

1 Información importante

Información básica

2 Controles

3 Inicio

4 Guardar y salir del juego

Cómo se juega

5 Regiones y zonas

6 Tipos especiales de combates

Menú de cambios

7 Menú de cambios

8 Información sobre los Pokémon

Qué hacer en las aldeas

9 Instalaciones de las aldeas

10 Dos jugadores

11 Tiendas copio

Contacto

12 Información de contacto

Gracias por adquirir Super Pokémon™ Rumble para Nintendo 3DS™.

Este programa solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS.

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del mismo.

Lee también el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS: en él encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.



- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 3DS XL.

Información sobre salud y seguridad

IMPORTANTE

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Para acceder a esta aplicación, toca

el icono  en el menú HOME y luego toca ABRIR. Lee atentamente el contenido de cada sección y, cuando hayas terminado, pulsa  para volver al menú HOME.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

Consulta la sección de información sobre salud y seguridad del manual de instrucciones de la consola para leer las advertencias sobre la comunicación inalámbrica y el juego en línea.

Advertencia sobre el intercambio de datos

Si compartes contenidos con otros usuarios, no subas, intercambies ni envíes contenidos ilegales, ofensivos o lesivos de derechos ajenos. No incluyas datos personales y asegúrate de disponer de todos los derechos y permisos de terceros que fueran necesarios.

Selección de idioma

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este juego está disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho

idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés. Para cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Alemania):

www.usk.de

COB (Australia):

www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):

www.censorship.govt.nz

Advertencias

Cuando descargues o uses este programa (incluidos cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con este programa) y pagues cualquier importe relacionado, adquieres una licencia personal, no exclusiva y revocable para usar este programa en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas del mismo está sujeto al Contrato de Uso y Política de Privacidad de

los Servicios de Nintendo 3DS, que incluye el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o distribución de este programa sin autorización. Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para ser usados con dispositivos, accesorios o programas no autorizados o carentes de licencia. Dicho uso podría ser ilegal, anula todas las garantías y contraviene las obligaciones del contrato de uso. Además, podría derivar en lesiones tanto a otras personas como a ti mismo, y podría causar daños o problemas de funcionamiento en la consola Nintendo 3DS o en alguno de sus servicios. Nintendo® (así como sus licenciatarios y distribuidores) no se responsabiliza de ningún daño ni pérdida causados por el uso de tales dispositivos o de accesorios carentes de licencia.

Este programa, así como el manual u otros textos que lo acompañen, está protegido por leyes de propiedad intelectual nacionales e internacionales. La entrega de este manual no te proporciona ninguna licencia ni interés de propiedad de ninguna clase sobre ellos.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de terceros y pide a los

proveedores de contenidos de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act de EE. UU., la Directiva sobre el comercio electrónico de la UE y otras leyes aplicables, Nintendo ha adoptado la decisión de eliminar, en determinadas circunstancias y a su entera discreción, cualquier programa de Nintendo 3DS que pudiera infringir los derechos de propiedad intelectual de terceros. Si crees que se están vulnerando tus derechos de propiedad intelectual, visita la siguiente página para leer nuestra política y conocer tus derechos:
ippolicy.nintendo-europe.com

Los usuarios residentes en Australia o Nueva Zelanda pueden visitar:
support.nintendo.com

© 2011 Pokémon.

© 1995-2011 Nintendo Co., Ltd./
Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by Ambrella.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

Powered by mobiclip

CTR-P-ACCP-EUR

En Super Pokémon Rumble, normalmente usarás los botones para elegir elementos de los menús y mover tu Juguete Pokémon. También puedes usar el lápiz táctil para algunas funciones.

Controles generales

Moverse	+ / ○
Seleccionar elementos de los menús	+ / ○
Confirmar	Ⓐ
Consultar	Ⓐ
Hablar	Ⓐ
Usar movimiento Ⓐ	Ⓐ
Enviar mensaje	Ⓐ
Atrás	Ⓑ
Usar movimiento Ⓑ	Ⓑ
Mostrar el Menú de cambios	ⓧ
Mostrar el Menú de pausa	START
Mostrar el menú HOME	HOME

Controles del Menú de cambios

Ver detalles del
Pokémon



Marcar como
favorito



Filtrar u ordenar

START



Toca el icono de Super Pokémon Rumble en el menú HOME y luego toca ABRIR para empezar a jugar. Se mostrará el Menú de inicio.

Menú de inicio

La primera vez que juegues, selecciona NUEVA PARTIDA. Si tienes datos guardados, selecciona CONTINUAR. Cuando reanudes la partida, estarás en la entrada de una aldea (pág. 9).



4

Guardar y salir del juego

Tu progreso en el juego se guarda de manera automática en ciertos



momentos. Solo

existe un archivo de datos guardados. No apagues la consola Nintendo 3DS cuando se muestre en la pantalla el mensaje

"Guardando...". Cuando quieras dejar de jugar, pulsa **START** para abrir el Menú de pausa y selecciona **GUARDAR Y SALIR** antes de cerrar el programa o apagar la consola.

- ◆ Independientemente de dónde estuvieras al guardar la partida, cuando reanudes el juego, aparecerás en la entrada de una aldea.

Borrar datos guardados

Para borrar la partida guardada, mantén pulsados los botones **(A) + (B) + (X) + (Y)** simultáneamente cuando se esté cargando la partida.

- ◆ **Ten en cuenta que los datos borrados no se pueden recuperar.**

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues ni reinicies la consola ni saques la tarjeta de juego o tarjeta SD mientras se guardan los datos, y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes, así que ten cuidado.

En cada región hay varias zonas más pequeñas que tendrás que superar luchando contra los Pokémon que las habitan. De ti depende añadir Pokémon cada vez más fuertes para reunir los requisitos de participación en las Battle Royale (pág. 6) y continuar tu aventura. En las regiones también hay aldeas (pág. 9), que son lugares importantes en la historia del juego.

Región



Camina hacia una zona o aldea para entrar en ella.

Zona



Explora una zona mientras luchas con otros Pokémon y derrota al Jefe que se encuentra al final de la misma para superarla.

Camas elásticas

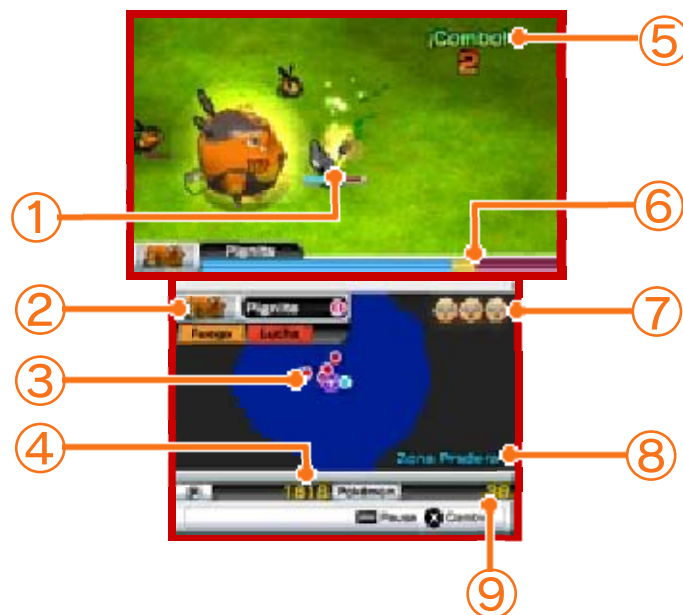
Salta en camas elásticas como la que se muestra en la imagen para seguir adelante o para ir de un lugar a otro. Recuerda que las camas elásticas son solo de ida.



- ◆ Verás que no solo hay camas elásticas, sino también otros artefactos con distintas formas y colores para cambiar de lugar.

Las pantallas del juego

La información que aparece en las pantallas depende del lugar en el que te encuentras en el juego.



① Barra de PS

La barra de color azul claro indica cuántos PS (Puntos de Salud) le quedan a tu Pokémon y va












disminuyendo a medida que recibe daño. Si esta se agota, el Pokémon será derrotado.

② Información sobre tus oponentes

El nombre y el tipo del Pokémon contra el que estás luchando.

③ Minimapa

El minimapa te muestra qué sucede a tu alrededor. Las clases de iconos que aparecen en el mapa cambian en función de dónde te hallas en el juego.

-  Tu Pokémon
-  Oponentes
-  Jefe
-  Pokémon en el suelo
-  Cama elástica
-  Salida
-  Túnel
-  Instalación
-  Zona superada
-  Zona no superada
-  Aldea (Fuente de la Luz)

④ que tienes (pág. 9)

⑤ Combo

⑥ Barra de PS del Jefe

Esta barra aparece cuando te enfrentas a un Jefe.

⑦ Llaves Asombrosas

Si derrotan a tu Pokémon, perderás

una de tus llaves. Si te quedas sin ninguna, terminará la partida.

⑧ Ubicación actual

⑨ Número de Pokémon amigos

Movimientos y tipos

Pulsa **A** para usar el movimiento asignado a **A** y pulsa **B** para usar el movimiento asignado a **B**.



Algunos Pokémon solo conocen un movimiento. Cada movimiento es de un tipo concreto, y el daño que provoca depende de la afinidad con el tipo del Pokémon al que se ataca.

Añadir Pokémon

Si un Pokémon que has derrotado se queda en el suelo, tócalo para añadirlo a tu Colección.



Cambiar de Pokémon

Al pulsar **X**, se abrirá el Menú de cambios (pág. 7), y podrás cambiar el Pokémon que estás controlando (tu Pokémon actual) por otro. Desde el Menú de cambios puedes elegir otro Pokémon de tu Colección siempre que quieras (excepto en las Battle Royale o Combates en Equipo).

Llaves y fin de la partida

Si tu Pokémon se queda sin PS, se debilita y pierdes una llave 🗝️. Elige otro Pokémon desde el Menú de cambios. Si pierdes todas tus llaves o no te queda ningún otro Pokémon, terminará la partida y regresarás a una aldea.

Combos

Cuando derrotas a múltiples Pokémon uno tras otro, aparece un indicador con el valor del combo. Cuanto mayor sea el combo, más fácil será que los Pokémon derrotados se queden en el suelo. El combo terminará si no atacas a ningún Pokémon durante un rato.

Los siguientes tipos de combates se rigen por normas especiales. En estos combates no podrás añadir a tu Colección los Pokémon que derrotes.

Battle Royale

Ganarás la Battle Royale si derrotas a todos los Pokémon en el ring dentro del límite de tiempo. Al derrotar a los Pokémon, aparecerán 🌀. Recógelos para prolongar el límite de tiempo.



- ◆ En las Battle Royale, no podrás cambiar de Pokémon hasta que tu Pokémon actual se debilite.

Combate en Equipo

Selecciona hasta dos Pokémon más, aparte de tu Pokémon actual, y forma con ellos un equipo de tres para combatir. No puedes cambiar de Pokémon durante el combate. Tras alcanzar cierto punto en el juego, podrás acumular Tensión ★ cuando derrotes Pokémon. Cuando tengas suficiente Tensión, podrás entrar en el Modo Alta Tensión durante un tiempo limitado pulsando ⊗.



Combate de Choque

Envía un numeroso grupo de Pokémon contra las legiones de otros Pokémon.




Pulsa

repetidamente **A** o rota **C** para acumular Potencia de Choque. Si tu equipo es más fuerte que el contrario, vencerás y seguirás adelante. Si tu equipo es más débil, perderás el Combate de Choque y tendrás que reunir fuerzas para intentarlo de nuevo.

Puedes hacer que un Pokémon forme parte de tus favoritos pulsando



	Pichu	73
	Snivy	68
	Patrat	68
	Vileplina	51

R en el Menú de cambios. Tus Pokémon favoritos tendrán un  y aparecerán al principio de la lista después de tu Pokémon actual.

Pulsa \textcircled{Y} en el Menú de cambios para mostrar información detallada sobre el Pokémon seleccionado.



① Fuerza

② Tipo

③ PS restantes/PS máximos

④ Información sobre los movimientos

Aquí se muestran el nombre y el tipo de los movimientos asignados a \textcircled{A} y \textcircled{B} . Cuantas más ☆ tiene un movimiento, más fuerte es. Los movimientos con efectos adicionales tienen una ▶.

- ◆ Cuando el tipo del movimiento coincide con el tipo del Pokémon, el movimiento aparece señalado con ★ y su potencia es mayor de lo normal.

⑤ Efectos de los sobrenombres

⑥ Dueño original

El nombre registrado en el editor de

Mii™ se muestra aquí como el nombre del dueño original del Juguete Pokémon.

- ◆ Si no has creado ningún Mii, se mostrará el nombre de usuario registrado en la consola Nintendo 3DS.

⑦ Ataque/Defensa

Cuanto más ○ tienen, mayores son el Ataque o la Defensa del Pokémon.

⑧ Efectos de los movimientos

Si el movimiento tiene algún efecto adicional, se indicará aquí.

Sobrenombres

Algunos Pokémon tienen sobrenombres, los cuales pueden ser de muchas clases.



Los sobrenombres tienen efectos diversos, como aumentar la velocidad de movimiento del Pokémon o variar la manera en la que actúa un movimiento.

- ◆ Los nombres de Pokémon con sobrenombres se muestran con colores distintos.

Las aldeas son los puntos de partida de tu aventura. Puedes usar las camas elásticas y los túneles para ir a distintos lugares. En las aldeas también encontrarás diversas instalaciones que te ayudarán en tu viaje.


- ◆ Algunas instalaciones también se encuentran fuera de las aldeas.
- ◆ A medida que avanzas en el juego, estarán disponibles más instalaciones.

Fuente de la Luz

Restaura los PS de todos tus Pokémon, incluidos los Pokémon que se hayan debilitado.





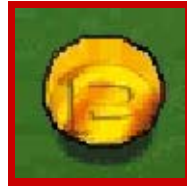
Tómbola de movimientos

Puedes usar  para enseñarle a tu Pokémon actual un movimiento aleatorio. Si el Pokémon ya conoce dos movimientos, tendrás que hacerle olvidar uno antes de que aprenda el nuevo.




Sobre los

Cuando derrotes a tus oponentes o ganes una Battle Royale, aparecerán . Tócalos para recogerlos. Puedes usar  en instalaciones como la Tómbola de movimientos o el Exendedor de movimientos.




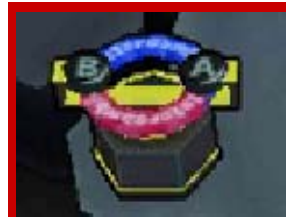
Exendedor de movimientos

Puedes usar  para enseñar un movimiento específico a tu Pokémon actual en el caso de que pueda aprenderlo. Cada Exendedor de movimientos ofrece un único movimiento.



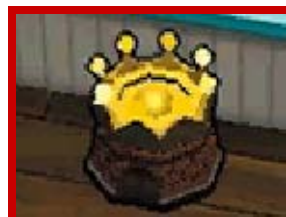
Intercambiar movimientos

Puedes usar  para intercambiar los movimientos asignados a **A** y **B**.





Colección

Consulta diversa información sobre los Pokémon que te has encontrado. Las distintas formas de un Pokémon se registran por separado. Los Pokémon que ya has añadido a tu Colección aparecen resaltados.






Información

Accede a información acerca de tu partida como, por ejemplo, cuánto tiempo has estado jugando o cuántos Pokémon has derrotado. Muévete a izquierda o derecha con  o  para pasar las páginas.



Dejar Pokémon

Aquí puedes despedirte de tus Pokémon. Pulsa  para poner una marca junto a los Pokémon que quieres que se vayan. Cuando los hayas seleccionado, pulsa , y aparecerá un mensaje de confirmación. Selecciona SÍ para dejar que los Pokémon se vayan. Es posible que los Pokémon que se marchen te dejen  u otro Pokémon como regalo de despedida.



Aprender movimientos

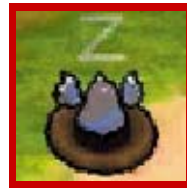
Usa esta instalación para que tu Pokémon actual aprenda un movimiento de otros Pokémon de tu



Colección. Selecciona el movimiento que quieres que aprenda y luego los Pokémon que se lo van a enseñar. Cuando hayas seleccionado los Pokémon, pulsa **B**, y aparecerá el mensaje de confirmación. Una vez que el Pokémon aprenda ese movimiento, los que se lo han enseñado desaparecerán.

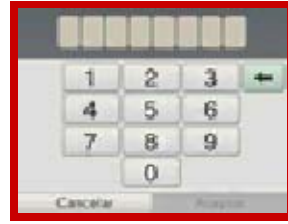
Túneles

Encontrarás a Drilbur durmiendo en algunos lugares de cada región. Si te acercas a él, te dejará usar libremente los túneles que te permiten ir y venir de la aldea.



Introducir contraseñas

Habla con Munna en la Aldea del Este para introducir una contraseña.



Puedes introducir contraseñas tocando los números con el lápiz táctil en el teclado que aparece en pantalla. Cuando introduzcas una contraseña correcta, aparecerán nuevos Pokémon en algún lugar del juego.

- ◆ Las contraseñas se revelarán fuera del juego. Visita el sitio web oficial de Super Pokémon Rumble (www.pokemon.com/superrumble/) para obtener más información. Ten en cuenta que este servicio puede finalizar sin previo aviso.

Juego local

Este programa permite explorar varias zonas con un amigo mediante el modo de juego local de



Nintendo 3DS y añadir más Pokémon de lo habitual. Pueden participar hasta dos jugadores. Cada jugador deberá tener una copia del juego.

- ◆ El modo Dos jugadores está disponible tras superar la primera Battle Royale.
- ◆ En el modo Dos jugadores, el juego no se pausará cuando abras el Menú de cambios.



Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Una copia del programa por jugador



Instrucciones para la conexión

- ① El anfitrión deberá seleccionar RECLUTAR y el jugador que se una al juego (el huésped) deberá seleccionar BUSCAR A OTRO JUGADOR. Cuando se realice la conexión, el nombre del anfitrión aparecerá en la pantalla del huésped. Cuando este seleccione el nombre del anfitrión, ambos

pasarán al vestíbulo para partidas de dos jugadores. Ahí el anfitrión podrá usar una cama elástica para seleccionar una zona.

- ◆ Solo podréis ir a zonas que ambos hayáis superado. Las Battle Royale, los Combates en Equipo y los Combates de Choque no están disponibles en este modo.
- ② Tu amigo y tú compartís Llaves Aombrosas. Si el Pokémon de tu amigo se queda sin PS, puedes restaurarlos colocando tu Pokémon junto al suyo. El juego seguirá siempre y cuando le queden PS al Pokémon actual de uno de los dos, aunque no os quede ninguna llave. Los Pokémon en el suelo se añadirán a la Colección del jugador que los toque primero. Cuando superéis una zona, regresaréis al vestíbulo. Para salir del modo Dos jugadores, usa la instalación Terminar la conexión.

Regalar Pokémon

Si ambos habéis completado el juego, tu amigo y tú podéis daros Pokémon el uno al otro usando la opción Regalar Pokémon en el vestíbulo del modo Dos jugadores. Los Pokémon que regales no volverán a aparecer en tu Colección.

11 Tiendascopio

StreetPass™

Este programa permite que los Mii de otros jugadores puedan visitar tu Juguetería y que puedas combatir contra la Colección de otro jugador. Para usar estas funciones, todos los jugadores deben activar el uso de StreetPass en el programa. Otros jugadores pueden ver tu nombre de usuario, el nombre de tu Mii y tu saludo.

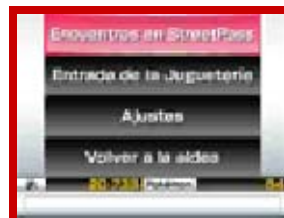


- ◆ Puedes restringir el uso de StreetPass a través del control parental. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- ◆ La instalación Tiendascopio estará disponible tras superar la primera Battle Royale.

Activar StreetPass

Proceso de activación


- ① Cuando uses la instalación Tiendascopio, aparecerá el siguiente menú. Podrás activar la función StreetPass desde la opción Ajustes.



Encuentros en StreetPass

Consulta información sobre otros usuarios de StreetPass y combate contra sus Colecciones.

Entrada de la Juguetería

Echa un vistazo a los nuevos clientes. Para invitar a un nuevo cliente a la Juguetería, selecciona LLAMAR A CLIENTES CON . Te costará 10 monedas de juego de tu consola Nintendo 3DS. Debes tener al menos dos Mii en tu consola Nintendo 3DS para invitar a clientes.

Ajustes

Puedes consultar tu Colección o usar el lápiz táctil para editar tu saludo. También puedes activar o desactivar la función StreetPass.

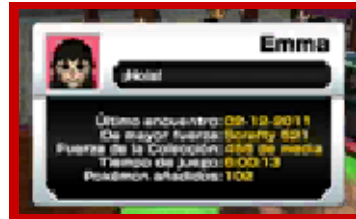
Volver a la aldea

Sal de la Juguetería y regresa a la aldea.

- ② Cuando se establezcan conexiones mediante StreetPass, los clientes podrán ir a comprar a tu Juguetería. ¡Ganarás 🟡 con cada visita!



- ③ Una vez que los clientes hayan visitado tu Juguetería, puedes consultar información sobre ellos si seleccionas Encuentros en StreetPass en el menú de la Juguetería. Selecciona una tarjeta pulsando (A), y aparecerá la Colección de ese cliente. Entonces podrás combatir contra sus Pokémon.



- ◆ Pueden guardarse hasta 30 tarjetas de usuarios de StreetPass. A medida que vayas encontrando nuevos jugadores, las tarjetas antiguas se borrarán por orden de recepción. Para evitar que una tarjeta se borre, protégela pulsando (R).

- ④ Cuando ganes un combate contra un cliente, podrás tomar prestado uno de sus Pokémon. Este aparecerá a la entrada de una zona como Pokémon invitado y te ayudará en tu aventura. Tras superar esa zona, se marchará.



Desactivar StreetPass

Selecciona AJUSTES y luego AJUSTES DE StreetPass en el menú de la Juguetería. Cuando pulses (A), verás el mensaje “¿Desactivar StreetPass para Super Pokémon Rumble?”. Selecciona SÍ para detener la conexión mediante StreetPass.



Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:
www.nintendo.com

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:
support.nintendo.com