

Pokemon Ruby/Sapphire FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Rubyandsaphire

Updated to v0.7 on Mar 25, 2004

This walkthrough was originally written for Pokémon Ruby on the GBA, but the walkthrough is still applicable to the GBA version of the game.

-----FAQ/WALKTHROUGH-----
-----POKEMON--RUBY-&-SAPPHIRE--Ver.0.7-----

Por: Rubyandsaphire
Idioma: Español
E-mail y MSN: Alejandro_jp88@hotmail.com
Yahoo!: Thelordoftheonionrings@yahoo.com
Comenzado el: 26 de Noviembre del 2002
Terminado: (Ver. 0.7) 27 de Diciembre del 2002

(c) Copyright RubyandSaphire 2002/2003

Nota: Cuando salgan las versiones americanas cambiare los nombres de los items, pokemon, ciudades y personas a su nombre americano, mientras tanto pondre los japoneses.

Contenido:

- 1-Copyright
- 2-Version
- 3-FAQs
- 4-Walkthrough
- 5-Tips!
- 6-La opinion sobre el juego
- 7-Ventajas y Desventajas
- 8-La nueva Lista!
- 9-lista de los TMs y los HMs
- 10-Lista de ITEMS
- 11-Lista de movimientos
- 12-Pokedex
- 13-Informacion suelta
 - 13-A) El Control
 - 13-B) Formas evolutivas
 - 13-C) Los huevos
 - 13-D) Los legendarios
 - 13-E) Torre de batalla
 - 13-F) Las tiendas
 - 13-G) La Base Secreta
 - 13-H) Caracteristicas
 - 13-I) La musica
 - 13-J) Los Contest
 - 13-K) Los Side Quests!

14-Trucos (Gameshark y VBA)
15-Conclusion y agradecimientos

-----1-Copyright-----

Este documento es (c) Ruby and Sapphire 2002/2003.

por favor, no lo copies . Si lo puedes imprimir, con tal de que no obtengas dinero con el, si lo quieres poner en tu sitio escribeme primero. Este faq no puede ser publicado ni en libros ni revistas (PLAGARISMO) al menos de que yo obtenga dinero a cambio. \$_\$

Si quieres publicar este Faq en tu Web Site debes avisarme primero y yo te digo si lo puedes publicar o no.

Este FAQ esta disponible en:

- www.gamefaqs.com (GameFAQs)
- www.nacionnintendo.com (Nacion Nintendo)
- www.freewebs.com/shin_seiki (Pagina Oficial del Board de Centro y Sudamerica)
- <http://mx.geocities.com/yojuegonintendo/index.html> (Pagina de fans de Nintendo en Mexico)
- <http://groups.msn.com/maestropokemon> (Comunidad de Pokemon en MSN)

PARA LOS QUE ME ESCRIBEN EN EL MSN:

- Si tienen muchas preguntas mejor envíenlas todas por e-mail y yo se las respondo, ya que es algo frustrante tener a 20 personas preguntandote cosas al mismo tiempo!
- Si tienen problemas con el emulador no pregunten a mi, yo no se de eso, yo no soy ni tecnico, ni programador, ni mucho menos hice el emulador.
- No me pregunten cuando sale la proxima version de la guia!! >_<;

PARA LOS QUE ME QUIEREN AYUDAR EN LA GUIA:

- Para mandarme cualquier informacion que vean que no esta en la guia, deben enviarlo via mail, especificar en que lugar debe ser puesto, haber comprobado esta info (no me vengan con informacion falsa o que no estan seguros si sirve) y por supuesto escrito por UDs! ya me enviaron unos e-mails que claramente se veia que eran copiados de otros sitios! y creen que no me doy cuenta! :p

PARA RAGNAROK Y LOS OTROS QUE YA ME AYUDARON:

- Ok, envíenme de nuevo toda la info que me han mandado, mi primo se puso a revisar mi correo y borro todo lo que me enviaron >:(

-----2-Version-----

Version 0.1: 4,3 Kb (26 de Noviembre del 2002)

-Tan solo empezando, terminado el Copyright, la Version y parte de FAQs Lol...

Version 0.2: 26,7 KB (29 de Noviembre del 2002)

-Comenzado el Walkthrough, la lista de los nuevos pokemon completa pero no en orden evolutivo, la seccion de Ventajas y desventajas y parte de la lista de TMs y HMs...

Version 0.3: 56,4 KB (03 de Diciembre del 2002)

-Mas del Walthrough, la seccion Los nuevos pokemon se convirtio en la Seccion La Nueva Lista y fue mejorada, Comenzada la seccion Tips, Comenzada la seccion pokedex pero solo he puesto los pokemon que he atrapado y con muy poca informacion, no hay nuevas preguntas en la seccion FAQs, actualizada la seccion de los TMS y HMS, agregada la seccion Trucos y con algunos VBA cheats en el, en lo que a mi concierne esta puede ser llamada la primera mega actualizacion.

Version 0.4: 72 KB (07 de Diciembre del 2002)

-Mas del Walkthrough, mas del pokedex y arreglados algunos errores gracias a un primer colaborador.

Version 0.5: 85,6 KB (10 de Diciembre del 2002)

-Mas del Walkthrough, mas del Pokedex y la lista de Tm y Hms, 2 colaboradores mas.

Version 0.6: 112 KB (21 de Diciembre del 2002)

-Un poquito mas del Walkthrough, mas del pokedex, la seccion de los legendarios se convirtio en informacion suelta con varias subdivisiones, comenzada las subdivisiones: Formas evolutivas ,los legendarios, características, La musica y las tiendas, agregada la seccion lista de movimientos, y arreglada y agregada informacion que me dieron unos colaboradores.

Version 0.7: 132,5 KB (27 de Diciembre del 2002)

-Ningun avance en el walkthrough :(Una Nota puesta en el copyright para aquellos que me escriban en el MSN, los que me quieran ayudar en la guia y los que ya me ayudaron, tambien agregue dos subdivisiones mas a la seccion 13, los contest y los side quests! que tambien la comenze, y mas de los legendarios, y ademas un monton de preguntas agregadas a FAQs!

-----3-FAQs-----

Nota: FAQs significa "frequently asked questions" o en español "frecuentemente alguien quiere saber" aqui respondere las preguntas o dudas que tengan.

P-¿Cuántos nuevos pokemon hay?

R-Hay 135 nuevos pokemon, ve la seccion "8-Los Nuevos Pokemon!" para mas informacion.

P-¿Cuales son los nuevos Starters?

R-Kimori (Planta), Achamo (Fuego) y Mizugurou (Agua/Tierra)

P-¿que significa STAB?

R- Significa "Same type attack bonus" o en español "Bonus de ataque del mismo tipo", lo que significa que si utilizas un pokemon de un tipo y ese pokemon utiliza un ataque de su mismo tipo el ataque se multiplicara por 1.5, Eso sera explicado mas detalladamente cuando se termine la seccion Tips!.

P-¿Se puede ir a Johto o a Kanto en R/S?

R- Desafortunadamente no.

P-¿Se puede intercambiar poké entre R/B/Y o G/S/C y R/S?

R- Desafortunadamente no (de nuevo) :(

P-¿Hay un Daycare como en G/S/C (para el breeding)?

R- Si hay pero, no le he usado por que no me he dedicado a buscarlo.

P-¿Sirve el truco de multiplicar poké en R/S?

R- No lo se, no lo he intentado.

P-¿Habrá Pokémon para GameCube?

R- Si, dicen que va a tener a jotho, kanto, houen y otro continente.

P-¿Los trucos de GBC se pueden usar en un GameShark Advance?¿Hay código para modificar el poké a batallar?

R- No, los trucos de gameshark para GBC estan en otro formato y en cuanto a la segunda pregunta no, todavia no.

P-¿Está Red o Gold (protagonistas de cada juego) en R/S?

R- No, creo que se sobre-entiende que si no hay jotho ni kanto, no hay Red ni Gold.

P-¿Hay radio?¿Celular?¿Quién guarda el dinero que ganas en R/S?

R- No, pero esta el poke-navi y el dinero lo guardas tu :P.

P-¿Se puede poner el Pokédex en el viejo orden numérico en R/S?

R- Creo que si, pero como todavia no se puede atrapar lso pokemon viejos, no tiene caso todavia.

P-En R/S, si se atrapa un poké legendario, p.ejm. Groudon en Ruby, ¿se puede capturar el otro (Kyogre) en el mismo juego?

R- Y Definitivamente no!

P-No me he dado cuenta, pero ¿pasa el día y la noche en R/S?

R- Si pasa el tiempo, pero no en los roms, solo en el cartucho real, ademas no hay cambios en el juego, o sea que aunque sea de noche no se pone oscuro :(

P-¿Se puede usar los botones L/R en Ru/Sa?

R- Si presionalos todo lo que quieras que no hacen nada.

P-¿Hay Mystery Gift en R/S?

R- No, el GBA no tiene puerto infrarojo y por lo cual no tiene mystery gift.

-----4-Walkthrough-----

Nota: Una de las diferencias entre Ruby y Sapphire es que en Ruby pelearas contra el Team Magma y en Sapphire contra Team Aqua, y ademas conseguiras diferentes pokemon en estado salvaje. Por el momento estoy utilizando la version Sapphire para el Faq pero luego pondre los equipos que utiliza el Team Magma (si es que son diferentes)

----Comenzando----

Primero escoge la primera opcion (New Game) y veras al profesor Odamaki el cual te dara la tipica introduccion a los juegos de pokemon, luego te preguntara si eres chico o chica y por ultimo tu nombre.

----Mishiro Town----

Comienzas dentro de un camion, por el momento no puedes hacer nada solo espera un momento hasta que pare el camion y sal. Entra en tu casa y veras a los Machoke moviendo unas cosas, de pronto tu mamá te habla y te manda a tu cuarto. Ponle la hora al reloj de la pared. Despues tu mamá te hablara y te dejara bajar de tu cuarto. Ve hacia afuera de tu casa. Entra en la casa del Prof. Odamaki (la tipica casa grande), te daras cuenta que el profesor no esta en casa. Sal y ve a la casa que esta al lado de la tuya, sube al segundo piso y habla con tu rival. Despues ve a la Ruta 101.

----Ruta 101----

Al subir veras al Profesor Odamaki esta siendo perseguido por un Pochiena salvaje. Te dira que tomes una pokebola de su bolso y lo vallas a ayudar. Podras escoger entre tres pokebolas. Escoge el que mas te guste, y vence al Pochena.

Despues apareceras en lab. del profesor Odamaki. Y para tu sorpresa te dejara conservar a el pokemon que elijiste. Y despues sal del laboratorio hacia el proximo pueblo.

----Kotoki Town----

Aqui veras el primer Centro Pokemon y la tienda, pero por ahora no se puede hacer nada por lo tanto sigue al Norte.

----Ruta 103----

Sube todo el camino hacia al norte y cuando llegues al final veras a tu rival. Y como es costumbre tendras que luchar con el/ella. El/ella escogera al pokemon del prof. Odamaki que tenga ventajas en contra del tuyo (como en las versiones anteriores).

<<<<<<<<<<<<

>>Rival>>: Dinero:300\$

<<<<<<<<<<<<

Pokemon: Nivel: ExpPts*:
-Sfcet* 5 69pts

Nota: los equipos de tu rival cambian segun el starter que hallas elegido, como yo estoy utilizando el starter de agua no puedo poner los otros si uds me pueden enviar los equipos que utiliza con otros starter se los agradeceria.

*Sfcet significa starter fuerte contra el tuyo
*ExpPts significa puntos de experiencia que se obtienen al vencer el pokemon.

Despues de vencerlo ve de regreso a Kotoki Town y a habla con tu rival que esta en la parte

mas baja del pueblo, entonces se ira de regreso a Mishiro Town, siguelo/a.

----Mishiro Town----

Al llegar ve y habla con el profesor Odamaki. El te dara tu pokedex y cinco pokebolas, despues

sal de ahí y cuando vallas subiendo tu mamá te dara los Runnig Shoes (zapatos para correr),

ahora si sube de regreso a kotoki town y en el camino atrapar a tus primeros pokemon.

¡¡¡¡¡NOTA IMPORTANTE!!!!

para utilizar los running shoes deja presionado el boton (B) y muevete igual que siempre.

----Kotoki Town----

Aqui puedes comprar algunos Items y luego ir a la salida izquierda.

----Ruta 102----

Lo primero que veras es que la ruta esta llena de entrenadores, asi que a pelear!.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 1>>: Dinero:80\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon: Nivel: ExpPts:
jiguzagama 5 68pts

<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 2>>: Dinero:64\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon: Nivel: ExpPts:
kemusso 4 45pts
kemusso 4 45pts

<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 3>>: Dinero:48\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon: Nivel: ExpPts:
Pochiena 5 58pts
Subame 3 37pts

Aqui arriba veras unos arboles, son Poroks y Berries (?) tomalos y sigue el camino.

¡¡¡¡¡NOTA IMPORTANTE!!!!

Los poroks y berries los puedes sembrar en los espacios de tierra vacios. Los poroks sirven

para mejorar las Caracteristicas utilizadas en los contest, ha de suponerse que utilizandolos

mejoran las posibilidades de ganar los contest. Y el signo (?) despues de la palabra berries y

Poroks significa que no se cuales son berries y cuales son Poroks.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 4>>: Dinero:64\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts:
jiguzaguma	4	51pts
jiguzaguma	4	51pts

Hacia abajo encontraras una Potion, tomala y sigue el camino.

----Touka City----

Explora toda la ciudad, ve al Pokemon Center y compra lo que quieras, despues de eso ve al gimnasio y al entrar un chico te detendra y te llevara de regreso a la ruta 102 para enseñarte a capturar pokemon (¿un poco tarde no creen?), despues de regresar al gimnasio el lider te dira que no eres lo suficientemente fuerte para pelear en ese gimnasio, asi que ve a la siguiente ruta y dejemos este gimnasio para mas tarde.

----Ruta 104----

Aqui encontraras la primera playa del juego, hay un entrenador en la playa y uno en la entrada del bosque, las demas personas solo nos hablan, hay un bote en un muelle y una casa vacia (por el momento)y tambien hay dos arboles de poroks y berries (?), asi que a luchar con los entrenadores.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 1>>: Dinero:128\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts:
Taneboo	6	94pts
Subame	8	100pts

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 2>>: Dinero:1400\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts:
jiguzaguma	7	90pts

Luego sube y entra en el bosque.

----Touka Forest----

Al entrar veras un monton de arboles y que el camino se divide en dos (izquierda y derecha),

toma el de la izquierda y veras un entrenador.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 1>>: Dinero:48\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts:
Kemusso	3	34pts
Kemusso	3	34pts
Kemusso	3	34pts
Kemusso	3	34pts
Kemusso	3	34pts
Kemusso	3	34pts

Sigue subiendo y toma el Item, ahora sigue tu camino hasta que de pronto aparesca un hombre corriendo el te hablara y de pronto aparecera el Team Magma/Aqua y tendras tu primera pelea contra ellos.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Team Aqua/Magma>>: Dinero:180\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts:
Pochiena	9	105pts

El Team Magma/Aqua se ira y el hombre te hablara y te dara las gracias, luego el hombre se va y tu debes seguir tu camino.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 2>>: Dinero:128\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts:
Tsuchinin	8	111pts

Sigue subiendo y toma el Item, luego sal del bosque.

----Ruta 104----

Aqui veras dos arboles de poroks y berries (?) y la floristeria, entra y habla con todos uno de ellos te dara una regadera! (para regar los poroks y berries que sembraste!), ve por un lado del edificio y estaras en una zona con pasto, toma el Item y regresa, Habla con el hombre que esta al frente de la floreria y te dara el Tm 09, luego sigue tu camino y pelea con los entrenadores.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 1>>: Dinero:1400\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts:
Jiguzaguma	7	90pts

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 2>>: Dinero:112\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts:
Hasuboo	7	111pts
Kinococo	7	97pts

sube por el puente y tendras la primera batalla de 2vs2.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenadores 3>>:                Dinero:192$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:          Nivel:   ExpPts:
Taneboo           8       63pts
Hasuboo           8       63pts
```

Sube y habla con el pescador.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 4>>:                 Dinero:240$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:          Nivel:   ExpPts:
Magikarp          6       25pts
Magikarp          6       25pts
Magikarp          6       25pts
```

ve a la derecha y hay dos arboles de poroks y berries (?) habla con la anciana y te dara una Great Ball (?)

Entra por la orilla derecha de la reja y encontraras un Item, luego regresa y entra a la nueva ciudad.

----Kanazumi City----

Explora toda la ciudad, cura a tus pokemon y compra Items en la tienda, luego ve al gimnasio.

=====
====Gimnasio de Kanazumi City (Roca)=====

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 1>>:                 Dinero:96$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:          Nivel:   ExpPts:
Geodude           10      183pts
Geodude           8       147pts
Geodude           6       109pts
```

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 2>>:                 Dinero:176$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:          Nivel:   ExpPts:
Geodude           11      202pts
```

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Lider de Gimnasio>>:           Dinero:1500$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:          Nivel:   ExpPts:
Geodude           14      258pts
Izupasu           15      346pts
```

Al vencerla te dara la medalla roca que te permite utilizar Cut fuera de batalla y el TM 39.Luego sal y veras a un hombre persiguiendo al Team Magma/Aqua.

Sigue subiendo y veras al hombre mirando hacia la ruta 116, el te preguntara que si lo

----Ruta 116----

Veras que la casa ya no esta bloqueada, entra en ella y habla con los hombres de ahí, luego regresa a a Kanazumi City

----Kanazumi City----

Habla con el hombre que te mando a investigar sobre el Team Magma/Aqua y el te llevara a un edificio grande en el cual un viejito te regalara tu Poke-Navi, luego sal de ese edificio

y ve a la casa que esta al lado del Pokemon Center y habla con el hombre el te dara el HM01

(Cut), despues sal y baja un poco y habla con tu rival, despues de eso regresa a Touka Forest.

----Touka Forest----

Ve a donde estaban los dos arbolitos pequeños diferentes a los demas, enseñale tu nuevo HM01

(Cut) a uno de tus pokemon y presiona A en frente de uno de los arbolitos, los arbolitos seran

coratados y el camino estara libre.

Ve por la parte de arriba (por donde esta la niña parada) y toma la PokeBall (?), luego sigue

bajando y toma el Item, luego sigue bajando y sal del bosque.

----Ruta 104----

Apareceras en la parte alta de la ruta 104, toma la Great Ball (?) y luego salta a la parte

baja, ve a la casa que antes estaba vacia y veras que ahora esta el viejito del Kyomome, habla con el y te preguntara si quieres ir con el en su bote, dile que si y a zarpar!

----Milo Town----

Pasaras por la ruta 105 y 106 y al final arribaras a Milo Town en esta pequeña isla hay un Gimnasio, cura a tus pokemon, compra Items y ve al Gimnasio.

=====
====Gimnasio de Milo Town (Peleador)====
=====

Lo primero que notaras es que casi no puedes ver nada, pero no importa por que cada vez que

derrotes a un entrenador de este gimnasio aumenta un poco el rango de vision.

Sube todo y luego a la derecha.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>>>>>Entrenador 1>>>: Dinero:336\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon: Nivel: ExpPts:

Asanan 14 273pts


```

>>Entrenador 3>>:          Dinero:56$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:      Nivel:     ExpPts:
Jiguzagama   14        180pts

```

Un poco mas al izquierda veras a un marinero tomando Sol (Con ropa? jajaja).

```

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 4>>:          Dinero:384$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:      Nivel:     ExpPts:
Kyamome      12        163pts
Kyamome      12        163pts
Wanrikii (Machop)  12        225pts

```

Ahora entra en la casa de arriba, aqui hay mas entrenadores y un Item.

```

-----
----Casa de la playa----
-----

```

Al entrar ve a la derecha y encontraras a un niño.

```

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 1>>:          Dinero:48$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:      Nivel:     ExpPts:
Ruriri       12        84pts
Mariru (Marill) 12        148pts

```

Ahora sube y pelea con la mujer que esta entre dos mesas.

```

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 2>>:          Dinero:1040$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:      Nivel:     ExpPts:
Tosakinto (Goldeen) 13        309pts

```

Ahora ve todo a la izquierda y pelea contra el marinero.

```

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 3>>:          Dinero:352$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:      Nivel:     ExpPts:
Kyamome      11        150pts
Wanrikii (Machop)  11        207pts
Dokukurage (Tentacool) 11        247pts

```

Ahora habla con el hombre del medio y creo que te dara un Item. Luego sal de ahí.

```

-----
----Ruta 109----
-----

```

Nada que hacer aqui solo sube y entra en la ciudad.

```

-----
----Kaina City----
-----

```

Aqui veras que hay una especie de mercado en la parte Sur, supongo que aqui veden

Sube todo y veras a una señora.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 1>>:            Dinero:1200$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:          Nivel:      ExpPts:
Purasuru         15         385pts
Mianan           15         385pts
```

Bien ahora entra en la casa de arriba.

```
-----
----Casa Ninja----
-----
```

Al entrar no veras a nadie, pero sube y presiona (A) en el vaso de la mesa y aparecera un hombre te dira algo y luego se irà, ahora toca el poster con letras japonesas en la pared y se abrira una puerta secreta.

Aqui esta todo lleno de arbolitos, necesitas un pokemon con Cut, ve a la derecha y corta el àrbol, veras a una entrenadora.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 1>>:            Dinero:256$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:          Nivel:      ExpPts:
Nazunokusa (Oddish)  16         267pts
```

sube cortando los àrbolitos y toma el item, luego regresa al principio de esta habitacion y toma el camino de arriba cortando àrbolitos, Sube hasta donde el camino se separa en dos (Derecha y seguir hacia Arriba), toma el de la derecha, y sigue hasta donde hay un entrenador cerca de algo que parece un papel higienico (jajaja).

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 2>>:            Dinero:256$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:          Nivel:      ExpPts:
Jiguzaguma       14         180pts
Jiguzaguma       16         205pts
```

Ahora presiona (A) en el papel higienico y regresa a donde el camino se dividia en dos, ahora toma el de arriba, y encontraras a una entrenadora.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 3>>:            Dinero:224$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:          Nivel:      ExpPts:
Eneko             14         195pts
Kinokoko          14         195pts
Mariru (Marill)  14         174pts
```

Sigue el camino cortando los àrbolitos y legaras a una espexie de tabla de piedra que bloquea una entrada, presiona (A) en ella y continua, apareceras en un cuarto donde esta el hombre que apareciò al principio, habla con el y creo que te da un Item, luego el se irà y tu

----Kinsetsu City----

Primero ve a la casa que esta a la derecha de la tienda y el hombre de ahí te dara el HM 06, luego ve a la casa que esta arriba de esta y habla con el hombre de la izquierda y te dara la bicicleta, si vuelves a hablar con el le devolveras la bicicleta y te dara la bicicleta de trucos (para hacer el caballito dea (B) presionado), esta bicicleta es menos rapida que la otra,el edificio que esta al sur del Gym es el casino, ahora cura a tus pokemon y ve al gym, Al ver la entrada esta bloqueada por dos personas habla con ellos y veras que el de camisa blanca te pregunta algo dile que si, y pelearas con el, por si no lo recuerdas el es el que te enseño a atrapar pokemon en Touka City.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador>>: Dinero:960\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts
Rarutosa	16	240pts

ahora ellos se iran y te dajran pasar al Gym.

=====
====Gimnasio de Kinsetsu City (Electrico)====
=====

Aqui el gimnasio tiene unos Switches en el piso y unas barreras electricas, cada vez que pises uno de estos switches las barreras cambiarian de posicion.

El primer entrenador es el de cabello amarillo cerca del primer Switch.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 1>>: Dinero:576\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts
Rakurai	18	400pts
Koiru (Magnemite)	18	342pts

El segundo entrenador es el mas cercano al primer entrenador.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 2>>: Dinero:304\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts
Jiguzaguma	19	243pts

Ahora la tercera entrenadora es la unica mujer, pisa el primer switch para llegar a ella.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 3>>: Dinero:456\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts
Asanan	19	370pts

Y el ultimo entrenador (aparte del lider) es el mas cercano a la mujer que acabas de vencer. Pisa el Switch al lado de la mujer para llegar a el.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

>>Entrenador 4>>: Dinero:544\$

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Pokemon:	Nivel:	ExpPts
Biriridama (Voltorb)	17	375pts
Biriridama (Voltorb)	17	375pts

y luego te querran entrevistar (no se que rayos te preguntan ahí).

Un poco mas arriba hay otra entrenadora.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 5>>:          Dinero:288$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Kinokoko           18         250pts
Mariru (Marill)    18         223pts
```

un poco mas arriba hay otro entrenador.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 6>>:          Dinero:304$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Sando (Sandshrew) 19         378pts
```

Ahora un poco mas arriba veras un desierto al acercarte comenzara una tormenta de arena pero no puedes entrar todavia, asi que ve a la ruta 112.

----Ruta 112----

Sigue a la izquierda y veras un entrenador. (puedes esquivarlo iendote por la parte de pasto)

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 1>>:          Dinero:288$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Jiguzaguma        18         231pts
Konohana          18         543pts
```

Ahora ve subiendo y no olvides a la entrenadora.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 2>>:          Dinero:288pts
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Subame            18         223pts
Hasuburero       18         543pts
```

Ahora sube por los escalones y de aqui en adelante comenzara la zona de montaña. Lucha contra el hombre que esta despues de subir los escalones.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 3>>:          Dinero:640$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Isitsubute (Geodude) 16         294pts
Isitsubute (Geodude) 16         294pts
Isitsubute (Geodude) 16         294pts
Isitsubute (Geodude) 16         294pts
```

Bien a la izquierda hay una cueva, pero no entres todavia, sube un poco primero y lucha con el entrenador.


```
>>Entrenador 5>>:           Dinero:228$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Tsuchinin        19        264pts
Takkanin        19        630pts
```

ahora sigue un poco a la izquierda y veras otro entrenador.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 6>>:           Dinero:320$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Kokodora        20        411pts
```

ahora sube un poco y veras otro monticulo de "Nieve", aqui no hay entrenador ninja acercate y presiona (A) y tomaras el Tm 32, ahora sigue a la izquierda y llegaras a Hajitsuge Town.

```
-----
----Hajitsuge Town----
-----
```

Bien ve al pokecenter y habla con la persona que esta en la computadora, despues ella se ira, despues sigue a la ruta 114.

```
-----
----Ruta 114----
-----
```

Entra en la casa y habla con el niño, el te dara el Tm 28, ahora sal y sigue el camino hasta que llegues a donde esta un viejito con un Pochiena, habla con el y te dara el tm 05, ahora sigue bajando y veras unos pescadores.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 1>>:           Dinero:800$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Dojocchi        20        393pts
```

Baja por el puente y veras otro entrendor.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 2>>:           Dinero:640$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Tosakinto (Goldeen)  16      379pts
Tosakinto (Goldeen)  16      379pts
Dojocchi           18      354pts
Tosakinto (Goldeen)  16      279pts
```

Sigue bajando y veras una entrenadora.

```
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>Entrenador 3>>:           Dinero:304$
<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Pokemon:           Nivel:     ExpPts
Mariru (Marill)    19      235pts
Hasuburero        19      573pts
```


se quede sin pokemon.

2- Tipos y habilidades: (Principiante)

La clave para tener éxito en la batalla, es tener a los pokemon del tipo correcto para vencer a los del contrincante. Cada pokemon tiene sus puntos fuertes y debiles y si quieres ganar, tendras que usar a un pokemon que tenga punto fuertes contra el pokemon del oponente. Estas batallas se podria decir que son una version gigante de piedra, papel y tijeras.

Para que sepas que ventajas y desventajas tienen tu pokemon ve a la seccion Ventajas y Desventajas.

3- Las ventajas del ataque: (Principiante)

Puedes ganar mucha ventaja si le sacas provecho a tu pokemon y a sus movimientos, por lo menos si utilizas un movimiento con un pokemon del mismo tipo que el movimiento el poder del ataque se multiplicara por 1.5, tambien existe la posibilidad de que hags un Critical Hit con lo que haras un daño multiplicado por 2 en cuanto al daño normal.

Ejemplo del 2 y 3:

Digamos que tengo a Pikachu contra Gyarados, y digamos que Pikachu realiza un Thunderbolt, como Thunderbolt es un ataque tipo Electrico y Pikachu tambien lo es el ataque se multiplica por 1.5, ademas Gyarados es Agua/Volador tiene doble desventaja contra los ataque electricos, ademas digamos que Pikachu tiene una Light Ball equipada la cual le duplica el poder por 2 y por ultimo digamos que Pikachu hace un Critical Hit lo cual multiplica por 2, entonces quedaria asi:

STAB*	x1.5
Electrico Vs Agua	x2
Electrico Vs Volador	x2
Light Ball equipada	x2
Critical Hit	x2
Daño total	x24

Significa que Pikachu haria en un solo turno un ataque con un poder de 24 Thunderbolts seguidos!

*Ver la pregunta de FAQs para saber que es STAB

4- Tipos de ataque: (Medio)

Sin importar el tipo de tu pokemon, todos los ataques se dividiran en 2 tipos: Ataques Fisicos y Ataques Especiales. Los Ataques Fisicos son aquellos en los que el pokemon utiliza alguna parte de su cuerpo para causar daño al pokemon oponente, con la ecepcion de los tipo Fantasma que se consideran Ataques Fisicos aunque no halla ningun contacto fisico. Cuando atacas con un Ataque (Duh!) de elemento como el agua, fuego, hielo, se consideran Ataques Especiales.

Ataques Fisicos:

- Normal
- Peleador
- Veneno
- Tierra
- Volador
- Insecto
- Roca
- Fantasma
- Acero

Ataques Especiales:

- Fuego
- Agua
- Electrico
- Dragon
- Planta
- Hielo
- Psiquico
- Oscuridad

Esos son todos los tips que te doy hasta ahora despues (ver 0.7) agregare mas.

 -----6-La opinion sobre el juego-----

 en construccion

 -----7-Ventajas y Desventajas-----

Aqui les mostrare las ventajas de y desventajas de ataque y defensa de cada tipo de pokemon en el juego.

Explicacion:

Como funciona esta seccion:

"tipo de pokemon"

Ataque: Ventajas: Hace el doble de daño al atacar a un pokemon de los tipos señalados aqui.

Desventajas: Hace solo la mitad del daño normal a un pokemon de los tipos señalados aqui.

N/A: El ataque no hace absolutamente nada o en otras palabras no tiene ningun efecto.

Defensa:Ventajas: Si el pokemon que te ataca utiliza un movimiento de unos de los tipos señalados aqui te hara el doble de daño.

Desventajas: Si el pokemon que te ataca utiliza un movimiento de unos de los tipos señalados aqui te hara solo la mitad del daño.

N/A: Si el pokemon que ataca utiliza uno de estos movimientos no te hara absolutamente nada.

Normal:

Ataque: Ventajas: Ninguna.

Desventajas: Roca y Acero.

N/A: Fantasma.

Defensa:Ventajas: Ninguna.
Desventajas: Peleador.
N/A: Fantasma.

Fuego:

Ataque: Ventajas: Planta, Hielo, Insecto y Acero.
Desventajas: Fuego, Agua, Roca y Dragon.
N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Fuego, Planta, Hielo, Insecto y Acero.
Desventajas: Agua, Tierra y Roca.
N/A: Ninguno.

Agua:

Ataque: Ventajas: Fuego, Tierra y Roca.
Desventajas: Agua, Planta y Dragon.
N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Planta y Electrico.
Desventajas: Fuego, Agua, Hielo y Acero.
N/A: Ninguno.

Planta:

Ataque: Ventajas: Planta, Tierra y Roca.
Desventajas: Fuego, Planta, Veneno, Volador, Insecto, Dragon y Acero.
N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Fuego, Hielo, Veneno, Volador e Insecto.
Desventajas: Agua, Planta, Electrico y Tierra.
N/A: Ninguno.

Electrico:

Ataque: Ventajas: Agua y Volador.
Desventajas: Planta, Electrico y Dragon.
N/A: Tierra.

Defensa:Ventajas: Tierra.
Desventajas: Electrico, Volador y Acero.
N/A: Ninguno.

Hielo:

Ataque: Ventajas: Planta, Tierra, Volador y Dragon.
Desventajas: Fuego, Agua, Hielo y Acero.
N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Fuego, Peleador, Roca e Hielo.
Desventajas: Hielo.
N/A: Ninguno.

Peleador:

Ataque: Ventajas: Normal, Hielo, Roca, Oscuridad (Dark) y Acero.
Desventajas: Veneno, Volador, Psiquico e Insecto.
N/A: Fantasma.

Defensa:Ventajas: Volador y Psiquico.
Desventajas: Insecto, Roca y Oscuridad.
N/A: Ninguno.

Veneno:

Ataque: Ventajas: Planta.

Desventajas: Veneno, Tierra, Roca y Fantasma.

N/A: Acero.

Defensa:Ventajas: Tierra y Psiquico.

Desventajas: Planta, Peleador, Veneno e Insecto.

N/A: Ninguno.

Tierra:

Ataque: Ventajas: Fuego, Electrico, Veneno, Roca y Acero.

Desventajas: Planta e Insecto.

N/A: Volador.

Defensa:Ventajas: Agua, Planta e Hielo

Desventajas: Veneno y Roca.

N/A: Electrico.

Volador:

Ataque: Ventajas: Planta, Volador e Insecto.

Desventajas: Electrico, Roca y Acero.

N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Electrico, Hielo y Roca.

Desventajas: Planta, Peleador e Insecto.

N/A: Tierra.

Psiquico:

Ataque: Ventajas: Peleador y Veneno.

Desventajas: Psiquico y Acero.

N/A: Oscuridad.

Defensa:Ventajas: Insecto, Fantasma y Oscuridad.

Desventajas: Peleador y Psiquico.

N/A: Ninguno.

Insecto:

Ataque: Ventajas: Planta, Psiquico y Oscuridad.

Desventajas: Fuego, Peleador, Veneno, Volador, Fantasma y Acero.

N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Fuego, Volador y Roca.

Desventajas: Planta, Peleador y Tierra.

N/A: Ninguno.

Roca:

Ataque: Ventajas: Fuego, Hielo, Volador e Insecto.

Desventajas: Peleador, Tierra y Acero.

N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Agua, Planta, Peleador, Tierra y Acero.

Desventajas: Normal, Fuego, Veneno y Volador.

N/A: Ninguno.

Fantasma:

Ataque: Ventajas: Psiquico y Fantasma.

Desventajas: Oscuridad y Acero.

N/A: Normal.

Defensa:Ventajas: Fantasma y Oscuridad.

Desventajas: Veneno e Insecto.

N/A: Normal y Peleador.

Dragon:

Ataque: Ventajas: Dragon.

Desventajas: Acero.

N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Hielo y Dragon.

Desventajas: Fuego, Agua, Planta y Electrico.

N/A: Ninguno.

Oscuridad:

Ataque: Ventajas: Psiquico y Fantasma.

Desventajas: Peleador, Oscuridad y Acero.

N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Peleador e Insecto.

Desventajas: Fantasma y Oscuridad.

N/A: Psiquico.

Acero:

Ataque: Ventajas: Hielo y Roca.

Desventajas: Fuego, Agua, Electrico y Acero.

N/A: Ninguno.

Defensa:Ventajas: Fuego, Peleador y Tierra.

Desventajas: Normal, Planta, Hielo, Volador, Psiquico, Insecto, Roca, Fantasma, Dragon,

Oscuridad y Acero.

N/A: Veneno.

-----8-La Nueva Lista-----

Aqui esta la lista de los nuevos pokemon y los viejos puestas en el nuevo orden del pokedex.

Nota: los nombres son de la version japonesa, los pokemon viejos tienen su nombre americano entre parentesis.

Pokemon capturables en Ruby/Sapphire:

Numero #	Nombre
01	Kimori
02	Juputol
03	Jucain
04	Achamo
05	Wakashamo
06	Bashaamo
07	Mizugorou
08	Numakuroo
09	Raguraji
10	Pochiena
11	Guraina
12	Jiguzaguma
13	Massuguma
14	Kemusso
15	Karasarisu
16	Agehunto
17	Mayorudo
18	Dokukeiru

19	Hasuboo
20	Hasuburero
21	Runpapa
22	Taneboo
23	Konohana
24	Daatengu
25	Subame
26	Oosubame
27	Kyamome
28	Peribbaa
29	Rarutosa
30	Kiruria
31	Saanaito
32	Ametama
33	Amemoosu
34	Kinokoko
35	Kinogassa
36	Namakero
37	Yarukimono
38	Kekkingu
39	Keishii (Abra)
40	Yungreaa (Kadrabra)
41	Fudin (Alakazam)
42	Tsuchinin
43	Tekkanin
44	Nukenin
45	Gonyonyo
46	Dogoomu
47	Bakuong
48	Makunotsuta
49	Hariteyama
50	Tosakinto (Goldeen)
51	Azumaou (Seaking)
52	Koiking (Magikarp)
53	Gayarodosu (Gyarados)
54	Ruriri
55	Mariru (Marill)
56	Mariruri (Azumarill)
57	Isitsubute (Geodude)
58	Gouron (Graveler)
59	Gorounya (Golem)
60	Nozupasu
61	Eneko
62	Enekororo
63	Zubatto (Zubat)
64	Gorubatto (Golbat)
65	Kurobattou (Crobat)
66	Dokukurage (Tentacool)
67	Menokurage (Tentacruel)
68	Yamirami
69	Kuchiito
70	Kokodora
71	Kodora
72	Bosugodora
73	Wanrikii (Machop)
74	Gorikii (Machoke)
75	Kairikii (Machamp)
76	Asanan
77	Chaaremu
78	Rakurai

79	Raiboruto
80	Purasuru
81	Mainan
82	Koiru (Magnemite)
83	Reakoiruu (Magneton)
84	Biriridama (Voltorb)
85	Marumain (Electrode)
86	Borubiito
87	Irumiize
88	Nazunokusa (Oddish)
89	Kusaihana (Gloom)
90	Rafureshiaa (Vileplume)
91	Kereihana (Bellossom)
92	Douduo (Doduo)
93	Doudariou (Dodrio)
94	Rozeria
95	Gokurin
96	Marunomu
97	Kibania
98	Samehadaa
99	Hoiruko
100	Hoeruo
101	Donmeru
102	Bakuuda
103	Magumaggu (Slugma)
104	Magukarugo (Magcargo)
105	Kootasu
106	Betobetaa (Grimer)
107	Betobeton (Muk)
108	Dogaasu (Koffing)
109	Matadogasu (Weezing)
110	Banebu
111	Bupiggu
112	Sanddo (Sandshrew)
113	Sandopan (Sandslash)
114	Pacchiiru
115	Eaamundo (Skarmory)
116	Nakkuraa
117	Biburaaba
118	Furaigon
119	Sabonea
120	Nokutasu
121	Chiritto
122	Chiritarisu
123	Zanguusu
124	Habuneeeku
125	Runatoon
126	Sorurokku
127	Dojocchi
128	Namazun
129	Heigani
130	Shizarigar
131	Yajiron
132	Nendooru
133	Ririira
134	Yureidoru
135	Anopusu
136	Aamarudo
137	Pupurin (Igglybuff)
138	Purin (Jigglypuff)

139	Pukurin (Wigglytuff)
140	Hinbasu
141	Mirokarosu
142	Powarun
143	Hitodemon (Staryu)
144	Satarumii (Starmie)
145	Kakureon
146	Kagebouzu
147	Jubetta
148	Yomawaru
149	Samayooru
150	Torobiusu
151	Chiriin
152	Abusoru
153	Rokon (Vulpix)
154	Kyuukon (Ninetales)
155	Piichu (Pichu)
156	Pikachuu (Pikachu)
157	Raichuu (Raichu)
158	Kodakku (Psyduck)
159	Goruddakku (Golduck)
160	Soonano
161	Soonasu (Wobuffet)
162	Neitei (Natu)
163	Neiteio (Xatu)
164	Kirinriki (Girafarig)
165	Gomazou (Phanpy)
166	Donfan (Donphan)
167	Kairosu (Pinsir)
168	Herakurosu (Heracross)
169	Saihoun (Rhyhorn)
170	Saidon (Rhydon)
171	Yukiwarashi
172	Onigoori
173	Tamazaratsu
174	Todoгурaa
175	Todozeruga
176	Paaruru
177	Hanteeru
178	Sakurabisu
179	Jiiransu
180	Saniigo (Corsola)
181	Chonchii (Chinchou)
182	Rantaan (Lanturn)
183	Rabukasu
184	Tattsuu (Horsea)
185	Shiidora (Seadra)
186	Kingudora (Kingdra)
187	Tatsubei
188	Komoruu
189	Boomanda
190	Danbaru
191	Metangu
192	Metagurosu
193	Rezurooku
194	Rezuaisu
195	Rezusuchiru
196	Ratiasu
197	Ratiosu
198	Kaiorga

199	Guraadon
200	Rekkuuza
201	Jiraachi
202	Deokishisu

Pokemon no capturables en Ruby/Sapphire (por ahora):
Aqui si pongo los nombres americanos.

Numero #	Nombre
203	Bulbasaur
204	Ivysaur
205	Venusaur
206	Charmander
207	Charmeleon
208	Charizard
209	Squirtle
210	Wartortle
211	Blastoise
212	Caterpie
213	Metapod
214	Butterfree
215	Weedle
216	Kakuna
217	Beedrill
218	Pidgey
219	Pidgeotto
220	Pidgeot
221	Rattata
222	Raticate
223	Spearow
224	Fearow
225	Ekans
226	Arbok
227	Nidoran (F)
228	Nidorina
229	Nidoqueen
230	Nidoran (M)
231	Nidorino
232	Nidoking
233	Clefairy
234	Clefable
235	Paras
236	Parasect
237	Venonat
238	Venomoth
239	Diglett
240	Dugtrio
241	Meowth
242	Persian
243	Mankey
244	Primeape
245	Growlithe
246	Arcanine
247	Poliwag
248	Poliwhirl
249	Poliwrath
250	Bellsprout
251	Weepinbell
252	Victreebel
253	Ponyta

254	Rapidash
255	Slowpoke
256	Slowbro
257	Farfetch'd
258	Seel
259	Dewgong
260	Shellder
261	Cloyster
262	Gastly
263	Haunter
264	Gengar
265	Onix
266	Drowzee
267	Hypno
268	Krabby
269	Kingler
270	Exeggcute
271	Exeggutor
272	Cubone
273	Marowak
274	Hitmonlee
275	Hitmonchan
276	Lickitung
277	Chansey
278	Tangela
279	Kangaskhan
280	Mr. Mime
281	Scyther
282	Jynx
283	Electabuzz
284	Magmar
285	Tauros
286	Lapras
287	Ditto
288	Eevee
289	Vaporeon
290	Jolteon
291	Flareon
292	Porygon
293	Omanyte
294	Omastar
295	Kabuto
296	Kabutops
297	Aerodactyl
298	Snorlax
299	Articuno
300	Zapdos
301	Moltres
302	Dratini
303	Dragonair
304	Dragonite
305	Mewtwo
306	Mew
307	Chikorita
308	Bayleef
309	Meganium
310	Cyndaquil
311	Quilava
312	Typhlosion
313	Totodile

314	Croconaw
315	Feraligatr
316	Sentret
317	Furret
318	Hoothoot
319	Noctowl
320	Ledyba
321	Ledian
322	Spinarak
323	Ariados
324	Cleffa
325	Togepi
326	Togetic
327	Mareep
328	Flaaffy
329	Ampharos
330	Sudowoodo
331	Politoed
332	Hoppip
333	Skiploom
334	Jumppluff
335	Aipom
336	Sunkern
337	Sunflora
338	Yanma
339	Wooper
340	Quagsire
341	Espeon
342	Umbreon
343	Murkrow
344	Slowking
345	Misdreavus
346	Unown
347	Pineco
348	Forretress
349	Dunsparce
350	Gligar
351	Steelix
352	Snubbull
353	Granbull
354	Qwilfish
355	Scizor
356	Shuckle
357	Sneasel
358	Teddiursa
359	Ursaring
360	Swinub
361	Piloswine
362	Remoraid
363	Octillery
364	Delibird
365	Mantine
366	Houndour
367	Houndoom
368	Porygon2
369	Stantler
370	Smeargle
371	Tyrogue
372	Hitmontop
373	Smoochum

374	Elekid
375	Magby
376	Miltank
377	Blissey
378	Raikou
379	Entei
380	Suicune
381	Larvitar
382	Pupitar
383	Tyranitar
384	Lugia
385	Ho-oh
386	Celebi

-----9-Lista de los TMs y HMs-----

Nota: los nombres de los ataques pueden cambiar para la version americana.

TM-01 -- Raging Punch

PP: 20

DB: 150

ACC: 100

Tipo: Peleador

Tu pokemon carga en poder en el primer turno y en el segundo lanza el puñetazo.

TM-02 -- Dragon Claw

PP: 15

DB: 80

ACC: 100

Tipo: Dragon

??

TM-03 -- Water Surge

PP: 20

DB: 60

ACC: 100

Tipo: Agua

Puede causar confusion.

TM-04 -- Enlighten

PP: 20

DB: ??

ACC: ??

Tipo: Psiquico

Incrementa la defenza especial y el ataque especial, puede ser usado maximo 6 veces.

TM-05 -- Roar

PP: 20

DB: --

ACC: 100

Tipo: Normal

Hace que el pokemon huya de la batalla si el pokemon es salvaje, si pertenece a un entrenador

el pokemon sera cambiado por otro de su equipo.

TM-06 -- Toxic

PP: 10

DB: --

Acc: 85

Tipo: Veneno

Envenena al pokemon oponente, el daño causado por el veneno se multiplica por dos cada vez que termine el turno al menos que el pokemon envenenado sea cambiado por otro.

TM-07 -- HailStorm

PP: 10

DB: --

ACC: --

Tipo: Hielo

Hace daño a todos los pokemon que no sean de hielo al final de cada turno.

TM-08 -- Build Up

PP: 20

DB: --

ACC: --

Tipo: Peleador

Incrementa el ataque y la defensa.

TM-09 -- Seed MachineGun

PP: 30

DB: 10

ACC: 100

Tipo: Planta

Ataca de 2 a 5 veces teniendo un daño base de 10 por cada una.

TM-10 -- Hidden Power

PP: 15

DB: Variado.

ACC: 100

Tipo: Normal

Dependiendo de tu pokemon sera el tipo de ataque que haga, este ataquee varia con cada uno de los pokemon, asi sean del mismo tipo, forma, nombre,etc la unica forma de que sean iguales es que su BP (base power)coincidan, en la seccion de Tips aparece como determinar el BP.

TM-11 -- Sunny Day

PP: 5

DB: --

ACC: --

Tipo: Fuego

Duplica la fuerza de los ataques de fuego por 5 turnos.

Hace que rayo solar (solar beam) ataque sin tener que esperar el turno de carga.

TM-12 -- Provocation

PP: 20

DB: --

ACC: 100

Tipo: Oscuridad

Puede detener el ataque de tu oponente, no puede ser utilizados dos veces seguidas y puede fallar.

TM-13 -- Ice Beam

PP: 10

DB: 95

ACC: 100

Tipo: Hielo

Un rayo de hielo que puede cangelar al pokemon oponente.

TM-14 -- Blizzard

PP: 5

DB: 120

ACC: 75

Tipo: Hielo

Una ventisca ataca al oponente, a veces puede congelar.

TM-15 -- Hyper Beam

PP: 5

DB: 150

ACC: 95

Tipo: Normal

Un hiper rayo (_-) muy poderoso sera lanzado contra el oponente causa un daño estandar, no recomendado.

TM-16 -- Light Screen

PP: 20

DB: --

ACC: --

Tipo: Psiquico.

El pokemon que use este movimiento solo tomara la mitad del daño de cualquier ataque especial durante 5 turnos.

TM-17 -- Protect

PP: 10

DB: --

ACC: --

Tipo: Normal

Un escudo hace que el proximo ataque del oponente falle, puede fallar.

TM-18 -- Rain Dance

PP: 5

DB: --

ACC: --

Tipo: Agua

Hace llover. Mientras llueve, los movimientos de agua se hacen x1.5 mas fuertes, los movimientos de fuego x0.5 mas debiles, Thunder nunca falla, y Rayo solar tarda 3 turnos para atacar y can bajo poder.

TM-19 -- Giga Drain

PP: 5

DB: 60

ACC: 100

Tipo: Grass

Toma la mitad del daño hecho y lo agrega a tu HP.

TM-20 -- SafeGuard

PP: 25

DB: --

ACC: --

Tipo: Normal

El pokemon que use este movimiento no se le puede cambiar el status durante 5 turnos.

TM-21 -- Frustration

PP: 20

DB: Variado.

ACC: 100

Tipo: Normal

Mientras tu pokemon este mas triste, mas daño hace el ataque.

TM-22 -- SolarBeam

PP: 10

DB: 120

ACC: 100

Tipo: Planta

Cargas energia solar en el primer turno y lanza el rayo en el segundo turno, el ataque tipo

planta mas poderoso.

TM-23 -- Iron Tail

PP: 15

DB: 100

ACC: 75

Puede bajar la defensa del oponente.

TM-24 -- ThunderBolt

PP: 15

DB: 95

ACC: 100

Tipo: Electrico

Una bola de electricidad es creada en el pokemon del oponente.

TM-25 -- Thunder

PP: 10

DB: 120

ACC: 70

Tipo: Electrico

Varios rayos caen sobre el pokemon del oponente.

TM-26 -- Earthquake

PP: 10

DB: 100

ACC: 100

Type: Ground

Hace doble de daño a los pokemon que esten enterrados con dig, Pero no hace daño a los pokemon

voladores y a los pokemon con la característica "flotador".

TM-27 -- Return

PP: 20

DB: Variado.

ACC: 100

Type: Normal

Al contrario de Frustration, mientras mas contento esta el pokemon, mas daño hace.

TM-28 -- Dig

PP: 10

DB: 60

ACC: 100

Tipo: Tierra

tu pokemon se entierra en el suelo en el primer turno y luego ataca por debajo del la tierra

en el segundo.

TM-29 -- Psychic

PP: 10

DB: 90

ACC: 100

Tipo: Psiquico

El ataque mas poderoso de los pokemon psiquicos, hay un chance de 9.8% que baje la defensa especial del oponente.

TM-30 -- Shadow Ball

PP: 15

DB: 80

ACC: 100

Tipo: Fantasma

El fondo se pone purpura/Rojo y empieza a ondularse, despues una esfera negra es lanzada contra el pokemon del oponente, puede bajar la defensa especial.

TM-31 -- Combo

PP: 15

DB: 75

ACC: 100

Tipo: Peleador

Un ataque peleador que puede quitar el efecto de reflejo o light screen.

TM-32 -- Double Team

PP: 15

DB: --

ACC: 100

Tipo: Normal

dos imagenes del pokemon que lo usa aparecen, pueden ser usado hasta 6 veces, sube la evasion del pokemon que lo usa.

TM-33 -- Reflect

PP: 20

DB: --

ACC: --

Tipo: Psiquico

Duplica la defensa por 5 turnos.

TM-34 -- Electric Swift

PP: 20

DB: 60

ACC: 100

Tipo: Electrico

Nunca falla, exepto cuando el pokemon oponente esta enterrado con dig.

TM-35 -- FlameThrower

PP: 15

DB: 95

ACC: 100

Tipo: Fuego

Una gran llamarada es lanzada contra el pokemon del oponente, puede quemar al pokemon oponente.

TM-36 -- Sludge Bomb

PP: 10

DB: 90

ACC: 100

Tipo: Veneno

Una bomba venenosa, puede envenenar al oponente.

TM-37 -- Sandstorm

PP: 10

DB: --

ACC: 100

Tipo: Tierra

Una tormenta de arena es creada y hace que a los pokemon se les haga dificil atacar. Si los pokemon que estan peleando no son ni tierra, ni roca, ni acero, seran dañados cada turno por la tormenta de arena.

TM-38 -- Fire Blast

PP: 5

DB: 120

ACC: 85

Tipo: Fuego

Una estrella de fuego es lanzada contra el pokemon del oponente, puede quemar.

TM-39 -- Rock Seal

PP: 15

DB: 50

ACC: 85

Tipo: Normal

Cuatro rocas caen sobre el oponente y luego aparece una gran X roja, baja la velocidad.

TM-40 -- Beak Slash

PP: 20

DB: 60

ACC: 100

Tipo: Volador

Un movimiento volador que nunca falla.

TM-41 -- Anti-Repeat

PP: 15

DB: --

ACC: 100

Tipo: Oscuridad

Hace que el oponente no puede utilizar un movimiento dos veces seguidas.

TM-42 -- Bittersweet

PP: 20

DB: 70

ACC: 100

Tipo: Normal

Tu pokemon ataca con lagrimas provocando daño al pokemon oponente.

TM-43 -- Secret Power

PP: 15

DB: 70

ACC: 100

Tipo: Roca

Se usa para taladrar algunas rocas y arboles para crear tu base secreta.

TM-44 -- Rest

PP: 10

DB: --

ACC: 100

Tipo: Psiquico

Tu pokemon se queda dormido pero recupera toda el HP.

TM-45 -- Attract

PP: 15

DB: --

ACC: 100

Tipo: Normal

Hace que el pokemon enemigo solo haga la mitad del daño normal, solo funciona si el pokemon enemigo es del sexo opuesto.

TM-46 -- Thief

PP: 10

DB: 40

ACC: 100

Tipo: Oscuridad

Roba un item al pokemon del oponente, solo funciona si tu pokemon no tienes ningun item y el pokemon del oponente tiene un item.

TM-47 -- Steel Wing

PP: 25

DB: 70

ACC: 90

Tipo: Acero

Puede subir la defensa del pokemon que lo usa.

TM-48 -- Skill Swap

PP: 10

DB: --

ACC: 100

Tipo: Psiquico

???????

TM-49 -- Intercept

PP: 10

DB: --

ACC: 100

Tipo: Oscuridad

Aparentemente tu pokemon ataca primero y realiza el movimiento que el pokemon enemigo estaba por hacer.

TM-50 -- OverHeat

PP: 5

DB:140

ACC:100

Tipo: Fuego

Lanzas llamaradas en todas direcciones, despues de usarlo corta tu ataque especial por la mitad.

lista de HMs:

HM-01 -- Cut

PP: 30

DB: 50

ACC: 95

Tipo: Normal

Uso:

Fuera de batalla: Se usa para cortan pequeños arboles que bloqueen el camino.

En batalla: Un slash (/) pasa sobre el pokemon del oponente causando daño Standar.

HM-02 -- Fly

PP: 15

DB: 70

ACC: 95

Tipo: Volador

Uso:

Fuera de batalla: Se usa para volar hacia alguna ciudad que ya hallas visitado.

En batalla: Vuelas alto en el primer turno y en el segundo caes contra el pokemon del oponente.

HM-03 -- Surf

PP: 15

DB: 95

ACC: 100

Tipo: Agua

Uso:

Fuera de batalla: Se usa para navegar en el mar sobre un pokemon.

En batalla: Una ola ocupa la pantalla completa y hace daño al pokemon del oponente.

HM-04 -- Strength

PP: 15

DB: 80

ACC: 100

Tipo: Normal

Uso:

Fuera de batalla: Se usa para empujar grandes rocas que estan obstruyendo tu camino.

En batalla: Un monton de puños aparecen atacando alrededor del pokemon oponente.

HM-05 -- Flash

PP: 20

DB: --

ACC: 70

Tipo: Normal

Uso:

Fuera de batalla: Se usa para iluminar las cuevas en donde no ves casi nada.

En batalla: Baja la punteria (accurary) del pokemon del oponente.

HM-06 -- Rock Smash

PP: 15

DB: 20

ACC: 100

Tipo: Peleador

Uso:

Fuera de batalla: Se usa para romper pequeñas rocas que obstruyen el camino.

En batalla: Un puño que golpea al pokemon del oponente.

HM-07 -- WaterFall

PP: 15

DB: 80

ACC: 100

Tipo: Agua

Uso:

Fuera de batalla: Se usa para subir por las cascadas.

En batalla: Una cascada cae sobre el pokemon del oponente.

HM-08 -- Dive

PP: 10

DB: 60

ACC: 100

Uso:

Fuera de batalla: Se usa para sumergirse en ciertas partes del mar

En batalla: Como el movimiento dig pero de agua.

-----10-Lista de Items-----

En construccion

-----11-Lista de movimientos-----

En construccion

-----12-Pokedex-----

#001 Kimori

Tipo: Planta

Alto: 0.5Mts

Peso: 5.0Kgs

Enco: Al principio del juego, solo 1.

Caracteristica: Verdura Fresca.

Clasificacion: Pokemon Lagarto del Bosque.

Evoa: Jutupol al nivel 16.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Pound

-- Leer

06 Absorb

11 Quick Attack

16 Pursuit

21 Screech

26 Mega Drain

31 Agility

36 Slam

41 Detect

46 Giga Drain

#002 Juputol

Tipo: Planta

Alto: 0.9Mts

Peso: 21.6Kgs

Enco: Solo por evolucion.

Caracteristica: Verdura fresca

Clasificacion: ????????????

Evoa: Jucaín al nivel 36.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Pound

-- Leer

-- Absorb

-- Quick Attack

-- Pursuit

16 Fury Cutter

23 Screech

29 Sharp Leaf

35 Agility

41 Slam

47 Detect
53 False Swipe

#003 Jucaín

Tipo: Planta

Alto: 1.7Mts

Peso: 52.2Kgs

Enco: Solo por evolucion.

Característica: Verdura Fresca

Clasificación: ????????????

Evoa: No evoluciona.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Pound

-- Leer

-- Absorb

-- Quick Attack

-- Pursuit

-- Fury Cutter

-- Screech

-- Sharp Leaf

-- Agility

43 Slam

51 Detect

59 False Swipe

#004 Achamo

Tipo: Fuego

Alto: 0.4Mts

Peso: 2.5Kgs

Enco: Al principio del juego, solo 1.

Característica: Flamas furiosas

Clasificación: Pokémon Pollito

Evoa: Wakashamo a nivel 16.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Scratch

-- Growl

07 Focus Energy

11 Ember

16 Peck

19 Sand-Attack

25 Fire Spin

28 Quick Attack

34 Slash

37 Mirror Move

43 Flamethrower

#005 Wakashamo

Tipo: Fuego/Peleador

Alto: 0.9Mts

Peso: 19.5Kgs

Enco: Solo por evolucion.

Característica: Flamas furiosas

Clasificación: ????????????

Evoa: Bashaamo al nivel 36.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Scratch

-- Growl

-- Focus Energy
-- Ember
-- Peck
16 Double Kick
21 Sand-Attack
28 Build-Up
32 Quick Attack
39 Slash
43 Mirror Move
50 High-Sky

#006 Bashaamo

Tipo: Fuego/Peleador

Alto: 1.9Mts

Peso: 52.0Kgs

Enco: Solo por evolucion.

Caracteristica: Flamas furiosas

Clasificacion: Pokemon de Fuego furioso

Evoa: No evoluciona.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Scratch
-- Growl
-- Focus Energy
-- Ember
-- Peck
-- Double Kick
-- Sand-Attack
-- Build-Up
-- Quick Attack
36 Blaze Kick
42 Slash
49 Mirror Move
59 High-Sky

#007 Mizogorou

Tipo: Agua

Alto: 0.4Mts

Peso: 7.6Kgs

Enco: Al principio del juego solo 1.

Caracteristica: Rio Furioso

Clasificacion: Pokemon Pez de Estanque

Evoa: Numakuroo al nivel 16.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Tackle
-- Growl
06 Mud Slap
10 Water Gun
15 Bide
19 Foresight
24 Mud-Throw
28 Take Down
33 Whirlpool
37 Protect
42 Hydro Pump
46 Absolute-Rage

#008 Numakuroo

Tipo: Agua/Tierra

Alto: 0.7Mts

Peso: 28.0Kgs

Enco: Solo por evolucion.

Caracteristica: Rio Furioso

Clasificacion: Pokemon Pez de Estanque

Evoa: Raguraji al nivel 36.

Movimientos que aprende:

Nivel:	Movimientos:
--	Tackle
--	Growl
--	Mud Slap
--	Water Gun
--	Bide
16	Mud-Shot
20	Foresight
25	Mud-Throw
31	Take Down
37	Muddy River
42	Protect
42	Earthquake
53	Absolute-Rage

#009 Raguraji

Tipo: Agua/Tierra

Alto: 1.5Mts

Peso: 81.9Kgs

Enco: Solo por evolucion.

Caracteristica: Rio Furioso

Clasificacion: Pokemon Pez de Estanque.

Evoa: No evoluciona.

Movimientos que aprende:

Nivel:	Movimientos:
--	Tackle
--	Growl
--	Mud Slap
--	Water Gun
--	Bide
--	Mud-Shot
--	Foresight
--	Mud-Throw
--	Take Down
39	Muddy River
46	Protect
52	Earthquake
61	Recklessness

#010 Pochiena

Tipo: Oscuridad

Alto: 0.5Mts

Peso: 13.6Kgs

Enco: Ruta 101, 102 y 103.

Caracteristica: Escapar

Clasificacion: ????????

Evoa: Guaraina a nivel 20.

Movimientos que aprende:

Nivel:	Movimientos:
--	Tackle

5 Howl
9 Sand-Attack
13 Bite
17 Scout?
21 Roar
25 Swagger
29 Scary Face
33 Take Down
37 Provocation
41 Crunch
45 Thief

#011 Guaraina

Tipo: Oscuridad

Alto: 1.0Mts

Peso: 37.0Kgs

Enco: Solo por evolucion.

Caracteristica: Amenaza

Clasificacion: ????????

Evoa: No evoluciona.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Tackle
-- Howl
-- Sand-Attack
-- Bite
-- Scout?
22 Roar
27 Swagger
32 Scary Face
37 Take Down
42 Provocation
47 Crunch
52 Thief

#012 Jiguzaguma

Tipo: Normal

Alto: 0.4Mts

Peso: 17.5Kgs

Enco: Ruta 101, 102, 103, 104, 116, 117, 110, 118, 119, 120, 121, 123 y Touka Forest.

Caracteristica: Encontrar Items

Clasificacion: ????????

Evoa: Massuguma al nivel 20.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Tackle
-- Growl
5 Tail Whip
9 Headbutt
13 Sand-Attack
17 Scout?
21 Mud play
25 Pin Missile
29 ???
33 Flail
37 Rest
41 Belly Drum

#013 Massuguma

Tipo: Normal

Alto: 0.5Mts
Peso: 32.5Kgs
Enco: Ruta 118, 119, 120, 121 y 123.
Características: Encontrar Items
Clasificación: ???????
Evoa: No evoluciona.
Movimientos que aprende:
Nivel: Movimientos:
-- Tackle
-- Growl
-- Tail Whip
-- Headbutt
-- Sand-Attack
-- Scout?
23 Mud play
29 Fury Swipes
35 ???
41 Slash
47 Rest
53 Belly Drum

#14 Kemusso

Tipo: Insecto
Alto: 0.3Mts
Peso: 3.6Kgs
Enco: Ruta 101, 102, 104 y Touka Forest.
Característica:
Clasificación:
Evoa: Karasarisu a nivel 7 si Kemusso es Hembra y a Mayorudo a nivel 7 si Kemusso es Macho.
Movimientos que aprende:
Nivel: Movimientos:

#015 Karasarisu

Tipo: Insecto
Alto: 0.6Mts
Peso: 10.0Kgs
Enco: Touka Forest.
Característica:
Clasificación:
Evoa: Agehunto a nivel 10.
Movimientos que aprende:
Nivel: Movimientos:

#016 Agehunto

Tipo: Insecto/Volador
Alto: 1.0Mts
Peso: 28.4Kgs
Enco: Solo por evolucion.
Evoa: No evoluciona.

#017 Mayorudo

Tipo: Insecto
Alto: 0.7Mts
Peso: 11.5Kgs
Enco: Dokukeiru a nivel 10.
Evoa: Touka Forest.

#018 Dokukeiru

Tipo: Insecto/Veneno

Alto: 1.2Mts
Peso: 31.6Kgs
Enco: Solo por evolucion.
Evoa: No evoluciona.

#019 Hasuboo
Tipo: Agua/Planta
Alto: 0.5Mts
Peso: 2.6Kgs
Enco: Ruta 102 y 114 (solo Sapphire)
Evoa: Hasuburero a nivel 16.

#020 Hasuburero
Tipo: Agua/Planta
Alto: 1.2Mts
Peso: 32.5Kgs
Enco: Ruta 114 (Solo Sapphire)
Evoa: Runpapa con la piedra hoja.

#021 Runpapa
Tipo: Agua/Planta
Alto: 1.5Mts
Peso: 55.0Kgs
Enco: Solo por evolucion. (Solo Sapphire)
Evoa: No evoluciona.

#022 Taneboo
Tipo: Planta
Alto: 0.5Mts
Peso: 4.0Kgs
Enco: Ruta 102 y 114 (Solo Ruby)
Evoa: Konohana a nivel 16.

#023 Konohana
Tipo: Planta/Oscuridad
Alto: 1.0Mts
Peso: 28.0Kgs
Enco: Ruta 114 (Solo Ruby)
Evoa: Daatengu con la piedra hoja.

#025 Subame
Tipo: Normal/Volador
Alto: 0.3Mts
Peso: 2.3Kgs
Enco: Ruta 104, 115, 116 y Touka Forest.
Evoa: Oosabame a nivel 22.

#026 Oosubame
Tipo: Normal/Volador
Alto: 0.7Mts
Peso: 19.8Kgs
Enco: Ruta 115
Evoa: No evoluciona.

#027 Kyamome
Tipo: Agua/Volador
Alto: 0.6Mts
Peso: 9.5Kgs
Enco: Ruta 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 116, 117, 118, 119, 121, 122, 123,

124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134 y Torre Fantasma.

Evoa: Peribbaa a nivel 25.

#028 Peribbaa

Tipo: Agua/Volador

Alto: 1.2Mts

Peso: 28.0Kgs

Enco: En todas partes menos en las rutas 101, 102, 111, 112, 114, 116, 117 y 120.

Evoa: No evoluciona.

#029 Rarutosa

Tipo: Psiquico

Alto: 0.4Mts

Peso: 6.6Kgs

Enco:

Evoa:

#030 Kiruria

Tipo: Psiquico

Alto: 0.8Mts

Peso: 20.2Kgs

Enco:

Evoa:

#031 Saanaito

Tipo: Psiquico

Alto: 1.6Mts

Peso: 48.4Kgs

Enco:

Evoa:

#034 Kinokoko

Tipo: Planta

Alto: 0.4Mts

Peso: 4.5Kgs

Enco: Touka Forest.

Evoa: Kinogassa a nivel 23.

#036 Namakero

Tipo: Normal

Alto: 0.8Mts

Peso: 25.0Kgs

Enco: Touka Forest

Evoa: Yarukimono a nivel 16.

#037 Yarukimono

Tipo: Normal

Alto: 1.4Mts

Peso: 46.5Kgs

Enco: ----- (Alguien sabe?)

Evoa: Kekkingu a nivel 36.

#038 Kekkingu

Tipo: Normal

Alto: 2.0Mts

Peso: 130.5Kgs

Enco: ----- (Alguien sabe donde?)

Evoa: No evoluciona.

#039 Keishii (Abra)

Tipo: Psiquico
Alto: 0.9Mts
Peso: 19.5Kgs
Enco: Cueva Oscura.
Evoa: Yungreaa (Kadabra) a nivel 16.

#042 Tsuchinin
Tipo: Insecto/Tierra
Alto: 0.5Mts
Peso: 5.5Kgs
Enco: Ruta 116.
Evoa: Tekkanin a nivel 20, Nukenin (todavía no se como).

#043 Tekkanin
Tipo: Insecto/Volador
Alto: 0.8Mts
Peso: 12.0Kgs
Enco: Solo por evolucion.
Evoa: No evolucona.

#045 Gonyonyo
Tipo: Normal
Alto: 0.6Mts
Peso: 16.3Kgs
Enco: Ruta 116 y Cueva Neblina.
Evoa: Dogoomu a nivel 20.

#046 Dogoomu
Tipo: Normal
Alto: 1.0Mts
Peso: 40.5Kgs
Enco: La isla que esta todo a la derecha, no me se el nombre.
Evoa: Bakuong al nivel 40.

#048 Makunotsuta
Tipo: Peleador
Alto: 1.0Mts
Peso: 86.4Kgs
Enco: Cueva Oscura y la isla que esta todo a la derecha.
Evoa: Hariteyama a nivel 24.

#49 Hariteyama
Tipo: Tierra
Alto: 2.3Mts
Peso: 253.8Kgs
Enco: Calle Victoria.
Evoa: No evoluciona.

#052 Koiking (Magikarp)
Tipo: Agua
Alto: 0.9Mts
Peso: 10.0Kgs
Enco: En todas partes (Agua) menos en la ruta 112 y 113.
Evoa: Gayarodosu (Gyarados) a nivel 20.

#055 Mariru (Marill)
Tipo: Agua
Alto: 0.4Mts
Peso: 8.5Kgs
Enco: Ruta 102, 111, 114, 111, 117, 119 y 120.

Evoa: Mariruri (Azumarill) a nivel 18.

#063 Zubatto (Zubat)

Tipo: Veneno/Volador

Alto: 0.8Mts

Peso: 7.5Kgs

Enco: Cueva Oscura, Cueva Arena Dorada, Cueva de Kyorge/Groudon, Rune City, Cueva cerca de Tokusane City y la isla que esta todo a la derecha.

Evoa: Gorubatto (Golbat) a nivel 22.

#064 Gorubatto (Golbat)

Tipo: Veneno/Volador

Alto: 1.6Mts

Peso: 55.0Kgs

Enco: Cueva Arena Dorada, Rune City, Cueva de Kyorge/Groudon, Rune City, Cueva cerca de Tokusane City y la isla que esta todo a la derecha.

Evoa: No evoluciona.

#066 Dokukurage (Tentacool)

Tipo: Agua/Veneno

Alto: 0.9Mts

Peso: 45.5Kgs

Enco: Cueva de Kyorge/Groudon, Cueva cerca de Tokusane City y en todas las rutas (Agua) menos en las Rutas 101, 102, 104, 111, 112, 113, 114, 116, 117 y 120.

Evoa: Menokurage (Tentacruel) a nivel 30.

#69 Kuchiito

Tipo: Planta

Alto: 0.6Mts

Peso: 11.5Kgs

Enco: Ruta 106, Ruta 131 (Torre Secreta), Rune City y Calle Victoria. (Ruby)

Evoa: No evoluciona.

#070 Kokodora

Tipo: Acero/Roca

Alto: 0.4Mts

Peso: 60.0Kgs

Enco: Cueva Oscura y la isla que esta todo a la derecha.

Evoa: Kodora a nivel 32.

#071 Kodora

Tipo: Acero/Roca

Alto: 0.9Mts

Peso: 120.0Kgs

Enco: La isla que esta todo a la derecha.

Evoa: Bosugodora a nivel 42.

#77 Chaaremu

Tipo: Planta/Tierra

Alto: 1.3Mts

Peso: 31.5Kgs

Enco: Calle Victoria.

Evoa: No evoluciona.

#078 Rakurai

Tipo: Electrico

Alto: 0.6Mts

Peso: 15.2Kgs

Enco: Rutas 110 y 118.

Evoa: No evoluciona.

#080 Purasuru
Tipo: Electrico
Alto: 0.4Mts
Peso: 4.2Kgs
Enco: Ruta 110.
Evoa: No evoluciona.

#081 Mainan
Tipo: Electrico
Alto: 0.4Mts
Peso: 4.2Kgs
Enco: Ruta 110.
Evoa: No evoluciona.

#87 Irumiize
Tipo: Bicho
Alto: 0.6Mts
Peso: 17.7Kgs
Enco: Ruta 117. (Ruby)
Evoa: No evoluciona.

#088 Nazunokusa (Oddish)
Tipo: Planta/Veneno
Alto: 0.5Mts
Peso: 5.4Kgs
Enco: Ruta 110, 117, 119, 120, 121, 123 y Zona Safari.
Evoa: Kusaihana (Gloom) a nivel 22.

#94 Rozeria
Tipo: Planta
Alto: 0.3Mts
Peso: 2.0Kgs
Enco: Ruta 117.
Evoa: No evoluciona.

#095 Gokurin (Kakarotorin jajajajaja DBZ*)
Tipo: Veneno
Alto: 0.4Mts
Peso: 10.3Kgs
Enco: Ruta 110.
Evoa: Marunomu a nivel 26.

#99 Hoiruko
Tipo: Agua
Alto: 2.0Mts
Peso: 130.0Kgs
Enco: Todos las rutas con agua, menos arriba a la izq.
Evoa: Lvl.40.

#100 Hoeruo
Tipo: Agua
Alto: 14.5Mts
Peso: 398.0Kgs
Enco: Ruta 129.
Evoa: No evoluciona.

#101 Donmeru
Tipo: Tierra/Fuego
Alto: 0.7Mts

Peso: 24.0Kgs
Enco: Ruta 112.
Evoa: Lvl.33

#105 Kootasu
Tipo: Fuego
Alto: 0.5Mts
Peso: 80.4Kgs
Enco: Cueva Caliente.
Evoa: No evoluciona.

#106 Betobetaa (Grimer)
Tipo: Veneno
Alto: 0.9Mts
Peso: 30.0Kgs
Enco: Cueva Caliente
Evoa: Betobeton (Muk) a nivel 38.

#114 Pacchiiru
Tipo: Normal
Alto: 1.1Mts
Peso: 5.0Kgs
Enco: Ruta 113.
Evoa: No evoluciona.

#115 Eaamundo (Skarmory)
Tipo: Metal
Alto: 1.7Mts
Peso: 50.5Kgs
Enco: Ruta 113.(Ruby)
Evoa: No evoluciona.

#116 Nakkuraa
Tipo: Metal/Fuego
Alto: 0.7Mts
Peso: 15.0Kgs
Enco: Ruta 111.(Ruby)
Evoa: ?

#119 Sabonea
Tipo: Planta
Alto: 0.4Mts
Peso: 51.3Kgs
Enco: Ruta 111(Desierto).(Ruby)
Evoa: No evoluciona.

#121 Chiritto
Tipo: Normal/Volador
Alto: 0.4Mts
Peso: 1.2Kgs
Enco: Ruta 114 y 115.
Evoa: Chiritarisu a nivel 35.

#126 Sorurokku
Tipo: Psiquico
Alto: 1.2Mts
Peso: 154.0Kgs
Enco: Ruta 115(Cueva).(Ruby)
Evoa: No evoluciona.

#132 Nendooru
Tipo: Psiquico
Alto: 1.5Mts
Peso: 108.0Kgs
Enco: Ruta 131(Torre Secreta).
Evoa: No evoluciona.

#142 Powarun
Tipo: Normal
Alto: 0.3Mts
Peso: 0.8Kgs
Enco: Regalo en la Ruta 119.
Evoa: No Evoluciona.

#145 Kakureon
Tipo: Normal
Alto: 1.0Mts
Peso: 22.0Kgs
Enco: Ruta 118, 119, 120, 121 y 123.
Evoa: No evoluciona.

#148 Yomawaru
Tipo: Fantasma
Alto: 0.8Mts
Peso: 15.0Kgs
Enco: Ruta 121, 123 y Torre Fantasma.
Evoa: Samatooru a nivel 37.

#152 Abusoru
Tipo: Oscuridad
Alto: 1.2Mts
Peso: 47.0Kgs
Enco: Ruta 120.
Evoa: No evoluciona.

#160 Soonano
Tipo: Agua/Psiquico
Alto: 0.6Mts
Peso: 14.0Kgs
Enco: ?(Regalo).
Evoa: Felicidad.

#176 Paaruru
Tipo: Agua
Alto: 0.4Mts
Peso: 52.5Kgs
Enco: Ruta 124 y Ruta 126 (Sub-acuatico).
Evoa: Lvl.7

#179 Jiiransu
Tipo: Agua/Tierra
Alto: 1.0Mts
Peso: 23.4Kgs
Enco: Ruta 124 y Ruta 126 (Sub-acuatico, muy dificil).
Evoa: ?.

#190 Danbaru
Tipo: Metal
Alto: 0.6Mts
Peso: 95.2Kgs

Enco: Casa de Tokusan City.

Evoa: Lvl.7

#193 Rezurooku

Tipo: Roca/Fuego

Alto: 1.7Mts

Peso: 230.0Kgs

Enco: -.

Evoa: No evoluciona.

#194 Rezuaisu

Tipo: Roca/Hielo

Alto: 1.8Mts

Peso: 175.0Kgs

Enco: -.

Evoa: No evoluciona.

#195 Rezusuchiru

Tipo: Roca/Electrico

Alto: 1.9Mts

Peso: 205.0Kgs

Enco: -.

Evoa: No evoluciona.

#198 Kyogre

Tipo: Agua

Alto: 4.5Mts

Peso: 352.0Kgs

Enco: En la Cueva de Rune City (S)

Característica: Día Lluvioso

Evoa: No evoluciona.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Water Surge

5 Scary Face

15 Ancient Power

20 Body Slam

30 Enlighten

35 Ice Beam

45 Hydro Pump

50 Rest

60 Absolute Zero

65 Double-Edge

75 Spout

#199 Groundon

Tipo: Ground

Alto: 3.5Mts

Peso: 950.0Kgs

Enco: En la Cueva de Rune City (R)

Característica: Día Soleado

Clasificación: ????????

Evoa: No evoluciona.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Mud Shot

5 Scary Face

15 Ancient Power

20 Slash

30 Build Up
35 Earthquake
45 Fire Blast
50 Rest
60 Fissure
65 Solarbeam
75 Eruption

#200 Rekkuza

Tipo: Dragon/Flying

Alto: 7.0Mts

Peso: 206.5Kgs

Enco: Torre a la derecha de Monagi Town

Característica: No Clima

Clasificacion: ????????

Evoa: No evoluciona.

Movimientos que aprende:

Nivel: Movimientos:

-- Twister
5 Scary Face
15 Ancient Power
20 Dragon Claw
30 Ryuunomei?
35 Crunch
45 Fly
50 Rest
60 Extreme Speed
65 Outrage
75 Hyper Beam

-----13-Informacion suelta-----

13-A) El Control
En construccion

13-B) Formas evolutivas:

Existen muchas formas de evolucionar un Pokemon, aqui tratare de explicar cada una de ellas:

Los tipos de evolucion son:

- Por nivelacion
- Trade
- Piedras Evolutivas
- Item Trade
- Felicidad

Por nivelacion:

Simple, casi todos los pokemon tienen un nivel ya predeterminado para evolucionar, esto quiere decir que al llegar dicho pokemon ese nivel evolucionara, si detienes la evolucion, en el siguiente nivel volvera a intentar evolucionar, si la vuelves a detener, pues intentara evolucionar en cada nivel.

Trade: (Intercambio)

Bien, ademas de la evolucion por nivelacion, hay pokemon que evolucionan cuando son intercambiados, como es el ejemplo de Kadabra que evoluciona cuando es intercambiado por

otro

pokemon, utilizando, por supuesto, el cable Link de GBA.

Piedras Evolutivas:

Hay ciertos pokemon que evolucionan utilizando piedras evolutivas en ellos, estas piedras son:

- Moon Stone
- Fire Stone
- Water Stone
- Thunder Stone
- Leaf Stone
- Solar Stone

Y se encuentran en diversos lugares a travez de todo el mapa.

Pokemon como estos es el caso de Eevee que tiene 5 evoluciones diferentes de las cuales 3 son por piedras.

Item Trade:

A diferencia del Trade, algunos pokemon ademas de ser intercambiados necesitan llevar un item con ellos para poder evolucionar, tal es el caso de Porygon que necesita llevar el Item Upgrade para evolucionar.

Felicidad:

Algunos pokemon, como puede que te hallas dado cuenta, no importa que tanto lo intercambies, lo subas de nivel, le intentes dar piedras, no querra evolucionar, para este tipo de pokemon (casi siempre pokemon Bebes) debes subirles el nivel de felicidad y despues de que tengan un gran nivel de felicidad, le subes un nivel y ya esta! evolucion. Aqui estan las cosas que puedes hacer para subir el nivel de felicidad:

- Subir de nivel
- Uso de aumentadores de caracteristicas (Protein, Iron, Calcium, Etc)
- Combatir contra un lider de gimnasio o un miembro de la elite 4
- llevarlo en tu equipo
- Luchar en la ruta o lugar en que lo atrapaste.

Acciones que bajan la felicidad:

- Que te quiten todo el HP de ese pokemon.
- Si lo intercambias (Lo devuelve al nivel mas bajo de felicidad).

13-C) Los huevos
En construccion

13-D) Los legendarios
Bien, en Ruby/Sapphire encontraras montones de legendarios, cada uno con su equivalencia a los antiguos legendarios.

Los Legendarios:

PKMN	#	Tipo	Ubicación
- Kyogre:	198	Agua	En la Cueva de Rune City (solo en Sapphire)

- Groundon	199	Tierra	En la Cueva de Rune City (solo en Ruby)
- Rekkuza	200	Dragon/Volador	Torre a la derecha de Kinagi Town
- Jiraachi	201	Acero/Psiquico	Eventos de Nintendo
- Deokishisu	202	Psiquico	Eventos de Nintendo
- Rezurooku	193	Roca	Ruinas del desierto
- Rezuaisu	194	Hielo	Ruinas Marinas
- Rezusuchiru	195	Acero	Ruinas de la ruta 120
- Latios	197	Dragon/Psiquico	Aleatoria
- Latias	196	Dragon/Psiquico	Aleatoria

PKMN Equivalencia:

- Kyogre	Lugia
- Groundon	Ho-Oh
- Rekkuza	Mewtwo
- Jiraachi	Mew
- Deokishisu	Celebi
- Rezurooku	Moltres
- Rezuaisu	Articuno
- Rezusuchiru	Zapdos
- Latios/Latias	Raikou, Suicune y Entei

\\\\Cosas recomendadas en la busqueda de los legendarios\\\\

- Un pokemon con False Swipe a nivel entre 80 a 100
- Un pokemon con Spider Web o Mean Look a nivel entre 80 a 100
- Un pokemon con Sing o Hypnosis a nivel entre 80 o 100
- Montones de Ultra Balls o Master Balls si es posible
- Mucha paciencia

\\\\Kyogre (S) y Groudon (R)\\\\

Despues de vencer al Team Magma/Aqua en la cueva submarina, dirigete a Rune City, y notarás que no puedes entrar, eso es por que la entrada esta debajo del agua, así que sumergete con Dive y busca la entrada, verás que no hay nadie en la ciudad, ve a la parte mas alta de la ciudad y verás a un anciano y al lider de gimnasio, ellos te llevaran a la entrada de una cueva, ya dentro baja todo lo que puedas y te encontraras con Kyogre/Groudon, lucha con el y atrapalo.

\\\\Rekuzza\\\\

Gracias a Gensei

 NOTA:!!Tienes que haber ganado el Elite Four para poder hacer lo siguiente!! Los Pokémon salvages de la Torre tienen Lv.45-55 y algunos son raros!!

Consigue la Bicicleta que no salta (la rapida), cualquier problema con la Bicicleta ir a Kinsetsu City para que te la cambien por el otro modelo gratis, y luego has lo siguiente:

Todo comienza nuevamente en el ya conocido Kinagi Town (El Prueblito de los troncos flotantes), aunque esta vez, es hacia la derecha, nada hasta que veas a una enemiga de rojo seguida por un enemigo de gorrita azul, de ahí, sigue unos pasos hacia la derecha y luego cuando veas un camino hacia arriba, luego entra hacia la izquierda y arriba, hasta llegar a una playa con una cueva,

entra, pasa rapidamente la cueva, saldras en la cima de la isla, y veras alli una enorme torre,
entra, en el 1F pasa por el camino de la izq. y sube al 2F, en este piso tendras que usar la Bicicleta, para poder pasar con envios de 3 casilleros, por arriba de los pedasos que se estan por caer, cuidado, aveces deberas tomar distancia y hacer muchas maniobras y esquives. En el 3F hay 3 puertas, tienes que entrar por el medio, pero deberas ir a la puerta derecha y caer, en uno de los 2 pedasos que estan perfectamnete sobre la puerta media, en el 4F pasa los primeros y luego deberas ser muy cuidadoso porque deberas ir el linea recta hacia la izq. y luego bruscamente pegar un bolantazo hacia arriba y luego calcula el freno en los 2 pedasos del centro. Ahora sube, y este es el piso 4F, y solo tienes que entrar caminando a la siguiente puerta para subir al 5F, en este piso, camina y sube al 6F, esta es la terraza, aqui encontraras a un enorme Pokémon verde, pelea y veras que es Rekuu(200)-Lv.70, has todo lo que puedas por cazarlo, si no lo logras asegurate de haber guardado antes de pelearlo, necesitaras muchisimia suerte para cazarle normalmente. Una vez terminado todo lo que tenias que hacer en el Torre puedes usar FLY en el 6F, siendo que es la terraza.

\\\\\\La tactica\\\\\\

-Contra Kyogre, Groudon y Rekkuzu-

Comienza con el pokemon que tiene False Swipe, y bajale la energia a 1 HP (por supuesto con False Swipe), despues saca el pokemon con Sing o Hypnosis y duermelo, tira la Master Ball o todas las Ultra Balls que tengas hasta que lo atrapes.

\\\\\\Latios/Latias\\\\\\

No necesitas ganar el elite 4, necesitaras un Jiiransu(179), que podras conseguir dificilmente en los pastisales acuaticos del camino a Rune City, y tambien necesitaras un Hoeruo(100), que podras casar con una Good Rod un Hoiruko(99) en la Ruta 122, deberas evolucionarlo en nivel 40, para poder tener un Hoeruo(100). Ahora coloca como primero(de batalla) a Jiiransu(179) y a Hoeruo(100), ultimo(abajo) y asegurate de tener la Bicicleta que anda rapido(no la de los saltitos), despues ve a Kinagi Town (El Prueblito de los troncos flotantes), de alli metete a la correntada por abajo, a la izquierda, cuando veas que dice que llegaste a Ruta 143, te trabaras en un banco arenoso, parate al centro de la saliente que apunta hacia el oeste(izq.), como a 3 cuerpos arriba, 5 abajo, encuanto te tires a la amarejada deberas quedar exactamente al centro de un lago profundo, nada por debajo y entra a una cueva, al final de ella, veras que en la roca hay unas marcas extrañas, miralas y veras que es como una cancion de Ocarina, emerge frente a la partitura y apareceras en una cueva, estas en un allasgo cientifico muy importante, y unico, en esta abitacion solo encontraras muchas partituras, las cuales no creo que puedas

entender, al final, la gran partitura parate al frente y utiliza DIG, así se abrirá una puerta que te dejara seguir en esta cueva, en el siguiente cuarto encontraras mas partituras, cuando termines de leerlas, con los 2 pokemons ya mencionados, habra un terremoto, y ahora podras entrar a los Signos con una contraseña!. Sal de la cueva y vuela a Fuen City, y dirijete al Signo del Decierto(1er Signo) ahora estara abierta la puerta, en este Signo veras las partituras nuevamente, parate al centro de las partituras(no del cuarto), has 2 pasos a la derecha, y luego 2 abajo y por ultimo has Strength para abrir la puerta, entra y veras uno de los 3 Legendarios, es Rezurooku(193)-Lv.40, hablale y pelearas con él, casalo, solo existe uno de estos, sal y ahora vuela a Minamo City, para ir hacia la izquierda en donde se encuentra el Signo de la Lluvia(2do Signo), en este Signo parate en el centro de la Sala y usa FLY, así se abrirá la puerta y ahora encontraras a Rezusuchiru(195)-Lv.40, una vez hecho lo que tenias que hacer, vuela a Muro Town (Isla/Pueblo con gym Lucha) y toma el camino a la izquierda por el mar, hasta llegar a una isla con arboles que te deja pasar para el otro lado, pasa y nada hacia arriba, y así encontraras el Signo del Mar(3er Signo), entra, y en este deveras GASTAR PILAS, lee la partitura y sin tocar nada espera 5 minutos, hasta que ocurre un terremoto, así podras entrar y pelear con Rezuaisu(194)-Lv.40.

\\\\La tactica\\\\

-Contra Latios/Latias-

Comienza con el pokemon que tiene Mean Look o Spider Web, luego saca al pokemon que tiene False Swipe, y bajale la energia a 1 HP (por supuesto con False Swipe), despues saca el pokemon con Sing o Hypnosis y duermelo, tira la Master Ball o todas las Ultra Balls que tengas hasta que lo atrapes.

13-E) Torre de batalla
En construccion

13-F) Las tiendas
Aqui les mostrare todos los item que venden en las diferentes tiendas.

Kotoki Town:

ITEM:	PRECIO:
Pokeball	200\$
Potion	300\$
Antidote	100\$
Parlz Heal	200\$
Awaken	250\$

Touka City:

ITEM:	PRECIO:
Pokeball	200\$
Potion	300\$
Antidote	100\$

Parlz Heal 200\$
 Awaken 250\$
 Escape Rope 550\$
 Repel 350\$
 X Speed 350\$
 X Attack 500\$
 X Defend 550\$
 Orange Mail 50\$

Kanazumi City:

ITEM: PRECIO:
 Pokeball 200\$
 Potion 300\$
 Super Potion 700\$
 Antidote 100\$
 Parlz Heal 200\$
 Escape Rope 550\$
 Repel 350\$
 X Speed 350\$
 X Attack 500\$
 X Defend 550\$

Despues pongo mas Tiendas.

13-G) La Base Secreta
 Info gracias a Gensei.

Necesitaras el TM 43 (Secret Power), ahora gracias a esto, puedes abrir cualquiera de los Cuadrados que se encontraban misteriosamente por todos lados y los árboles de gran tamaño, una vez abierto, veras una cueva sin Pokemons salvajes que podras decorar segun los Accesorios que le hayas comprado, solo podras tener 1 Base Secreta, y solo podra usar 16 Accesorios por Base.

 Accesorios:

- * Plantas - En el Negocio de Flores del camino de Touka Forest
- * Mesas y Sillas - Hiwamaki City, en la casa colgante de la punta derecha, abajo.
- * Mantas - Minamo City, en el 5F de centro de compras
- * PokeMuñecos - Minamo City, en el 5F de centro de compras, en el Casino de Kinsetsu City (los 3 starters)
- * PokeMuñecos Gigantes - Regalos
- * Cuadros - Minamo City, en el 5F del centro de compras
- * Almudones - Minamo City, en el 5F del centro de compras

=====
 Nombre Lugar Precio
 =====

Mesas

Madera	Hiwamaki City	3000\$
Pokebola	Hiwamaki City	3000\$
Metalica	Hiwamaki City	6000\$

Ladrillo	Hiwamaki City	6000\$
Plata	Hiwamaki City	6000\$
Bricks	Hiwamaki City	9000\$
Troncos	Hiwamaki City	9000\$
Roca	Hiwamaki City	9000\$

Sillas

Roza	Hiwamaki City	2000\$
Pokebola	Hiwamaki City	2000\$
Naranja	Hiwamaki City	2000\$
Planta	Hiwamaki City	2000\$
Ladrillo	Hiwamaki City	2000\$
Chequered	Hiwamaki City	2000\$
Log	Hiwamaki City	2000\$
Roca	Hiwamaki City	2000\$

Mantas

Pequeña Azul	Minamo City	2000\$
Arrow Mat	Minamo City	2000\$
Spin Mat	Minamo City	2000\$
Azul	Minamo City	4000\$
Amarillo X	Minamo City	4000\$
Naranja	Minamo City	4000\$
X-Mas Tree Mat	Minamo City	4000\$
Roza (MeroMero)	Minamo City	4000\$
Brown Tiles Mat	Minamo City	4000\$
Acorn Pattern Mat	Minamo City	4000\$

Cuadros

Pokebola	Minamo City	1000\$
Cara Kimori's	Minamo City	1000\$
Cara Achamo's	Minamo City	1000\$
Cara Mizugurou's	Minamo City	1000\$
Marril	Minamo City	1000\$
PikaPika (Familia Pika)	Minamo City	1500\$
Habunake	Minamo City	1500\$
Kyamome	Minamo City	1500\$
Jiiransu	Minamo City	1500\$

PokeMuñecos

Pichu	Minamo City	3000\$
Pikachu	Minamo City	3000\$
Marril	Minamo City	3000\$
Jiiglypuff	Minamo City	3000\$
Yomawaru	Minamo City	3000\$
Soonano	Minamo City	3000\$
Yajiron	Minamo City	3000\$
Kakureon	Minamo City	3000\$
Ruriri	Minamo City	3000\$
Eneko	Minamo City	3000\$
Chiiratisu	Minamo City	3000\$
Gokurin	Minamo City	3000\$
Kimori	Kinsetsu City Casino	1000 Monedas=20000\$
Achamo	Kinsetsu City Casino	1000 Monedas=20000\$
Mizugurou	Kinsetsu City Casino	1000 Monedas=20000\$

Almohadones

Cara Pika	Minamo City	2000\$
Burbujas	Minamo City	2000\$
Cara Jiguzaguma	Minamo City	2000\$
Swirl	Minamo City	2000\$
Acorn	Minamo City	2000\$
Pokebola	Minamo City	2000\$
Simbolo Planta	Minamo City	2000\$
Simbolo Fuego	Minamo City	2000\$
Simbolo Agua	Minamo City	2000\$

Plantas

Planta Pequeña	Camino de Touka Forest	3000\$
Planta Grande	Camino de Touka Forest	5000\$

13-H) Caracteristicas

Aqui les explicare para que sirve cada una de las caracteristicas de los pokemon en el juego,

ademas de cuales pokemon poseen esta caracteristica.

Nota: los nombres estan traducidos al español por mi, pero por supuesto, cuando saquen la version en Español (Que por desgracia solo sale en España), los nombres de las caracteristicas

variarian, debido a la traduccion que le de Nintendo de Europa.

Caracteristica: Verdura Fresca

Efecto: Cuando el HP del pokemon esta muy baja (Roja), el poder de los ataques tipo Planta hacen 1.5 mas de daño.

Pokemon que la tienen: Bulbasaur, Ivysaur, Venasaur, Chikorita, Bayleef, Meganium, Achamo, Wakashamo y Bashamo.

Caracteristica: Flamas Furiosas

Efecto: Cuando el HP del pokemon esta muy baja (Roja), el poder de los ataques tipo Fuego hacen 1.5 mas de daño.

Pokemon que la tienen: Charmander, Charmeleon, Charizard, Cyndaquil, Quilava, Typhlosion, Kimori, Jutupol y Jucain.

Caracteristica: Rio Furioso

Efecto: Cuando el HP del pokemon esta muy baja (Roja), el poder de los ataques tipo Agua hacen 1.5 mas de daño.

Pokemon que la tienen: Squirtle, Wartortle, Blastoise, Totodile, Croconaw, Feraligatr, Mizugorou, Numakorou y Raguraji.

Caracteristica: Escapar

Efecto: El pokemon tiene una gran posibilidad de poder escapar de la batalla.

Pokemon que la tienen: Pochiena, Doduo, Dodrio, Ratatta, Raticate, Ponyta, Rapidash, Eevee, Sentret, Furret, Aipom, Dunsparce y Snubbull.

Caracteristica: Amenaza

Efecto: Cuando saques a este pokemon a la batalla, le baja el ataque al pokemon oponente.

Pokemon que la tienen: Guaraina, Amemoosu, Gyarados, Ekans, Arbok, Growlithe, Arcanine, Kuchiito, Boomanda, Tauros, Snubbull, Granbull, Stantler y Hitmontop.

Característica: Flotar

Efecto: Los ataques de tipo Tierra siempre fallan

Pokemon que la tienen: Koffing, Weezing, Chiirin, Latias, Latios, Furaigon

Característica: Atracción Positiva

Efecto: El pokemon es mas fuerte si hay carga positiva (Mainan)

Pokemon que la tiene: Purasoru

Característica: Atracción Negativa

Efecto: El pokemon es mas fuerte si hay carga negativa (Purasoru)

Pokemon que la tiene: Mainan

Característica: No clima

Efecto: Todos los cambios de clima (Rain Dance, Sunny Day, Sandstorm, Hailstorm) desaparecen

Pokemon que la tienen: Rekkuza

Característica: Día Soleado

Efecto: Al salir el pokemon automaticamente utiliza Sunny Day y se mantiene por el resto de la pelea

Pokemon que la tiene: Groundon

Característica: Día Lluvioso

Efecto: Al salir el pokemon automaticamente utiliza Rain Dance y se mantiene por el resto de la pelea

Pokemon que la tiene: Kyogre

13-I) La musica

Aquí pondre una cosilla que me enviaron por mail, el tipo de tema musical que tiene cada ciudad:

* 1.Mishiro Town - (Nuestro pueblo inicial)

Tipo: Calida/Relajada

Clasificacion: 8

Tiempo Aprox.: 53 seg.

* 2.Kotoki Town(1er Pueblito de paso) / Fuen Town(Pueblo con gym Fuego)

Tipo: Nobleza/Clasica

Clasificacion: 9

Tiempo Aprox.: 32 seg.

* 3.Touka City(Ciudad gym Normal)

Tipo: Activa/Clasica

Clasificacion: 8

Tiempo Aprox.: 30 seg.

* 4.Kanazumi City(Ciudad con gym Roca) / Kinsetsu City(Ciudad con gym Electrico)

Tokusane City(Ciudad con gym Psiquico)

Tipo: Tropical/Relajada

Clasificacion: 7

Tiempo Aprox.: 63 seg.

* 5.Muro Town(Isla/Pueblo con gym Lucha)

Tipo: Descubrimiento/Lenta/Clasica

Clasificacion: 9

Tiempo Aprox.: 50 seg.

* 6.Kaina City(Ciudad Museo)

Tipo: Activa/Llamativa(Opening?)

Clasificacion: 9

Tiempo Aprox.: 43 seg.

* 7.Shidake Town(Pueblo de paso/torneo de ataques)

Tipo: Relajada/Clasica(Ending?)

Clasificacion: 9

Tiempo Aprox.: 45 seg.

* 8.Hajitsuge Town(Pueblo del camino nevado)

Tipo: Relajada/Clasica(Mi pobre angelito?)

Clasificacion: 8

Tiempo Aprox.: 54 seg.

* 9.Hiwamaki City(Ciudad Bosque)

Tipo: Activa/Lenta/Clasica

Clasificacion: 7

Tiempo Aprox.: 35 seg.

*10.Minamo City(Ciudad Comercio) / Kinagi Town(Pueblito Flotante)

Tipo: Trapesista

Clasificacion: 8

Tiempo Aprox.: 56 seg.

*11.Rune City(Ciudad Volcan)

Tipo: Detectivesca/Clasica

Clasificacion: 9

Tiempo Aprox.: 49 seg.

*12.Saiyuu City(Camino Elite Four)

Tipo: Victoriosa/Relajada/Clasica

Clasificacion: 9

Tiempo Aprox.: 66 seg.

*13.Secret Island(Isla Secreta/Entrenamiento)

Tipo: Victoriosa/Clasica

Clasificacion: 9

Tiempo Aporx.: 42 seg.

13-H) Los contests:

En construccion

13-J) Los Side-quests:

Los side-quests son busquedas o aventuras que no afectan en absoluto la trama del juego. Gracias a Gensei por la informacion.

El pokemon Danbaru:

Una vez ganado el Elite Four ve a Tokusane City, a la casa en donde vive el viejo sabio(arriba,

a la izquierda) y veras que ya no esta, solo hay una pokebola sobre la mesa, deja libre uno de

los espacios de tus pokemons y podras tomar a este Danbaru (#190).

-----14-Trucos (Gameshark y VBA)-----

Aqui hay algunos VBA cheats, luego pondre unos de Gameshark

VBA Cheats:

El 1er pokemon tiene Hp infinito: (Se vera como si tuviera 0 HP)

02024808 00FF

PP infinito para el 1er pokemon:

02024804 6363

02024806 6363

Subir rapidamente de nivel: (para seguir jugando desactiva el codigo y luego de haber salido

vuelve a activarlo)

0202494c 0063

Dinero infinito:

02025924 423f

02025926 000f

Modificador de Items:

La primera linea de los codigos indican el item y la segunda indica la cantidad:

(63 significa 99, recuerda que estos son numeros hexadecimales)

Item #1:

020259F4 ????

020259F6 0063

Item #2:

020259F8 ????

020259FA 0063

Item #3:

020259FC ????

020259FE 0063

Item #4:

020259A0 ????

020259A2 0063

Bueno, aqui les van todos los que Items Values que Ragnarok me envio:

000 ????????

001 Master Ball

002 Ultra Ball

003 Great Ball

004 Pokeball

005 Safari Ball

006 Net ball

007 Dive Ball

008 Nest ball

009 Repeat Ball

00A Timer Ball

00B Gorgeous Ball

00C Premium Ball

00D Potion

00E Antidote

00F Burn Heal

010 Ice Heal

011 Awaken

012 Paralyz Heal

013 Full Restore

014 Max Potion

015 Hyper Potion

016 Super Potion

017 Full Heal
018 Revive
019 Max Revive
01A Fresh Water
01B Soda pop
01C Lemonade
01D Moo Moo Milk
01E Energy Powder
01F Energy Root
020 Dinner Crumbs
021 Resurrection
022 Ether
023 Max Ether
024 Elixer
025 Max Elixer
026 Giant Cracker
027 Blue Beadol
028 Yellow Beadol
029 Red Beadol
02A Black Beadol
02B White Beadol
02C Berry Juice
02D Sacred Ash
02E Beach Salt
02F Beach Shells
030 Red Fragment
031 Blue Fragment
032 Yellow Fragment
033 Green Fragment
034 ?????????
035 ?????????
036 ?????????
037 ?????????
038 ?????????
039 ?????????
03A ?????????
03B ?????????
03C ?????????
03D ?????????
03E ?????????
03F HP up
040 Protein
041 Iron
042 Carbos
043 Calcium
044 Rare Candy
045 PP Up
046 Kitosan
047 PP Max
048 ?????????
049 Guard Spec.
04A Dire Hit
04B X Attack
04C X Defend
04D X Speed
04E X Accuracy
04F X Special
050 PokeDoll
051 Eneko Tail
052 ?????????

053 Super Repel
054 Max Repel
055 Escape Rope
056 Repel
057 ?????????
059 ?????????
05A ?????????
05B ?????????
05C ?????????
05D Sun Stone
05E Moon Stone
05F Fire Stone
060 Thunder Stone
061 Water Stone
062 Leaf Stone
063 ?????????
064 ?????????
065 ?????????
066 ?????????
067 Tiny Mushroom
068 Big Mushroom
069 ?????????
06A Pearl
06B Big Pearl
06C Star piece
06D Star Dust
06E Nugget
06F Heart Scale
070 ?????????
071 ?????????
072 ?????????
073 ?????????
074 ?????????
075 ?????????
076 ?????????
077 ?????????
078 ?????????
079 Orange Mail
07A Herbal Mail
07B Shiny Mail
07C Mechanical Mail
07D Woody mail
07E Cross Mail
07F Treasure Mail
080 Shadow Mail
081 Tropical Mail
082 Dream Mail
083 Miracle Mail
084 Retro Mail
085 Kurabo Fruit
086 Box Fruit
087 Peachy Fruit
088 Strbry Fruit
089 Nameless Fruit
08A Snflwr Fruit
08B Oran Fruit
08C Kii Fruit
08D Ramu Fruit
08E Obon Fruit
08F Fira Fruit

090 Wi Fruit
091 Mago Fruit
092 Banji Fruit
093 Ia Fruit
094 Zuri Fruit
095 Burii Fruit
096 Nana Fruit
097 Seshina Fruit
098 Pile Fruit
099 Zaroku Fruit
09A Nekobu Fruit
09B Taboru Fruit
09C Rome Fruit
09D Ubu Fruit
09E Matoma Fruit
09F Mokoshi Fruit
0A0 Gosu Fruit
0A1 Rabuta Fruit
0A2 Nomeru Fruit
0A3 Nowaki Fruit
0A4 Shiiya Fruit
0A5 Kaisu Fruit
0A6 Dori Fruit
0A7 Beribu Fruit
0A8 Chiira Fruit
0A9 Ryuga Fruit
0AA Kamura Fruit
0AB Yatabi Fruit
0AC Zua Fruit
0AD Sun Fruit
0AE Star Fruit
0AF Mystery Fruit
0B0 ????????
0B1 ????????
0B2 ????????
0B3 Bright Powder
0B4 White Herb
0B5 Magnificent Trainer
0B6 Exp Share
0B7 Quick Claw
0B8 Tranquil Bell
0B9 Mental Herb
0BA Trouble Headband
0BB King Symbol
0BC Silver Powder
0BD Amulet Coin
0BE Cleanse Tag
0BF Heart Drop
0C0 Deep Sea Fang
0C1 Deep Sea Scale
0C2 Smoke Ball
0C3 Ever Stone
0C4 Focus band
0C5 Happy egg
0C6 Focus Lens
0C7 Metal Coat
0C8 Leftovers
0C9 Dragon Scale
0CA Light ball
0CB Soft Sand

OCC Hard Stone
OCD Miracle Seed
OCE Black Glasses
OCF Black Belt
OD0 Magnet
OD1 Mystic Water
OD2 Sharp Beak
OD3 Poison Barb
OD4 Never Melt Ice
OD5 Spell Tag
OD6 Twisted Spoon
OD7 Charcoal
OD8 Dragon Fang
OD9 Silk Scarf
ODA Upgrade
ODB Shell Bell
ODC Tide Conduct
ODD Easygoing Conduct
ODE Lucky Punch
ODF Metal powder
OE0 Thick Bone
OE1 Long Leek
OE2 ?????????
OE3 ?????????
OE4 ?????????
OE5 ?????????
OE6 ?????????
OE7 ?????????
OE8 ?????????
OE9 ?????????
OEA ?????????
OEB ?????????
OEC ?????????
OED ?????????
OEE ?????????
OEF ?????????
OF0 ?????????
OF1 ?????????
OF2 ?????????
OF3 ?????????
OF4 ?????????
OF5 ?????????
OF6 ?????????
OF7 ?????????
OF8 ?????????
OF9 ?????????
OFA ?????????
OFB ?????????
OFC ?????????
OFD ?????????
OFE Red bandana
OFF Blue Bandana
100 Pink bandana
101 Green Bandana
102 Yellow Bandana
103 Mach Bike
104 Coin Case
105 Itemfinder
106 Old Rod
107 Good Rod

108 Super Rod
109 Boat Ticket
10A Contest Pass
10B ????????
10C Squirtbottle
10D Debon Package
10E Ash Sack
10F Basement key
110 Dart Bike
111 Porok Case
112 Letter to Daigo
113 Infinite Ticket
114 Red Marble
115 Indigo Marble
116 Locator
117 GoGoGoggles
118 meteorite
119 Key to room #1
11A Key to room #2
11B Key to room #4
11C Key to romm #6
11D Storehouse Key
11E Root Fossil
11F Nail Fossil
120 Debon Scope
121 TM 01 (Raging Punch)
122 TM 02 (Dragon Claw)
123 TM 03 (Water Surge)
124 TM 04 (Enlighten)
125 TM 05 (Roar)
126 TM 06 (Toxic)
127 TM 07 (HailStorm)
128 TM 08 (Build up)
129 TM 09 (Seed Machinegun)
12A TM 10 (Hidden Power)
12B TM 11 (Sunny Day)
12C TM 12 (Provocation)
12D TM 13 (Ice Beam)
12E TM 14 (Blizzard)
12F TM 15 (Hyper Beam)
130 TM 16 (Light Screen)
131 TM 17 (Protect)
132 TM 18 (Rain dance)
133 TM 19 (Giga Drain)
134 TM 20 (SafeGuard)
135 TM 21 (Frustration)
136 TM 22 (Solarbeam)
137 TM 23 (Iron Tail)
138 TM 24 (Thunderbolt)
139 TM 25 (Thunder)
13A TM 26 (Earthquake)
13B TM 27 (Return)
13C TM 28 (Dig)
13D TM 29 (Psychic)
13E TM 30 (Shadow Ball)
13F TM 31 (Combo)
140 TM 32 (Double Team)
141 TM 33 (Reflect)
142 TM 34 (Electric Swift)
143 TM 35 (Flamethrower)

144 TM 36 (Sludge Bomb)
145 TM 37 (Sandstorm)
146 TM 38 (Fire Blast)
147 TM 39 (Rock Seal)
148 TM 40 (Beak Slash)
149 TM 41 (Anti-Repeat)
14A TM 42 (BitterSweet)
14B TM 43 (Secret Power)
14C TM 44 (Rest)
14D TM 45 (Attract)
14E TM 46 (Thief)
14F TM 47 (Steel Wing)
150 TM 48 (Skill Swap)
151 TM 49 (Intercept)
152 TM 50 (Overheat)
153 HM 01 (Cut)
154 HM 02 (Fly)
155 HM 03 (Surf)
156 HM 04 (Strength)
157 HM 05 (Flash)
158 HM 06 (Rock Smash)
159 HM 07 (Waterfall)
15A HM 08 (Dive)

Modificador de pokebola:

1er modificador de pokebola:

02025A94 ????
02025A96 0063

2do Modificador de pokebola:

02025A98 ????
02025A9A 0063

3er Modificador de pokebola:

02025A9C ????
02025A9E 0063

0001 = Master Ball!!

1era linea (Poke balls) 02025a96 0063
2da linea (Great balls) 02025a9a 0063
3ra linea (Ultra balls) 02025aa2 0063
4ta linea (Master balls) 02025aa6 0063

Un codigo que te hace moverte mas rapido.

0202e5b8 00??

02=En la bicicleta rapida!

03=Caminas tan rapido como la bicicleta!

04=La bicicleta que te permite hacer caballitos! (para hacer los caballitos de presionado B y luego cuando hagas el caballito emiepa a andar)

Modifica tu apariencia:

02024c0c 00??

00=Entrenador chico
01=Entrenadora chica
02=Entrenador chico en bicicleta
03=Entrenadora chica en bicicleta
06=Entrenador chico sentado
07=Entrenadora chica sentada
08=Entrenador chico montado en algo
09=Entrenadora chica montado en algo
0c=Entrenador chico con la caña de pescar
0d=Entrenadora chica con la caña de pescar
0e=Entrenador chico sosteniendo algo
0f=Entrenadora chica sosteniendo algo
17=Señorita
19=Niña pequeña
1F=Un hombre grande y amarillo
25=Chico con cabello negro
26=Niña muy pequeña
2c=Algun tipo de monstruosidad!
30=Pokemon gigantes! (diferentes animaciones muestran diferentes pokemon!)
34=Niño con un salvavidas
3c=pokemon pequeños! (diferentes animaciones muestran diferentes pokemon!)
41=???
44=Señorita con dos colas en el cabello
45=Científico
4c=Kaiorga!
50=chico con camisa rosa y azul.
51=Chico con un extraño peinado
5A=niño gordo
5B=señorita con cabello largo.
5c=Hombre calvo
61=parece una chica del Team aqua pero creo que es del Team Rocket!
64=chico con cabello púrpura

Códigos para subir las stats al máximo:

999 first stat Ataque- 030042EA:03E7
999 second Defensa- 0201806C:03E7
999 third Ataque Especial- 02018070:03E7
999 fourth Ataque Especial- 02018072:03E7
999 fifth Velocidad- 0201806E:03E7

Modificador del cuarto:

Nota: cuando entres o salgas de algún lugar irás al lugar del código, si no lo desactivas siempre irás al lugar del código.

02025498 ????

Modificador de posición cuando entres a un cuarto:

02025494 00?? - Horizontal
02025496 00?? - Vertical

aquí hay algunos ejemplos:

laboratorio Prof. Odamaki:

02025494 0006
02025496 000A
02025498 0401

Primer pokecenter del juego:

02025494 0007
02025496 0005

02025498 0202

El 1er Gym (donde no te dejan pelear):

02025494 0004

02025496 006f

02025498 0108

PP infinito para el 2do pokemon [En una batalla de 2vs2]

020248b4 6363

020248b6 6363

Hp infinito [En una batalla de 2vs2]

020248b8 0063

Camina a travez de las paredes:

0202003C 000A

No hay peleas con pokemon salvajes:

02026816 00c8

Para cambiar el # de ID

02024C0E xxxx

Para Cambiar el Tiempo Jugado

Hora 02024C12 xxxx

Minuto 02024C14 xx

Para Cambiar el Reloj

Hora 03004A5C xx

Minuto 03004A5E xx

-----15-Conclusion y agradecimientos-----

Bueno eso es todo por ahora, si tienen informacion que falta o me quieren ayudar para hacer este un mejor FAQ solo mandenme un e-mail y los pondre en el Faq como personas que me ayudaron sin importar que tan grande o pequeña sea su ayuda, y tambien si consiguen un error en la guia mandenme un e-mail con la correccion y donde estaba el error para poderlo arreglar.

Gracias a los colaboradores:

- Juan Osvaldo Farana por haberme dicho que los poroks y berries se podian sembrar.
- Ougon Sayajin por darme la localizacion de un Item y un viejo que te vende un huevo, esto sera agregado en la proxima version. (Y tambien por decirme que la broma de la medalla electrica era muy mala)
- Miguel Toro por ayudarme en el walkthrough de la guia.
- Ragnarok25 por mandarme unos trucos de VBA y: mucha info del pokedex e info de las características.
- Macromac por mandarme un monton de info del pokedex, el equipo del team magma en el museo, por haberme dicho donde conseguir un tm 09 y por haber probado todos los trucos del VBA y que si funcionan.
- Facundo Barrera por la correccion de como se veia el HM 04 en batalla.

- GenSei una info que me pondre despues en la parte de los legendarios (si, tiene que ver con los legendarios)

Gracias a:

-Nintendo

-Creatures

-Gamefreak

-Todos los que han leido la guia y me han dado buenos comentarios sobre ella.

-el creador de los pokemon (Satoshi "algo", no me acuerdo el apellido)

-a CjayC por haber creado Gamefaqs

-a The Pokemasters (www.pokemasters.net) por ayudarme con los nombres de los nuevos pokemon,

ya que me estaban volviendo loco!

-mi familia y amigos.

(c) Copyright RubyandSaphire 2002/2003

Pokemon es un copyright perteneciente a Nintendo/Gamefreaks 1995-2002.

Gameshark es un copyright perteneciente a Interact.

VisualBoy Advance es un copyright perteneciente Forgotten (no, no se me olvido, asi se llama)

This document is copyright Rubyandsaphire and hosted by VGM with permission.