restore Max Elixir
28-34	Común	Chesto Berry Lum Berry X Speed
	Raro	Shell Bell Brightpowder Max Revive Sacred Ash
35-41	Común	Lum Berry Leppa Berry X Accuracy
	Raro	Choice Band Leftovers Full Restore Max Elixir
42-48	Común	Lum Berry X Special
	Raro	Focus Band Scope Lens Max Revive Sacred Ash
49-55	Común	Lum Berry Leppa Berry Guard Special
	Raro	King's Rock Quick Claw Full Restore

		Max Elixer
56-62	Común	Lum Berry Fluffy Tail
	Raro	Shell Bell Brightpowder Max Revive Sacred Ash
63-69	Común	Lum Berry Leppa Berry Dire Hit
	Raro	Choice Band Leftovers Full Restore Max Elixer
70-76	Común	Lum Berry X Attack
	Raro	Focus Band Scope Lens Max Revive Sacred Ash
77-83	Común	Lum Berry Leppa Berry X Defend
	Raro	King's Rock Quick Claw Full Restore Max Elixer
84-90	Común	Lum Berry X Speed
	Raro	Shell Bell Brightpowder Max Revive Sacred Ash
91-97	Común	Lum Berry Leppa Berry X Accuracy
	Raro	Choice Band Leftovers Full Restore Max Elixer
98-104	Común	Lum Berry X Special
	Raro	Focus Band Scope Lens Max Revive Sacred Ash
105-111	Común	Lum Berry Leppa Berry Guard Special
	Raro	King's Rock Quick Claw Full Restore

		Max Elixer
112-118	Común	Lum Berry Fluffy Tail
	Raro	Shell Bell Brightpowder Max Revive Sacred Ash
119-125	Común	Lum Berry Leppa Berry Dire Hit
	Raro	Choice Band Leftovers Full Restore Max Elixer
126-132	Común	Lum Berry X Attack
	Raro	Focus Band Scope Lens Max Revive Sacred Ash
133-etc	Común	Lum Berry Leppa Berry X Defend
	Raro	King's Rock Quick Claw Full Restore Max Elixer

Hay más algunas cosas más en la Battle Frontier como gente que intercambia Pokémon... Un Skitty por un Meowth.
 Un Sudowoodo que aparenta ser un árbol, y peleara contigo si lo riegas con el Wailmer Pail, y también una cueva llena de Smeargle salvajes e Ítems. Se llama Artisan Cave.
 Y también hay mucha gente que te dice muchas cosas, algunas raras ó interesantes... Y un hombre que te apuesta battle points; Duplicalos ó pierdelos todos.
 Revisala toda si gustas.

 63. Move Tutors (Solo Emerald)

En Emerald hay unas personas que pueden enseñarle movimientos a tus Pokémon, algunos de estos movimientos se los puedes enseñar a Pokémon que no los aprenderían de ningún otro modo, ya sea por que el Breeding no lo permite o por que no hay TM para enseñarlos. Los siguientes son gratuitos, pero...¡Solo te los enseñaran una vez! Así que debes estar muy seguro de a cual Pokémon se lo enseñaras.

Movimiento	Lugar
Swagger	Slateport
Rollout	Mauville
Fury Cutter	Verdanturf
Metronome	Verdanturf
Mimic	Lavaridge
Sleep Talk	Fortree
Substitute	Lilicove

Dynamicpunch	Mossdeep
Double-Edge	Sootopolis
Explosion	Pacifidlog

Los anteriores son como los de Fire Red & Leaf Green, pero hay más. Estos otros te los enseñan en la Battle Frontier, pueden enseñártelos muchas veces a cambio de un precio en Battle Point.

Movimiento	Precio	Movimiento	Precio
Softboiled	16 BP	Defense Curl	16 BP
Seismic Toss	24 BP	Snore	24 BP
Dream Ester	24 BP	Mud Slap	24 BP
Mega Punch	24 BP	Swift	24 BP
Mega Kick	48 BP	Icy Wind	24 BP
Body Slam	48 BP	Endure	48 BP
Rock Slide	48 BP	Psych Up	48 BP
Counter	48 BP	Ice Punch	48 BP
Thunder Wave	48 BP	Thunderpunch	48 BP
Sword Dance	48 BP	Fire Punch	48 BP

64. El verdadero Campeón (Solo Emerald)

Si te preguntabas que había sido de Steven, en Emerald podras encontrarlo una vez más. Esta en Meteor Falls buscando Piedras por que quiere agregar un Meteorito a su colección. El Peleara contigo usando a los mismos Pokémon que usa como campeón de liga en Ruby & Sapphiro, solo que más fuerte. Sus Pokémon estarán unos 10 niveles arriba de los del campeón. Además ¿Ya fuiste a la casa de Steven?

65. Obteniendo un Beldum

La casa de Steven esta en la isla de Mossdeep. Cuando llegues la encontraras vacía, pero en la mesa habrá una Pokeball y una carta. En la Pokébola esta Beldum. Esto es igual en las tres versiones.

66. Buscando el otro fósil (Solo Emerald)

Ya que derrotaste a la liga Pokémon se abre en la casa del Fossil Maniac una ueva, adentro hay muchos Ditto y en el fondo esta esperando el otro Fósil que no pudiste tomar en la Mirage Tower.

67. Nuevos Pokémon en la Safari Zone (Solo Emerald)

Ahora que ya eres el nuevo Campeón se ha abierto un nuevo espacio en la Safari Zone y podrás encontrar Pokémon de Orre. Todos esos Pokémon que antes eran exclusivos de Coliseo y/o Fire Red & Leaf Green.

Sunkern, Mareep, Aipom, Spinarak, Hoothoot, Snubbull, Stantler, Gligar, Teddiursa, Ledyba, Pineco, Houndour, Miltank, Wooper, Marill, Quagsire, Remoraidd, Octillery, Shuckle

68. Southern Island

En Southern Island esta un Lati@s con un Soul Dew; ítem que aumenta su ataque y defensa especial en un 50%.

En Ruby aparece Latias, el Sapphire esta Latios y en Emerald puede ser cualquiera de los dos dependiendo de a cual escogiste para atrapar normalmente cuando salio la noticia en TV después de vencer a la liga por primera vez. Para poder ir a esa isla es necesario tener el Eon Ticket, que fue entregado en eventos de Nintendo como el EGS. Es un ticket que se obtiene por medio del E-Reader y la opción de Mystery Event de Ruby & Sapphire, o Mix Record con alguien que obtuvo uno legalmente. Una vez hecho eso, Norman te dará el ticket que te permite ir a Southern Island en el barco desde Lilicove. Solo funciona si ya venciste a la Liga Pokémon al menos una vez.

En la isla hay una roca a la que debes tocar y presionar A para que aparezca el Pokémon.

En Emerald solo puede conseguirse el ítem por medio de usar Mix Records con una versión de Ruby ó Sapphire que lo haya obtenido directamente desde E-Reader.

69. Deoxys (Solo Emerald)

Deoxys solo puede ser capturado en las versiones Fire Red, Leaf Green & Emerald. En Ruby & Sapphire no puede ser capturado de ninguna forma legal; pero puede ser transferido por intercambio desde cualquiera de las otras versiones. Aparece en Birth Island, y para llegar ahí requieres de un ticket llamado Aurora Ticket.

Este Ticket es entregado en eventos de Nintendo y no es obtenible dentro del juego.

Birth Island tiene una forma triangular y hay un triangulo negro en su centro. La isla es un puzzle muy sencillo. La clave esta en no salirse de los limites de donde esta posicionado el triangulo en ese momento ni dar pasos que te hagan alejarte del triangulo, hasta dejar el triangulo pequeño en el centro y el triangulo negro se ponga rojo. Con palabras es difícil de explicar, mejor busca alguna imagen que detalle más el proceso.

Hay un Deoxys diferente en cada versión:

Ruby & Sapphire	Deoxys Balanceado
Fire Red	Deoxys Atacante
Leaf Green	Deoxys Defensivo
Emerald	Deoxys Rapido

Y en cada versión tiene diferentes imágenes, Base Stats y aprende movimientos diferentes.

No es posible tener a los cuatro deoxys en la misma versión por que en cada versión sólo esta programado un solo Deoxys, por lo que, aunque lo transfieras de una versión a otra, éste cambiará al Deoxys correspondiente de esa versión, pues para el juego es el mismo pokemon #386 y el único. Los que vemos las diferencias somos nosotros porque tenemos varias versiones. Asi que, si no están programados los otros Deoxys en una sola versión, es imposible que puedas tener en un mismo cartucho a los cuatro.

70. Ho-oh & Lugia (Solo Emerald)

Ho-oh y Lugia aparecen en Fire Red, Leaf Green & Emerald en la isla llamada Nabel Rock.

Esta isla tiene dos caminos, hacia arriba esta Ho-oh y hacia abajo esta Lugia. Puedes atrapar a ambos.

Para llegar a esta isla requieres el Aurora Ticket y el Mystic Ticket, y abordar el barco en Lilicove ó Slateport

71. Mew (Solo Emerald)

Esta en Faraway Island, y para llegar ahí requieres el Old Sea Map, el cual también se obtiene únicamente en eventos de Nintendo.

Ya que tengas el Old Sea Map y lo actives ve a Lilycove y ahí la señorita se asombrara por que tienen este Mapa y saldrá un marinero y Mr. Briney quienes al ver el Mapa los llevaran a Faraway Island.

Una vez que lleguen debes seguir el camino hasta llegar a una parte interna de la Isla con mucho pasto, al entrar veras a Mew y se asombrara al verlos, y se esconderá en el pasto.

Una vez que presiones "A" justo donde él esta, el peleara contigo y podrás capturarlo en nivel 30

72. Los Pokémon iniciales de Orre (Solo Emerald)

Cuando tengas el Pokedex de Hoenn completo -los 200 pokemon de Hoenn- el Profesor Birch te dará a escoger un Chikorita, Cyndaquil, ó Totodile. Los starters de Gold & Silver están de vuelta.

FIN

Por ahora, ya no quedan más cosas importantes, tal vez quieras completar el Pokedex, tener una Gold Card o que se yo.

ANEXOS

Aquí en Anexos encontraras información que no es indispensable para terminar la historia en el juego, pero que te ayudaran a ser mucho mejor entrenador y a tener mejores Pokémon, especialmente para batallas contra otras personas.

Tabla de Tipos - Ventajas y Desventajas

Los diversos tipos de Pokémon y sus movimientos tienen ventaja o desventaja con respecto a otros tipos.

Tipos:

- No - Normal Fi - Fire Fl - Flying Gd - Ground Dn - Dragon Ic - Ice
- Gr - Grass Pn - Poison Fg - Fighting Ro - Rock Dk - Dark El - Electric
- Wa - Water Py - Psychic Gh - Ghost Bg - Bug St - Steel

XX No tiene efecto

-- Poco efectivo

++ Súper efectivo

Tipo	pokémon defensor																
Ataque	No	Gr	Wa	Fi	El	Pn	Py	Fl	Ic	Fg	Gh	Gd	Ro	Bg	Dn	Dk	St
Normal										XX							
Grass		--	++	--						++	++	--	--				
Water		--	--	++							++	++		--			
Fire		++	--	--				++				--	++	--		++	
Electr		--	++	--			++			XX			--				
Poison		++				--					--	--	--			XX	
Psychic						++	--		++							XX	--
Flying		++			--				++			--	++				--
Ice		++	--	--			++	--		++			++		++		--
Fight	++					--	--	--	++	XX	++	--		++	++		
Ghost	XX						++			++						--	--
Ground		--		++	++	++	XX					++	--			++	


```

|Rock   | | | | ++| | | | ++|++|--| |--| | ++| | |--| |
|Bug    | | ++| |--| |--|++|--| |--|--| | | | | ++|--|
|Dragon | | | | | | | | | | | | | | ++| |--|
|Dark   | | | | | | | ++| | | | ++| | | | |--|--|
|Steel  | | | |--|--|--| | | | ++| | | | ++| | | |--|

```

Naturalezas

Las naturalezas de los Pokémon a veces hacen que sean un 10% más fuertes en algo, pero también un 10% más débiles en otra cosa. Es decir, afectan a la cantidad máxima de puntos que pueden tener en sus estadísticas al llegar al nivel 100 (Max Status). Así que un Pokémon Modest tendrá un mayor ataque especial sacrificando ataque, y la naturaleza Adamant tendrá el efecto contrario. Cuida cuidadosamente este detalle antes de entrenar un Pokémon para que le saques más provecho, no querrás un Shedinja con mucha defensa y poco ataque ¿verdad?

El HP es la única estadística que no se ve afectada por las naturalezas. También afectan el gusto del Pokémon por ciertos sabores de Pokeblocks. Y por ultimo, también intervienen su gusto por usar movimientos diversos en el Battle Palace de la Battle Frontier de la versión Emerald. Por que ahí los Pokémon se dirigen solos.

Espero la siguiente tabla te ayude:

Efectos de las Naturalezas:		Sabores	
Naturaleza	+ Efecto -	Preferido	Odiado
Adamant	Ataque + / Esp. at.	Spicy	Dry
Bashful	No afecta		
Bold	Defensa + / Ataque	Sour	Spicy
Brave	Ataque + / Velocidad	Spicy	Sweet
Calm	Esp. def. + / Ataque	Bitter	Spicy
Careful	Esp. def. + / Esp. at.	Bitter	Dry
Docile	No afecta		
Gentle	Esp. def. + / Defensa	Bitter	Sour
Hardy	No afecta		
Hasty	Velocidad + / Defensa	Sweet	Sour
Impish	Defensa + / Esp. at.	Sour	Dry
Jolly	Velocidad + / Esp. at.	Sweet	Dry
Lax	Defensa + / Esp. def.	Sour	Bitter
Lonely	Ataque + / Defensa	Spicy	Sour
Mild	Esp. at. + / Defensa	Dry	Sour
Modest	Esp. at. + / Ataque	Dry	Spicy
Naive	Velocidad + / Esp. def.	Sweet	Bitter
Naughty	Ataque + / Esp. def.	Spicy	Bitter
Quiet	Esp. at. + / Velocidad	Dry	Sweet
Quirky	No afecta		
Rash	Esp. at. + / Esp. def.	Dry	Bitter
Relaxed	Defensa + / Velocidad	Sour	Sweet
Sassy	Esp. def. + / Velocidad	Bitter	Sweet
Serious	No afecta		
Timid	Velocidad + / Ataque	Sweet	Spicy

De acuerdo a su naturaleza, el Pokémon usara los movimientos que más le gusten y evitara usar los que no le agradan. Algunas naturalezas cambian de gustos cuando su HP esta bajo.

Efectos de las naturalezas en el Battle Palace y el uso de movimientos:

Naturaleza	Ofensivo	Defensivo	Soporte	Cambio
Adamant	=	=	=	Ofensivo

Bashful	=	++	--	
Bold	=	-	++	Defensivo
Brave	++	--	--	Defensivo
Calm	+	++	--	Defensivo
Careful	+	++	--	Soporte
Docile	++	-	-	
Gentle	-	++	--	Ofensivo
Hardy	++	--	=	
Hasty	++	=	--	Ofensivo
Impish	++	--	=	Defensivo
Jolly	=	--	++	Defensivo
Lax	=	--	++	Soporte
Lonely	-	=	++	Ofensivo
Mild	+	++	--	Soporte
Modest	=	+	-	Defensivo
Naïve	++	-	-	
Naughty	-	++	--	Ofensivo
Quiet	++	-	-	
Quirky	++	-	-	
Rash	=	--	++	Soporte
Relaxed	=	--	++	Ofensivo
Sassy	++	--	--	Soporte
Serious	=	--	++	
Timid	++	--	=	Soporte

++ Le gusta mucho
+ Le gusta un poco
= Le da igual
- No le gusta mucho
-- Lo detesta

Los movimientos Ofensivos son los ataques que hacen daño al Pokémon Oponente, ya sea a su HP o status, los defensivos son los que mejoran la defensa o la evasión de nuestro Pokémon y también los que niegan el daño como Protect o Detect. Y los de soporte son los que recuperan HP o curan cambios de status, también los que mejoran algún ataque.

----- Effort Values -----

Los Effort Values (EV), o también llamados Effort Points (EP ó EPs), y en español Valores de Esfuerzo.

Son unos puntos que se reparten entre las estadísticas de los Pokémon y ayudan a aumentar sus puntos al subir de nivel.

Primero vamos a hablar de cómo obtenerlos y después detallaremos su uso y utilidad ¿OK?

Todos los Pokémon ganan experiencia y EVs al vencer a otro Pokémon en batalla. Estos puntos se ganan junto a la experiencia que todo Pokémon da al ser derrotado. Cada Pokémon da entre uno y tres EVs al ser vencido. Para que estadística sea el EV recibido depende del Pokémon derrotado, su tipo y sus características. Los Pokémon rápidos dan puntos para velocidad, los fuertes para Ataque y así por el estilo. Además, algunos Pokémon dan más de un punto, generalmente los Pokémon evolucionados dan dos o tres puntos, a veces para distintas estadísticas. Por ejemplo:

HP: Wailmer +1, Wailord +2, Whismur +1, Loudred +2, Exploud +3
Attack: Carvanha +1, Sharpedo +2, Zangoose +2, Machop +3, Salamence +3
Defense: Aron +1, Lairon +2, Aggron +3, Sandshrew +1, Sandslash +2
Sp. Atk: Spinda +1, Lunatone +2, Abra +1, Kadabra +2, Alakazam +3
Sp. Def: Tentacool +1, Tentacruel +2, Lotad +1, Lombre +2, Ludicolo +3

Speed: Zigzagoon +1, Linone +2, Raichu +3, Ninjask +2, Wingull +1

Algunos Pokémon dan EV para más de una estadística como:

Muk HP +1, Attack +1

Deoxys Attack +1, Sp. Atk +1, Speed +1

Si el Pokémon que estas entrenando tiene equipado el ítem MACHO BRACE ganara el doble de EV por batalla, es decir, si venció a un Poochyena debe ganar +1 EV Attack, pero ganara +2 EV Attack por el efecto del Macho Brace.

Si el Pokémon que gano los EV esta enfermo de POKERUS (Pokevirus, status PKRS) también ganara el doble de EV, y su efecto es acumulable al efecto del Macho Brace. Entonces Pokémon + Pokenus + Macho Brace = EV x 4

Por ejemplo:

Vencer a un Pikachu y ganas 2 EV Speed, Pero tienes PKRS y ganas el doble, es decir 4. Pero el Pokémon tenia un Macho Brace equipado y gana el doble. Es decir 8 EV Speed. Cuatro veces más que lo normal.

La mayoría de las veces un Pokémon dará puntos para algo en lo que él es notable. Si quieres ver exactamente que Pokémon da que puntos puedes encontrar la lista completa más adelante en esta misma guía.

Pelear no es la única forma en que un Pokémon obtiene EV. Un Pokémon también puede obtener EV por medio de las medicinas o vitaminas, pero por este medio solo puedes darle 100 EV a una solo estadística. Por eso no puedes darle más de 10 vitaminas iguales a un mismo Pokémon. A continuación esta la lista:

HP Up	10 EV HP
Protein	10 EV Attack
Iron	10 EV Defense
Calcium	10 EV Sp. Atk
Zinc	10 EV Sp. Def
Carbos	10 EV Speed

Mucha gente cree que las vitaminas son para subir un punto de inmediato. Pero no es así. ¿Le has dado diez vitaminas iguales a un Pokémon nivel 5? Yo si, y solo subió un punto en sus estadísticas. En cambio cuando le das las diez vitaminas a un Pokémon de nivel, digamos 80, aumenta como 18 puntos. Esto es por que las medicinas le dieron 100 EV y no diez puntos. Los EV hacen subir los puntos de las estadísticas de los Pokémon. Los puntos que suba por EV se reparten entre los niveles que le faltan a tu Pokémon para llegar a nivel 100, por lo tanto un Pokémon de bajo nivel no subirá muchos puntos por nivel, y un Pokémon que este cerca del nivel 100 si podrá hacerlo.

Los Pokémon tienen un limite de puntos que pueden subir en cada nivel, y ese limite crece conforme aumenta de nivel, por eso en niveles bajos no sube más de cinco puntos a la vez cuando mucho.

Otra forma de obtener EV sin que tu Pokémon tenga batallas es darle un EXP. SHARE. Este ítem además de compartirle la mitad de la experiencia del Pokémon que peleo, también le dará los mismos EV que gano el Pokémon que si peleo. Ya vimos como obtener los EV, ahora hay que ver para que sirven y como aprovecharlos.

Cada Pokémon puede ganar hasta 510 EV. Pero cada estadística solo puede ganar 255 EV, por lo tanto solo pueden ser maximizadas dos estadísticas. Por cada cuatro EV que tu Pokémon tenga ganado en la misma estadística subirá un punto al ir subiendo de nivel, aunque no siempre los subirá todos en el mismo nivel. Si le damos 255 EV a una sola estadística esta tendrá 63 puntos más (o tal vez más, pero depende de la naturaleza del Pokémon, si es favorable el maximo es 69 y minimo 57 puntos si es desfavorable a la estadística) cuando llegue a nivel 100 de los que tendría si no le das ningún EV. Se expresa así:

$255 \text{ EV} / 4 = 63.75 \text{ puntos}$

Esos decimales que sobran nos podrían dar otro punto.

$$252 \text{ EV} / 4 = 63$$

Ahora que tenemos la división exacta sabemos que podemos darle 252 EV a dos estadísticas para maximizar la cantidad de puntos en ellas y darle los seis puntos que sobran a otra estadística para obtener un punto más.

$252 + 252 + 6 = 510 \text{ EV}$. Aunque no siempre es lo óptimo repartir los EV así. Tú debes decidir como vas a entrenar a tu Pokémon y como repartir los EV entre sus estadísticas.

Espero haberlo explicado bien.

En Emerald hay unas berries con un nuevo efecto. Quitarle 10 EV a tu Pokémon y aumentar si índice de felicidad, lo cual es útil si quieres hacer un pokémon que use el movimiento Return (cosa que no estamos tratando aquí) y corregir el entrenamiento de EV si queremos quitarle EV de alguna estadística que no queremos entrenar.

Berry	Stat EV Reducido
Pomeg Berry	HP
Kelpsy Berry	Attack
Qualot Berry	Defense
Hondew Berry	Special Attack
Grepa Berry	Special Defense
Tamato Berry	Speed

Lista de Pokemon y EV que da cada uno

La lista completa de los EV que tu pokémon ganara cuando derrote a otro. Los marcados con * son los pokémon que dan EV de dos ó más tipos al mismo tiempo.

Pokémon que dan effort points para MAX-HP

- #010 Caterpie 1 Point
- #029 Nidoran (F) 1 Point
- #030 Nidorina 2 Points
- #031 Nidoqueen 3 Points
- #035 Clefairy 2 Points
- #036 Clefable 3 Points
- #039 Jigglypuff 2 Points
- #040 Wigglytuff 3 Points
- #079 Slowpoke 1 Point
- #088 Grimer 1 Point
- #089 Muk 1 Point *
- #108 Lickitung 2 Points
- #113 Chansey 2 Points
- #115 Kangaskhan 2 Points
- #131 Lapras 2 Points
- #132 Ditto 1 Point
- #134 Vaporeon 2 Points
- #143 Snorlax 2 Points
- #151 Mew 3 Points
- #163 Hoothoot 1 Point
- #164 Noctowl 2 Points
- #170 Chinchou 1 Point
- #171 Lanturn 2 Points
- #174 Igglybuff 1 Point
- #183 Marill 2 Points
- #184 Azumarill 3 Points
- #194 Wooper 1 Point

#195 Quagsire 2 Points
#202 Wobbuffet 2 Points
#221 Piloswine 1 Point *
#231 Phanpy 1 Point
#242 Blissey 2 Point
#244 Entei 1 Point *
#251 Celebi 3 Points
#265 Wurmple 1 Point
#285 Shroomish 1 Point
#287 Slakoth 1 Point
#289 Slaking 3 Points
#292 Shedinja 2 Points
#293 Whismur 1 Point
#294 Loudred 2 Points
#295 Exploud 3 Points
#296 Makuhita 1 Point
#297 Hariyama 2 Points
#298 Azurill 1 Point
#301 Delcatty 1 Point *
#316 Gulpin 1 Point
#317 Swalot 2 Points
#320 Wailmer 1 Point
#321 Wailord 2 Points
#339 Barboach 1 Point
#340 Whiscash 2 Points
#351 Castform 1 Point
#357 Tropius 2 Points
#360 Wynaut 1 Point
#361 Snorunt 1 Point
#362 Glalie 2 Points
#363 Spheal 1 Point
#364 Sealeo 2 Points
#365 Walrein 3 Points
#369 Relicanth 1 Point *
#385 Jirachi 3 Points

Pokémon que dan effort points de Attack

#015 Beedrill 2 Points *
#023 Ekans 1 Point
#024 Arbok 2 Points
#032 Nidoran (M) 1 Point
#033 Nidorino 2 Points
#034 Nidoking 3 Points
#046 Paras 1 Point
#047 Parasect 2 Points *
#056 Mankey 1 Point
#057 Primape 2 Points
#058 Growlithe 1 Point
#059 Arcanine 2 Points
#066 Machop 1 Point
#067 Machoke 2 Points
#068 Machamp 3 Points
#069 Bellsprout 1 Point
#070 Weepinbell 2 Points
#071 Victreebel 3 Points
#089 Muk 1 Point *
#098 Krabby 1 Point
#099 Kingler 2 Points
#106 Hitmonlee 2 Points
#112 Rhydon 2 Points

#118 Goldeen 1 Point
#119 Seaking 2 Points
#123 Scyther 1 Point
#127 Pinsir 2 Points
#128 Tauros 1 Point *
#130 Gyarados 2 Points
#136 Flareon 2 Points
#147 Dratini 1 Point
#148 Dragonair 2 Points
#149 Dragonite 3 Points
#158 Totodile 1 Point
#159 Croconaw 1 Point *
#160 Feraligatr 2 Points *
#161 Sentret 1 Point
#167 Spinarak 1 Point
#168 Ariados 2 Points
#201 Unown 1 Point *
#209 Snubull 1 Point
#210 Granbull 2 Points
#211 Qwilfish 1 Point
#212 Scizor 2 Points
#214 Heracross 2 Points
#216 Teddiursa 1 Point
#217 Ursaring 2 Points
#220 Swinub 1 Point
#221 Piloswine 1 Point *
#224 Octillery 1 Point *
#230 Kingdra 1 Point *
#232 Donphan 1 Point *
#234 Stantler 1 Point
#236 Tyrogue 1 Point
#244 Entei 2 Points *
#246 Larvitar 1 Point
#247 Pupitar 2 Points
#248 Tyranitar 3 Points
#256 Combusken 1 Point *
#257 Blaziken 3 Points
#258 Mudkip 1 Point
#259 Marshtomp 2 Points
#260 Swampert 3 Points
#261 Poochyena 1 Point
#262 Larvitar 2 Points
#274 Nuzleaf 2 Points
#275 Shiftry 3 Points
#286 Breloom 2 Points
#302 Sableye 1 Point *
#303 Mawile 1 Point *
#318 Carvanha 1 Point
#319 Sharpedo 2 Points
#323 Camerupt 1 Point *
#328 Trapinch 1 Point
#329 Vibrava 1 Point *
#330 Flygon 1 Point *
#332 Cacturne 1 Point *
#335 Zangoose 2 Points
#336 Seviper 1 Point *
#338 Solrock 2 Points
#341 Corphish 1 Point
#342 Crawdaunt 2 Points
#347 Anorith 1 Point

#348 Armaldo 2 Points
#353 Shuppet 1 Point
#354 Banette 2 Points
#359 Absol 2 Points
#367 Huntail 1 Point *
#371 Bagon 1 Point
#373 Salamence 3 Points
#383 Groudon 3 Points
#384 Rayquaza 2 Points *
#386 Deoxys 1 Point *

Pokémon que dan effort points de Defense

#007 Squirtle 1 Point
#008 Wartortle 2 Points *
#011 Metapod 2 Points
#014 Kakuna 2 Points
#027 Sandshrew 1 Point
#028 Sandslash 2 Points
#047 Parasect 1 Point *
#062 Poliwrath 3 Points
#074 Geodude 1 Point
#075 Graveler 2 Points
#076 Golem 3 Points
#080 Slowbro 2 Points
#090 Shellder 1 Point
#091 Cloyster 2 Points
#095 Onix 1 Point
#102 Exeggcute 1 Point
#104 Cubone 1 Point
#105 Marowak 2 Points
#109 Koffing 1 Point
#110 Weezing 2 Points
#111 Rhyhorn 1 Point
#114 Tangela 1 Point
#117 Seadra 1 Point *
#138 Omanyte 1 Point
#139 Omastar 2 Points
#140 Kabuto 1 Point
#141 Kabutops 2 Points
#153 Bayleef 1 Point *
#154 Meganium 1 Point *
#159 Croconaw 1 Point *
#160 Feraligatr 1 Point *
#185 Sudowoodo 2 Points
#204 Pineco 1 Point
#205 Forretress 2 Points
#207 Gligar 1 Point
#208 Steelix 2 Points
#213 Shuckle 1 Point *
#219 Magcargo 2 Points
#222 Corsola 1 Point *
#227 Skarmory 2 Points
#232 Donphan 1 Point *
#241 Miltank 2 Points
#245 Suicune 1 Point *
#266 Silcoon 2 Points
#268 Cascoon 2 Points
#273 Seedot 1 Point
#279 Pelipper 2 Points
#290 Nincada 1 Point

#299 Nosepass 1 Point
#302 Sableye 1 Point *
#303 Mawile 1 Point *
#304 Aron 1 Point
#305 Lairon 2 Points
#306 Aggron 3 Points
#324 Torkoal 2 Points
#355 Duskuil 1 Point
#356 Dusclops 1 Point
#366 Clamperl 1 Point
#367 Huntail 1 Point *
#369 Relicanth 1 Point *
#372 Shelgon 2 Points
#374 Beldum 1 Point
#375 Metang 2 Points
#376 Metagross 3 Points
#377 Regirock 3 Points
#379 Registeel 2 Points *

Pokémon que dan effort points de Sp.Attack

#001 Bulbasaur 1 Point
#002 Ivysaur 1 Point *
#003 Venusaur 2 Points *
#005 Charmeleon 1 Point *
#006 Charizard 3 Points
#012 Butterfree 2 Points *
#043 Oddish 1 Point
#044 Gloom 2 Points
#045 Vileplume 3 Points
#049 Venomoth 1 Point *
#054 Psyduck 1 Point
#055 Golduck 2 Points
#063 Abra 1 Point
#064 Kadabra 2 Points
#065 Alakazam 3 Points
#081 Magnemite 1 Point
#082 Magnetron 2 Points
#092 Gastly 1 Point
#093 Haunter 2 Points
#094 Gengar 3 Points
#103 Exeggutor 2 Points
#116 Horsea 1 Point
#117 Seadra 1 Point *
#124 Jynx 2 Point
#126 Magmar 2 Points
#137 Porygon 1 Point
#145 Zapdos 3 Points
#146 Moltres 3 Points
#150 Mewtwo 3 Points
#156 Quilava 1 Point
#157 Typhlosion 3 Points
#177 Natu 1 Point
#178 Xatu 1 Point *
#179 Mareep 1 Point
#180 Flaaffy 2 Points
#181 Ampharos 3 Points
#191 Sunkern 1 Point
#192 Sunflora 2 Points
#196 Espeon 2 Points
#200 Misdreavus 1 Point *

#201 Unown 1 Point *
#203 Girafarig 2 Points
#218 Slugma 1 Point
#223 Remoraid 1 Point
#224 Octillery 1 Point *
#228 Houndour 1 Point
#229 Houndoom 2 Points
#230 Kingdra 1 Point *
#233 Porygon2 2 Points
#238 Smoochum 1 Point
#243 Raikou 1 Point *
#255 Torchic 1 Point
#256 Combusken 1 Point *
#267 Beautifly 3 Points
#280 Ralts 1 Point
#281 Kirlia 2 Points
#282 Gardevoir 3 Points
#284 Masquerain 1 Point *
#315 Roselia 1 Point
#322 Numel 1 Point
#323 Camerupt 1 Point *
#327 Spinda 1 Point
#331 Cacnea 1 Point
#332 Cacturne 1 Point *
#336 Seviper 1 Point *
#337 Lunatone 2 Points
#358 Chimecho 1 Point *
#368 Gorebyss 2 Points
#381 Latios 3 Points
#382 Kyogre 3 Points
#384 Rayquaza 1 Point *
#386 Deoxys 1 Point *

Pokémon que dan effort points de Sp.Defense

#002 Ivysaur 1 Point *
#003 Venusaur 1 Point *
#008 Wartortle 1 Point *
#009 Blastoise 3 Points
#012 Butterfree 1 Point *
#015 Beedrill 1 Point *
#038 Ninetales 1 Point *
#048 Venonat 1 Point
#072 Tentacool 1 Point
#073 Tentacruel 1 Point
#096 Drowzee 1 Point
#097 Hypno 2 Points
#107 Hitmonchan 2 Points
#122 Mr. Mime 2 Points
#133 Eevee 1 Point
#144 Articuno 3 Points
#152 Chikorita 1 Point
#153 Bayleef 1 Point *
#154 Meganium 2 Points *
#165 Ledyba 1 Point
#166 Ledian 2 Points
#173 Cleffa 1 Point
#175 Togepi 1 Point
#176 Togetic 2 Points
#182 Bellossom 3 Points
#186 Politoed 3 Points

#187 Hoppip 1 Point
#197 Umbreon 2 Points
#199 Slowking 3 Points
#200 Misdreavus 1 Point *
#213 Shuckle 1 Point *
#222 Corsola 1 Point *
#226 Mantine 2 Points
#230 Kingdra 1 Point *
#237 Hitmontop 2 Points
#245 Suicune 2 Points *
#249 Lugia 3 Points
#250 Ho-oh 3 Points
#269 Dustox 3 Points
#270 Lotad 1 Point
#271 Lombre 1 Point
#272 Ludicolo 3 Points
#284 Masquerain 1 Point *
#325 Spink 1 Point
#326 Grumpig 2 Points
#333 Swablu 1 Point
#334 Altaria 2 Points
#343 Baltoy 1 Point
#344 Claydol 1 Point
#345 Lileep 1 Point
#346 Cradily 2 Points
#350 Milotic 2 Points
#352 Kecleon 1 Point
#355 Duskkull 1 Point
#356 Dusclops 2 Points
#358 Chimecho 1 Point *
#378 Regice 3 Points
#379 Registeel 1 Point *
#380 Latias 3 Points

Pokémon que dan effort points de Speed

#004 Charmander 1 Point
#005 Charmeleon 1 Point *
#013 Weedle 1 Point
#016 Pidgey 1 Point
#017 Pidgeotto 2 Points
#018 Pidgeot 3 Points
#019 Rattata 1 Point
#020 Raticate 2 Points
#021 Spearow 1 Point
#022 Fearow 2 Points
#025 Pikachu 2 Points
#026 Raichu 3 Points
#037 Vulpix 1 Point
#038 Ninetales 1 Point *
#041 Zubat 1 Point
#042 Golbat 2 Points
#049 Venomoth 1 Point *
#050 Diglett 1 Point
#051 Dugtrio 2 Points
#052 Meowth 1 Point
#53 Persian 2 Points
#060 Poliwhag 1 Point
#061 Poliwhirl 2 Points
#077 Ponyta 1 Point
#078 Rapidash 2 Points

#100 Voltorb 1 Point
#101 Electrode 2 Points
#120 Staryu 1 Point
#121 Starmie 2 Points
#125 Electabuzz 2 Points
#128 Tauros 1 Point *
#129 Magikarp 1 Point
#135 Jolteon 2 Points
#142 Aerodactyl 2 Points
#155 Cyndaquil 1 Point
#156 Quilava 1 Point
#162 Furret 2 Points
#169 Crobat 3 Points
#172 Pichu 1 Point
#178 Xatu 1 Point *
#188 Skiploom 2 Points
#189 Jumpluff 3 Points
#190 Aipom 1 Point
#193 Yanma 2 Points
#198 Murkrow 1 Point
#215 Sneasel 1 Point
#225 Delibird 1 Point
#235 Smeargle 1 Point
#239 Elekid 1 Point
#240 Magby 1 Point
#243 Raikou 2 Points *
#252 Treecko 1 Point
#253 Grovyle 2 Points
#254 Sceptile 3 Points
#263 Zigzagoon 1 Point
#264 Linoone 2 Points
#276 Tailow 1 Point
#277 Swellow 2 Points
#278 Wingull 1 Point
#283 Surskit 1 Point
#288 Vigoroth 2 Points
#291 Ninjask 2 Points
#300 Skitty 1 Point
#301 Delcatty 1 Point *
#307 Meditite 1 Point
#308 Medicham 2 Points
#309 Electrike 1 Point
#310 Manetric 2 Points
#311 Plusle 1 Point
#312 Minun 1 Point
#313 Volbeat 1 Point
#314 Illumise 1 Point
#329 Vibrava 1 Point *
#330 Flygon 2 Points *
#349 Feebas 1 Point
#370 Luvdisc 1 Point
#386 Deoxys 1 Point *

IV o Genes

Los Individual Values IV, también conocidos como genes son una estadística -que al igual que los EV- no esta indicada en el Summary de tu Pokémon y debes calcularla aparte por ti mismo. Estos IV son una estadística que sirve para determinar cual será el puntaje máximo de tu Pokémon en cada estadística para

cuando llegue al nivel 100. Sirve dos cosas:

1.- Que no halla dos Pokémon iguales. Ya que al tener distintos IV no alcanzan las mismas estadísticas.

2.- Sirven para determinar el tipo y poder del Hidden Power, pero esto es otro tema.

A cada estadística corresponde un IV independiente. Y los IV se indican con números del 0 al 31. Que son los puntos que le faltan para llegar a su máximo potencial, o que perdió de su Status Base. Para explicarlo mejor voy a darte un ejemplo:

Tenemos dos Starmie de naturaleza Timid (menos ataque, más velocidad) y a los dos le entrenamos totalmente la velocidad con los EV. Los dos fueron entrenados hasta el nivel 100 ¿Tendrán la misma velocidad? Si tienen el mismo IV en velocidad si, pero si no la diferencia puede ser grande. Supongamos que uno de los Starmie tiene IV de velocidad 0 (cero) y el otro tiene 31. Entonces el que tiene el IV 0 (cero) alcanzara solo 327 puntos de Velocidad, mientras que el que tiene el IV 31 va a llegar a 361 puntos de velocidad ¿Gran diferencia verdad?

Un Pokémon perfecto tendría los siguientes IV:

Estadística	IV
HP	31
Attack	31
Defense	31
Sp. Atk	31
Sp. Def	31
Speed	31

Claro, que un Pokémon salvaje te aparezca con esos genes es prácticamente imposible, pero lo que si es más común es que tenga varios IV en 20 o poco más y seria bueno.

¿Cómo calcular los IV que tiene mi Pokémon?

Hay una formula para calcular los IV de los pokemon en base a sus BASE STATS, nivel, puntos en cada estadística y Effort Values aplicados, pero es muy complicada y la verdad no me atrae calcularlos a mano. Yo uso un programa llamado Pokémon NetBattle a modo de calculadora de genes, y para tener batallas por Internet. Hay otros programas que también sirven como calculadora de genes.

Los IV de cada estadística son independientes entre si, por lo tanto puede tener:

Estadística	IV
MAX HP	00
ATTACK	16
DEFENSE	08
SP. ATK	30
SP. DEF	09
SPEED	18

o cualquier otra combinación imaginable. Y esas combinaciones sirven para determinar el Hidden Power de los Pokémon. Hablo un poco más de eso en FAQs. Los IV no pueden ser cambiados. Una vez que tienes a tu Pokémon ya están determinados para siempre, por que son asignados al azar cuando aparece el Pokémon; igual que la naturaleza, el sexo y la habilidad del mismo.

Si aun así quieres la formula, pues aquí esta:

$$IV = (((S/VP)-5)*100 / L) - ((2 * BS) + (EP / 4))$$

Donde:

S = Stat. Los puntos de Stat de esa habilidad.

VP = Valor de Personalidad. Este depende de la naturaleza, si la naturaleza favorece ese Stat es 1.1, si la perjudica es 0.9 y si no la afecta es 1.0.

L = Level

BS = BaseStat del Pokémon

EP = Effort Points ya ganados

Para calcular los IV de HP varia un poco:

$$IV\ HP = ((S - L - 10) * 100 / L) - ((2 * BS) + (EV/4))$$

Donde:

S = Stat. Los puntos de Stat de esa habilidad.

L = Level

BS = BaseStat del Pokémon

EP = Effort Points ya ganados

Crianza desde el huevo (Breeding)

Se le llama Breeding a criar Pokémon desde el huevo. Es muy útil para tener Pokémon con movimientos heredados que no aprenden de otro modo, para seleccionar a los Pokémon de naturaleza útil para nuestros propósitos y obtener al de mejores genes (IV).

Tomando en cuenta que los Pokémon tienen uno ó dos tipos de Huevo podemos hacer cruza de diversas especies para obtener Pokémon con movimientos heredados del padre.

Es proceso es este. Los Pokémon padres -macho y hembra- se dejan en el Day Care. Ambos deben ser del mismo tipo de Huevo. Solo los legendarios no tienen huevos ni tipo de huevo.

Los tipos de huevo son los siguientes:

Monster, Water1, Water2, Water3, Dragon, Bug, Flying, Ground, Fairy, Plant, Humanshape, Mineral, Indeterminate, Ditto.

Ditto puede reemplazar a la hembra en cualquier caso, y también sirve para que los Pokémon sin sexo como starmie ó metagross tengan crías.

Los movimientos del Padre pueden ser heredados por las crías, que serán el mismo tipo de Pokémon que la madre, excepto cuando la madre sea un Ditto, en ese caso nacerá el mismo tipo de Pokémon que el padre.

Para ver de que tipo de huevo son los Pokémon ó que movimientos pueden aprender por herencia y cuales consulta algún Pokedex como el del NetBattle o serebii.net

Cuando vallas a hacer una crianza así recuerda usar a los padres con los IV más altos que tengas disponibles por que tres de los genes IV (elegidos al azar) de las crías son heredadas de sus padres y los otros tres IV son asignados al azar. Entonces, si tienes padres con IV altos las crías tienen posibilidades de heredarlos y tener IV altos también.

En Emerald se ha agregado un par de nuevas ayudas.

1.- Everstone. Cuando los padres -principalmente la madre- tienen equipada la everstone podrá aumentar la probabilidad de heredar su naturaleza a sus crías. Si los dos Pokémon padres son de la misma naturaleza y tienen everstone equipadas es casi seguro que las crías serán de la misma naturaleza que ellos. También funciona con Ditto en remplazo de la madre.

2.- Menos pasos. Los huevos rompen después de una cierta cantidad de pasos (diferente dependiendo del tipo de Pokémon), pero si en el equipo llevas junto a los huevos a un Pokémon con la habilidad Flame Body ó Magma Armor el número de pasos requeridos para que nazcan se reduce a la mitad. No es acumulable.

3.- En Pokémon Emerald, al elegir los IV que serán heredados de los padres se hereda el más alto... por ejemplo;

Se determina que se heredaran los IV de HP, Defense y Speed, y los otros tres serán al azar. El juego tomara los IV más altos de los padres. En Ruby & Sapphire el juego tomaba al azar los IV de los padres, a menudo tomando el más bajo.

Entrenar así a un Pokémon lleva tiempo pero vale la pena.

Pick Up

En la versión Emerald la habilidad Pick Up (de pokémon como zigzagoon, meowth) funciona diferente que en Ruby & Sapphire donde solo toma ítems al azar sin tomar en cuenta nada más. En Emerald también toma en cuenta el nivel del pokémon que uses.

Niveles:

1-10	Muy común	Potion	
	Común	Antidote	
		Super Potion	
		Great Ball	
		Repel	
		Escape Rope	
	X-Attack	Full Heal	
		Raro	Ultra Ball
		Muy raro	Hyper Potion
			Nugget
11-20	Muy común	Antidote	
	Común	Super Potion	
		Great Ball	
		Repel	
		Escape Rope	
		X-Attack	
	Full Heal	Poco común	Ultra Ball
		Raro	Hyper Potion
		Muy raro	Nugget
			King's Rock
21-30	Muy común	Super Potion	
	Común	Great Ball	
		Repel	
		Escape Rope	
		X-Attack	
		Full Heal	
	Ultra Ball	Poco común	Hyper Potion
		Raro	Rare Candy
		Muy raro	King's Rock
			Full Restore
31-40	Muy común	Great Ball	
	Común	Repel	
		Escape Rope	
		X-Attack	
		Full Heal	
		Ultra Ball	
	Hyper Potion	Poco común	Rare Candy
		Raro	Protein

	Muy raro	Full Restore Ether	
41-50	Muy común Común	Repel Escape Rope X-Attack Full Heal Ultra Ball Hyper Potion Rare Candy	
	Poco común	Protein	
	Raro	Revive	
	Muy raro	Ether White Herb	
51-60	Muy común Común	Escape Rope X-Attack Full Heal Ultra Ball Hyper Potion Rare Candy Protein	
	Poco común	Revive	
	Raro	HP Up	
	Muy raro	White Herb TM 44 (Rest)	
61-70	Muy común Común	X-Attack Full Heal Ultra Ball Hyper Potion Rare Candy Protein Revive	
	Poco común	HP Up	
	Raro	Full Restore	
	Muy raro	TM 44 (Rest) Elixer	
71-80	Muy común Común	Full Heal Ultra Ball Hyper Potion Rare Candy Protein Revive HP Up	
	Poco común	Full Restore	
	Raro	Max Revive	
	Muy raro	Elixer TM 01 (Focus Punch)	
81-90	Muy común Común	Ultra Ball Hyper Potion	
			Rare Candy Protein Revive HP Up Full Restore
	Poco común	Max Revive	
	Raro	PP Up	

Muy raro	TM 01 (Focus Punch)
	Leftovers
91-100 Muy común	Hyper Potion
Común	Rare Candy
	Protein
	Revive
	HP Up
	Full Restore
	Max Revive
Poco común	PP Up
Raro	Max Elixer
Muy raro	Leftovers
	TM 26 (Earthquake)

En la Battle Pyramid el Pick Up funciona diferente. Para más detalles al respecto mira la sección de la Battle Frontier.

Niveles de aumento ó decremento de estadísticas

¿Alguna vez te has preguntado cuando sube tu ataque cuando haces un Sword Dance? ó ¿Cuánto es que baja tu Accuracy cuando te lanzan Sand-Attack?. Bueno pues pensando en esto te pongo estas tablas con las que podrás saber exactamente que porcentaje abajo o arriba del Stat inicial tienes.

ATAQUE, DEFENSA, VELOCIDAD, ATAQUE ESPECIAL Y DEFENSA ESPECIAL

NIVEL	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
RADIO	1/4	2/7	1/3	2/5	1/2	2/3	1	3/2	2	5/2	3	7/2	4

ACCURACY

NIVEL	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
RADIO	1/3	3/8	3/7	1/2	3/5	3/4	1	4/3	5/3	2	7/3	8/3	3

EVASIÓN

NIVEL	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
RADIO	3	8/3	7/3	2	5/3	4/3	1	3/4	3/5	1/2	3/7	3/8	1/3

Cuando en tu juego aparece el mensaje de "Rose" cuando aumenta o "Fell" cuando disminuye quiere decir que aumento (o disminuyo) 1 Nivel, pero si aparece la palabra "Harshly" antes, aumenta (o disminuye) 2 Niveles.

Metodo para Clonar Pokémon e Ítems (Solo Emerald)

Existe un Bug en la Versión Esmeralda que permite duplicar Pokémons (hasta 6 a la vez) e ítems en grandes cantidades.
El Bug consiste en que en la Battle Tower de la Battle Frontier, en el cuarto evento (LINK MULTI BATTLE ROOM), cuando te inscribes el juego salva parcialmente la partida sin avisarte, pero solo salva los pokémon que tienes en tu equipo en ese instante y los ítems que tengas en tu mochila, sin actualizar el contenido de los pokémon que esten en las cajas y sus ítem equipados, lo cual causa que los pokémon e ítem puedan ser duplicados.
Como la opción LINK MULTI BATTLE ROOM no aparece en Ruby & Sapphire, el Bug no aparece en esas versiones. Solo en Emerald.

El metodo para clonar pokémon es el siguiente:

- 1.- Ve a la Battle Frontier.
- 2.- Entra al edificio de la Battle Tower.
- 3.- Ve a la PC guarda a los pokémon de tu equipo. Quedate con solo uno en tu Party y entonces salva la partida.
- 4.- Saca de la PC a los pokémon que quieras clonar. Hasta 5 (por que ya tienes uno en tu Party en ese momento), solo fijate que deben de quedar en tu equipo dos ó más pokémon capaces de entrar al evento de la Battle Tower, es decir, solo podras tener un maximo de cuatro pokémon Legendarios Grandes en tu equipo al mismo tiempo. Minimo dos deben ser normales y con items distintos. Precaución. Si guardas un pokémon que estaba en tu equipo cuando salvaste la partida para poder sacar un sexto pokémon de la PC para clonar, el pokémon que guardaste se borraría. Cuidado con que no vallas a perder así a un pokémon valioso.
- 5.- Entra al evento que este al lado de la PC, se llama LINK MULTI BATTLE ROOM.
- 6.- Registra a dos pokémon para participar en el evento.
- 7.- La asistente te pedira que salves la partida antes de continuar. Dile que si una sola vez nada más. El juego hara una pausa de un segundo antes de que te aparezca el menú de guardar. En ese momento es cuando se ejecuta el Bug.
- 8.- Cuando salga la pantalla para salvar, no aceptes ni canceles ni nada. Solo Apaga el GBA.
- 9.- Enciende tu GBA. Si hiciste los pasos correctamente apareceras frente a la entrada del Evento. En tu equipo estaran los pokémon que tenias cuando entraste al evento y no el ue tenias cuando salvaste la partida manuellemente. Los pokémon que sacaste de la PC y ahora estan en tu equipo se han duplicado, pues también estaran en la PC como antes de que salvaras. Si tenian items equipados, estos también se han duplicado.

Nota: Si un pokémon no esta en la PC cuando salvas manualmente, ni el equipo cuando te inscribes en la battle tower, ese pokémon no es salvado y desaparece definitivamente.

Metodo para clonar ítems en gran cantidad.

- 1.- Entra a la PC y equipale los items que quieres clonar a los pokémon que estan en la PC, si gustas puedes ponerle ítems a todos los pokémon de la PC.
- 2.- Sal de la PC y salva la partida.
- 3.- Entra a la PC y quitale los ítems que quieres clonar a los pokémon que se los habias equipado en el paso 1, de modo de que esos ítems queden en la mochila.
- 4.- Entra al evento de LINK MULTI BATTLE ROOM, registra dos pokémon.
- 5.- La asistente te pedira que salves la partida antes de continuar. Dile que si una sola vez nada más. El juego hara una pausa de un segundo antes de que te aparezca el menú de guardar. En ese momento es cuando se ejecuta el Bug.
- 6.- Cuando salga la pantalla para salvar, no aceptes ni canceles ni nada. Solo Apaga el GBA.
- 7.- Enciende tu GBA. Si hiciste los pasos correctamente apareceras frente a la entrada del Evento. Los pokémon de la PC aun tendran los ítems equipados, pero tu también los tendras en la mochila.

FAQs

Lo qué he visto que preguntan más seguido sobre el juego en si, y aun no se han tratado en otro tema:

¿Qué es el Hidden Power?

El Hidden Power (HP) es un ataque que puede ser de cualquier tipo y con un poder variable entre 30 y 70.

El tipo y el daño que hace dependen del Pokémon que lo use por que el tipo y poder del Hidden Power para cada Pokémon depende de sus IV.

El Hidden Power sirve para dotar a los Pokémon de un ataque de un tipo que normalmente no aprende como Jolteon con HP Water o Starmie con HP Grass.. y así

tener más oportunidad de defenderte de tus oponentes.

¿Cómo saber cual es el Hidden Power de mi Pokémon?

Hay una forma por medio de una formula matematica para calcular el Hidden Power en base a los IV del pokémon. Pero es un poco dificil. Yo calculo por sus efectos en el juego.

Una manera fácil de saber que tipo es el Hidden Power de los Pokémon es golpear con él a un Kecleon. Kecleon cambia de tipo cuando lo golpeas y adoptara el tipo del ataque, y así sabrás fácilmente de que tipo es el Hidden Power del Pokémon con que lo atacaste. Si el Hidden Power no le afecta es que es tipo GHOST, y si le pego Super Efectivo la primera vez tienes un HP Fight.

Si no encuentras un Kecleon pelea contra Pokémon de diversos tipos y deduce el tipo de Ataque que hace el Hidden Power de acuerdo a cuales les da golpes súper efectivos y a cuales no les afecta. Aunque esto no te dirá el poder exacto del Hidden Power, si te dará certeza respecto a que Hidden Power tiene tu pokémon. Usa una calculadora de genes para que sepas cual es el tipo y el poder exacto. Programas como NetBattle ó Pokémon Factory te serviran para eso.

¿Qué es un Pokémon Shiny?

Es un Pokémon de un color distinto al normal, aunque a veces la diferencia es minima. La unica diferencia entre un Pokémon Shiny y uno Normal es el color.

Son iguales en status y en movimientos.

Salen al azar y tienen una baja posibilidad de aparecer, por eso son apreciados. De hecho las posibilidades son de 1/8192, ya sea que lo captures salvaje o nazca de huevo por Breeding.

¿Dónde atrapo a Feebas?

Este pez es la pre-evolución del codiciado Milotic y aparece pescando en la ruta 119.

En Ruby y Sapphire aparece en solo 6 puntos muy específicos del río seleccionados al azar.

La manera más fácil de atraparlo es empezar a pescar desde un extremo del río, pescar unos tres Pokémon en cada cuadro y seguir avanzando cuadro por cuadro hasta que pique el anzuelo un Feebas. Una vez que encuentres un punto donde salen Feebas estos aparecerán ahí de forma abundante.

En relación a esto esta la frase de moda en Dewford. Cuya utilidad es cambiar la localización del escurridizo Feebas. Cada vez que cambias la frase de moda en Dewford estos puntos cambian de lugar.

Tengo entendido que también es muy raro pescar uno en Emerald. Pero ahí sale en cualquier parte del río, no solo en puntos específicos. No se, no lo he comprobado. En todo caso, la tecnica para obtenerlo en Ruby & Sapphire funciona para Emerald también.

¿Cómo evoluciona Feebas?

Feebas evoluciona por belleza. Tienes que darle Pokeblocks azules (sabor DRY) para que su estatus de Belleza (Beauty) suba. Si sube lo suficiente Feebas evolucionara al subir al siguiente nivel.

Recomiendo que hagas esos Pokeblocks con la Pamtre Berry para que sean de nivel alto.

En Emerald te será más fácil si esperas a que aparezca el Maestro del Berry Blender en el Contest Hall de Lilycove y haces los Pokeblocks con él. Aunque esperar a este personaje puede tardar mucho.

¿Donde esta la Mirage Island? ¿Como llego?

Aparece de vez en cuando en la ruta 130.

En la casa del Sureste de Paficidlog esta un hombre viendo por la ventana y te dice si ve o no la Mirage Island.

Cada día el juego asigna un numero -de cinco digitos, como el ID- al azar, que si coincide con un numero secreto de uno de los Pokémon que lledes en tu Equipo (party) al momento que vallas a preguntarle al señor si ve la isla.

Si ese número es idéntico al asignado al señor, la isla estará disponible. Si tienes la suerte podrás viajar a ella, la isla aparecerá en la ruta 130. El único tipo de Pokémon que habita la isla es Wynaut. Y en el centro de la isla hay un árbol de la rara Liechi Berry, la cual al ser sostenida aumentará ataques de tu pokémon cuando su HP este bajo. Una vez que la tengas siémbrela en otro lado para crear tu dotación.

En algunos lugares del juego veo letreros de puntitos ¿Qué son?

Es alfabeto Braille, el mismo que se usa para que personas invidentes lean por medio del tacto. En estos juegos es usado en los mensajes relacionados a los "Regis"; como en la Sealed Chamber. El abecedario es el Siguiete.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
o	o	oo	oo	o	oo	oo	o	o	o	o	o	oo
	o		o	o	o	oo	oo	o	oo		o	
										o	o	o

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
oo	o	oo	oo	o	o	o	o	o	o	oo	oo	o
	o	o	oo	oo	o	oo		o	oo		o	o
o	o	o	o	o	o	o	oo	oo	o	oo	oo	oo

,		.	
o	oo		
	o		

Puedes usar este alfabeto para traducir y leer los mensajes en esas paredes.

¿Donde Atrapo a Mew, Deoxys, Ho-oh, Lugia o Lati@s con Soul Dew?

Lo siento, pero necesitas unos Tickets especiales para poder llegar a las islas donde se encuentran estos Pokémon legendarios. Esos ticket se consiguen en los Eventos en que Nintendo tiene participación como el EGS de la Ciudad de México.

¿Y Jirachi?

Se obtiene por medio del bonus disc que se obtenia preordenando el Pokemon Coliseum en Estados Unidos.

También es obtenible desde la versión Europea de Pokemon Channel.

¿Y Celebi?

Solo es obtenible de forma legal en Japon, desde un Bonus Disc. No se ha entregado de ninguna forma en America ó Europa.

¿Qué es PKRS o Pokerus?

PKRS, Pokerus o Pokevirus es una forma de vida que se adhiere a los Pokémon como parásito, y hace que los Pokémon infectados crezcan excepcionalmente bien por que cuando el Pokémon esta infectado gana el doble de EV (Effort Values) por batalla. Tiene el mismo efecto multiplicador de EV que un Macho Brace. Esta enfermedad es contagiosa. La primera vez se obtiene al capturar o pelear con un Pokémon salvaje infectado. Se Sabe que un Pokémon ha sido infectado por que en el SUMMARY (DATOS) de tu Pokémon aparece PKRS en su STATUS, debajo de la imagen de tu Pokémon.

Que te topes con un Pokémon con PKRS es tan raro -o aun más- que encontrar un Pokémon Shiny.

Una vez que tengas un Pokémon infectado, ya sea que lo hayas capturado tu mismo o lo recibieras por intercambio, puedes contagiar a otros Pokémon teniendo en tu Party al Pokémon con PKRS junto a los Pokémon sanos que quieres contagiar, ten varias batallas y rápidamente se contagiarian los demás.

El PKRS es curable. Si dejas a tu Pokémon infectado en la Party todo el día se curara. Aparecerá un punto junto a la Pokeball en el SUMMARY de tu Pokémon. Y

tú Pokémon se volverá inmune al PKRS y no se volverá a infectar nunca. Para evitar que se te curen todos los Pokémon debes guardarlos en una Caja de la PC cuando no los estés usando.

Cuando un Pokémon infectado de PKRS se "cura", sigue ganando el doble de EV por batalla; lo unico que pierde es la capacidad de contagiar a otros. En las versiones Fire Red y Leaf Green el PKRS no se cura debido a que esas versiones no tienen un reloj interno como en Ruby, Sapphire y Emerald.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por Dar-me Vida.

A mi familia, que aunque "tecnicamente" no ayudo a la redacción de este texto, tampoco lo impidio.

A Nintendo y Game Freak por hacer los juegos.

A la Liga PKMN United por enseñarme muchas cosas que no sabia respecto al entrenamiento de Pokémon. Visita www.pkmnunited.com

A los miembros de la Liga PU en Culiacán por jugar conmigo y mantener mi interés en Pokémon. Especialmente Kid, Aeroblast, Mago, Luiyi y xVotcho.

A Kid por proporcionarme algunas formulas que estaban mal en la página de Serebii y el corrigio.

A Carlos Montes "slow" por que su guía para Ruby & Sapphiro que me ayudo cuando era un novato, y me sirvió de modelo para saber como hacer esta guía.

A algunos participantes de los foros de PKMN United y Pokemex que también han publicado información útil para mi.

A serebii.net por sacarme de dudas varias veces.

A Poketaz por decirnos el truco para clonar pokémon en Emerald.

A diversos chicos y chicas que entrenan a sus pokémon y tienen batallas conmigo ya sea en vivo ó por NetBattle, me enseñan cosas y me mantienen interesado en esto. Ustedes saben quienes son.

A mi mismo.

DERECHOS DE AUTOR

Esta guía ha sido hecha por Jesús Adán González Niebla (Gnoblis) para ayudar a otros jugadores a avanzar en el juego. Se te pide no publicar o apropiarte sin autorización de ella.

Las siguientes páginas estan autorizadas para la publicación de este texto y las recomiendo:

www.pokemex.com

www.gamefaqs.com

www.meristation.com

Algunas otras páginas de internet también han publicado esta guía.

Puedes contactarme en gnoblis@gmail.com y foros de videojuegos de páginas como www.pokemex.com y www.clubnintendomx.com

Pokémon, y todo nombre del juego y concepto es marca registrada de Nintendo, 1995 - 2006.

Gracias por leer. Nos leemos desPUés.