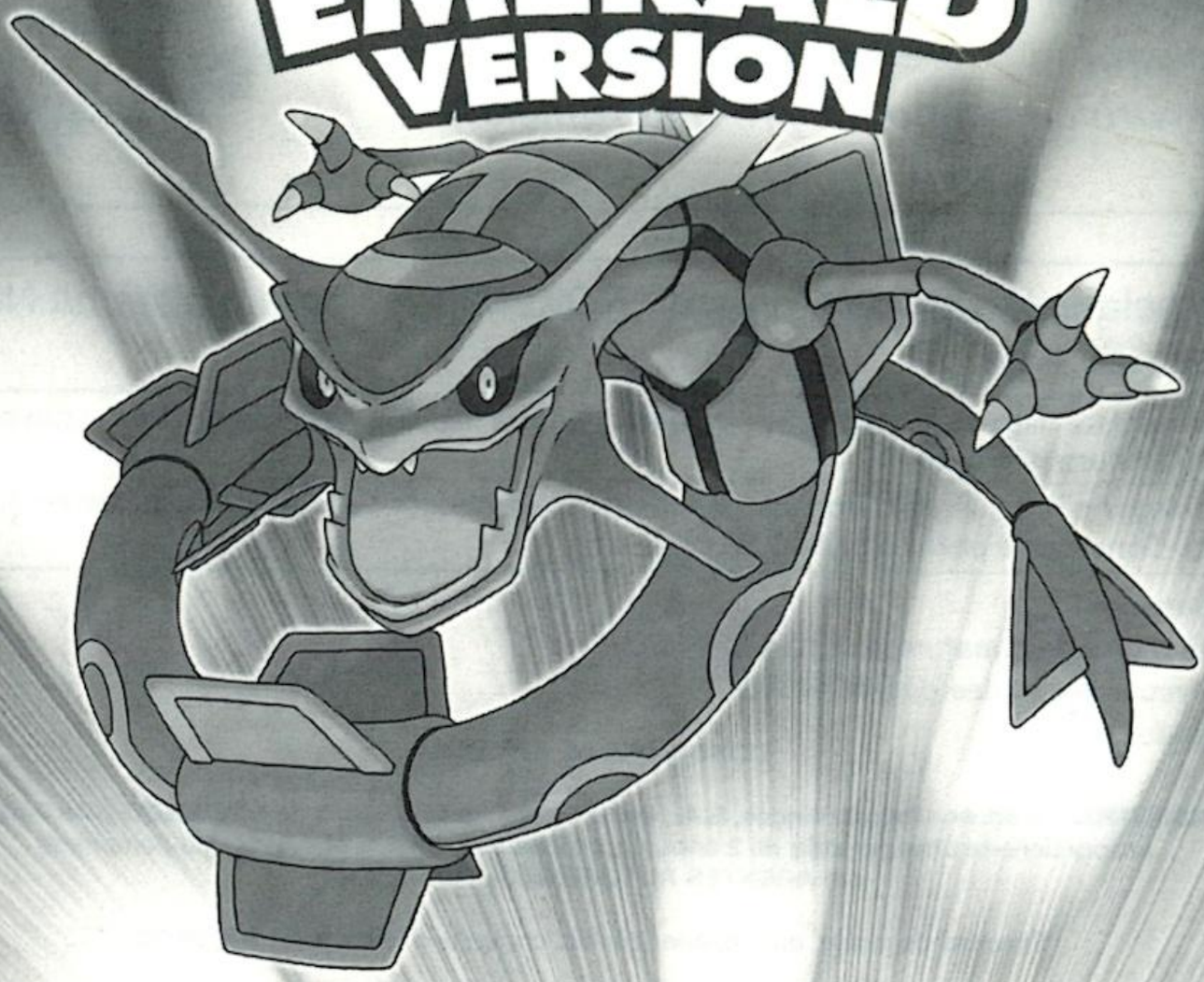
AGB-P-BPEP-NHAU

Pokémon Emerald Version™



Nintendo®

The Pokémon Company

Trainer's Guide

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.



Obrigado pela selecção da Cartucho POKéMON™ para o sistema Nintendo Game Boy Advance™.

Lê atentamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda-o para futura referência.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

© 2005 Pokémon.
© 1995 – 2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM e ® são marcas registadas da NINTENDO.
© 2005 Nintendo.

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA – Produtos Para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 2 anos** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 58 00.**

Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CONCENTRA – Produtos Para Crianças, S.A.**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca. O Consumidor, durante o período de garantia de 2 anos estipulado por lei, deverá denunciar qualquer defeito no prazo de 2 meses a contar da data em que tenha detectado tal conformidade, de modo a que se possa proceder à reparação ou troca do produto em questão, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA. Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste o produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

Conteúdo

A tua Aventura Começa 4

Objectivos do Jogo 5

Controlos Básicos 6

Começar o Jogo 7

Ecrã de Menu 10

Sobre os Combates 16

Apanhar e Criar Pokémon 22

Edifícios nas Cidades 25

Vários Itens 29

Líderes dos Ginásios e Crachás 35

Ligações 37

Dicas para Desfrutar na Totalidade o Pokémon Emerald 60

Esta é a versão Pokémon Emerald. Existem algumas diferenças para com o Pokémon FireRed e LeafGreen, como a frequência com que os Pokémon aparecem e quais os tipos deles que aparecem. Algumas histórias foram alteradas assim como foram acrescentadas novas histórias.

Este jogo pode comunicar com a versão Pokémon FireRed, Pokémon LeafGreen e Pokémon Emerald depois de progredires no jogo, usando o Adaptador Wireless Game Boy Advance ou com o Cabo Game Link™ Game Boy Advance (vendidos em separado).

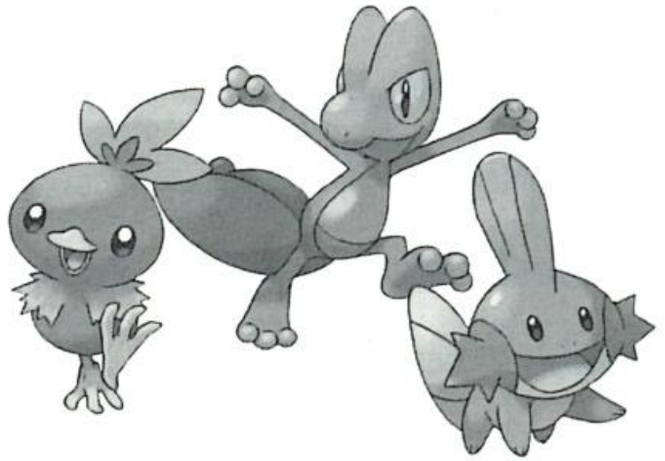
Este produto também é compatível com o Pokémon Colosseum™ e Pokémon Box™ Ruby&Sapphire (excluindo o **Modo Go to Adventure**) para a NINTENDO GAMECUBE.

Este jogo NÃO é compatível com as versões **Pokémon Vermelho, Azul, Amarelo, Gold, Silver** ou **Crystal.** Também NÃO é compatível com a série Pokémon Stadium™ para a Nintendo" 64.

A Tua Aventura Começa

Neste mundo vivem criaturas que se chamam Pokémon. Humanos e Pokémon vivem, trabalham e brincam juntos e em harmonia há décadas. No entanto continuam a existir inúmeros mistérios que os rodeiam. Para descobrir mais sobre estas criaturas, muitos cientistas – como o Professor Oak – dedicam as suas vidas à pesquisa de Pokémon.

Recentemente foste para Littleroot Town onde o Professor Birch se dedica à pesquisa no seu laboratório. Imediatamente vais visita-lo mas percebes que ele não se encontra no seu laboratório. Depressa acabas por o encontrar a ser atacado por Pokémon Selvagens num estrada fora da cidade.





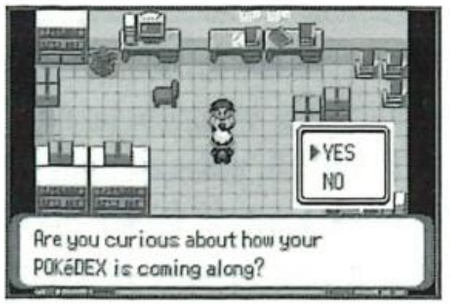
Apesar de nunca teres tido um Pokémon, pedes um emprestado ao Professor e derrotas os Pokémon Selvagens com facilidade. O Professor Birch agradece e dá-te o Pokémon que te havia emprestado. Encantado com o teu primeiro Pokémon, partes para a aventura.

No Pokémon Esmeralda podes escolher entre ser um rapaz ou uma rapariga. Independentemente do que escolheres, não existe diferenças na história.

Objectivo do Jogo

Apanha muitos Pokémon diferentes!

O teu objectivo é completar o teu POKéDEX coleccionando muitos tipos diferentes de Pokémon. Quando apanhas um Pokémon, os seus dados são automaticamente gravados no teu POKéDEX. Visita o Professor Oak de vez em quando para ele classificar o teu POKéDEX.



Para conseguires apanhar todos os Pokémon, completando assim o POKéDEX, tens que trocar com as **versões LeafGreen** ou **FireRed** usando o Cabo Game Link™ do Game Boy Advance ou o Adaptador Wireless Game Boy (vendidos em separado). Joga com os teus amigos para completar o teu POKéDEX o mais possível!



Tenta Tornar-te no Melhor Treinador de Sempre!

Outro objectivo é improvisar as tuas habilidades como Treinador de Pokémon. Durante as tuas aventuras, vais combater com Pokémon Selvagens, assim como com outros treinadores. Ambos os combates vão ajudar a ti e aos teus Pokémon a ficarem mais fortes. Também existem GINÁSIOS POKéMON neste mundo, tendo cada um, um Treinador muito talentoso conhecido como o Líder do Ginásio. Só aqueles que conseguirem derrotar os Líderes dos Ginásios é que são reconhecidos como verdadeiros Treinadores. No entanto, os Líderes dos Ginásios têm Pokémon muito poderosos e que serão difíceis de derrotar. Pode ser um combate complicado mas tens que ser forte e corajoso para os enfrentar!

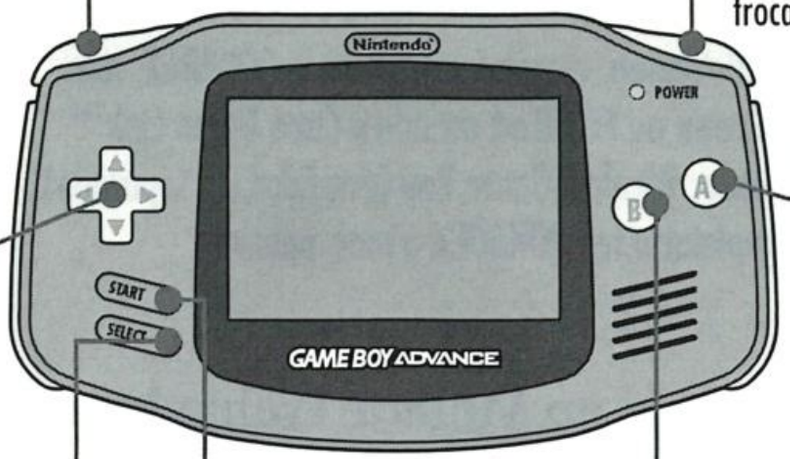
Controlos Básicos

Botão L

Basicamente não é usado. No entanto se alterares as configurações no BUTTON MODE, podes usar este botão em vez da esquerda do ✚Controlo para trocar os Ecrãs de Menu ou seleccionar um comando.

Botão R

Muda os caracteres do texto durante uma conversa (consulta a página 41).
Se alterares as configurações no BUTTON MODE, podes usar este botão em vez da direita do ✚Controlo para trocar os Ecrãs de Menu.



✚Controlo

Move o jogador no cenário ou move o cursor nos Ecrã de Menu.

Botão A

Selecciona um comando, fala com uma pessoa à tua frente, verifica um item à tua frente, ou visualiza o texto (quando ▼ aparece).

SELECT

Com um item registado, pressiona SELECT para usar esse item no momento (consulta "Usa a função SELECT" na página 36).
Também podes usar este botão para alterar a ordem dos itens ou para alterar a ordem dos Movimentos dos Pokémon durante uma Batalha.

START

Acede ao Ecrã de Menu.

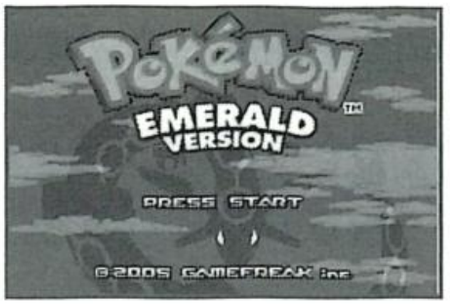
Botão B

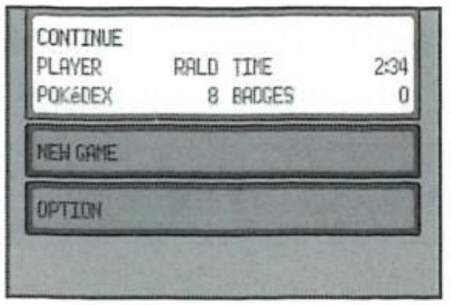
Cancela um comando que tenhas seleccionado com o Botão A. Se tiveres os Running Shoes, podes correr mantendo pressionado o Botão B no exterior.

A configuração dos botões pode ser alterada (consulta "Button Mode" na página 17).

Começar o Jogo

No **Ecrã de Título**, pressiona o Botão A ou START para passares ao **Ecrã de Menu**. Usa o ✚Controlo para seleccionar a opção que queres, e pressiona o Botão A.





- A opção CONTINUE só aparece depois de gravar um jogo.
- Se quiseres eliminar os dados gravados, vai ao **Ecrã de Título**, e simultaneamente pressiona Cima no ✚Controlo, SELECT e o Botão B. Com os dados eliminados não os podes recuperar mais. Tem cuidado quando eliminares os dados.

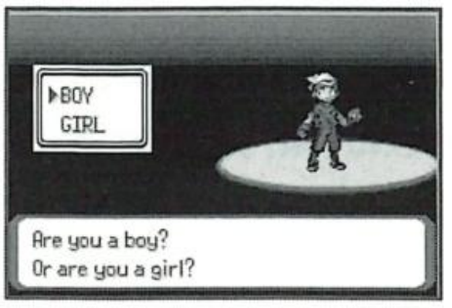
COMEÇAR UM JOGO NOVO

Começar um jogo do inicio.

Quando começas o jogo pela primeira vez (se não tiveres dados gravados), pressiona o Botão A ou START no **Ecrã de Título** para começar o jogo.

Escolhe o Sexo

Selecciona o teu sexo. Usa o ✚Controlo para seleccionar um, e pressiona o Botão A para decidir.



Escolhe o Teu Nome



Introduz um nome para a tua personagem. Para introduzir o teu nome usa o ✚Controlo para seleccionar uma letra e pressiona o Botão A para confirmar. Se te enganares, pressiona o Botão B para apagar uma letra. Ao pressionar SELECT, podes trocar entre letras maiúsculas, minúsculas e outras. Quando terminares selecciona OK para iniciar a tua aventura!

O sexo e o nome não podem ser alterados durante o jogo.

CONTINUA O JOGO

Continua a jogar do último local que gravaste (consulta a página 15).

OPTION

Altera algumas opções de jogo, como a velocidade do texto e o estilo de batalha. Pressiona Cima e Baixo no ✚Controlo para seleccionar uma opção, e depois pressiona Esquerda ou Direita no ✚Controlo para alterar a opção. Depois das alterações selecciona CANCEL no fundo do ecrã com o Botão A.

TEXT SPEED (Velocidade do Texto)

Define a velocidade a que o texto aparece para SLOW (Lento), MID (Médio) ou FAST (Rápido).

BATTLE SCENE (Cenário de Batalha)

Activa (ON) ou desactiva (OFF) as Animações das Batalhas.
Quando está desactivado (OFF) as acções dos Pokémon nas batalhas são exibidas apenas por texto.

BATTLE STYLE (Estilo da Batalha)

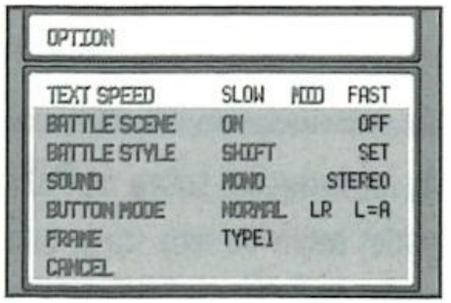
Escolhe um destes Estilos da Batalha para usar quando combates contra Treinadores de Pokémon.

SHIFT Podes trocar Pokémon quando o Pokémon do teu adversário for derrotado.

SET Quando o Pokémon do teu oponente for derrotado, continuas a combater com o Pokémon que tens actualmente seleccionado.

SOUND

Escolhe som MONO ou STEREO.



BUTTON MODE (*Modo dos Botões*)

Podes escolher um tipo de controlo dos seguintes três tipos.

NORMAL Tipo de Controlo Básico. (Página 6)

LR Podes Usar o Botão L ou R para passar ao **Ecrã de Menu** etc. em vez de usar esquerda e direita no ✚Controlo.

L=A Podes usar o Botão L em vez do Botão A.

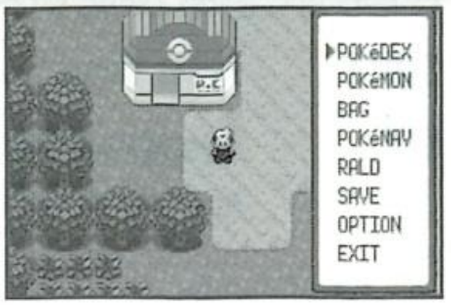
FRAME

Selecciona uma moldura para aparecer à volta de alguns ecrãs.



Ecrã de Menu

Quando estás no exterior, pressiona START para ir ao **Ecrã de Menu**. Usa o ✚Controlo para escolher, depois pressiona o Botão A.

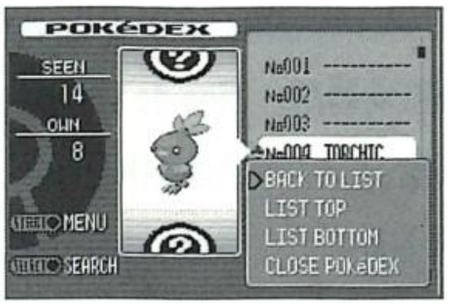


POKéDEX

As informações sobre os Pokémon que vês ou apanhas são gravadas aqui. Para além de poderes rever os seus dados, podes ouvir os seus sons, onde vivem ou ver o seu tamanho comparado com o teu. Os últimos Pokémon que vires antes de fechar o POKéDEX são os primeiros a aparecer quando voltares a abrir.

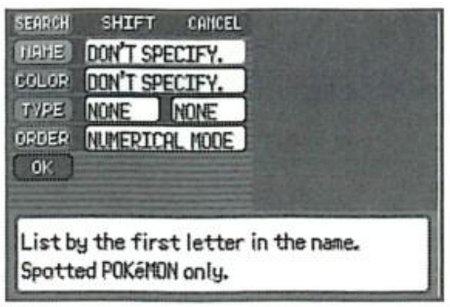
MENU

Pressiona START para entrar no **Modo Menu**. Podes saltar para o topo ou final da lista POKéDEX.



SEARCH

Pressiona SELECT para entrar no **Modo Search (procura)**. Podes depois procurar pelo Nome (NAME), Cor (COLOR), Tipo (TYPE), etc.



Podes verificar o status da tua equipa Pokémon e também podes alterar a ordem.

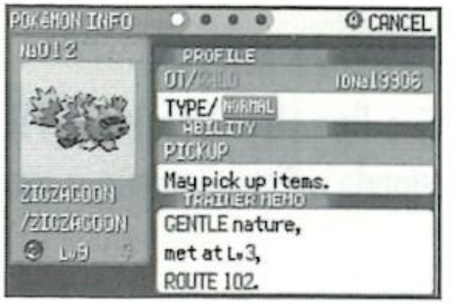


SUMMARY

As informações de cada Pokémon são exibidas em detalhe – nível actual, Pontos de Experiência, etc. – em quatro páginas. Pressiona esquerda ou direita no ✚Controlo para passar as páginas e pressiona cima ou baixo no ✚Controlo para trocar de Pokémon.

POKéMON INFO

PROFILE	Exibe o nome do Treinador que apanhou o Pokémon (azul para um rapaz e vermelho para uma rapariga), o número de ID e o Tipo de Pokémon.
ABILITY	Exibe a habilidade especial do Pokémon.
TRAINER MEMO	Exibe a Natureza do Pokémon assim como o nível e local onde o Pokémon foi encontrado pela primeira vez.



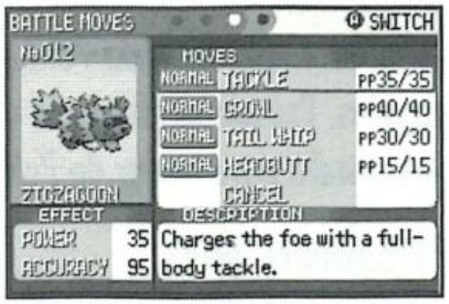
POKéMON SKILLS

ITEM	Exibe o item que o Pokémon tem.
RIBBON	Exibe o número de Ribbons que o Pokémon tem.
STATS	Exibe as estatísticas do Pokémon.
EXP. POINTS	Exibe os Pontos de Experiência actuais do Pokémon. Conforme forem aumentando o nível do Pokémon também sobe.



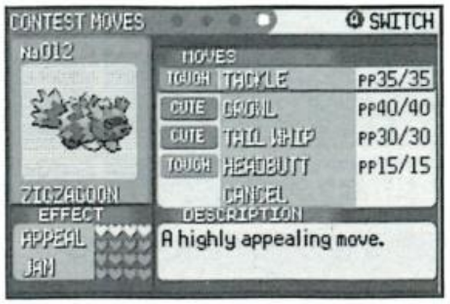
BATTLE MOVES

Aqui podes ver o Movimentos (MOVES), Efeitos (EFFECT), Poder (POWER) e (ACCURACY) pressionando o Botão A. Pressionando de novo podes alterar a ordem dos movimentos.



CONTEST MOVES

Vê o Tipo (Type), Efeito (EFFECT) e descrição (DESCRIPTION) do movimento quando o Pokémon usa-o numa competição (página 27).

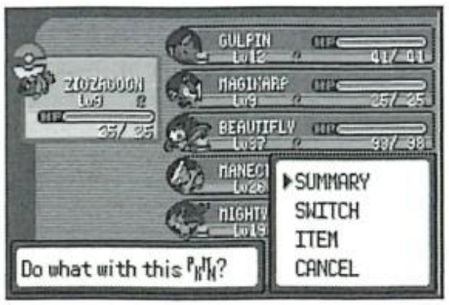


SWITCH

Aqui podes alterar a ordem dos teus Pokémon.

ITEM

Dá ou recupera um item ou um email do teu Pokémon.



BAG

Aqui podes guardar os teus itens. Dependendo do item, ele é guardado automaticamente numa das cinco bolsas como a dos ITEMS (itens), POKé BALLS (Bolas Pokémon), TMs & HMs, BERRIES e KEY ITENS (Itens Chave). Alguns itens também podem ser guardados nos Pokémon.

ITEMS

Esta bolsa guarda itens gerais, tais como POTIONS, ANTIDOTES e REPELS.

POKé BALLS

Diferentes tipos de POKé BOLAS, que são usadas para apanhar Pokémon, são guardadas aqui.

TMs & HMs

Esta bolsa é para guardar as Máquinas Técnicas (TM) e as Máquinas Escondidas (HM).

BERRIES

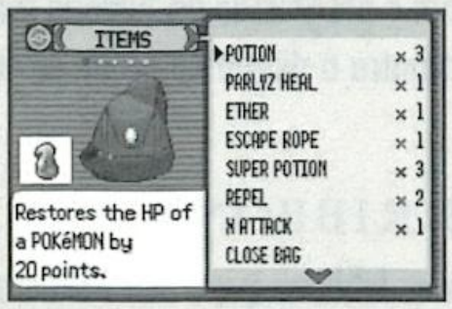
Esta bolsa guarda as berries.

KEY ITEMS

Outros itens valiosos que não queres perder ficam nesta bolsa.

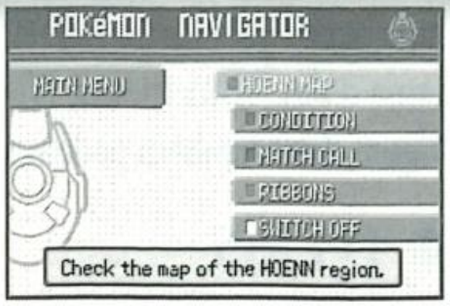
Como organizar os itens na tua mala?

Escolhe BAG no **Ecrã de Menu**. Move o cursor para o item que queres mover, e depois pressiona SELECT. De seguida, move o cursor para o local para onde queres mover o item, e pressiona SELECT ou o Botão A. Não podes mover um item para uma bolsa diferente.



POKéMON NAVIGATOR (POKéNAV)

Tem várias funções como por exemplo a de permitir consultar o Mapa ou as condições dos Pokémon. Também podes chamar outros treinadores e ver as suas chamadas usando a opção MATCH CALL. Vais ter acesso a isto durante a tua aventura.



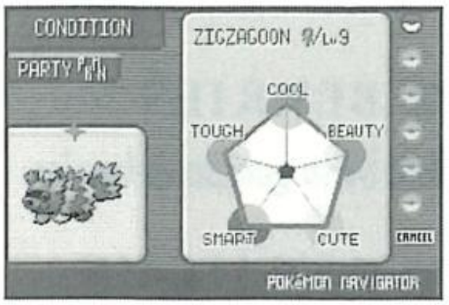
HOENN MAP

Exibe o mapa por completo da região de HOENN. Podes aproximar algumas zonas pressionando o Botão A.



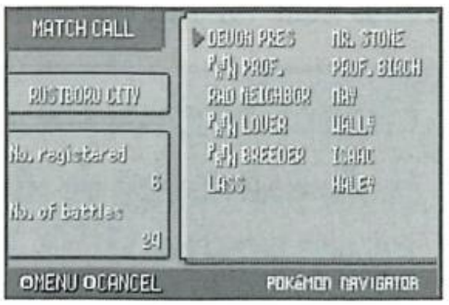
CONDITION

Vê as condições dos Pokémon da tua equipa, assim como dos que estiverem nos PC's de Alguém (SOMEONE'S PC).



MATCH CALL

Exibe alguns dos Treinadores que já tenhas enfrentado e as suas informações. Com a progressão da história também os podes chamar. Uma marca que se encontra à direita do nome do Treinador significa que ele quer lutar contigo.



RIBBONS

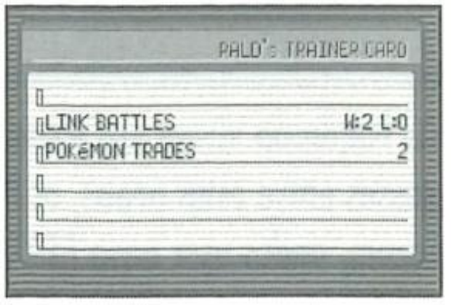
Vê os Ribbons que o teu Pokémon ganhou. Os Pokémon ganham Ribbons quando ficam em primeiro lugar na classificação das Competições (Contest). Não podes ver os Ribbons até teres ganho pelo menos uma competição.



O Teu Nome

Vê a tua própria Carta de Treinador (TRAINER CARD). À frente exibe informações como o teu número ID (ID Number), o dinheiro (Money) que tens, o número de Pokémon que já apanhaste, o tempo de jogo, e os Crachás (Badges) que.
Ao pressionar o Botão A também podes ver a parte de trás. Depois de trocar Pokémon ou entrar em combates através do Cabo Game Link ou do Adaptador Wireless, podes ver quantas vezes já trocaste Pokémon e os recordes dos combates com os amigos.

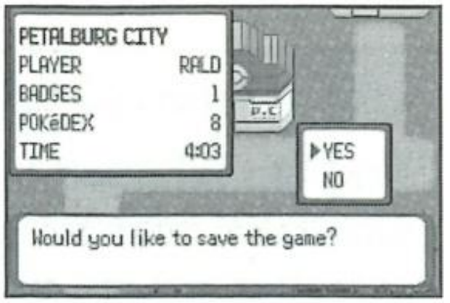




SAVE

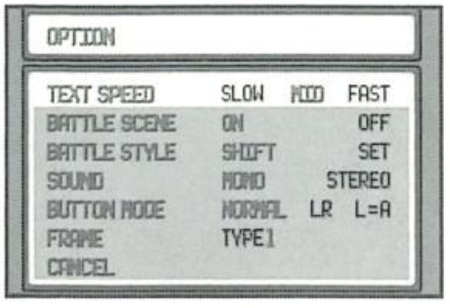
Podes gravar o teu jogo a qualquer altura, excepto durante uma batalha.
Ao escolher CONTINUE no **Ecrã de Menu**, podes continuar a jogar a partir do último local onde gravaste.

Não desligues (OFF) o teu sistema Game Boy Advance até ao final da gravação.



OPTION

Altera algumas definições do jogo (estas informações são as mesmas das Opções da página 8).

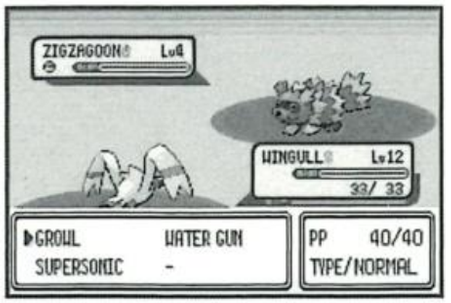


Sobre as Batalhas

Existem dois tipos de batalhas. Um é para lutar contra Pokémon Selvagens, e o outro é para lutar contra outros Treinadores de Pokémon. Quando começa uma Batalha, o Pokémon do lado esquerdo da tua equipa aparece primeiro. Se venceres a batalha, cada Pokémon que participou na batalha recebe uma parte dos Pontos de Experiência. No entanto, se todos os teus Pokémon forem derrotados, regressas ao último Centro Pokémon que usaste, e perdes algum do teu dinheiro.

Lutar Contra os Pokémon Selvagens

Os Pokémon vivem em locais como cavernas e áreas de relva, por isso quando passas entre estas áreas, os Pokémon Selvagens podem atacar. Quando eles o fazem, podes usar uma POKéBALL (ou outro tipo de bola) para os apanhar.

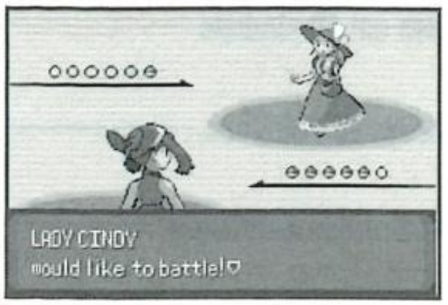


Usa o Tipo do Pokémon para tua vantagem

Vários tipos de Pokémon (como os Eléctricos (electric), de Relva (grass), etc.) têm diferentes vantagens e desvantagens contra outros tipos. Por exemplo, movimentos do tipo água têm grande efeito nos Pokémon do tipo fogo, enquanto os do tipo terra não têm efeito nos do tipo ar. Usa estas qualidades para tua vantagem para conseguires usar uma estratégia bem forte nos combates.

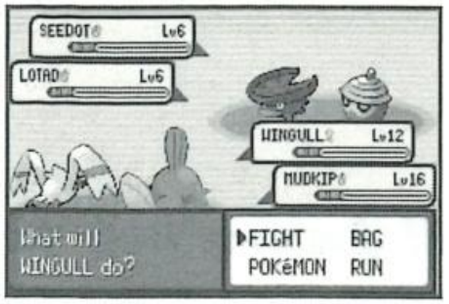
Se fizeres um contacto com os olhos com outro treinador, ou caminhares na frente de um, eles desafiam-te para uma batalha. Não podes fugir das batalhas com os Treinadores Pokémon. A batalha continua até se encontrar um vencedor. Se venceres, és recompensado com um prémio em dinheiro.

Não podes capturar os Pokémon dos teus adversários.



Durante uma batalha contra um Treinador, o número de Pokémon que cada um tem é indicado por um ◓ símbolo.

Batalha a Dois

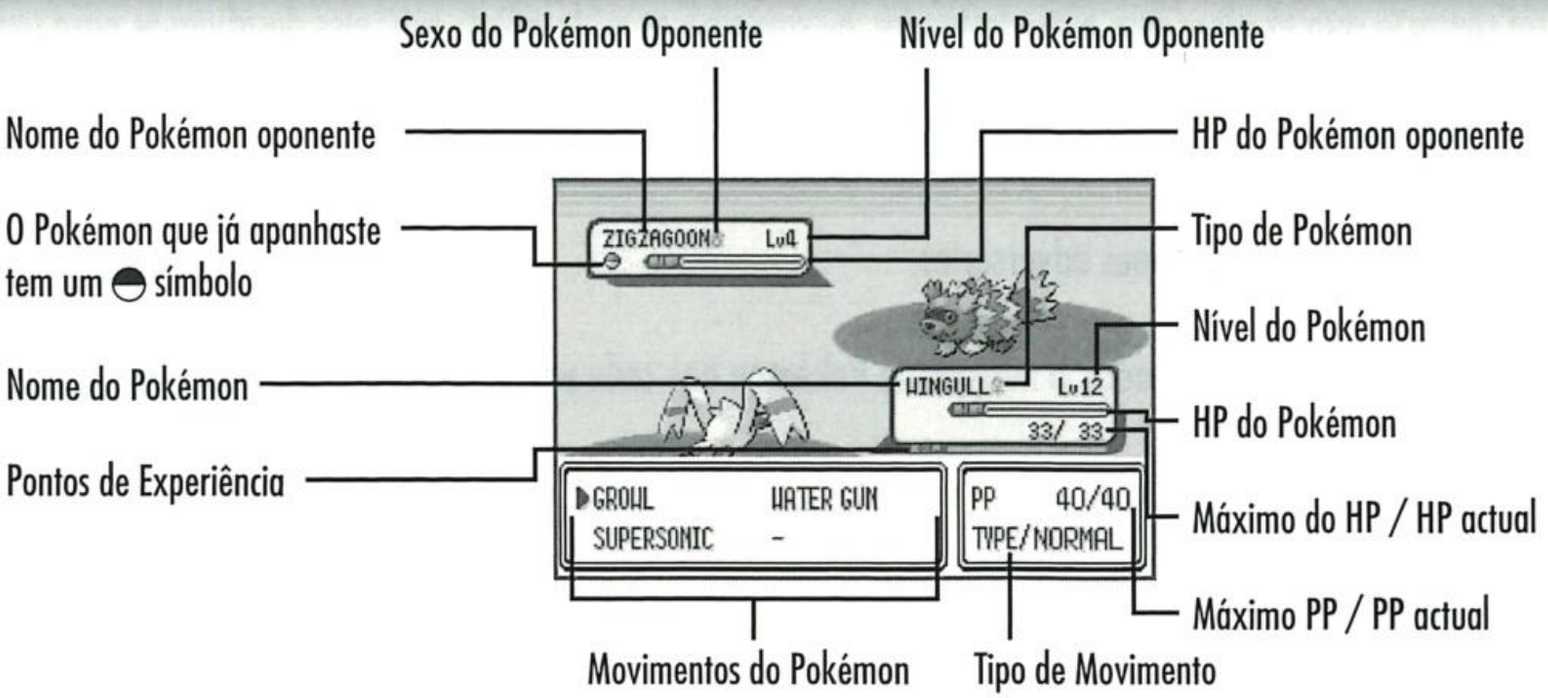


Alguns treinadores atacam em pares e desafiam-te para uma Batalha a Dois (2-ON-2 BATTLE). Quando começa, o Pokémon da esquerda e de cima na equipa aparecem.

Usa as Habilidades do teu Pokémon!

A habilidade que o teu Pokémon tem afecta tanto em combates como no cenário. Existem várias habilidades e efeitos. Quando o status do teu Pokémon é anormal, o seu Ataque (ATTACK) aumenta, ou a probabilidade de encontrar Pokémon Selvagens aumenta, etc. Usa a habilidade do teu Pokémon de forma inteligente para au mentar as capacidades e assim lutar contra os teus adversários.

ECRÃ DE BATALHA



HP (Pontos de Vida) Vitalidade do Pokémon. Quando o HP atinge 0, o Pokémon é derrotado e não pode lutar mais.

PP (Pontos de Força) Número de vezes que um movimento em particular pode ser usado. Quando o PP atinge 0, o Pokémon não pode usar mais esse movimento.

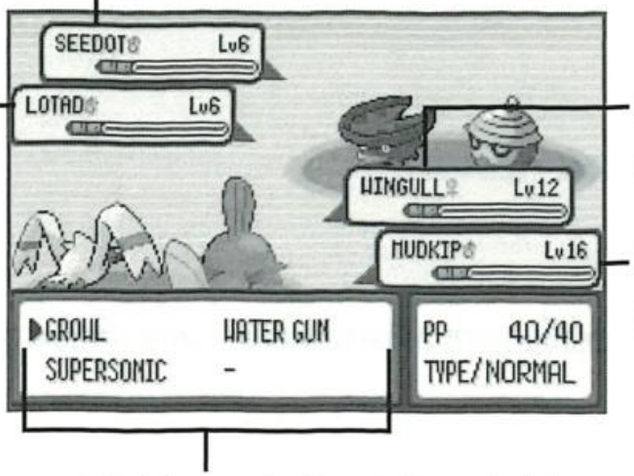
Pontos de Experiência Exibe os Pontos de Experiência no nível actual. Quando a barra é preenchida, o nível do Pokémon sobe.

Sexo do Pokémon ♂ é macho e ♀ é fêmea. (Alguns Pokémon não são identificados.)

Ecrã de Batalha / Batalha a Dois

Detalhes do Pokémon oponente que se encontra à direita

Detalhes do Pokémon oponente que se encontra à esquerda



Detalhes do teu Pokémon que se encontra à esquerda

Detalhes do teu Pokémon que se encontra à direita

Movimentos do Pokémon seleccionado (o teu Pokémon colocado à esquerda selecciona primeiro os movimentos).

Sobre as Batalhas Duplas

Quando uma Batalha Dupla começa o Pokémon da esquerda e o Pokémon do Topo da direita da tua equipa aparece. Para além dos movimentos que atacam um Pokémon, também existem movimentos que atacam dois Pokémon ao mesmo tempo! É melhor lutar com várias estratégias. Tenta algumas coisas como lançar dois Pokémon de tipos diferentes para uma batalha, para que não sejam atingidos nos pontos fracos. E derrota um Pokémon da cada vez com ataques convergidos!

Menu de Batalha

FIGHT

Exibe os movimentos do Pokémon seleccionado. Selecciona um ataque.



POKéMON

Troca de Pokémon ou vê o estado de um Pokémon.

BAG

Podes usar itens guardados na tua mochila para muitas coisas, como recuperar a vida do teu Pokémon e apanhar Pokémon Selvagens.

RUN

Foge de uma batalha, mas nem sempre funciona. Não podes fugir de uma batalha contra um Treinador.



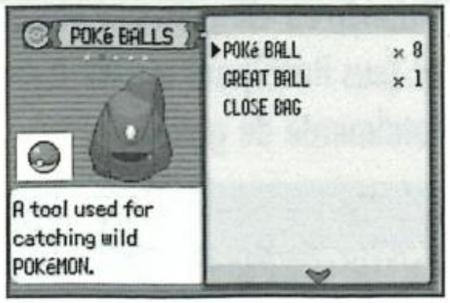
Quando o Status Está Afectado

Quando és atingido por um ataque do oponente, o status do teu Pokémon pode ser afectado. No entanto, podes usar os teus itens para ajudar a recuperar o Pokémon. Ou, podes leva-lo a um Centro de Pokémon onde o podes recuperar totalmente de graça.

POISON (veneno)	Decresce gradualmente o HP durante a batalha. Se o veneno não for curado, o HP irá continuar a diminuir mesmo depois do final da batalha.
PARALYZE (paralisia)	Adormece o corpo do Pokémon e faz com que o uso dos Movimentos seja dificultado. A velocidade (speed) também desce.
SLEEP (dormir)	Adormece o Pokémon e este não consegue lutar. O Pokémon acorda depois de algum tempo.
ICE (congelado)	Congela o Pokémon e este não consegue lutar. Um Pokémon congelado pode descongelar-se.
BURN (queimado)	Decresce gradualmente o HP durante um combate. O ataque também desce.
CONFUSE (confuso)	Se o Pokémon usar um Movimento durante uma batalha, pode acontecer que ele se ataque a si mesmo. (Ele recupera quando regressa à PokéBola.)
FAINT (fraco)	Quando o HP atinge o 0, o Pokémon já não pode lutar mais.

Apanhar e Criar Pokémon

Podes apanhar Pokémon Selvagens com as POKéBALLS. Depois de entrar numa batalha, selecciona BAG. Depois, escolhe uma POKéBALL para lançar ao Pokémon e tentar apanhá-lo. Depois de apanhar o Pokémon, ele é adicionado à tua equipa. Se já tiveres seis Pokémon na tua equipa, ele é automaticamente transferido para outro PC (SOMEONE'S PC). Depois de apanhares um Pokémon, podes-lhe dar uma alcunha.



Dicas para Apanhar os Pokémon

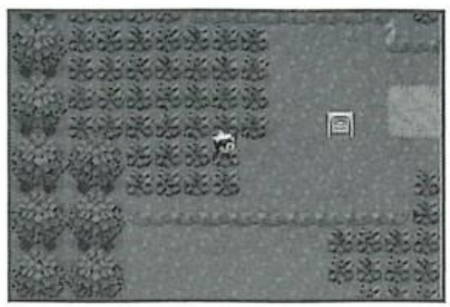
Se usares uma POKéBALL num Pokémon que ainda tenha sofrido poucos danos, ele consegue libertar-se da bola. Primeiro tens que o enfraquecer atacando-o até que o HP fique baixo. É também mais fácil apanhar Pokémon se os deixares a dormir ou os envenenares.



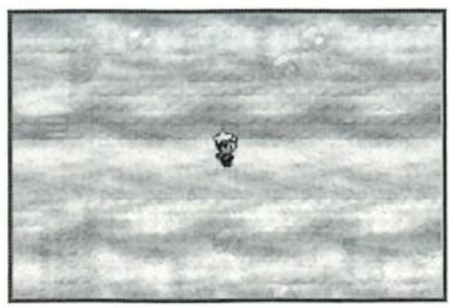
Consulta a página 30 para mais informações sobre os diferentes tipos de POKé BALL.

Onde Encontrar os Pokémon

Se andares pelas ervas altas fora das estradas, vais encontrar Pokémon Selvagens.



Se o HP do teu Pokémon estiver baixo, e se não quiseres lutar, evita caminhar por cima destas ervas altas.



Os Pokémon do tipo Água podem aparecer quando estiveres a atravessar um lago ou um oceano usando o HM SURF. Também podes usar uma cana de pesca (FISHING ROD) junto à água, para apanhar alguns Pokémon. Pressiona rapidamente o Botão A quando a mensagem OH! A BITE! Aparecer.



Os Pokémon do tipo Água também podem ser encontrados quando mergulhas com o HM DIVE.

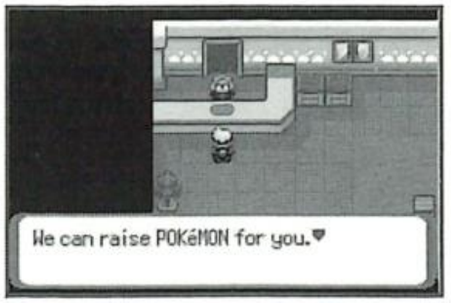
Treinar Pokémon com Níveis Baixos

Primeiro que tudo tens que colocar os Pokémon que queres aumentar de nível no lado esquerdo da tua equipa. Depois troca imediatamente para outro Pokémon assim que entrares num combate. Desde que ganhes sempre as lutas, os Pokémon mais fracos que mesmo assim não tenham lutado ganham sempre uma parte dos Pontos de Experiência. Esta técnica exige algum esforço, mas repetindo estes passos, podes a pouco e pouco aumentar o nível dos Pokémon mais fracos sem os expores às batalhas.



Os Pokémon Trocados Crescem Mais Depressa

Os Pokémon que tu adquirires através de uma troca, recebem uma parte maior do que o normal de Pontos de Experiência quando vencem uma batalha. Tenta trocar várias vezes Pokémon com os teus amigos (páginas 37-40 e 43-44).
No entanto se esse Pokémon já tiver num nível alto, ele pode não ouvir as tuas ordens a não ser que tenhas os Crachás de Líder dos Ginásios necessários.

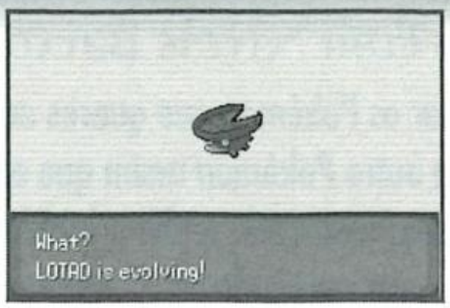


Deixa os teus Pokémon nos Criadores (DAY CARE)

Durante a tua aventura, existe um casal mais velho que pode criar os teus Pokémon. Podes deixar até dois Pokémon com eles de uma vez. O casal leva algum tempo para os criar, por isso espera algum tempo até que voltes para eles. Precisas de pagar uma pequena quantia quando fores buscar os teus Pokémon.

Evolução dos Pokémon

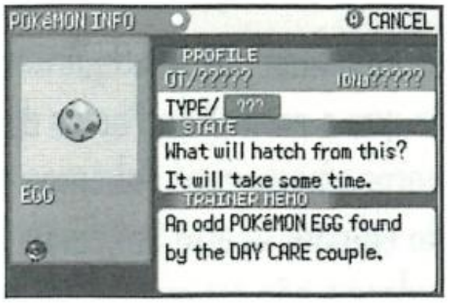
Existem alguns Pokémon que evoluem e mudam de forma conforme vão crescendo. Um Pokémon pode evoluir quando o seu nível aumentar, através do uso de uma Pedra de Evolução (Evolution Stone), ou se for trocado. Também existem rumores de que podem ser evoluídos de outras formas...





Ovos Pokémon

Existem muitos mistérios por resolver sobre os Pokémon, e o Ovo (Egg) Pokémon é um desses. Se deixares um casal no DAY CARE, podes vir a encontrar um ovo.





Edifícios na Cidade

Existem muitos tipos de edifícios e casas em cada cidade. Na tua caminhada, certifica-te que falas com toda a gente e que verificas tudo. Podes vir a encontrar informações importantes.

CENTRO POKéMON

Aqui podes recuperar os danos dos teus Pokémon de graça. Também podes fazer outras coisas por aqui como por exemplo usar o PC. O Centro Pokémon é o local mais útil que um Treinador de Pokémon pode visitar!

Visita o segundo andar de qualquer POKéMON CENTER para comunicar com os teus amigos. Para veres mais informações sobre as transmissões consulta a página 37.

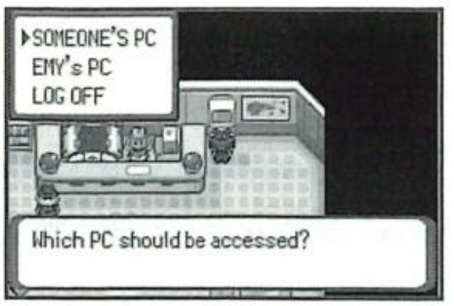
Recuperar o teu Pokémon

Deixa aqui os teus Pokémon para recuperar na totalidade o HP (vitalidade) e PP (Número de vezes que podes usar um Movimento). O teu Pokémon também recupera os estados Paralyzes, Poisoned, etc.



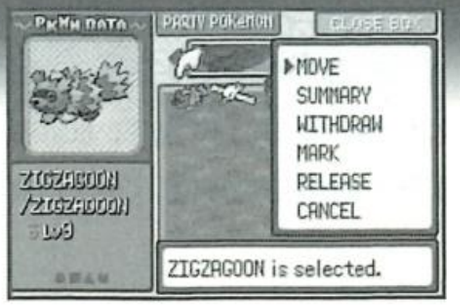
PC

Ao usar um PC, podes guardar ou retirar itens e Pokémon que já apanhaste. Podes encontrar PC noutras áreas para além dos Centros Pokémon.



PC de Alguém (SOMEON'S PC)

Guarda ou retira Pokémon que já apanhaste. Podes guardar até 30 Pokémon em cada uma das 14 caixas. Isto é útil pois só podes carregar 6 Pokémon contigo de uma vez. Se já tiveres a carregar 6 Pokémon, assim que apanhes outro Pokémon, este vai directo para o PC de Alguém. Se a tua caixa estiver cheia, o Pokémon capturado é enviado automaticamente para a próxima caixa.



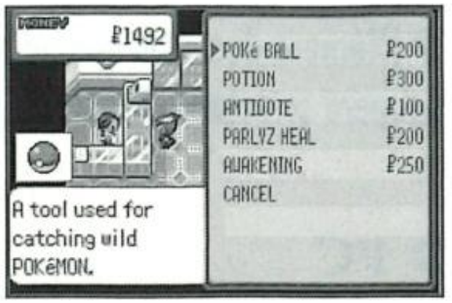
O Teu PC

Guarda ou retira os teus itens. Também podes guardar as tuas cartas (MAIL) aqui.



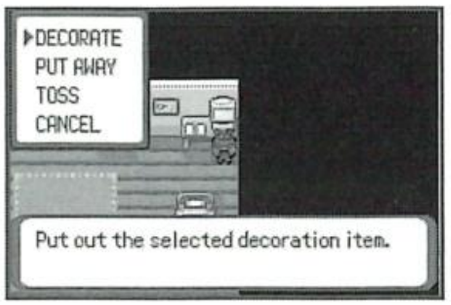
POKé MART

Compra itens que possam ajudar na tua aventura. Os mercados das várias cidades podem vender coisas diferentes.



A tua Sala (Your Room)

Coloca decorações à tua sala fazendo loggin no teu PC. Podes colocar POKé DOLLS e outros itens.



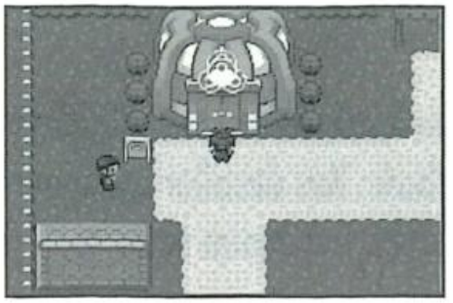
Base Secreta (Secret Base)

Pelas estradas ou em áreas de florestas podes encontrar um local (como por exemplo uma árvore com uma hera ou uma parede com um pequeno buraco) onde, ao executar uma certa acção, podes criar uma pequena Base Secreta! Podes colocar decorações colocando vários objectos. Só podes ter uma Base Secreta de cada vez, mas podes mudar o local onde ela se encontra em qualquer altura!



Tenda de Combate (Battle Tent)

Este é um local novo e com regras diferentes para as Batalhas Pokémon. Está localizada em poucos locais e as regras de combate diferem de local para local. Se conseguires vencer três batalhas de seguida, ganhas um prémio.





Competições Pokémon (Pokémon Contest)

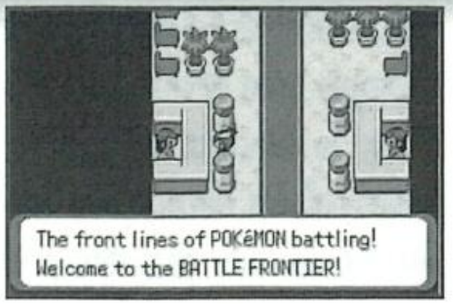
As competições de Pokémon dão-se em vários locais da região de Hoenn. As competições permitem aos Pokémon competir usando o seu charme. Existem cinco categorias de competição. Elas : COOL (Porreiro), BEAUTY (Bonito), CUTE (Engraçado), SMART (Inteligente) e TOUGH (Duro). Podes escolher uma competição ajustada ao teu Pokémon. Melhora as condições do teu Pokémon dando POKéBLOCKS (página 34). Se o teu Pokémon vencer em primeiro lugar, pode ganhar um RIBBON.



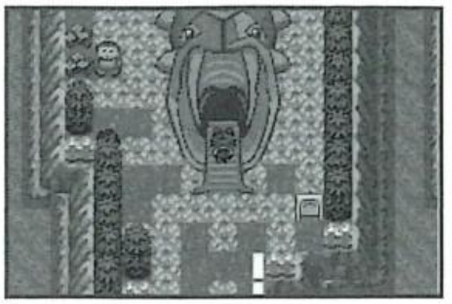


BATTLE FRONTIER

Este jogo introduz uma nova área chamada BATTLE FRONTIER. Podes desfrutar de muitas batalhas aqui todas com diferentes regras. Depois de entrares na HALL OF FAME, podes entrar nesta área.

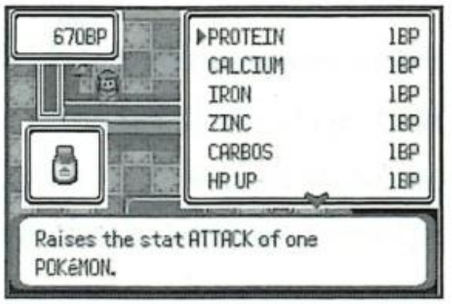


Tenta ser o melhor na BATTLE FRONTIER



Na BATTLE FRONTIER existem sete locais de batalha diferentes prontos para os teus Pokémon entrarem em combate. Vais desafiar cada local e obter um Símbolo (SYMBOL) como prova da tua vitória. Colecciona todos os símbolos e tenta ser o melhor treinador!

Quando tiveres uma boa batalha, vais ganhar Pontos de Batalha (BP). Guarda os pontos e troca por prémios fantásticos.



Vários Itens

A tua MOCHILA pode guardar itens como os ANTIDOTES, POTIONS e POKéBALLS, que são úteis na tua aventura. Podes obter os itens de várias formas, como compra-los nos POKéMARTS, encontrando-os durante as tuas caminhadas, e recebendo-os de outras pessoas. Existem muitos tipos diferentes de itens. Os seguintes são apenas alguns...

Items

Existem vários itens que podem recuperar a vida ou subir o poder dos Pokémon.

Itens de Recuperação

POTION	Restaura o HP com 20
ANTIDOTE	Cura Veneno (Poison)
ETHER	Restaura o PP com 10
REVIVE	Renasce um Pokémon derrotado e restaura o HP para metade do máximo.

Power Ups Pokémon

RARE CANDY	Aumenta o Nível do Pokémon.
HP UP	Aumenta o HP básico.
DIRE HIT	Faz com que os ataques atinjam os pontos fracos dos oponentes – só pode ser usado durante as batalhas.

Itens Úteis

ESCAPE ROPE	Usa-se para escapar de alguns locais com as cavernas
REPEL	Previne que os Pokémon Selvagens fracos ataquem nos locais de erva. Tem efeito durante 100 passos.

Dá estes itens ao teu Pokémon para ver o Efeito...

SILK SCARF	Aumenta o poder dos movimentos do tipo normal.
QUICK CLAW	Ocasionalmente permite que o teu Pokémon ataque em primeiro lugar.

Variedade de Bolas

Estas são necessárias para apanhar os Pokémon. Usa diferentes tipos de POKéBALLS para os diferentes Pokémon que encontrares.

POKé BALL	Apanha Pokémon Selvagens.
GREAT BALL	Apanha Pokémon Selvagens com maior eficiência que uma POKéBALL.
ULTRA BALL	Apanha Pokémon Selvagens com maior eficiência que uma GREAT BALL.
MASTER BALL	Apanha Pokémon Selvagens 100% das vezes.
REPEAT BALL	Torna mais fácil apanhar Pokémon que já tenhas apanhado antes.

TECHNICAL e HIDDEN MACHINES

As Technical e Hidden Machines permitem aos Pokémon aprender novos Movimentos. Technical Machines (TM) só podem ser usados uma vez, mas podes usar as Hidden Machines (HM) as vezes que quiseres. Os diferentes tipos de Pokémon podem ser aprender diferentes Movimentos.

Exemplo de Movimentos Usados em Campo

Movimentos HM

CUT	Corta as árvores que bloqueiam a estrada.
FLY	Regressa a uma cidade que já tenhas visitado.
SURF	Permite mover em locais de água, como o mar e rios.
STRENGTH	Move pedras pesadas.
FLASH	Ilumina cavernas escuras, facilitando a exploração.
ROCK SMASH	Destrói rochas que bloqueiam a estrada.
WATERFALL	Permite atravessar cascatas de água.
DIVE	Permite mergulhar no mar ou mover debaixo de água. Pressiona o Botão A num local onde a cor da água seja profunda e depois podes mergulhar (DIVE)! Pressiona o Botão B na água para poderes voltar à superfície.

Movimentos TM

DIG	Permite escapar de locais como as cavernas.
SECRET POWER	Permite trepar uma árvore soltando um ivy. Também podes fazer uma entrada numa parede com um pequeno buraco.

Existem outros movimentos que podem ser usados nas batalhas e no cenário. Mesmo que o teu Pokémon tenho sido derrotado, ele pode continuar a usar HM/TM no cenário. Os movimentos HM não podem ser utilizados nos cenários até que obtenhas certos crachás dos ginásios.

Itens Chave

Outros itens valiosos que te podem ajudar na tua aventura ou na criação do teu Pokémon.

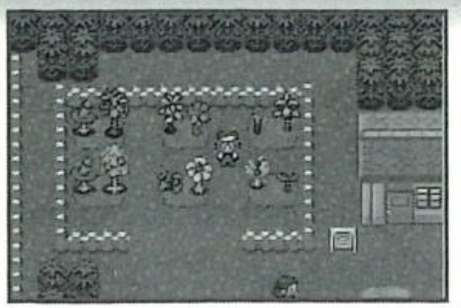
BIKE	Podes-te mover mais depressa nas estradas e nas cavernas. Existem dois tipos de bicicletas, a MACH BIKE e a ACRO BIKE.
OLD ROD	Usa este item quando estiveres junto à água para apanhar Pokémon aquáticos.
GOOD ROD	Permite apanhar Pokémon aquáticos que não se conseguem apanhar com a Old Rod.
COIN CASE	Usa este objecto para guardar COINS (moedas) que podes usar para jogar no GAME CORNER.
POKéBLOCK CASE	Usa este objecto para guardar Pokéblocks que alimentam os teus Pokémon.

Usa a Função SELECT!

Alguns dos Itens Chaves podem ser colocados no Botão SELECT. Depois de colocar um item no SELECT, pressiona SELECT enquanto te moves no jogo para usares esse item! Por exemplo, se colocares a BIKE, podes andar nela simplesmente pressionando SELECT. Não precisas de abrir o **Ecrã de Menu**, por isso é muito conveniente!

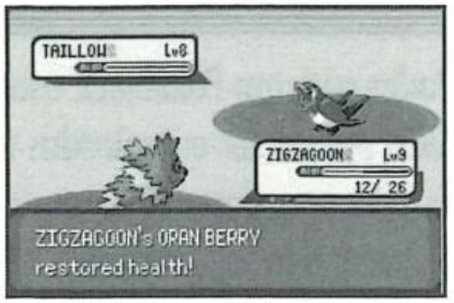
Para colocar os itens no SELECT, escolhe um item no **KEY ITENS POCKET** da tua mala, escolhe o comando REGISTER e pressiona o Botão A. O item registado fica com o símbolo SEL à sua direita.

Planta Berries e Colecciona-as!



Durante a tua aventura vais encontrar locais onde crescem árvores de frutos. A árvore desaparece quando apanhas a sua Berrie; no entanto, a árvore pode voltar a nascer se plantares uma Berry no mesmo local! Para além de ser uma fonte de criação de Pokéblocks, existem mais utilidades para as Berries, como recuperar o status de um Pokémon e mais. Planta mais Berries deitando água sobre elas enquanto crescem.

Deixa o teu Pokémon Guardar as Berries

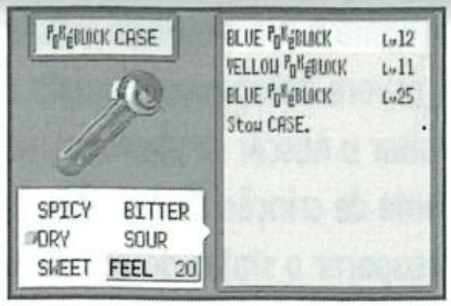


Se um Pokémon estiver a guardar uma Berrie, ela pode ser usada durante uma batalha para restaurar a sua energia ou problemas de status. As Berries (grãos) são os ingredientes dos Pokéblocks, que fazem com que as Condições (CONDITIONS) do teu Pokémon aumentem. Se fores ao DIRECT CORNER do POKéMON WIRELESS CLUB no segundo andar de um POKéMON CENTER podes usar a opção BERRY CRUSH (página 48) para pulverizar e assim trocar por itens preciosos numa certa cidade... Para além das Berries existem outros itens que têm certos efeitos quando estão nos Pokémon.

ORAN BERRY	Recupera algum HP. Um Pokémon que tenha este Berry, vai usa-lo durante uma batalha para restaurar algum HP.
RAWST BERRY	Um Pokémon que tenha este Berry, vai usa-lo durante uma batalha para curar uma queimadura.
RAZZ BERRY	Uma fonte de material de Pokéblocks. Podes fazer Pokéblocks juntando este Berry com outro Berry.

O QUE SÃO POKéBLOCKS

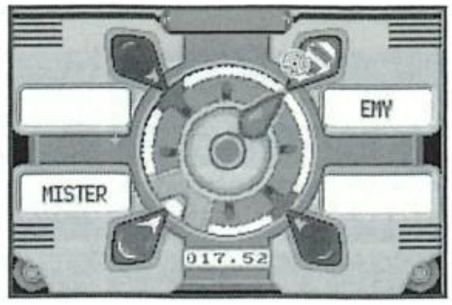
Pokéblocks são rebuçados que aumentam as CONDIÇÕES dos Pokémon. Quanto maior for o nível do Pokéblock, maior será o aumento na condição do Pokémon. Se a sua Condição estiver boa, o Pokémon fica com uma maior reputação nas Competições Pokémon. Os Pokéblocks são feitos através da junção de vários Berries com uma máquina chamada BERRY BLENDER. Precisas de uma POKéBLOCK CASE para dar um Pokéblock ao teu Pokémon. Vais encontrar uma POKéBLOCK CASE durante a tua aventura.



COMO FAZER UM POKéBLOCK?

Podes criar um Pokéblock usando uma máquina que se chama BERRY BLENDING (elas podem ser encontradas nos locais onde decorrem as Competições Pokémon). Escolhe uma Berry como material e coloca-as no Berry Blending. Quando o ponteiro começar a rodar, pressiona o Botão A no momento exacto em que passa a tua marca para aumentar a velocidade. Quando mais rápido for, melhor se torna o Pokéblock. A combinação das Berries determina a cor do Pokéblock. Devido ao facto de cada Pokémon ter o seu Pokéblock favorito, tenta alimentar os teus Pokémon com vários Pokéblocks.





Líderes dos Ginásios e os Seus Crachás

Se houver um POKéMON GYM numa cidade, então também existe um Líder de Ginásio nele. Todos os Líderes são fortes, Treinadores Especializados que te confrontam. Por exemplo, um Líder pode ser mais entendido em ataques do tipo eléctricos, enquanto outros são especializados em ataques do tipo de água. No entanto se conseguires ultrapassar um Líder, recebes um CRACHÁ oficial da POKéMON LEAGUE como prova da tua vitória impressionante. Com estes Crachás ganhas um novo efeito e também pode usar novos HMs mesmo nos cenários.



Ginásio Rustboro City / Roxanne — **Crachá Stone**

Aumenta o Poder de Ataque do teu Pokémon. Permite usar o HM CUT, mesmo fora das batalhas.

Ginásio Dewford Town / Brawly — **Crachá Knuckle**



Faz com que os Pokémon de Nível 30 ou mais baixo te obedeçam, mesmo que os tenhas adquirido através de troca. Permite usar o HM FLASH, mesmo fora das batalhas.



Ginásio Mauville / Wattson — **Crachá Dynamo**

Aumenta a velocidade do teu Pokémon. Permite usar o HM ROCK SMASH, mesmo fora das batalhas.

Ginásio Lavaridge Town / Flannery — **Crachá Heat**



Faz com que os Pokémon de Nível 50 ou mais baixo te obedeçam, mesmo que os tenhas adquirido através de troca. Permite usar o HM STRENGTH, mesmo fora das batalhas.

Ginásio Petalburg City / Norman — Crachá Balance



Aumenta o poder defensivo dos teus Pokémon. Permite usar o HM SURF, mesmo fora das batalhas.



Ginásio Fortree City / Winona — Crachá Feather

Faz com que os Pokémon de Nível 70 ou mais baixo te obedeçam, mesmo que os tenhas adquirido através de troca. Permite usar o HM FLY, mesmo fora das batalhas.

Ginásio Mossdeep City / Tate & Liza — Crachá Mind



Aumenta o Ataque Especial e a Defesa Especial do teu Pokémon. Permite usar o HM DIVE, mesmo fora das batalhas.



Ginásio Sootopolis City / Wallace — Crachá Rain

Faz com que todos os Pokémon te obedeçam. Permite usar HM WATERFALL, mesmo fora das batalhas.

Para os teus Pokémon usarem HM, primeiro tens que obter o actual HM e depois ensinar ao teu Pokémon.

Comunicação Através do Adaptador Wireless Game Boy Advance

NOTA: Apesar de poderes usufruir este jogo na Nintendo DS, a habilidade de ligação, troca e combate com outras versões Pokémon é apenas disponível quando estás a jogar no Game Boy Advance.

Quando jogas no Game Boy Advance, o Pokémon Emerald permite trocar e combater com os teus amigos usando o Adaptador Wireless ou o Cabo Game Link (vendidos em separados). É compatível com Pokémon Ruby, Sapphire, FireRed e LeafGreen.

Certifica-te que os jogos são compatíveis com cada método de transmissão usando a tabela exibida.

Emerald	**Emerald** • Adaptador Wireless • Cabo Game Link	**FireRed / LeafGreen** • Adaptador Wireless • Cabo Game Link	**Ruby / Sapphire** • Cabo Game Link

• Tabela de Compatibilidade (página 58).

Para informações detalhadas sobre as ligações do Adaptador Wireless Game Boy Advance e do Cabo Game Link, consulta os seguintes conteúdos:

• Onde usar o Adaptador Wireless Game Boy Advance (página 39).

• Onde usar o Cabo Game Link Game Boy Advance (página 40).

Aviso Importante: Quando trocas Pokémon, certifica-te que não estás a ligar a um Game Boy Advance que contenha uma versão do Pokémon com um idioma diferente. Ao fazê-lo podes perder os teus dados gravados.

- Jogar na UNION ROOM (página 41)
- Troca Pokémon no TARDE CENTER (página 43)
- COLOSSEUM (página 45)
- MIX RECORDS (Troca de Recordes) (página 47
- BERRY CRUSH (página 48)
- Como fazer um POKéBLOCK (página 49)
- Entrar numa Competição POKéMON (página 50)
- Jogar MINI-JOGOS (página 51

Os dados do jogo são gravados quando inicias a ligação.

Quando Usas o Adaptador Wireless do Game Boy Advance

Primeiro tens que falar com a recepcionista. Depois tens que escolher entre BECOME LEADER (tornares-te líder) ou JOIN GROUP (juntar ao grupo). Um dos jogadores selecciona BECOME LEADER e os outros devem escolher JOIN GROUP. Os jogadores que seleccionarem JOIN GROUP precisam de escolher qual o líder a que se querem juntar. O jogador líder deve então confirmar a entrada dos jogadores no grupo. Verifica o seu ID e nome, depois selecciona YES (Sim) ou NO (Não).

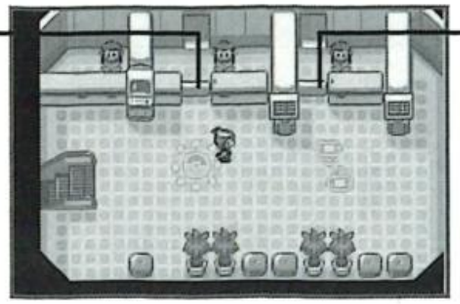
No DIRECT CORNER, se houver mais que um grupo com um líder e se alguém quiser entrar ao seleccionar JOIN GROUP, todos os nomes dos Líderes são exibidos na lista de nomes dos jogadores que querem entrar. O jogador que quiser entrar escolhe um Líder (LEADER) sendo assim escolhido o grupo para o qual quer entrar. O líder só precisa de verificar o nome e número de ID dos participantes e confirmar que todos os jogadores estão reunidos.

Quando queres transmitir, vai ao local apropriado e segue as instruções para a preparação.

Onde Usar o Adaptador Wireless do Game Boy Advance (WIRELESS CLUB)

POKéMON CENTER Segundo Andar

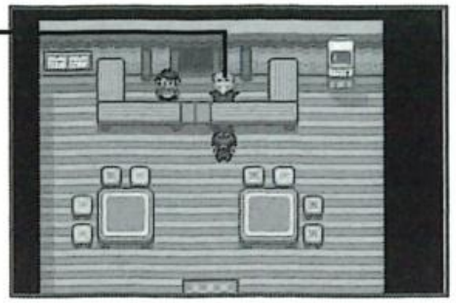
UNION ROOM



DIRECT CORNER
- TRADE CENTER
- COLOSSEUM
- RECORD CORNER
- BERRY CRUSH

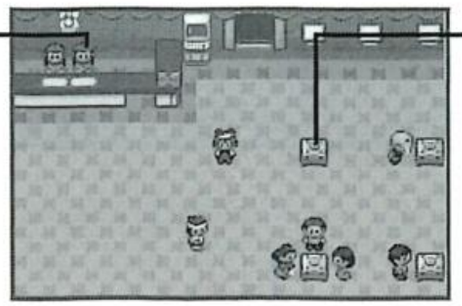
Game Corner (Área de Jogos)

MINI-JOGOS
(MINI-GAMES)



Contest Area (Área de Competição)

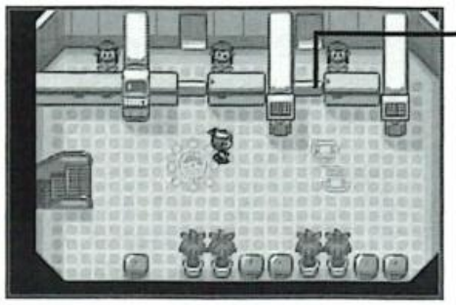
Participa na Competição
(Dois a quatro jogadores)



BERRY BLENDER (cria POKéBLOCKS)

Onde Usar o Cabo Game Link do Game Boy Advance (CABLE CLUB)

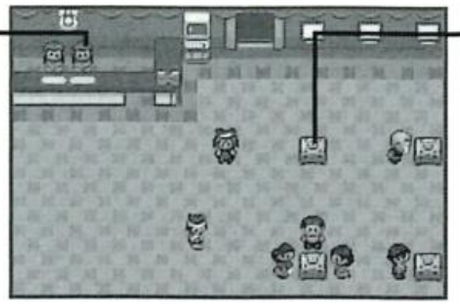
POKéMON CENTER Segundo Andar



- DIRECT CORNER
- TRADE CENTER
- COLOSSEUM
- RECORD CORNER

Contest Area (Área de Competição)

Participa na Competição
(Dois a quatro jogadores)



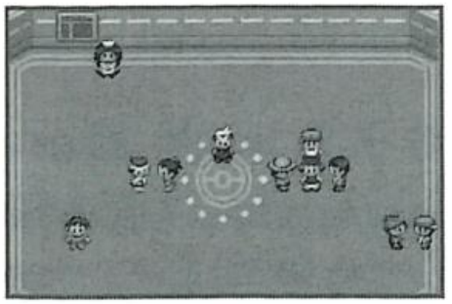
- BERRY BLENDER (cria POKéBLOCKS)

Quando os jogadores usam todos o Pokémon Emerald, dois a quatro jogadores podem entrar numa competição. No entant, se um jogador que esteja a usar Pokémon Ruby/Sapphire entra, o número de participantes precisa de ser de quatro.

Jogar na Union Room

Emerald	Emerald	FireRed / LeafGreen	Ruby / Sapphire
	• Adaptador Wireless	• Adaptador Wireless	

A Union Room é a sala onde as pessoas que têm o Adaptador Wireless e o jogo Pokémon LeafGreen ou Pokémon FireRed se podem juntar para poderem trocar Pokémon, lutar com os Pokémon e falar entre eles. Tens que ir ao Balcão Union Room e gravar o teu jogo antes de entrar.



Tens que ter pelo menos dois ou mais Pokémon na tua equipa para conseguires entrar na Union Room.

Falar Com os Outros Jogadores

Podes fazer as seguintes acções quando falares com outros jogadores na UNION ROOM:

GREETINGS

Vê o Cartão de Treinador de cada um.

BATTLE

Cada lado tem dois Pokémon. Duas pessoas usam um Pokémon de cada vez para se realizar um combate (SINGLE BATTLE).

Tens que ter pelo menos dois ou mais Pokémon (com nível 30 ou menor) na tua equipa para participares nos combates.

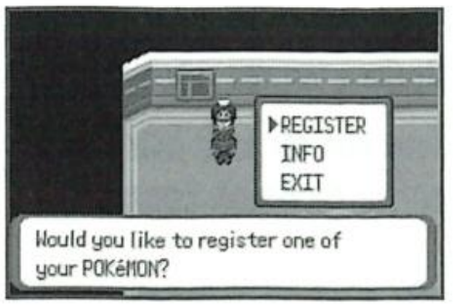
CHAT

Cada jogador pode introduzir caracteres (letras ou símbolos) para poderem conversar. Quem quiser pode-se juntar à conversa, mesmo que esta já tenha começado. Até cinco pessoas podem conversar ao mesmo tempo.



- Selecciona um caracter usando o ✚Controlo e confirma a escolha com o Botão A.
- Usa o Botão R para usar letras maiúsculas ou minúsculas.
- Usa o SELECT para trocar os caracteres de texto.
- Pressiona START para enviar a tua mensagem.
- Para sair, pressiona o Botão B e selecciona YES no canto inferior direito.

Balcão de Trocas Pokémon



Se quiseres trocar o teu Pokémon com alguém, consulta o Balcão de Trocas (Trading Board) que se encontra no canto superior esquerdo da UNION ROOM. Usa este placar e regista o teu Pokémon.

Regista o Pokémon para Trocar

Fala com a senhora que se encontra no Balcão de Trocas para seleccionar um Pokémon da tua equipa que queiras trocar. De seguida, selecciona o tipo de Pokémon que queres da lista. O registo fica assim completo. Podem aparecer ofertas de outros treinadores que veja o Balcão de Trocas e que queira trocar. Só podes registar um Pokémon de cada vez. O registo pode ser anulado se falares de novo com a senhora do balcão de trocas.

Trocar Pokémon Registados

Se encontrares um Pokémon que queiras trocar no Balcão de Trocas, coloca o cursor sobre ele e pressiona o Botão A para propores uma troca ao treinador que o tenha em sua posse. Se ambos os treinadores chegarem a um acordo, o Pokémon é trocado.

- Pokémon registado é automaticamente eliminado do Balcão de Trocas assim que saíres da Union Room.
- Também pode trocar Pokémon no DIRECT CORNER.
- O Pokémon registado não é trocado a não ser que este seja do tipo que queres trocar.

Troca Pokémon no TRADE CENTER

Emerald	Emerald	FireRed / LeafGreen	Ruby / Sapphire
	• Adaptador Wireless • Cabo Game Link	• Adaptador Wireless • Cabo Game Link	• Cabo Game Link

Se usares um adaptador wireless, precisas de confirmar quando falas com a recepcionista que será o líder do grupo (página 38).

Podes trocar Pokémon com um amigo através da transmissão.

Troca com o Pokémon Ruby, Sapphire e Emerald

Pokémon da região de Hoenn podem ser transferidos para outros cartuchos que tenham o POKéDEX de Hoenn.

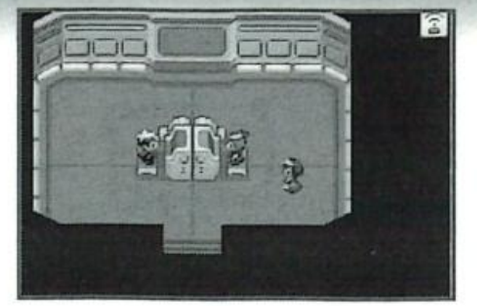
Para trocar Pokémon do Pokémon Emerald, Ruby ou Sapphire com Pokémon e Ovos de outras regiões que não de Hoenn, a tua personagem no cartucho do Pokémon Emerald precisa de entrar no HALL OF FAM, e o POKéDEX precisa de ser actualizado para o NATIONAL POKéDEX.

Troca com o Pokémon FireRed e LeafGreen

Para trocar Pokémon entre o Pokémon Emerald e o Pokémon FireRed/LeafGreen, a tua personagem no Pokémon FireRed/LeafGreen precisa de primeiro entrar no HALL OF FAME. Depois a Máquina de Rede (NETWORK MACHINE) no POKÉMON NETWORK MACHINE precisa de ser activado. O jogador no Pokémon Emerald precisa de entrar no HALL OF FAME e o POKéDEX precisa de ser actualizado para o NATIONAL POKéDEX.

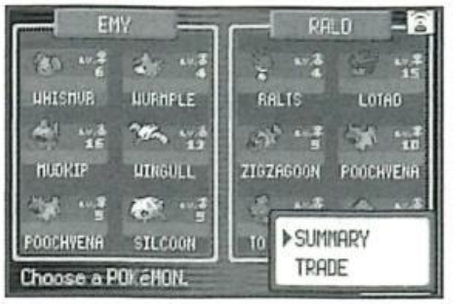
Troca o Teu Pokémon

1. Com todos os participantes reunidos, és guiado para a sala Trade Center (Centro de Trocas).



2. Entra no Trade Center e coloca-te na máquina que se encontra no meio da sala para iniciar as trocas.

3. Uma lista da tua equipa de Pokémon aparece. Precisas então de escolher o Pokémon que queres trocar. Selecciona SUMMARY para verificar a informação detalhada do teu Pokémon. Com o Pokémon seleccionado, pressiona o Botão A.



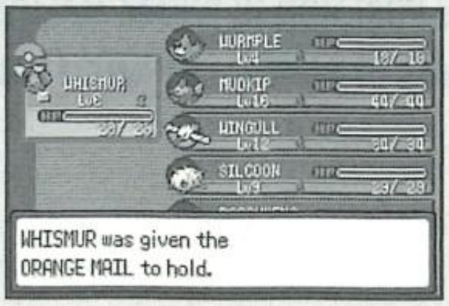
4. Para confirmar a troca selecciona YES (Sim) e pressiona o Botão A. O teu Pokémon é então trocado.
Os Pokémon que evoluem por serem trocados evoluem nesta altura.

5. Com a troca efectuada, selecciona CANCEL para regressar ao Trade Center. O Pokémon trocado é gravado nesta altura.



Guarda um Item no teu Pokémon antes de o trocares!

Antes de fazeres a troca (TRADE) no TRADE CENTER, podes dar um item ao teu Pokémon. Noutras palavras, podes trocar itens usando os Pokémon. Desta forma podes dar um item raro e útil a um amigo. Também podes dar uma carta (MAIL) para poderem trocar correspondência. Existe um rumor que diz que trocar itens desta forma pode fazer com que alguns Pokémon evoluam...



COLOSSEUM (2 A 4 VS Transmissão)

Emerald	Emerald	FireRed / LeafGreen	Ruby / Sapphire
	• Adaptador Wireless • Cabo Game Link	• Adaptador Wireless • Cabo Game Link	• Cabo Game Link

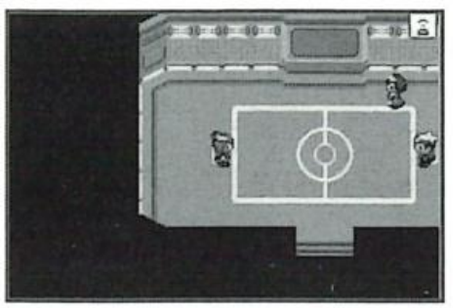
Se usares um adaptador wireless, precisas de confirmar quando falas com a recepcionista que será o líder do grupo (página 38).

Não podes usar ITENS nos combates no Colosseum. Se usares o comando RUN durante um combate, perdes esse mesmo combate. O ideal é que tu e o teu amigo criem as suas próprias regras. Por exemplo, podem querer limitar o número de Pokémon que podem ser usados ou nível dos Pokémon que podem ser usados.

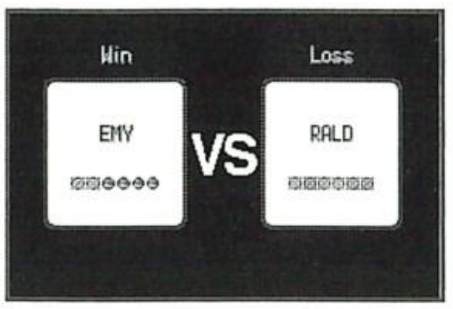
Combate com Dois Jogadores

Tens dois combates. Um é o SINGLE BATTLE (os jogadores usam um Pokémon de cada vez) e o outro é DOUBLE BATTLE (os jogadores usam dois Pokémon de cada vez). O número máximo de Pokémon por cada equipa nas batalhas é de seis, quer seja em Single Battle ou Double Battle.

1. Com todos os participante reunidos, és guiado para a sala Colosseum.
2. No centro da sala ficas frente a frente com o teu adversário, e o combate começa.



3. 3. Os resultados são exibidos quando houver um vencedor. Sai da sala para terminar o combate.

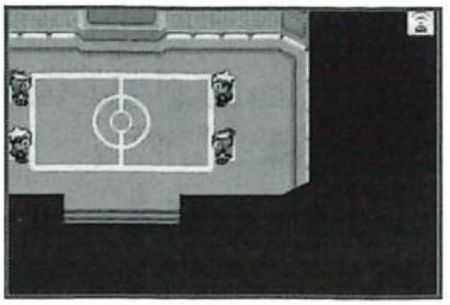


Combate com Quatro Jogadores

Quatro jogadores são divididos em duas equipas. Cada jogador usa um Pokémon para uma MULTI BATTLE.

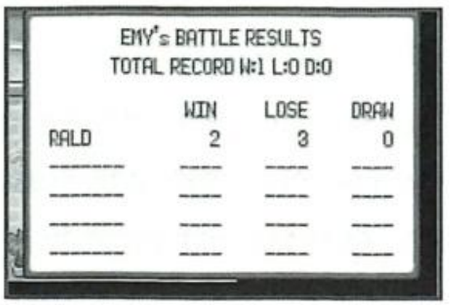
1. Com todos os participantes reunidos, és guiado para a sala Colosseum.

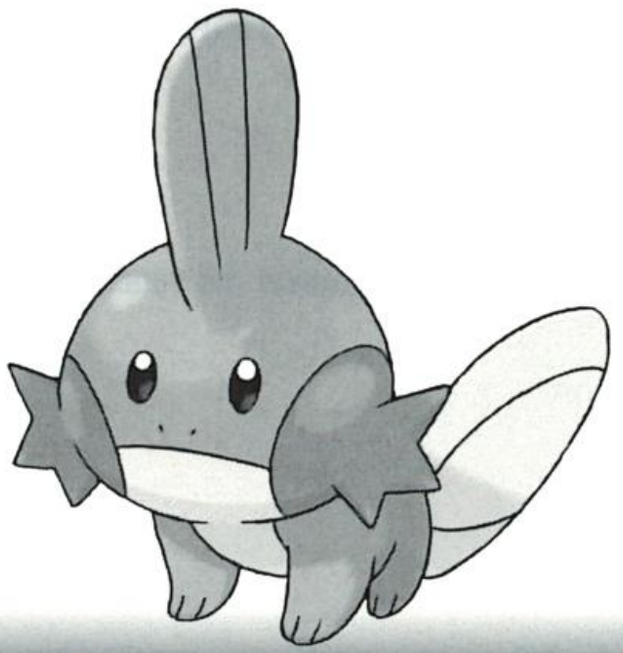
2. No centro da sala ficas frente a frente com os teus amigos e o combate começa. As equipas são divididas em duas, uma para o lado esquerdo e outra para o lado direito. Fala com os teus amigos para decidir as equipas.



3. 3. Escolhe até três Pokémon para cada pessoa combater e selecciona OK. O combate começa. Uma pessoa pode usar até três Pokémon, e uma equipa pode ter até seis Pokémon no máximo.

4. 4. Os resultados são exibidos quando houver um vencedor. Sai da sala para terminar o combate. Existe um placar à direita do Balcão da Recepção onde os resultados são exibidos. Este placar não mostra os Multi Battles ou Union Room Battle.





MIX RECORDS (2 A 4 VS Transmissão)

Emerald	Emerald	FireRed / LeafGreen	Ruby / Sapphire
	• Adaptador Wireless • Cabo Game Link		• Cabo Game Link

Se usares um adaptador wireless, precisas de confirmar quando falas com a recepcionista que será o líder do grupo (página 38).

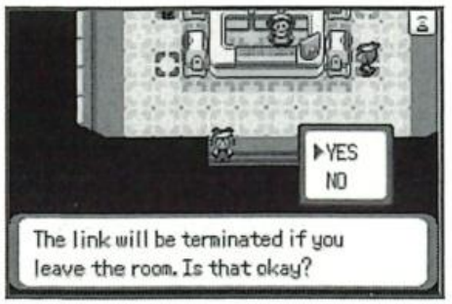
Os Recordes contêm várias informações sobre os Treinadores. Podes juntar os Recordes depois de chegares a Mauville City. Se juntares os Recordes, as Bases Secretas do teu amigo aparecem no campo. Como os Treinadores se sentem em relação aos seus Pokémon, ou como os Treinadores lutam com os seus Pokémon, é emitido na TV.

1. Depois de decidir os participantes, és guiado para a Sala de Record.

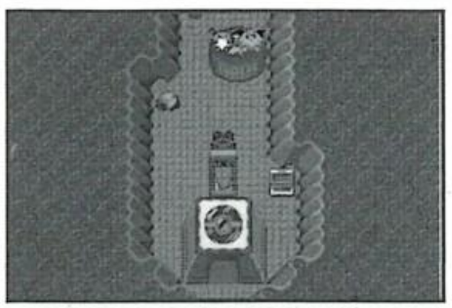


2. Entra no Record Corner e enfrenta o outro na máquina que se encontra no meio da sala para juntar os Recordes.

3. 3. Depois de terminar a junção, regressa ao Record Corner. Para terminar, sai da sala.



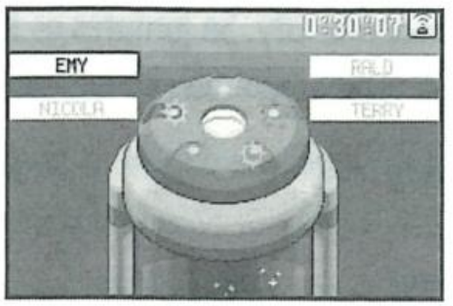
Depois de juntar os Recordes, vê as Bases Secretas do teu amigo. As histórias do teu amigo também são emitidas na TV das cidades.



BERRY CRUSH (2 A 4 VS Transmissão)

Emerald	Emerald • Adaptador Wireless	FireRed / LeafGreen • Adaptador Wireless	Ruby / Sapphire

Precisas de confirmar quando falas com a recepcionista que será o líder do grupo (página 38).



O jogador que seleccionou BECOME LEADER precisa de certificar que todos os jogadores estão definidos e depois pressionar START.

Podes criar BERRY POWDER esmagando Berries. Para tal precisas de obter a POWDER JAR. Para fazer uma boa quantidade de Berry Powder, precisas de pressionar o Botão A o maior número de vezes dentro do tempo limite.
O pó pode ser trocado por preciosos itens aqui. Consulta a página 33 para sabers mais sobre as Berries.



BERRY CRUSH (2 A 4 VS Transmissão)

Emerald	Emerald	FireRed / LeafGreen	Ruby / Sapphire
	• Adaptador Wireless	• Adaptador Wireless	

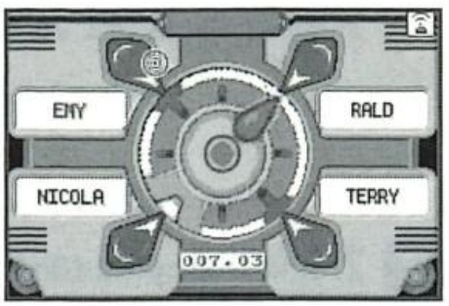
Se estiveres a usar o Adaptador Wireless para criar Berries, precisas de pressionar o Botão A em frente da BERRY BLENDER. Depois confirma quem vai ser o líder e quem vai participar (página 38).

Podes fazer Pokéblocks com os teus amigos usando um Berry Blender. Tenta fazer um Pokéblock de alto nível!

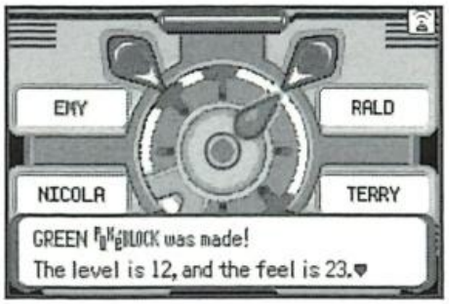
1. Pressiona o Botão A enquanto te encontras em frente de um Berry Blender desocupado (encontra onde estão as Competições Pokémon). Grava o teu jogo antes de se iniciar a fusão. Quando o número requisitado de jogadores estiver preparado, pressiona o Botão A para iniciar a fusão.



2. 2. Escolhe as Berries e o Berry Blender começa a rodar! Pressiona o Botão A no momento exacto da tua vez.



3. Novo Pokéblock é exibido. Selecciona NO (Não) para parar de fazer Pokéblocks.



Entra numa COMPETIÇÃO POKéMON (2 A 4 VS Transmissão)

Emerald	Emerald	FireRed / LeafGreen	Ruby / Sapphire
	• Adaptador Wireless • Cabo Game Link		• Cabo Game Link

Se usares um adaptador wireless, precisas de confirmar quando falas com a recepcionista que será o líder do grupo (página 38).

Participa na POKéMON CONTEST com os teus amigos. Se os participantes tiverem apenas o Pokémon Emerald, selecciona E-MODE (Modo Esmeralda), que podem usar tanto o Cabo Game Link Game Boy Advance como o Adaptador Wireless Game Boy Advance, com dois a quatro joadores. Se os participantes tiverem o Pokémon Ruby ou Sapphire, selecciona G-MODE (Modo Global), que usa apenas o Cabo Game Link e só pode ser jogado com quatro jogadores.

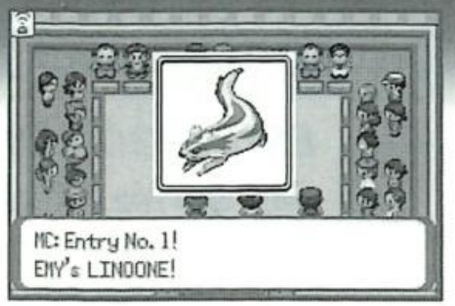
1. Entra na competição e segue as instruções que a recepcionista te dá.
   Antes de a competição iniciar tens que gravar o jogo.
   Selecciona E-MODE ou G-MODE.



2. 2. Selecciona uma categoria da competição entre COOL, BEAUTY, CUTE, SMART ou TOUGH.



3 Depois de entrar, os quatro Pokémon começam a Competição. Após um juízo, os resultados são exibidos e o vencedor decidido!



Jogar MINI JOGOS

Emerald	Emerald	FireRed / LeafGreen	Ruby / Sapphire
	• Adaptador Wireless	• Adaptador Wireless	

Se usares um adaptador wireless, precisas de confirmar quando falas com a recepcionista que será o líder do grupo (página 38).

O jogador que seleccionou BECOME LEADER precisa de confirmar que todos os participantes estão definidos e depois pressionar START para progredir.

Com o progresso no jogo, vais encontrar MINI-GAMES (mini-jogos) que podes jogar com os teus amigos através do Adaptador Wireless Game Boy Advance. Existem dois Mini Jogos no total. Um jogo permite jogar de dois a cinco jogadores, e o outro permite de três a cinco.

Como Usar o Adaptador Wireless Game Boy Advance



ESTE JOGO É COMPATÍVEL COM O ADAPTADOR WIRELESS (Modelo No.: AGB-015).

Aqui estão as instruções sobre como usar o adaptador wireless.

O Que Precisas

- Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, ou Game Boy Player™ (incluindo NINTENDO GAMECUBE™ e Comando) (cada vendido em separado)..... **Um por jogador**
- Cartucho Pokémon Emerald/LeafGreen/Pokémon FireRed ..... **Um por jogador**
- Adaptador Wireless Game Boy Advance ..... **Um por jogador**

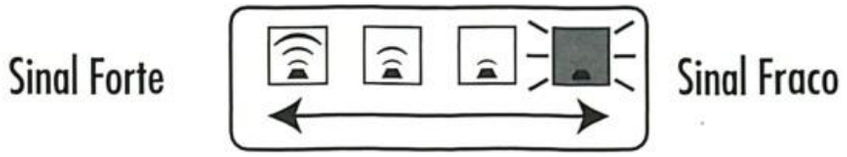
Ligações

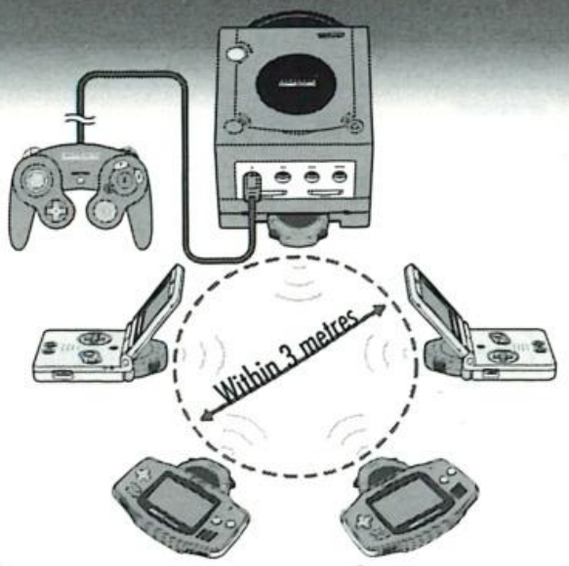
1. Certifica-te que todos os sistemas estão desligados (OFF) e introduz os cartuchos em cada sistema.
2. Liga o Adaptador Wireless à Tomada de Extensão Externa (EXT.) em cada sistema.
3. Liga (ON) todos os sistemas.
4. Agora, segue as instruções de comunicações na página 39.

Não uses o adaptador wireless quando estiveres a usar o Comando Wavebird™ NINTENDO GAMECUBE porque podem interferir um com o outro.

Introduz um Cartucho em todos os sistemas

A marca no ecrã representa a condição da transmissão dos adaptadores wireless durante o jogo.





Directrizes das Ligações

Para melhores resultados, segue estas directrizes:

- Não segures o Game Boy Advance pelo adaptador wireless e não abanes o Game Boy Advance.
- Retira o adaptador wireless quando não o estiveres a usar.
- Certifica-te que a distância entre os adaptadores wireless é de 3 metros.
- Certifica-te que os adaptadores estão de frente entre eles.
- Certifica-te que não tens obstáculos entre os adaptadores.
- Evita o uso dos adaptadores wireless perto de outros dispositivos que emitam ondas rádio como telemóveis ou telefones sem fios, micro-ondas, ou wireless LAN (internet sem fios). O adaptador wireless pode afectar ou ser afectado por estes dispositivos.
- Certifica-te que os adaptadores estão correctamente ligados.
- Não retires ou coloques o adaptador wireless enquanto jogas.

Ligação Através do Cabo Game Link Game Boy Advance

ESTE JOGO INCLUI OS MODOS MULTI-JOGADOR QUE REQUEREM O USO DO CABO GAME LINK GAME BOY ADVANCE (Modelo No.: AGB-005)

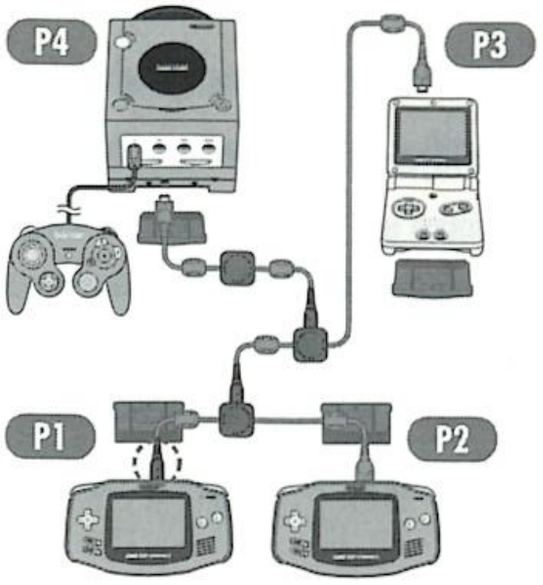
Aqui tens a explicação sobre como ligar os sistemas Game Boy Advance e como ligar com o Game Boy Player usando o Cabo Game Link Game Boy Advance.

O Que Precisas

- Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, ou Game Boy Player™ (incluindo NINTENDO GAMECUBE' e Comando) (cada vendido em separado) ..... **Um por jogador**
- Cartucho Pokémon LeafGreen ou Pokémon FireRed ..... **Um por jogador**
- Cabo Game Link Game Boy Advance ..... **Dois Jogadores: 1 cabo**
  ..... **Três Jogadores: 2 cabos**
  ..... **Quatro Jogadores: 3 cabos**

Ligações

1. Certifica-te que todos os sistemas estão desligados (OFF) e introduz os cartuchos em cada sistema.
2. Consulta a imagem à direita e liga os Cabos Game Link Game Boy Advance à Tomada de Extensão Externa (EXT.) de cada sistema Game Boy Advance.
3. Liga (ON) todos os sistemas.
4. Agora, segue as instruções de comunicações na página 49



- Quando jogares com dois ou três jogadores, não ligues sistemas Game Boy Advance ou Cabos Game Link que não sejam utilizados.
- O jogador que introduzir a tomada pequena e roxa no seu sistema Game Boy Advance será o jogador 1 (P1) (ver ilustração).

Cuidados na Ligação

Nos seguintes casos, podem ocorrer interferências na transmissão ou outras acções erradas.

- Quando estiveres a usar quaisquer outros cabos além dos cabos Game Link do Game Boy Advance.
- Quando qualquer cabo Game Link não estiver totalmente introduzido em qualquer sistema de jogo.
- Quando qualquer cabo Game Link for removido durante a transferência de informação.
- Quando estiverem ligados mais do que quatro sistemas de jogo.
- Quando qualquer cabo Game Link estiver incorrectamente ligado a qualquer sistema de jogo.

Ligação Através da NINTENDO GAMECUBE

ESTE JOGO PODE SER USADO COM A NINTENDO GAMECUBE (Modelo No.: DOL-001 EUR).

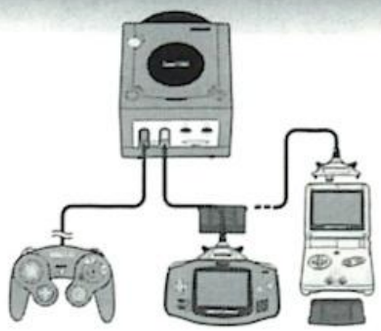
O jogo Pokémon Emerald funciona com os jogos Pokémon Colosseum e Pokémon Box Ruby&Sapphire da NINTENDO GAMECUBE. Usa o Cabo NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance e liga o sistema Game Boy Advance à NINTENDO GAMECUBE para ainda mais destes jogos.

Ligação com o Pokémon Box Ruby & Sapphire

Com o Pokémon Box Ruby&Sapphire, podes organizar e ver a tua colecção de Pokémon que já tens no Pokémon Emerald.

Consulta a página 56 para confirmar e ligar a NINTENDO GAMECUBE ao sistema Game Boy Advance. Consulta as instruções na televisão. Se não conseguires efectuar a ligação ou se ocorrerem outros problemas, consulta o manual de instruções do Pokémon Box Ruby&Sapphire.

Ligação com o Pokémon Box Ruby&Sapphire



- Nintendo GameCube 1
- Comando Nintendo GameCube 1
- Disco de Jogo Pokémon Box Ruby&Sapphire 1
- Cartão de Memória GameCube que contenha dados gravados do Pokémon Box Ruby&Sapphire 1
- Game Boy Advance ou Game Boy Advance SP 1
- Cartucho Pokémon Emerald 1
- Cabo NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance 1

- Quando estás a jogar Pokémon Box Ruby&Sapphire com o Pokémon Emerald, a opção GO TO ADVENTURE não pode seleccionar.
- Apenas o Treinador que tenha depositado um pokémon, ou que seja o OT (Treinador Original), pode tirar o Pokémon do Pokémon Box Ruby&Sapphire. Para um treinador que não seja um dos casos referidos, para retirar um Pokémon tem que ter registado no seu POKéDEX 100 ou mais.
- Para transmitir e trocar Pokémon com o Pokémon Box Ruby precisas de entrar no HALL OF FAME no Pokémon Emerald. Depois podes obter o NATIONAL POKéDEX.

Ligação com o Pokémon Colosseum

No Pokémon Colosseum, podes trocar ou combater com os teus Pokémon do Pokémon Emerald.

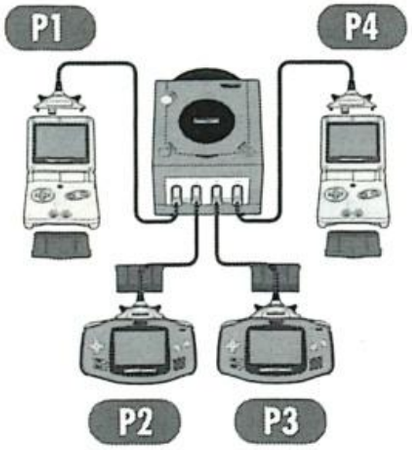
Consulta a página seguinte e liga a NINTENDO GAMECUBE ao sistema Game Boy Advance. Para mais instruções, consulta o Manual de Instruções do Pokémon Colosseum.

- Para poderes combater no Pokémon Colosseum através de transmissão tens que já ter recebido o POKéDEX do Prof. Birch.
- NÃO podes trocar Pokémon entre o Pokémon Colosseum e o Pokémon Emerald enquanto não terminares o **Modo Story** no Pokémon Colosseum.

O que precisas

Ligação com o Pokémon Colosseum

- Nintendo GameCube 1
- Comando Nintendo GameCube 1
- Disco de Jogo Pokémon Colosseum 1
- Cartão de Memória GameCube que contenha dados gravados do Pokémon Colosseum 1
- Game Boy Advance ou Game Boy Advance SP 1
- Cartucho Pokémon Emerald/FireRed/LeafGreen/Ruby/Sapphire 1
- Cabo NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance 1



A imagem em cima mostra o esquema de quando todos os jogadores usam o Game Boy Advance, ou Game Boy Advance SP. No entanto, o Jogador 1 tem a opção de usar o Comando da Nintendo GameCube.

Dicas Para Desfrutar na Totalidade o Pokémon LeafGreen e Pokémon FireRed

Existem muitas características para tu desfrutares no Pokémon Emerald. Podes apanhar muitos Pokémon diferentes, completar o POKéDEX, lutar com treinadores talentosos e tentar ser o melhor treinador de Pokémon de sempre! Se cooperares com os teus amigos, ainda podes desfrutar mais do Pokémon Emerald! Os elementos mais importantes do Pokémon são a comunicação e a exploração. Se estudares bem os Pokémon, pode ser que descubras alguns dos seus mistérios!

Durante a tua aventura podes encontrar algumas impressões especiais (pontos) no ecrã. Estas impressões especiais chamam-se "Braille". Para apanhar alguns tipos especiais de Pokémon, precisas de descodificar Braille. Não te preocupes – é fácil descodificar o Braille se estudares o quadro à direita.

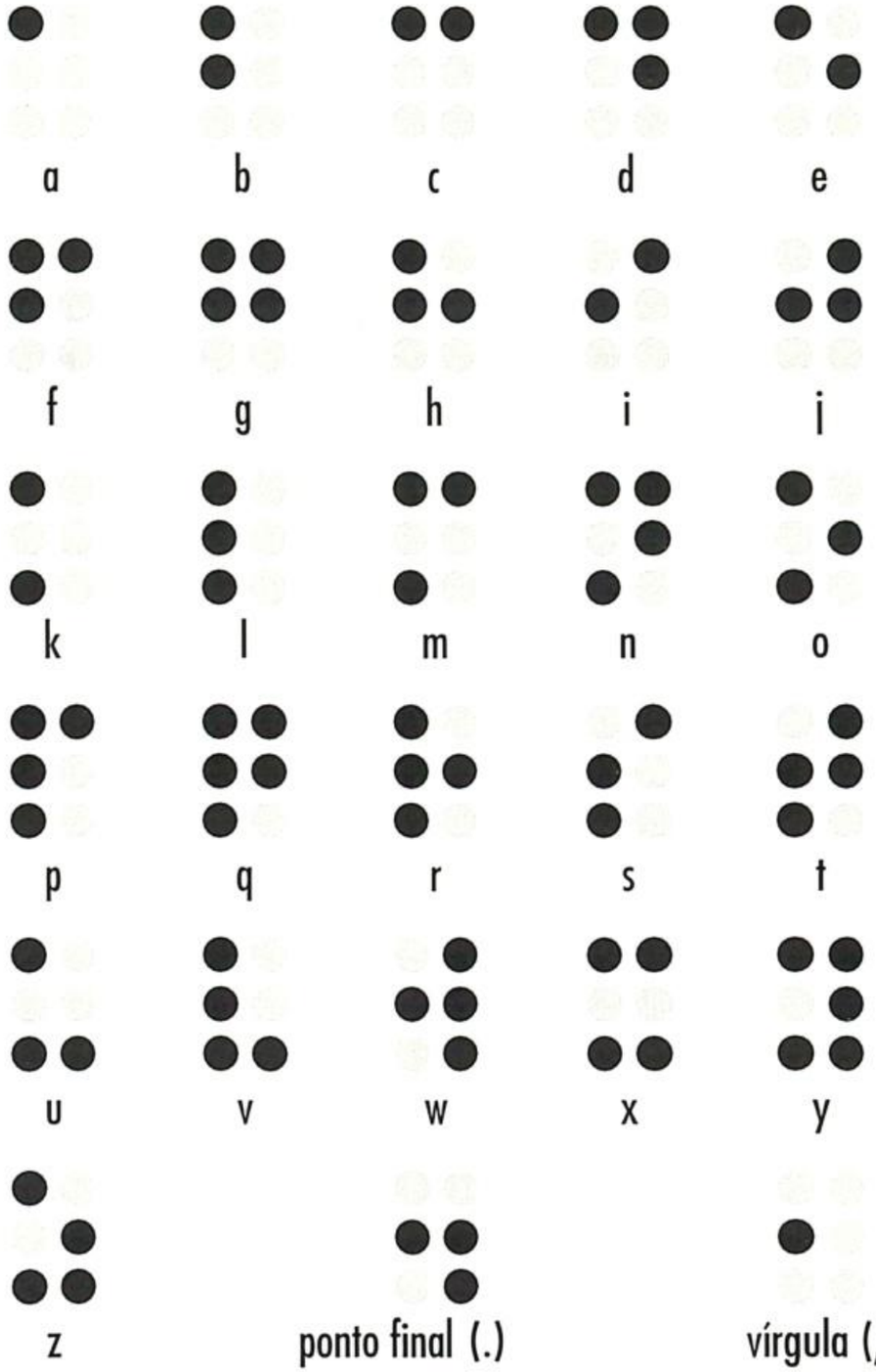
Quando jogas Pokémon Emerald vais ver e descobrir muitas coisas do mundo que te rodeia. Se vires bem e se tomares atenção, até podes encontrar Braille na tua cidade! Agora, vamos partir para a aventura!

GAME FREAK inc.
Departamento de Desenvolvimento

The European Blind Union (EBU)

The European Blind Union (EBU) represents all blind and partially sighted people in Europe. It aims to make sure that blind and partially sighted people enjoy the same rights as all other European citizens. In Europe, probably as many as 5 % of the population have serious sight problems. Producing books in Braille costs more than producing them in print. EBU wants to see that any blind or partially sighted person can read any book they choose.

Further details about EBU can be found on its website (www.euroblind.org).


a
b
c
d
e
f
g
h
i
j
k
l
m
n
o
p
q
r
s
t
u
v
w
x
y
z
ponto final (.)
vírgula (,)

Notas

Notas

The PEGI age rating system:

Age rating categories:



Note: There are some local variations!

Content descriptors:



BAD LANGUAGE



DISCRIMINATION



DRUGS



FEAR



SEXUAL CONTENT



VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Nintendo®