



NTR-YP2P-ITA

NINTENDO DS™



**MANUALE DI ISTRUZIONI**  
(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER  
LA SALUTE E LA SICUREZZA)



**NINTENDO WI-FI CONNECTION**

QUESTO GIOCO È COMPATIBILE CON LA NINTENDO WI-FI CONNECTION.

*Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.*



Grazie per aver scelto la scheda di gioco POKÉMON RANGER™: OMBRE SU ALMIA per le console della serie Nintendo DS™.

**IMPORTANTE:** prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse nel presente manuale. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

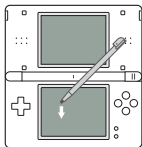
**IMPORTANTE:** l'uso di dispositivi illegali con le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.

## Come usare lo stilo del Nintendo DS

Esistono due modi principali per utilizzare lo stilo della tua console Nintendo DS.

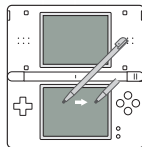
### Toccare

Con "toccare" si intende una leggera pressione dello stilo sul touch screen.



### Far scorrere

Con "far scorrere" si intende, invece, tenere leggermente premuto lo stilo sul touch screen e farlo scorrere sullo schermo.



### Precauzioni per l'uso del touch screen

- Effettuare i controlli tramite touch screen utilizzando esclusivamente lo stilo in dotazione oppure gli oggetti indicati nel gioco.
- Non usare uno stilo se è danneggiato.
- Non trascinare lo stilo sul touch screen con troppa forza.
- Non utilizzare le unghie per effettuare operazioni sul touch screen.
- Non utilizzare lo stilo sullo schermo superiore.
- Evitare che sabbia, sporco, briciole o altro si depositi sul touch screen.
- Se si sceglie di applicare al touch screen un foglio protettivo tra quelli disponibili in commercio, leggere attentamente le istruzioni allegate ed assicurarsi che sporco e bolle d'aria non vi rimangano intrappolati sotto.



### Indice

|  |           |
|--|-----------|
| • Chi sono i Pokémon Ranger? .....                               | 6         |
| • Come si gioca .....  | 8         |
| • Comandi di base .....  | 10        |
| • Cominciare a giocare .....                                     | 14        |
| • Il menu dello Styler .....                                     | 17        |
| • Salvare la tua avventura .....                                 | 24        |
| • <b>Catturare i Pokémon</b> .....                               | <b>26</b> |
| • <b>Effettuare catture con l'aiuto di un Pokémon</b> .....      | <b>32</b> |
| • <b>Il grado del Ranger</b> .....                               | <b>37</b> |
| • <b>I Dati di potenziamento</b> .....                           | <b>38</b> |
| • <b>Mosse (incluse le mosse mappa e le mosse di zona)</b> ..... | <b>39</b> |
| • <b>Gli incarichi</b> .....                                     | <b>44</b> |
| • <b>Le città e le strutture di Almia</b> .....                  | <b>46</b> |
| • <b>Modalità di comunicazione</b> .....                         | <b>48</b> |
| • <b>Riconoscimenti</b> .....                                    | <b>54</b> |

## Chi sono i Pokémon Ranger?

### In difesa della pace di Almia

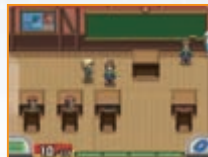
I Pokémon Ranger sono persone che, con l'aiuto dei Pokémon, difendono la pace e la tranquillità. Ogni Ranger è equipaggiato con uno Styler di cattura, uno speciale strumento che solo i Pokémon Ranger possono utilizzare. Usando i loro Styler per veicolare i sentimenti di amicizia verso i Pokémon, i Ranger si adoperano senza sosta per far sì che il mondo sia un posto tranquillo per le persone e per i Pokémon.



Con il sogno di diventare un Pokémon Ranger, il nostro protagonista lascia la propria famiglia e si trasferisce nella regione di Almia per frequentare l'Accademia dei Ranger. Qui il nostro Ranger in erba fa nuove amicizie e impara cosa vuol dire diventare un vero Ranger. Dopo aver ottenuto il diploma, il nostro eroe inizia la carriera di Pokémon Ranger, con il giuramento di proteggere la pace di Almia.

### L'Accademia dei Ranger

L'Accademia dei Ranger è un istituto per gli studenti che vogliono ricevere l'addestramento da Pokémon Ranger. Gli studenti possono anche scegliere di prepararsi per altre mansioni, ovvero i ruoli di supporto ai Ranger in tutta Almia.



**NOTA:** In **POKÉMON RANGER™: OMBRE SU ALMIA** puoi scegliere se giocare come un ragazzo o come una ragazza. Il genere che sceglierai non avrà alcun effetto sulla storia.

## Come si gioca

### Portare a termine le missioni con l'aiuto dei Pokémon

Quando il protagonista diventa ufficialmente un Pokémon Ranger, i suoi superiori e la Federazione Ranger gli assegnano delle missioni per proteggere la pace nella regione. Esistono diversi tipi di missione, molti dei quali non possono essere completati con le sole forze del nostro Ranger. Se ti trovi in una situazione difficile, prova ad affidarti all'aiuto di un Pokémon per portare a termine la tua missione.



Ogni Pokémon Ranger può catturare un Pokémon selvatico stabilendo con esso un forte legame emozionale (► pag. 26). Un Pokémon selvatico che è stato catturato viene chiamato Pokémon amico. Un Pokémon amico accompagna il Ranger e può prestargli aiuto. I Pokémon hanno a disposizione un gran numero di abilità che possono risultare molto utili per un Ranger. È consigliabile prendere confidenza con le abilità di ogni Pokémon, in modo da saperle sfruttare adeguatamente per superare le avversità.



Un Ranger di solito è accompagnato da un Pokémon compagno (► pag. 32). Man mano che acquisti esperienza, o completi gli incarichi nel gioco, puoi aumentare il numero di Pokémon compagni a tua disposizione. I tuoi Pokémon compagni, con le loro abilità, ti aiuteranno moltissimo nel corso delle tue avventure.

## Comandi di base

Le operazioni di base vengono effettuate toccando o facendo scorrere lo stilo sul touch screen (schermo inferiore).



### Touch screen

Tocca il touch screen con lo stilo per far muovere il protagonista in quella direzione. Il touch screen viene anche usato per parlare con le persone, interagire con i Pokémon ed esaminare oggetti. Quando viene visualizzato un testo o un dialogo, tocca lo schermo per far avanzare il testo.

### Pulsanti X e Y

Premi questi pulsanti per evidenziare i Pokémon che stanno accompagnando il protagonista.

### Pulsantiera +

Premi una direzione per muovere il protagonista.

### Pulsante A

Premi per selezionare SÌ, esaminare oggetti, far avanzare il testo o parlare a qualcuno di fronte al protagonista, eccetto i compagni d'avventura.

### Pulsante B

Premi per selezionare NO, far avanzare il testo o tornare indietro di una pagina nei menu.

### Pulsante L

Premi per cambiare la modalità di visualizzazione dello schermo superiore.

### Pulsante R

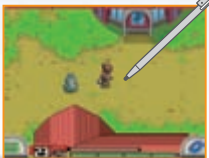
Premi una volta per accedere al **menu dello Styler**. Premi ancora una volta per ritornare allo **schermo di gioco**.

- Chiudendo la console Nintendo DS™ durante il gioco, si attiverà automaticamente la **modalità riposo**. Aprendo nuovamente il Nintendo DS, il gioco riprenderà da dove era stato interrotto.
- START e SELECT non sono utilizzati.
- Ricorda di fare una pausa se le tue mani cominciano a essere stanche.

## Operazioni di base

### ▶▶▶ Muoversi

Tocca il touch screen con lo stilo per far muovere il protagonista in quella direzione. Il protagonista può anche essere spostato utilizzando la pulsantiera +.



### ▶▶▶ Parlare

Tocca un personaggio con lo stilo per parlare con lui. Puoi parlare con qualcuno anche premendo il pulsante A quando il protagonista si trova di fronte a quel personaggio.



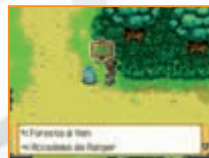
### ▶▶▶ Fare una scelta

Quando parli con le persone può capitarti di dover fare una scelta del tipo SÌ/NO. Tocca SÌ oppure NO sul touch screen per effettuare la tua scelta. In alternativa puoi selezionare SÌ premendo il pulsante A, oppure selezionare NO premendo il pulsante B.



### ▶▶▶ Esaminare

Tocca un Pokémon o un ostacolo con lo stilo per ottenere delle informazioni a riguardo. Le informazioni verranno visualizzate sullo schermo superiore. Puoi esaminare cartelli e altri oggetti toccandoli con lo stilo oppure premendo il pulsante A quando il protagonista si trova di fronte a essi.



## Cominciare a giocare

### Come iniziare

Assicurati che la console Nintendo DS sia spenta. Inserisci la scheda DS POKÉMON RANGER: OMBRE SU ALMIA nell'alloggiamento scheda sul retro della console e spingila finché non senti uno scatto. Accendi la console e apparirà lo **schermo salute e sicurezza** (riportato qui a destra). Dopo aver letto le precauzioni, tocca il touch screen.

Tocca il pannello POKÉMON RANGER: OMBRE SU ALMIA nel **menu di sistema** del Nintendo DS per far partire il gioco.

**NOTA:** Se la tua console Nintendo DS è configurata in **modalità automatica**, il gioco partirà automaticamente dopo la visualizzazione dello **schermo salute e sicurezza**. Per ulteriori informazioni consulta il manuale d'istruzioni del tuo Nintendo DS.

Per ulteriori informazioni su come iniziare a giocare ► **pag. 15**.

**NOTA:** In questo libretto d'istruzioni, un'immagine con una **cornice blu** raffigura lo schermo superiore, mentre una con una **cornice arancione** indica il touch screen.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, la console è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema, consulta il manuale di istruzioni della console.



**ATTENZIONE:** Ricordati che quando salvi per la prima volta, Pokémon Ranger: Ombre su Almia viene salvato nella lingua impostata nella tua console Nintendo DS. Se, quando avvii Pokémon Ranger: Ombre su Almia per la prima volta, il gioco è in una lingua diversa da quella in cui desideri giocare, spegni subito la console, cambia l'impostazione della lingua e ricomincia a giocare.

### Iniziare una nuova partita

#### ▶▶▶ Come cominciare

Se inizi una nuova partita e salvi i tuoi dati di gioco, cancellerai ogni dato di gioco già esistente (questo significa che non potrai quindi più recuperare i dati salvati in precedenza).

#### ▶▶▶ Il genere del protagonista

Per prima cosa, scegli il genere del tuo protagonista, selezionando con lo stilo il ragazzo o la ragazza che appaiono sullo schermo.



#### ▶▶▶ Dai un nome al protagonista

Una volta iniziata la storia ti sarà chiesto di inserire un nome per il protagonista. Tocca le lettere sulla tastiera per comporre il nome. Per correggere un eventuale errore, tocca il pulsante con la freccia verso sinistra e cancellerai l'ultimo carattere inserito. Quando hai finito, seleziona OK! per salvare il nome del tuo personaggio.

Se tocchi OK! senza inserire un nome, il protagonista si chiamerà automaticamente Primo o Laura, a seconda del genere che hai scelto.

**Il genere e il nome del protagonista non potranno più essere modificati una volta confermati.**





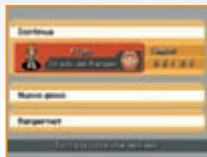
## Continuare una partita salvata

Tocca CONTINUA per riprendere il gioco dall'ultimo Punto salvataggio.

Se hai sospeso una partita in corso, ti verrà proposta un'opzione del tipo SÌ/NO.

Per ulteriori informazioni sui Punti salvataggio ▶ pag. 24.

Per ulteriori informazioni su come sospendere il gioco ▶ pag. 25.



## Rangernet

Seleziona RANGERNET nel **menu principale** per scaricare nuove missioni aggiuntive dalla Nintendo Wi-Fi Connection e, in seguito, giocarele (▶ pag. 48).



## Il menu dello Styler

Quando il tuo personaggio si trova in esplorazione, toccando il pulsante Menu in basso a destra sul touch screen o premendo il pulsante R aprirai il **menu dello Styler**. Qui vengono visualizzati diversi pulsanti corrispondenti alle diverse funzioni dello Styler. Tocca il pulsante della funzione che desideri per accedervi. Per ritornare al gioco, tocca il pulsante con la freccia in alto a destra sul touch screen.



Pulsante Menu

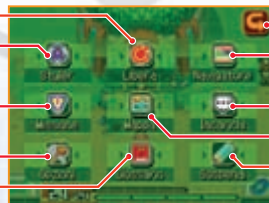
LIBERA (▶ pag. 21)

STYLER (▶ pag. 18)

MISSIONE (▶ pag. 19)

OPZIONI (▶ pag. 23)

GLOSSARIO (▶ pag. 22)



Indietro

NAVIGATORE (▶ pag. 20)

INCARICHI (▶ pag. 19)

MAPPA (▶ pag. 22)

SOSPENDE (▶ pag. 23)

## La condizione del protagonista

Toccano il pulsante Menu, sullo schermo superiore verranno visualizzati il nome del protagonista, i suoi Punti Esperienza e altri dati.



**NOTA:** Un simbolo illuminato indica se il protagonista sta svolgendo una missione o un incarico.

## Lo Styler

Toccano il pulsante Styler si apre uno schermo che indica lo status dello Styler del protagonista (Styler accademico, Styler di cattura ecc.). Lo schermo superiore mostra il livello dello Styler, i Punti Esperienza necessari per passare al livello successivo, i Punti Esperienza attualmente guadagnati, la sua energia, la lunghezza della sua Linea di cattura e la sua potenza.

Sullo schermo inferiore viene visualizzato lo Status difesa dello Styler. Tocca il pulsante triangolare a metà del bordo destro del touch screen per visualizzare l'Elenco potenziamenti dello Styler (► pag. 38).



## Missione

Sullo schermo superiore vengono visualizzate le informazioni relative alla missione attualmente in corso. Sul touch screen invece appare la mappa, dove due simboli lampeggianti indicano l'attuale posizione del protagonista e il luogo dove si svolge la missione in corso.



## Incarichi

Il touch screen mostra la lista di tutti gli incarichi: quelli segnalati dalla Federazione Ranger, quelli già completati e l'incarico attualmente in corso. Tocca ogni incarico per visualizzare sullo schermo superiore informazioni a riguardo. Tocca POSIZIONE sul touch screen per visualizzare, sempre sullo schermo inferiore, il luogo dove si trova il personaggio da cui hai ricevuto l'incarico.

Per ulteriori informazioni sugli incarichi ► pag. 44.



## Il Navigatore

Il Navigatore registra i dati dei Pokémon amici. Ogni Pokémon è elencato assieme a dati come il suo gruppo e la sua mossa. I Pokémon amici sono elencati secondo un particolare ordine numerico utilizzato solo dai Ranger. Il Navigatore si aggiorna automaticamente ogni volta che una nuova specie di Pokémon viene catturata. Prova a catturare tutte le specie di Pokémon della regione di Almia per completare il Navigatore.



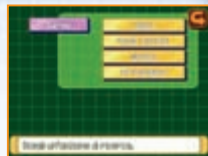
Lo schermo superiore mostra il Pokémon selezionato sul touch screen.

## ▶▶▶ Cerca

Seleziona CERCA per impostare il filtro della lista di Pokémon per: NOME, POKÉ TATTICA, MOSSA oppure N° POKÉMON.

Per ulteriori informazioni sulle Poké Tattiche ▶ pag. 33.

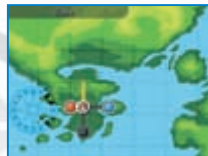
Per ulteriori informazioni sulle mosse ▶ pag. 39.



## ▶▶▶ Zona

Seleziona ZONA per mostrare, sulla mappa visualizzata sullo schermo superiore, la posizione del Pokémon selezionato. Questa viene evidenziata in rosso.

**NOTA:** La posizione di alcuni Pokémon non può essere rivelata.



## Libera

I Pokémon amici possono essere liberati in ogni momento toccando il pulsante LIBERA. A volte potresti essere costretto a liberare un Pokémon nel caso tu ne abbia catturati in più rispetto al tuo limite attuale. Quando stai per liberare un Pokémon, tutti i tuoi Pokémon amici vengono mostrati sul touch screen. Tocca quelli che vuoi liberare e poi tocca LIBERA in alto sul touch screen. I Pokémon liberati faranno ritorno al luogo dove vivevano prima di venire catturati.

Per ulteriori informazioni su come liberare i Pokémon ▶ pag. 36.

Se un Pokémon amico aiuta il protagonista con una Poké Tattica o una mossa, viene poi automaticamente liberato.



## Mappa

La mappa di tutta la regione di Almia viene visualizzata sul touch screen. La tua posizione è indicata da un simbolo lampeggiante. Man mano che prosegui nella storia, i luoghi che visiti ed esplori vengono aggiunti alla mappa. Toccando un luogo sulla mappa, un'immagine di esso viene mostrata sullo schermo superiore.



## Glossario

Il glossario fornisce descrizioni dettagliate dei termini e delle tecniche usati in **POKÉMON RANGER: OMBRE SU ALMIA**. Le voci del glossario sono suddivise in tre categorie: **ESPLORAZ.**, **CATTURA** e **TERMINI**. Tocca la categoria che desideri per vedere le voci contenute in essa. Quando hai selezionato una categoria, tocca le frecce sul touch screen per scorrere le pagine. Il glossario si aggiorna automaticamente man mano che fai progressi nel gioco.



## Sospendi

Puoi usare la funzione Sospendi per sospendere il gioco durante una partita, per poi riprenderlo dal punto esatto in cui lo avevi interrotto. Per ulteriori informazioni sulla funzione Sospendi ▶ [pag. 25](#).



## Opzioni

Puoi cambiare la velocità di scorrimento del testo selezionando **TESTO**, mentre con **FINESTRE** potrai modificare l'aspetto delle finestre di testo.



## Salvare la tua avventura

Esistono due modi per salvare i tuoi progressi e poter così riprendere il gioco in seguito.

### ▶▶▶ Punto salvataggio

Puoi salvare la partita toccando i Punti salvataggio che troverai nelle varie strutture dei Ranger o mentre ti trovi in esplorazione. Ti sarà chiesta conferma del fatto che vuoi salvare. Potrai riprendere la partita scegliendo CONTINUA la volta successiva che vorrai giocare.



Se cominci un **NUOVO GIOCO** e poi effettui un salvataggio, tutti i dati di gioco precedenti verranno sovrascritti. Questo significa che i dati della partita CONTINUA saranno persi.

### ▶▶▶ Sospendi

Seleziona **SOSPENDE** nel **menu dello Styler** per sospendere il gioco in qualsiasi momento. Ti verrà chiesta conferma del fatto che vuoi sospendere il gioco. Una volta sospesa la partita, la console Nintendo DS deve essere spenta. Quando il Nintendo DS verrà riacceso, sarà possibile riprendere a giocare con i dati della partita in sospeso.

- I dati della partita in sospeso non vanno a sovrascrivere i dati di salvataggio della partita.
- Non spegnere la console durante il salvataggio.

La prossima volta che giocherai a **POKÉMON RANGER: OMBRE SU ALMIA** ti sarà chiesto se vuoi riprendere a giocare da dove avevi sospeso la partita, come mostrato qui a destra.

Se selezioni **NO** farai ritorno al **menu principale**. Seleziona **CONTINUA** nel **menu principale** per riprendere il gioco dall'ultimo Punto salvataggio che hai utilizzato.

Se selezioni **SÌ** ti verrà chiesto se vuoi cancellare i dati della partita in sospeso, come mostrato qui a destra. Scegliendo **SÌ** riprenderai il gioco da dove lo avevi sospeso e cancellerai i dati della partita in sospeso. Scegliendo **NO** farai ritorno allo schermo precedente.

Una volta utilizzati per riprendere il gioco, i dati della partita in sospeso verranno cancellati. Utilizza un Punto salvataggio per salvare con regolarità i tuoi progressi.

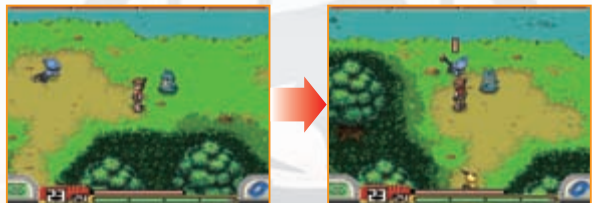


## Catturare i Pokémon

### Farsi amici i Pokémon

Con "cattura" s'intende una tecnica con cui farsi amici i Pokémon selvatici stabilendo con loro un forte legame a livello emotivo. Una volta catturati, i Pokémon accompagnano il protagonista finché non vengono liberati o non gli prestano aiuto. Una cattura si effettua utilizzando lo stilo (ovvero lo Styler di cattura).

Quando il protagonista in esplorazione s'imbatte in un Pokémon selvatico, sul touch screen viene visualizzato lo **schermo di cattura**.



#### PRECAUZIONI NELL'USO DELLO STILO

Per evitare fatica, disagio o danni allo schermo usa sempre lo stilo del Nintendo DS con delicatezza. Mantieni rilassate le dita, la mano, il polso e il braccio. Se avverti stanchezza, ricorda di sospendere il gioco e fare una pausa.



Quando compare lo **schermo di cattura**, tocca il touch screen con lo stilo. Nel punto in cui lo stilo tocca lo schermo apparirà il Disco di cattura. Questo scomparirà non appena lo stilo verrà sollevato dallo schermo.



Fai scorrere lo stilo mantenendolo a contatto con lo schermo per muovere il Disco di cattura. Questo disegnerà la Linea di cattura: usala per tracciare degli anelli attorno al Pokémon che vuoi catturare.



L'anello formato dalla Linea di cattura deve chiudersi completamente attorno al Pokémon che si vuole catturare.



Tracciando degli anelli completi, dei punti vengono aggiunti alla Barra dell'amicizia sotto al Pokémon. Quando è completamente piena, la cattura si conclude con successo.

**NOTA:** Con alcuni Pokémon, la Barra dell'amicizia è visualizzata in cima al touch screen.

Se sollevi lo stilo prima che la cattura sia conclusa, la Linea di cattura scompare. Finché non ricominci a tracciare anelli attorno al Pokémon, la sua Barra dell'amicizia pian piano si svuota. Continua a tracciare anelli attorno al Pokémon finché non è catturato.



## Fuggire da una cattura

Puoi rinunciare a una cattura e fuggire dal Pokémon che vuoi catturare in ogni momento: tocca il pulsante Fuga in basso a sinistra sul touch screen, e seleziona SÌ quando ti viene chiesto se vuoi fuggire.



Pulsante Fuga

**NOTA:** In alcune situazioni di gioco la fuga è impossibile.



## Consigli per la cattura

Quando un Ranger tenta una cattura, il comportamento del Pokémon che vuoi catturare dipenderà dalla sua specie: alcuni si spaventeranno e cominceranno a correre per lo schermo, altri potranno reagire con aggressività. Se un Pokémon tocca la Linea di cattura, questa viene interrotta. In questo caso devi ricominciare a tracciare anelli con una nuova Linea di cattura.

Se l'attacco di un Pokémon colpisce la Linea di cattura, non soltanto questa s'interromperà, ma lo Styler perderà un po' della sua energia. Se l'energia dello Styler scende a zero, lo Styler si romperà e non sarà più possibile catturare alcun Pokémon. In questo caso il giocatore dovrà riprendere il gioco dall'ultimo Punto salvataggio utilizzato o dallo **menu principale**. Se l'energia dello Styler è bassa, potrai ricaricarlo in qualsiasi struttura dei Ranger oppure utilizzando una mossa o una Poké Tattica dei Pokémon amici.



Durante una cattura non c'è bisogno di usare le maniere forti. Il trucco sta nel tracciare gli anelli con leggerezza e velocità. Se cominci a sentire le mani stanche, sospendi il gioco e fai una pausa.

## Il livello dello Styler

Completando una cattura il protagonista guadagna Punti Esperienza. Una volta guadagnato un certo numero di Punti Esperienza, lo Styler del protagonista salirà di livello. Quando lo Styler sale di livello, viene ricaricato, acquista maggiore potenza e la sua energia massima viene aumentata. Secondo determinate condizioni, inoltre, completando una cattura il protagonista può guadagnare Punti Esperienza bonus.





## Effettuare catture con l'aiuto di un Pokémon

Un Ranger può ricorrere all'aiuto di un Pokémon amico per catturare un altro Pokémon. Un Pokémon amico o un Pokémon compagno possono usare le loro abilità per migliorare le prestazioni del Disco di cattura, conferendo alla Linea di cattura una potenza particolare. Questo si chiama Poké Tattica. Esistono diverse Poké Tattiche tra i vari gruppi di Pokémon. Per esempio la Poké Tattica Erba fa spuntare dell'erba alta dalla Linea di cattura, intrappolando e rallentando il Pokémon che vuoi catturare.

### Il Pokémon compagno

Un Ranger è sempre accompagnato da un Pokémon speciale, chiamato Pokémon compagno, che non viene liberato anche dopo aver usato la sua Poké Tattica durante una cattura. Ciononostante la Poké Tattica di un Pokémon compagno non può essere utilizzata finché la sua Barra compagno non è piena. Il protagonista acquisirà nuovi Pokémon compagni proseguendo nella storia, ma ne potrà tenere sempre con sé solamente uno alla volta. Per informazioni sul Ranch dei compagni ► pag. 46.



#### La Barra compagno

Quando questa barra si riempie, il Pokémon compagno può usare per una volta la sua Poké Tattica. Una volta usata, la Barra compagno scende a zero.

#### Il pulsante Poké Tattica

Tocca questo pulsante per usare la Poké Tattica del tuo Pokémon compagno o di un Pokémon amico.

### Le Poké Tattiche

Ogni Pokémon che accompagna il Ranger può usare una Poké Tattica per aumentare le prestazioni del Disco di cattura. Per usare una Poké Tattica tocca il pulsante Poké Tattica durante una cattura. Poi tocca il Pokémon che intendi utilizzare. Infine, tocca POKÉ TATTICA in cima al touch screen per ottenere l'aiuto del Pokémon prescelto. Se scegli il Pokémon sbagliato, tocca un altro Pokémon, oppure qualsiasi altro punto dello schermo, per annullare la Poké Tattica.



Il Pokémon bersaglio della cattura

Il gruppo della Poké Tattica

Il nome della mossa

Tempo rimasto per la Poké Tattica

Descrizione della Poké Tattica

Se appare una freccia verso l'alto vicino al nome del Pokémon che stai cercando di catturare, significa che la Poké Tattica che hai scelto è efficace contro il tuo obiettivo. Al contrario, una freccia rivolta verso il basso indica che la combinazione è sfavorevole. La combinazione tra la Poké Tattica e il Pokémon obiettivo può anche essere verificata mentre selezioni il Pokémon da usare. Se la Poké Tattica è efficace, la cornice dietro al Pokémon sarà rossa. Se, viceversa, la combinazione non è molto efficace, la cornice dietro al Pokémon sarà blu.



## Esempi di Poké Tattiche



### Erba

Dalla Linea di cattura spunta erba alta che può intrappolare il Pokémon oggetto della cattura. Il suo stato diventa "Lento" e i suoi movimenti si fanno impacciati. Questa Poké Tattica non ha effetto su Pokémon volanti o che non toccano terra.



### Elettro

Toccano lo schermo si genera un fulmine che colpisce il punto toccato dopo un determinato periodo di tempo. Se il Pokémon bersaglio viene colpito, dei punti vengono aggiunti alla sua Barra dell'amicizia. Inoltre lo stato passa temporaneamente a "Fermo", il che gli impedisce di muoversi e di attaccare.



### Fuoco

Questa Poké Tattica aumenta il numero di punti della Barra dell'amicizia guadagnati tracciando anelli attorno al Pokémon bersaglio della cattura. Inoltre essa cambia temporaneamente lo stato del Pokémon in "Stanco", il che fa sì che la sua Barra dell'amicizia non si svuoti.



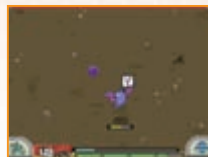
### Terra

Spostando il Disco di cattura da un lato all'altro del touch screen si provoca una scossa sismica. Se un Pokémon ne viene colpito, dei punti vengono aggiunti alla sua Barra e il suo stato diventa "In pausa". Questo significa che non può attaccare. Non ha effetto su Pokémon volanti o che non toccano terra.

E ci sono molte altre Poké Tattiche diverse da scoprire!

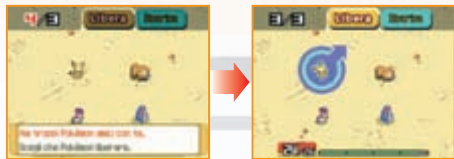
## Effetti delle Poké Tattiche

A seconda del tipo di Poké Tattica, il Pokémon che vuoi catturare può subire un cambiamento del suo stato, ad esempio, in "Lento" oppure "Stanco". In questo caso un'icona indicante il suo stato apparirà accanto al Pokémon. L'icona scomparirà quando il Pokémon ritornerà al suo stato normale.



## Liberare i Pokémon

Il numero di Pokémon che possono accompagnare il protagonista è limitato a seconda del suo grado di Ranger (► pag. 37). Se a seguito di una cattura il Ranger supera questo limite, uno o più Pokémon dovranno venire liberati.



Quando liberi un Pokémon, tutti i Pokémon amici che hai con te al momento vengono visualizzati sullo schermo inferiore. Tocca il Pokémon che vuoi liberare. Toccalo una seconda volta per annullare la selezione. Puoi selezionare anche due o più Pokémon da liberare insieme. Seleziona LIBERA in alto sul touch screen per liberare i Pokémon. Puoi anche far sì che un Pokémon con la mossa Ricarica ripristini l'energia del tuo Styler, prima che venga liberato.



I Pokémon liberati ritornano da soli al luogo dove erano stati catturati. Poco dopo la loro liberazione, infatti, potrai ritrovarli nella zona dove li avevi catturati.

## Il grado del Ranger

### Che cos'è il grado del Ranger?

I Pokémon Ranger hanno diversi gradi, organizzati secondo una scala numerica. Questo ordine si chiama grado del Ranger. I numeri da 1 a 10 indicano le abilità del Ranger: i Ranger vengono promossi dai loro leader ad un grado più elevato a seguito di missioni completate con successo.



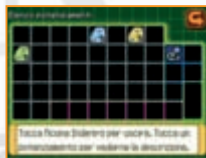
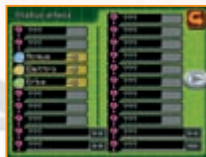
Salendo lungo la scala dei gradi, un Ranger acquista via via sempre nuovi benefici. Per esempio, gli viene permesso di viaggiare accompagnato da più Pokémon e potrà usare un numero maggiore di Poké Tattiche. Inoltre gli verranno anche assegnate missioni sempre più importanti.



## I Dati di potenziamento

### Che cosa sono i Dati di potenziamento?

I Dati di potenziamento sono degli aggiornamenti del software del tuo Styler che migliorano le sue caratteristiche in diversi modi. Molti forniscono protezione contro gli attacchi dei Pokémon, altri aumentano le sue prestazioni. Puoi controllare le specifiche del tuo Styler toccando **STYLER** nel **menu dello Styler**. Tocca poi il pulsante triangolare sulla destra del touch screen per visualizzare l'Elenco potenziamenti. Tocca le diverse icone per leggere le varie descrizioni.



### Come ottenere i Dati di potenziamento

Un Ranger può ricevere dalla Federazione Ranger dei Dati di potenziamento dopo aver portato a termine determinati incarichi.

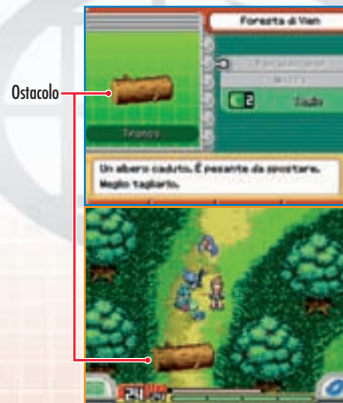
Per ulteriori informazioni sugli incarichi ► [pag. 44](#).



## Mosse (incluse le mosse mappa e le mosse di zona)

### Che cosa sono le mosse?

Svolgendo le tue mansioni di Pokémon Ranger, potrebbe capitarti di imbatterti in alcuni oggetti, come alberi caduti o grossi massi, che ti bloccano la strada. Questi oggetti vengono chiamati "ostacoli". Tocca un ostacolo con lo stilo per visualizzare i dati relativi ad esso.

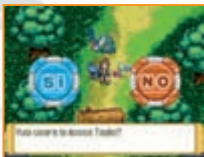


Questi ostacoli possono essere eliminati usando le mosse dei tuoi Pokémon amici.

- 1 Tocca un Pokémon amico con lo stilo e poi traccia una linea fino all'ostacolo.



- 2 Se il Pokémon ha la mossa necessaria, ti verrà offerta una scelta del tipo SÌ/NO: scegli SÌ.

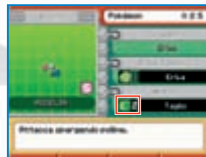
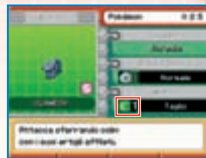


- 3 Il Pokémon amico usa la sua mossa e rimuove l'ostacolo. Il processo di rimozione di un ostacolo si chiama "Eliminazione dell'ostacolo".



Le mosse e i loro effetti possono variare a seconda della specie di Pokémon. Ad esempio, anche se sia Glameow che Roselia hanno entrambi a disposizione la mossa Taglio, quella di Glameow è di potenza "1", mentre quella di Roselia è di potenza "2".

Gli ostacoli sono ordinati secondo la stessa scala di valori: se un Pokémon ha la mossa giusta, ma di livello più basso di quello richiesto dall'ostacolo, non potrà eliminarlo.



In questo esempio, l'ostacolo richiede la mossa "Taglio 2", quindi Glameow non può essere di alcun aiuto, mentre ci sarà bisogno della mossa di Roselia.

## Le mosse mappa

Le mosse mappa sono un tipo particolare di mosse: esse permettono, ad esempio, di cavalcare un Pokémon, ricaricare lo Styler o venir teletrasportati fuori da una grotta o delle rovine. Puoi verificare se un Pokémon sia dotato di una mossa mappa toccandolo con lo stilo. Alcune mosse mappa non possono essere usate in determinati frangenti.



## Le mosse di zona

Le mosse di zona sono un altro tipo particolare di mosse: possono, per esempio, farti usare un Pokémon per spostarti o modificare le condizioni del tempo. Puoi utilizzare le mosse di zona solamente quando un simbolo "?" appare vicino alla testa del protagonista. Tocca "?" per sapere di quale mossa di zona hai bisogno. Tocca i Pokémon che hai con te con lo stilo per verificare se hanno a disposizione una mossa di zona.



## Esempi di mosse, mosse mappa e mosse di zona

### Taglio

Arbusti, staccionate e altri ostacoli simili vengono tagliati.



### Azione

Un intervento di forza che scuote alberi e sposta ostacoli pesanti.



### Spruzzo

L'ostacolo viene inondato con dell'acqua.



### Distruzione

Un potente colpo distrugge casse e rocce.



### Ricarica

Dell'elettricità viene rilasciata per ricaricare l'energia dello Styler.

**NOTA:** Può anche essere utilizzata come Poké Tattica.



### Pioggia danza

Questa mossa scatena una pioggia torrenziale.



E ci sono molte altre mosse da scoprire!

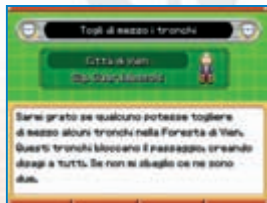
## Gli incarichi

Oltre alle missioni, i Ranger devono aiutare i cittadini a risolvere i loro problemi. Queste mansioni vengono chiamate "incarichi".

Le persone che hanno bisogno dell'aiuto di un Ranger per un incarico sono facilmente identificabili grazie al simbolo "...", che appare sopra le loro teste.



Puoi controllare le informazioni relative a un incarico anche dal **menu dello Styler**, selezionando INCARICHI.



Quando un incarico viene portato a termine appare il messaggio **INCARICO COMPLETATO**. Completando un incarico, potresti essere ricompensato con dei Dati di potenziamento (► pag. 38) dalla Federazione Ranger o con un nuovo Pokémon compagno (► pag. 32).



## Le città e le strutture di Almia

Nelle varie località della regione di Almia puoi trovare non soltanto persone, ma anche molti Pokémon selvatici. Quando ti trovi nelle città o nelle varie località, parla con le persone ed esamina gli oggetti toccandoli con lo stilo: potresti ricavarne utili informazioni.

### La Città di Vien

Una pacifica cittadina di campagna nel centro di Almia. Dopo essere diventato un Pokémon Ranger, il protagonista viene assegnato a questa città per un primo periodo. Oltre che sede di un Centro Ranger, la Città di Vien gode di una posizione ideale, con una foresta a nord, una spiaggia a ovest e l'Accademia dei Ranger a est.



### Il Ranch dei compagni al Villaggio Cicole

I Pokémon che sono diventati compagni del Ranger a seguito di un incarico (o per altri motivi) si radunano al Ranch dei compagni nel Villaggio Cicole. Tocca un Pokémon compagno al Ranch dei compagni se vuoi scambiarlo con il tuo attuale Pokémon compagno.

**NOTA:** Un Pokémon compagno può diventare di "ottimo umore" mentre si trova sul campo. Quando questo avviene, la sua Barra compagno si riempie più velocemente del normale.



### Il Centro Ranger

Un Centro Ranger è la base per le operazioni dei Pokémon Ranger. Oltre che ricevere informazioni essenziali, il protagonista si vede qui assegnare le proprie missioni. Se l'energia del tuo Styler è bassa, parla all'Assistente al banco per fartelo ricaricare. Qui hai inoltre a disposizione un Punto salvataggio per salvare i tuoi progressi nell'avventura.



Assistente

Punto salvataggio

### Le Stazioni Ranger

Una Stazione Ranger è una struttura che si trova in località troppo lontane per giustificare un intero Centro Ranger. All'interno troverai un Assistente a disposizione per ricaricare il tuo Styler, oltre che un utile Punto salvataggio dove salvare i tuoi progressi.





## Modalità di comunicazione

### Missioni scaricabili attraverso la Nintendo WFC

Utilizzando la Nintendo Wi-Fi Connection puoi scaricare diverse rare missioni per **POKÉMON RANGER: OMBRE SU ALMIA**.

**NOTA:** Anche dopo aver scaricato le missioni aggiuntive, alcune di esse potrebbero essere giocabili soltanto dopo determinati progressi nel gioco.

Si ricorda che il servizio di download delle missioni aggiuntive attraverso la Nintendo Wi-Fi Connection potrebbe cessare in qualsiasi momento senza preavviso.

### Nintendo Wi-Fi Connection

Prima di provare a collegarti a Internet, leggi con attenzione le seguenti informazioni sulla Nintendo Wi-Fi Connection.

- Per poter usare via Internet i giochi per Nintendo DS compatibili con questa modalità, prima di tutto devi configurare la Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) sulla tua console. Consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, incluso a questo gioco, per informazioni dettagliate su come configurare la console Nintendo DS.
- Per completare la configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection, hai bisogno di un dispositivo di rete wireless (ad esempio un router wireless) che disponga di un collegamento a Internet a banda larga.
- Se per il tuo PC disponi soltanto di un collegamento a Internet cablato, avrai bisogno di un Nintendo Wi-Fi USB Connector (chiave USB Wi-Fi Nintendo), venduto separatamente. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.
- Quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection la batteria della tua console Nintendo DS si consuma più velocemente del normale. È quindi consigliabile utilizzare il blocco alimentatore quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection.
- Con i giochi compatibili con la Nintendo Wi-Fi Connection, puoi anche collegarti al servizio tramite determinati hotspot Internet, senza bisogno di particolari impostazioni.
- Le condizioni per l'utilizzo della Nintendo Wi-Fi Connection possono essere consultate nel manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection oppure online, al sito [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)

Per maggiori informazioni sulla Nintendo Wi-Fi Connection, su come configurare la tua console Nintendo DS o per consultare l'elenco degli hotspot Internet disponibili, visita il sito [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)

## Come configurare la Nintendo Wi-Fi Connection

Per utilizzare la Nintendo Wi-Fi Connection devi prima avere a disposizione una connessione Internet wireless. Dal **menu principale** seleziona RANGERNET e poi IMPOSTAZIONI NINTENDO WFC per configurare le impostazioni della Nintendo Wi-Fi Connection. Se hai dei problemi a connetterti alla Nintendo WFC o se hai bisogno di indicazioni su come configurare la tua console Nintendo DS, consulta il manuale d'istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.



### Se non riesci a connetterti

Per domande sulla connessione alla Nintendo WFC e per sapere a chi rivolgersi per ottenere ulteriore assistenza nell'impostazione della connessione, consulta il manuale d'istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.

**NOTA:** Se hai problemi a connetterti alla Nintendo WFC, leggi la sezione "Risoluzione dei problemi" del manuale d'istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.



## Ricerca delle missioni attraverso la Nintendo WFC

Segui questa procedura per scaricare missioni aggiuntive tramite la Nintendo Wi-Fi Connection.



Seleziona RANGERNET sul **menu principale**.



Seleziona CERCA NUOVE MISSIONI.



Seleziona NINTENDO WFC.



Ti sarà chiesto se vuoi connetterti alla Nintendo Wi-Fi Connection. Tocca **SÌ**.



Verranno visualizzate le missioni scaricabili. Tocca e scegli la missione che vuoi scaricare.



Quando il download sarà completato, potrai giocare la missione scaricata selezionando **INIZIA UNA NUOVA MISSIONE** sul **menu Rangernet**.

**NOTA:** Anche dopo aver scaricato le missioni aggiuntive, alcune di esse potrebbero essere giocabili soltanto dopo determinati progressi nel gioco.

# Riconoscimenti

## DIRECTOR

Katsuyoshi Irie

## GAME DESIGN

Hajime Kuroyanagi  
Yukinori Torii  
Hirofumi Matsuoka  
Tomooki Imakuni  
Yasuhiro Ito  
Satoke Harigaya  
Tomohide Takaawa

## GAME SCENARIO

Akihiro Toda

## PROGRAMMING

Yasunori Isari  
Daisuke Hoshino  
Nobuhiro Seya  
Yuuta Nishigaya  
Dai Sato  
Hitoshi Matsui  
Takashi Yonemori  
Yuki Tsujimoto  
Hiroyuki Ogasawara

## GRAPHIC DESIGN

Yasuyuki Sakuma  
Sachi Matoba  
Emi Miwa  
Kenichi Higeta  
Noboru Kosuge

Hiroki Fujiwara  
Kumiko Ito  
Shinobu Ito  
Naoko Kikkawa  
Takayuki Nakayama  
Hisashi Sawada  
Hiroyuki Imahori  
Teruo Nagato

## ENGINES INC. GRAPHIC MANAGEMENT

Masanori Kusumoto

## SOUND

Takuto Kitsuta  
Kinta Sato  
Shinobu Amayake

## CHARACTER DESIGN

Yusuke Shimada

## ARTWORK

Kenichi Koga  
Sachiko Nakamichi  
Kiyomi Itani  
Yasuko Sugiyama  
Sakae Kimura  
Chiaki Shinkai  
Kyoko Yoshida  
Hidefumi Ide  
Kouki Saito  
Sumiyoshi Kizuki

## SCRIPT DESIGN

Kazunari Kawamoto  
Kazuaki Ichinohe  
Toshio Kurihara  
Nobuhiro Seya  
Kenji Okui  
Atsushi Takahashi  
Mai Fujimura

## DEBUG ENVIRONMENT SUPPORT

Takashi Sakuma  
Tadashi Moai  
Yuuma Kato

## DEBUG SUPPORT

Toru Inage

## DEBUG

Yuusuke Yamaguchi  
Miyuki Shibata  
Youta Hirano  
Hiroshi Tomiyama  
Kazunori Endo  
Goro Ishiuchi  
Motohiro Hamada  
Koji Futamura  
POLE TO WIN Co., Ltd.  
Naofumi Terazono  
Kazuo Hachimata  
Yuuki Tanikawa

Koutaro Haneda  
Yoichiro Fukuda  
SUPER MARIO CLUB

## ENGLISH LOCALISATION

Yasuhiro Usui  
Rutsuko Noda  
Eve Deitsch  
Mikiko Ryu

## LOCALISATION DEVELOPMENT

Yasunori Isari  
Kazuaki Ichinohe  
Yusuke Yamaguchi

## LOCALISATION PRODUCT MANAGEMENT

Hajime Kuroyanagi  
Fumiko Sakai

## LOCALISATION PRODUCT DIRECTOR

Yoshiharu Tsukuda

## LOCALISATION PRODUCT SUPPORT

Kimiko Nakamichi  
Tomoko Nakayama

## GAME DESIGN ADVISORS

Junichi Masuda  
Tetsuya Watanabe

## POKéMON GRAPHIC SUPERVISORS

Yuri Sakurai  
Naoko Yanase

## NOE LOCALISATION MANAGEMENT

Andy Fey  
Erkan Kasap  
Michaël Hugot  
Alexander Meng  
Noriko Netley

## TRANSLATION

Zakir Rahman  
Sabrina Bretant  
Samantha Germaneau  
Véronique Schneider  
Sascha Weinard  
Daniel Pestka  
Michael Bloos  
Kent Robello  
Edoardo Dodd  
Giacomo Iacumin  
José Manuel Malagón  
Anabel Martínez  
Pedro Moreno  
Jurjen Tiersma  
Jeffrey Weller

## NOE TESTING COORDINATOR

Luis Golbano

## TESTING TEAM

Raphaël Jacobsen  
Renaud Gallego

Mathieu Schmidt  
Mathieu Springinsfeld  
Kaveh Moussavian  
Albert Agramunt  
Maribel Barberi  
Melanie Walter  
René von Jablonowski  
Oliver Müller  
Miriam Cavalli  
Jessica Ferlmann  
Carlo Sarti  
Andrea Marino  
Davide Coluccino  
Francesca Zambon  
Sonia Mallozzi  
Alessandro Grott  
Laura Soto Toral  
Sergio Muñoz Morote  
Jesús Gordo Martín  
David G. Varona  
Agustín Jáuregui  
Carolina Pacheco  
Marc Durán Serrano  
Gemma Gotch  
Oliver Karl Hannaford

## EUROPEAN MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT

Adrian Michalski  
Peter Swietochowski  
Britta Henrich  
Sascha Nickel  
Ursula Lipinski  
Jan Muhl  
Monika Händschke  
Jasmina Libonati

Nadine Scheidt  
Oleg Sdarskij  
Manfred Anton  
Martin Heyne  
Alfiya Alesheva  
Sandra Bialys  
Bianca Rose  
George Kamaroudis

## SPECIAL THANKS

Kenjiro Ito  
Susumu Fukunaga  
Mikiko Ohashi  
Masami Tanaka  
Tomotaka Komura  
Nobukazu Saito  
Osamu Suzuki  
Gaku Susai  
Kenichi Arai  
Kenji Naito  
Michiko Takizawa  
Gakuji Nomoto  
Nobuhiko Yoshida  
Aya Kozawa  
Ayako Kajiwara  
Mitsuyo Matsumaga  
Ryosuke Hanawa  
Yoichiro Tsumita  
Toshio Mukai  
Hirokazu Tanaka  
Kaoru Kobayashi  
Kenji Okubo  
Mike Fukuda  
Jeff Miller  
Mindy Bannan

## PRODUCT MANAGEMENT

Masamichi Anazawa

## PRODUCT DIRECTOR

Yoshiharu Tsukuda

## PRODUCT COORDINATORS

Hitoshi Yamagami  
Kaori Ando  
Takao Nakano  
Hideaki Araki  
Shusaku Egami  
Shunsuke Kohori

## PRODUCERS

Hiroyuki Jinnai  
Hiroaki Tsuru

## EXECUTIVE PRODUCERS

Satoru Iwata  
Tsunekazu Ishihara



The Pokémon Company

