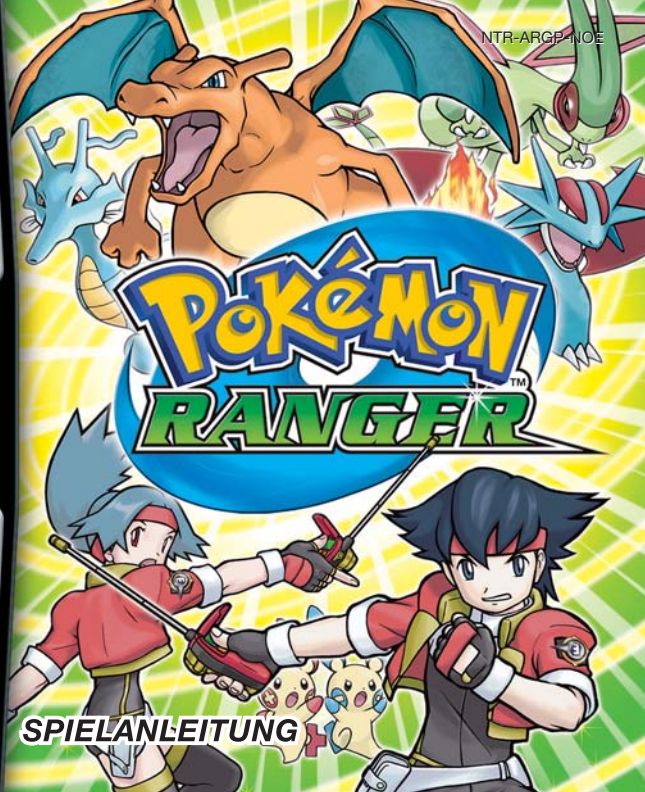


NINTENDO DS™



SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für die Pokémon Ranger™-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS-Systemen.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.



Inhalt

Wer sind die Pokémon Ranger?	4	Wie fängt man Pokémon?	26
So spielst du	6	Fangen mithilfe der Pokémon	35
Die Steuerung	8	Ziele beseitigen mithilfe der Pokémon	42
Spielstart und Optionen	12	Ranger-Ränge	46
Der FangKom-Bildschirm	16	Städte und Einrichtungen von Fiore	47
Das Spiel speichern	24	Die Charaktere	51

Dieses Spiel kann nicht mit anderen Pokémon-Spielen verbunden werden.



Wer sind die Pokémon Ranger?

Schütze Fiore Frieden

In der Fiore-Region gibt es eine Gruppe von Menschen, die einen Eid darauf geleistet haben, den Menschen, den Pokémon und der Natur zu dienen: die Pokémon Ranger. Bei dieser anspruchsvollen Aufgabe verlassen sie sich auf ihren FangKom, ein speziell für die Ranger entwickeltes Gerät, das nur sie verwenden dürfen. Mit den FangKoms und der Hilfe der Pokémon schützen die Ranger den Frieden in Fiore.

Unser Held träumt davon, eines Tages ein Pokémon Ranger zu sein und schreibt Brief um Brief an Spencer, den Anführer der Ringstadt-Ranger. In diesen Briefen erklärt er seinen Wunsch, ein Ranger zu werden. Beeindruckt vom Einsatz unseres Helden und seinem Einfühlungsvermögen gegenüber Pokémon, lädt Spencer den Helden nach Ringstadt ein. Dort bietet er dem Helden an, sich in Diensten der Ranger zu beweisen. Herzlichen Glückwunsch! Denn du bist dieser Held! Obwohl du noch viel zu lernen hast, bist du ein von Stolz und Mut erfüllter Pokémon Ranger! Es liegt nun an dir, verschiedenste Missionen zu erfüllen, um am Ende auch ein von allen anerkannter Ranger zu sein.

POKÉMON RANGER kann sowohl mit einem weiblichen als auch mit einem männlichen Charakter gespielt werden. Die Wahl des Geschlechts hat auf die Geschichte keinerlei Einfluss.



Jeder Ranger kann ein Pokémon als Partner bei sich haben. Das Partner-Pokémon wird dich überallhin begleiten und dir bei deinen Abenteuern helfen.



So spielst du

Erfülle Missionen mithilfe der Pokémon!

Nachdem du nun ein Pokémon Ranger bist, werden dir Missionen von Ranger-Anführern der verschiedenen Städte erteilt, um so die Ruhe und den Frieden in der Region zu schützen. Es gibt viele verschiedene Missionen. Manche von ihnen lassen sich nicht von einem Ranger allein erfüllen. Solltest du dich in einer solchen Situation befinden, versuche die Hilfe eines Pokémon zu bekommen.



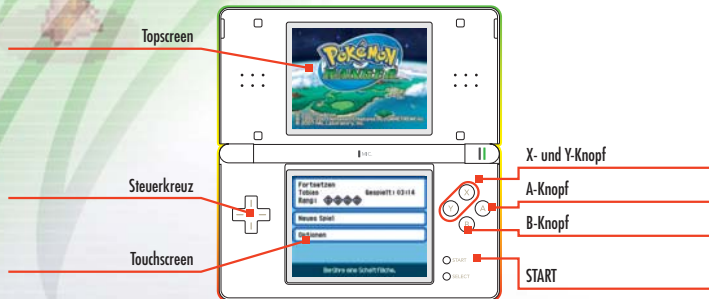
Jeder Pokémon Ranger kann wilde Pokémon fangen, indem er sich mit ihnen auf emotionaler Ebene verbindet (siehe Seite 26). Ein gefangenes Pokémon wird den Ranger begleiten und ihm bei Bedarf mit seiner Fähigkeit helfen. Dies allerdings höchstens ein Mal. Wilde Pokémon haben eine Vielfalt von Fähigkeiten, die Ranger verwenden können. Lerne möglichst viel über diese Fähigkeiten, so dass du mit ihrer Hilfe Probleme lösen kannst.





Die Steuerung

Die grundlegende Steuerung wird durch das Berühren und / oder Führen des Touchpens auf dem Touchscreen ausgeführt.



- Drücke die **START**, **SELECT** und die **L-** und **R-Taste** gleichzeitig, um ein **Reset** auszuführen und zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.
- Schließt du das Nintendo DS™-System während des Spiels, schaltet das System in den **Standby-Modus**. Öffnest du das System wieder, kannst du weiterspielen.
- **SELECT**, **L-** und **R-Taste** werden im Spiel nicht verwendet.
- Sollten deine Hände müde werden, lege bitte eine **Pause** ein.

Touchscreen

Berühre den Touchscreen mit dem Touchpen, damit sich dein Charakter zur berührten Stelle begibt. Durch Berührung kannst du auch mit anderen Personen im Spiel sprechen und Informationen über Gegenstände und Pokémon erhalten.

X- und Y-Knopf

Über diese Knöpfe kannst du sehen, welche Pokémon dich begleiten.

Steuerkreuz

Hiermit bewegst du deinen Charakter.

A-Knopf

Drücke diesen Knopf, um **JA** auszuwählen, Informationen zu erhalten, mit jemandem zu sprechen, der sich vor dir befindet, oder weiter im Text zu gehen.

B-Knopf

Drücke diesen Knopf, um **NEIN** auszuwählen oder um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

START

Hiermit gelangst du zum **FangKom-Bildschirm**. Drücke die Taste erneut, um zum **Spielbildschirm** zurückzukehren.

Grundlegende Steuerung

Bewegen

Berühre den Touchscreen mit dem Touchpen, damit sich dein Charakter zur berührten Stelle begibt. Alternativ kannst du auch das Steuerkreuz verwenden, um deinen Charakter zu bewegen.



Sprechen

Berühre eine andere Person mit dem Touchpen, um mit ihr zu sprechen (die Person kann sich überall auf dem Touchscreen befinden). Du kannst auch mit einer anderen Person sprechen, indem du vor ihr stehend den A-Knopf drückst.



Eine Wahl treffen

Während du mit anderen Personen sprichst, wird dir manchmal eine Frage gestellt, die du dann mit JA oder NEIN beantworten kannst, indem du JA oder NEIN auf dem Touchscreen berührst. Du kannst auch JA durch Drücken des A-Knopfes oder NEIN durch Drücken des B-Knopfes wählen.



Informationen erhalten

Berühre Pokémon, Ziele oder Gegenstände mit dem Touchpen, um Informationen über sie zu erhalten. (Die Informationen werden auf dem Topscreen angezeigt.) Diese Informationen erhältst du auch, indem du den A-Knopf drückst, wenn du dich vor einem Pokémon, Ziel oder Gegenstand befindest.





Spielstart und Optionen

Vorbereitungen

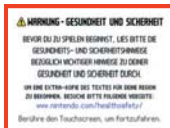
Vergewissere dich, dass das Nintendo DS-System ausgeschaltet ist. Stecke die POKÉMON RANGER™-Karte in den Kartenschlitz auf der Rückseite des Systems und drücke sie so weit hinein, bis du ein Klicken hörst. Schalte das System ein. Nun erscheint der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** (siehe Abbildung rechts). Lies dir die Hinweise gut durch und berühre dann den Touchscreen.

Berühre die POKÉMON RANGER-Schaltfläche auf dem **Nintendo DS-Menübildschirm**, um das Spiel zu starten.

Steht das Nintendo DS-System auf **Auto-Modus**, startet das Spiel unmittelbar nachdem der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** angezeigt wurde. Weitere Informationen hierzu findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo DS-Systems.

In dieser Bedienungsanleitung werden Abbildungen des Topscreens (oberer Bildschirm) mit einem **grünen** und die des Touchscreens (unterer Bildschirm) mit einem **roten** Rahmen gekennzeichnet.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

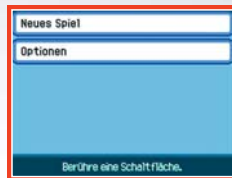


ACHTUNG: Bitte beachte, dass die zum Zeitpunkt des ersten Speichervorgangs in POKÉMON RANGER verwendete Sprache danach im Spiel nicht mehr veränderbar ist. Wird beim ersten Start von POKÉMON RANGER eine nicht gewünschte Sprache verwendet, so schalte dein Nintendo DS-System bitte sofort aus, ohne zu speichern. Wähle dann die gewünschte Sprache in den DS-Systemeinstellungen und starte das Spiel erneut.

Ein neues Spiel starten

So beginnst du

Wenn du ein NEUES SPIEL startest und dann speicherst, gehen alle zuvor gespeicherten Daten verloren. (Du kannst danach kein zuvor gespeichertes Spiel FORTSETZEN.)



Name und Geschlecht deines Charakters

Wähle zuerst, ob dein Charakter ein Mädchen oder ein Junge ist. Berühre dazu deine Wahl mit dem Touchpen.

Kurz nach Spielbeginn wirst du gebeten, deinen Namen einzugeben. Berühre dazu die Buchstaben des Keyboards. Berührst du einen falschen Buchstaben, so berühre das Symbol mit dem nach links gerichteten Pfeil, um einen Buchstaben zurückzugehen. Hast du die Eingabe beendet, so berühre O.K., um den Namen zu registrieren.



Geschlecht und Name des Charakters können nicht mehr geändert werden, nachdem beides registriert wurde.

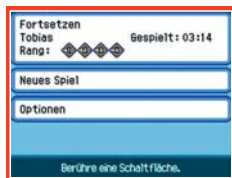
Ein gespeichertes Spiel fortsetzen

Berühre FORTSETZEN, um ein gespeichertes Spiel vom letzten Speicherpunkt aus fortzusetzen.

Willst du einen Spielstand mit Schnellspeicherdaten laden, bekommst du die Wahl, mit JA oder NEIN zu antworten.

Weitere Informationen zum Speichern findest du auf Seite 24.

Weitere Informationen zum Schnellspeichern gibt es auf Seite 25.



Optionen verändern

Du kannst EINSTELLUNGEN ÄNDERN, wie z. B. das TEXTTEMPO. Berühre ZURÜCK, sobald du mit der Wahl deiner Einstellungen einverstanden bist.



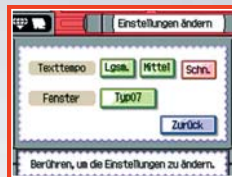
TEXTTEMPO

Wähle LGS (langsam), MITTEL oder SCHN (schnell) als gewünschtes Tempo für Textnachrichten.



FENSTER

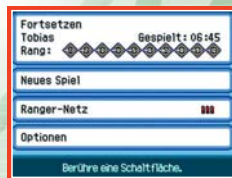
Das Design der Rahmen von Textfenstern kann hier verändert werden. Um Einstellungen zu ändern, berühre bitte OPTIONEN im Menübildschirm, bevor du das Spiel startest, oder berühre OPTIONEN auf dem FangKom-Bildschirm während des Spiels.



Ranger-Netz

Nachdem alle regulären Missionen erfüllt wurden, gibt es eine neue Auswahl im Menübildschirm: das RANGER-NETZ.

Im RANGER-NETZ kannst du Spezialmissionen freischalten und spielen.





Der FangKom-Bildschirm

Befindest du dich nicht in einem Gespräch oder Fangversuch, so öffnet das Berühren des FangKoms am oberen linken Rand des Touchscreens oder das Drücken der START-Taste den **FangKom-Bildschirm**. Hier findest du Symbole für die verschiedenen Funktionen des FangKoms. Berühre ein Symbol, um die gewünschten Informationen einzusehen. Um ins Spiel zurückzukehren, berühre bitte das **BEENDEN**-Symbol.

FangKom



Die beiden Zahlen auf dem FangKom geben Auskunft über seine Energiereserven. Während die untere Zahl die Maximalenergie des FangKoms anzeigt, gibt die obere Zahl die momentane Energie wieder.

MISSION (Seite 21)

KARTE (Seite 22)

OPTIONEN (Seite 23)

BEENDEN



FREILASSEN (Seite 20)

GLOSSAR (Seite 22)

VERZEICHNIS (Seite 18)

Schnellspeichern (Seite 23)

Der Status deines Charakters

Berührst du den FangKom, erscheinen dein Name und andere wichtige Informationen auf dem Topscreen.

Dein NAME

STATUS

Der Level des FangKoms wird hier zusammen mit den zum nächsten Level benötigten und den in diesem Level bereits erreichten E.-Punkten angezeigt.

Dein derzeitiger Ranger-Rang



Deine RANGER ID

Die maximale Länge der Fanglinie, die während eines Fangversuchs gezogen werden kann (siehe Seite 26).



Das Verzeichnis

Das Verzeichnis speichert Daten über jedes gefangene Pokémon. Dazu gehören zum Beispiel die GRUPPE oder die FÄHIGKEIT eines Pokémon. Die Pokémon in dieser Liste werden nach einem speziell für Ranger entwickelten Nummerierungssystem aufgelistet.

Das Verzeichnis wird jedes Mal auf den neuesten Stand gebracht, sobald du ein noch nicht registriertes Pokémon gefangen hast. Versuche, dein Verzeichnis zu vervollständigen, indem du jedes in Fiore vorkommende Pokémon fängst.



Auf dem Topscreen werden die Informationen angezeigt, die zuvor auf dem Touchscreen ausgewählt wurden.

Das Verzeichnis hat einige Funktionen. Es kann zum Beispiel zwei verschiedene Infoblöcke des ausgewählten Pokémon anzeigen. Diese beinhalten zum Beispiel GRÖSSE, GEWICHT und TYP. Berühre WECHSELN, um zwischen den Infoblöcken hin- und herzuschalten. Berühre NEUSTART, um die Liste nach einer Neuordnung wieder in ihren Urzustand zu versetzen.

Verzeichnis-Funktionen

SUCHE:

Berühre SUCHE, um ein Pokémon anhand des Namens, der Poké-Stärke oder der Fähigkeit zu suchen.



NEUORDN. (Neuordnung):

Berühre NEUORDN., um die Liste der Pokémon auf dem Touchscreen anhand von Nummer, Name, Gewicht oder Größe neu zu ordnen.

Wenn du die Liste wieder in ihren Urzustand zurücksetzen möchtest, berühre NEUSTART.



WECHSELN:

Berühre WECHSELN, um auf dem Topscreen zwischen den beiden Infoblöcken hin- und herzuschalten.



Freilassen

Gefangene Pokémon können freigelassen werden, auch wenn sie dir zuvor nicht mit einer POKÉ-STÄRKE oder FÄHIGKEIT geholfen haben. Ranger können nur eine bestimmte Anzahl Pokémon bei sich haben. Die Maximalzahl hängt vom Rang des Rangers ab. Wird dieses Maximum überschritten, oder solltest du dich entscheiden, dass du die Hilfe eines Pokémon nicht benötigst, kannst du das Pokémon freilassen.



Hilft dir ein Pokémon mit einer POKÉ-STÄRKE oder FÄHIGKEIT, wird es danach automatisch freigelassen.

Mission

Die Informationen der Mission, auf der du dich gerade befindest, werden auf dem Topscreen angezeigt. Es ist möglich, die aktuelle Mission abzubrechen und zur Basis, die Ausgangspunkt der Mission war, zurückzukehren. Berühre bitte hierzu das AUFHÖREN-Symbol. (In manchen Missionen wirst du nicht zu einer Basis, sondern zu einem anderen Ort zurückkehren.)



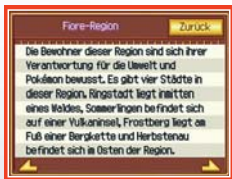
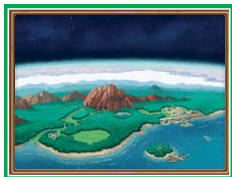
Karte

Eine KARTE der gesamten Fiore-Region, inklusive der Plätze, die du bereits besucht hast. Deine derzeitige Position wird auf der Karte durch ein Symbol angezeigt.



Glossar

Das GLOSSAR gibt detaillierte Beschreibungen von speziellen, in POKÉMON RANGER verwendeten Begriffen. Außerdem gibt es Beschreibungen zu bestimmten Techniken, wie z. B. dem Verwenden einer POKÉ-STÄRKE. Berühre die Überschrift, um die gewünschten Informationen einzusehen. Wurde ein Eintrag geöffnet, kannst du mit den Pfeilen am linken und rechten unteren Rand zwischen den Einträgen hin- und herblättern. Das GLOSSAR wird im Spielverlauf immer wieder auf den neuesten Stand gebracht.



Schnellspeichern

Du kannst das Spiel schnellspeichern und später vom Speicherpunkt aus fortsetzen.

Weitere Informationen zum Schnellspeichern auf Seite 25.



Optionen

Die Einstellungen werden auf dieselbe Art verändert, wie bereits auf Seite 14 beschrieben.





Das Spiel speichern

Du kannst das Spiel speichern, um es später vom Speicherpunkt aus fortzusetzen.

Speichereinheit

Berühre eine Speichereinheit in einer der Basen oder im freien Feld, um das Spiel zu speichern. Du kannst das Spiel dann das nächste Mal, wenn du spielen möchtest, von dort aus FORTSETZEN.

Schalte dein Nintendo DS-System nicht aus, während das Spiel gespeichert wird.

Speichereinheit



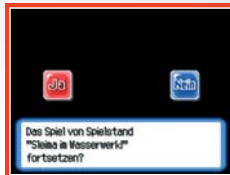
Wenn du ein NEUES SPIEL beginnst und dann speicherst, werden die zuvor gespeicherten Daten überschrieben und gehen somit verloren.

Schnellspeichern

Berühre im **FangKom-Bildschirm** das SPEICHERN-Symbol, um das Spiel sofort an dieser Stelle zu speichern und schalte danach dein Nintendo DS-System aus. Wenn du das nächste Mal dein Nintendo DS-System anschaltest, ist es möglich das Spiel unter Verwendung der Schnellspeicherdaten fortsetzen.

- Die Schnellspeicherdaten überschreiben den bei einer Speichereinheit gespeicherten Spielstand nicht.
- Schalte dein Nintendo DS-System nicht aus, während das Spiel gespeichert wird.

Wenn du das nächste Mal POKÉMON RANGER lädst, wirst du gefragt, ob du dein Spiel von der Stelle aus fortsetzen möchtest, an der du die Schnellspeicherung durchgeführt hast. Berührst du JA, werden die Schnellspeicherdaten geladen. Berührst du dagegen NEIN, wirst du gefragt: "SCHNELLSPEICHERDATEN WERDEN GELÖSCHT. EINVERSTANDEN?". Durch das Berühren von JA werden die Schnellspeicherdaten dann gelöscht. Dies geschieht übrigens auch, nachdem ein mit Schnellspeicherdaten gespeichertes Spiel fortgesetzt wurde.





Wie fängt man Pokémon?

Lass uns Pokémon fangen

Der Fang ist ein Vorgang, bei dem der Ranger sich mit dem wilden Pokémon auf emotionaler Ebene verbindet. Wurde das Pokémon gefangen, wird es mit dem Ranger reisen, bis es ihm helfen konnte oder vom Ranger freigelassen wurde. Ein Fang wird mit dem Touchpen (der FangKom) durchgeführt.

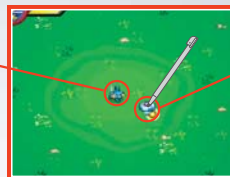
Der untere Bildschirm wechselt zum **Fangbildschirm** sobald du ein wildes Pokémon berührst.



Vorsicht – Zur Verwendung des Touchpens

Der Nintendo DS Touchpen sollte nicht zu fest gehalten oder mit zu viel Kraft verwendet werden, da dies zu Müdigkeit und Unbehagen führen kann. Halte Finger, Handgelenk und Arm in entspannter Position. Langsame, ruhige und gleichmäßige Bewegungen sind ebenso wirksam wie schnelle, starke Zeichenbewegungen.

Pokémon



Fangscheibe

Berühre auf dem **Fangbildschirm** den Untergrund mit deinem Touchpen, damit die Fangscheibe erscheint. Hebst du den Touchpen danach an, verschwindet die Fangscheibe wieder.

Pokémon



Fangscheibe

Fanglinie

Wenn der Touchpen den Touchscreen berührt, führe ihn in eine Richtung, damit die Fangscheibe sich auch in diese Richtung bewegt. Die Fangscheibe wiederum zieht die Fanglinie hinter sich her. Verwende diese Fanglinie, um mit ihr Kreise um wilde Pokémon zu ziehen und sie so zu fangen.



Die Fanglinie muss einen kompletten Kreis um das Pokémon ziehen.



Blau Zahl

Wurde ein Kreis gezogen, erscheint eine blaue Zahl über dem Pokémon. Diese Zahl zeigt dir an, wie viele Kreise noch gezogen werden müssen. Ziehe also weiter Kreise, ohne dabei den Touchpen anzuheben, bis die blaue Zahl verschwindet. Sobald anstelle der blauen Zahl eine orange mit einem Pluszeichen erscheint, hebe den Touchpen an, um so den Fang abzuschließen.



1 Ziehe so viele Kreise, wie die blaue Zahl vorgibt.



2 Sobald du eine orange Zahl mit einem Pluszeichen siehst, heb den Touchpen an.



3 Fangversuch erfolgreich abgeschlossen!

Wird der Touchpen angehoben, bevor die benötigte Anzahl von Kreisen gezogen wurde, verschwindet die Fanglinie. Sollte dies geschehen, musst du noch einmal damit beginnen, Kreise zu ziehen. Dabei werden zuvor schon vollendete Kreise nicht angerechnet.



Die Anzahl der benötigten Kreise variiert von Pokémon zu Pokémon.



Tipps für den Fangversuch

Unternimmt ein Ranger einen Fangversuch, werden die Pokémon auf verschiedene Arten reagieren. Dies ist abhängig von der Art der Pokémon. Manche reagieren aufgeschreckt und rennen wild umher, während andere wiederum aggressiv reagieren. Berührt ein Pokémon die Fanglinie, wird sie unterbrochen und verschwindet. Geschieht das, musst du noch einmal damit beginnen, Kreise zu ziehen. Zuvor vollendete Kreise werden nicht angerechnet. Manche Pokémon fliehen sogar während eines Fangversuchs.

Berührt ein Pokémon die Fanglinie, wird sie verschwinden.



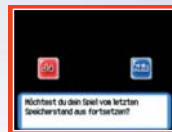
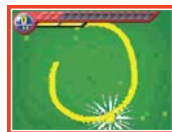
Trifft die Attacke eines Pokémon die Fanglinie, wird sie verschwinden. Zusätzlich verliert der FangKom eine bestimmte Menge seiner Energie.



Manche Pokémon flüchten nach einer bestimmten Zeit.



Berührt die Fanglinie eine Attacke eines Pokémon, verliert der FangKom eine bestimmte Menge seiner Energie. Sinkt die Energie des FangKoms auf null, wird der FangKom zerbrechen und es unmöglich machen, weitere Pokémon zu fangen. In diesem Fall tauchst du am letzten Speicherort auf, oder du kehrst zum **Titelbildschirm** zurück. Befindet sich die Energie deines FangKoms auf einem niedrigen Stand, kannst du sie in jeder Ranger-Basis oder durch den Einsatz von Fähigkeiten oder Poké-Stärken gefangener Pokémon wieder aufladen.



Verkrampfe dich nicht während eines Fangversuchs. Der Trick besteht darin, die Kreise mit leichten, schnellen Bewegungen zu ziehen. Wenn deine Hände müde werden, verwende die Schnellspeicher-Option und lege eine Pause ein.

Fliehen

Du hast die Möglichkeit einen Fangversuch abzubrechen und die Flucht zu ergreifen. Hebst du nach einem vollendeten Kreis den Touchpen an, wird das Pokémon für wenige Sekunden in einer Blase gefangen. Sobald sich das Pokémon in der Blase befindet, erscheint am linken unteren Rand des Touchscreens das Flucht-Symbol. Berühre dieses Symbol, um zu fliehen.

- In manchen Situationen ist eine Flucht nicht möglich.



Flucht-Symbol

Den FangKom-Level erhöhen

Gelingt ein Fangversuch, erhältst du Erfahrungspunkte (E.-Punkte). Nachdem eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt wurde, steigt der Level des FangKoms um eins. Geschieht dies, wird die maximale Länge der Fanglinie und die maximale Energiemenge des FangKoms erhöht. Abhängig vom Pokémon, kannst du eine höhere Menge E.-Punkte erreichen, indem du mehr Kreise um das Pokémon ziehst, als für den Fangversuch nötig sind. Wird ein bestimmtes Pokémon zum ersten Mal gefangen, werden die Daten des Pokémon im Verzeichnis gespeichert.



E.-Punkte



FangKom-Energie

Pokémon freilassen

Gefangene Pokémon können wieder freigelassen werden. Hilft ein Pokémon einem Ranger mit seiner POKÉ-STÄRKE oder FÄHIGKEIT, wird es automatisch freigelassen. Dies geschieht im Einklang mit den Regeln der Ranger, die verfasst wurden, um Natur und Pokémon zu schützen. Ein Pokémon kann auch freigelassen werden, wenn es seine Poké-Stärke oder Fähigkeit noch nicht eingesetzt hat.



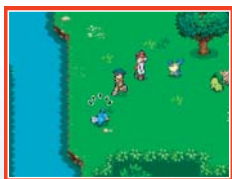
Abhängig vom Rang des Rangers (siehe Seite 46) gibt es Beschränkungen für die maximale Anzahl von Pokémon, die mit einem Ranger reisen dürfen. Ist die Zahl der gefangenen Pokémon nach einem Fangversuch höher als die erlaubte Maximalzahl, müssen ein oder mehrere Pokémon freigelassen werden.



Berühre das Pokémon, das du freilassen möchtest. Das ausgewählte Pokémon wird von einem leuchtenden Rahmen umgeben. Berühre es erneut, um deine Wahl rückgängig zu machen.

Du kannst ein oder mehrere Pokémon auswählen. Berühre FREILASSEN, um ausgewählte Pokémon freizulassen.

Freigelassene Pokémon kehren automatisch in ihre natürliche Umgebung zurück. Eine gewisse Zeit, nachdem du sie freigelassen hast, kannst du sie wieder in dem Gebiet finden, in dem du sie zuerst gefangen hast.



Fangen mithilfe der Pokémon

Ein gefangenes Pokémon, das mit einem Ranger reist, nennt man Pokémon-Freund. Es ist möglich, die Stärken eines Pokémon-Freundes einzusetzen, um andere Pokémon zu fangen. Der Pokémon-Freund kann eine Stärke einsetzen und damit die Wirkung der Fangscheibe verstärken (eine POKÉ-STÄRKE). Dabei wird die Fanglinie für eine gewisse Zeit mit einer Spezialfähigkeit ausgestattet. Andere Pokémon, wie zum Beispiel das Partner-Pokémon (Plusle oder Minun) können dich auf andere Art unterstützen. Es gibt eine Vielfalt von Poké-Stärken, die von Pokémon-Gruppe zu Pokémon-Gruppe verschieden sind. Wird zum Beispiel die Poké-Stärke von Endivie eingesetzt, sprießt Gras aus der Fanglinie. In diesem Gras können sich anvisierte Pokémon verheddern.

Partner Pokémon

Plusle und Minun können die POKÉ-STÄRKE Entladung verwenden, um ein anvisiertes Pokémon für eine kurze Zeit zu betäuben. Wirst du zu einem höheren Ranger-Rang befördert, steigt auch die Kraft der Entladung von Plusle und Minun.



Partner-Leiste

Diese Leiste gibt die Kraft der POKÉ-STÄRKE von Plusle oder Minun wieder. Für jeden von ein Pokémon gezogenen Kreis lädt sich die Energie der Partner-Leiste ein Stück auf.

Poké-Stärke-Symbol

Berühre dieses Symbol, um die POKÉ-STÄRKE des Partner-Pokémon (Plusle oder Minun) oder eines Pokémon-Freundes einzusetzen.

Berühre zuerst Plusle oder Minun und danach POKÉ-STÄRKE. Dein Partner-Pokémon wird nun die Poké-Stärke Entladung einsetzen. Solltest du die Poké-Stärke nicht verwenden wollen, berühre einfach den Touchscreen an einer Stelle, an der sich kein Pokémon befindet und berühre danach den Pfeil an der oberen, rechten Ecke des Touchscreens.



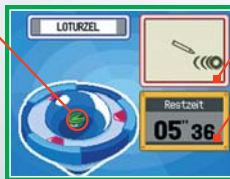
Poké-Stärken

Auch viele Pokémon-Freunde können mithilfe einer POKÉ-STÄRKE die Wirkung der Fangscheibe verstärken. Um eine dieser Poké-Stärken zu verwenden, berühre das Poké-Stärke-Symbol während eines Fangversuchs. Berühre dann den Pokémon-Freund, dessen Stärke verwendet werden soll und berühre zu guter Letzt die Poké-Stärke-Schaltfläche. Hast du aus Versehen das falsche Pokémon ausgewählt, berühre einfach ein anderes Pokémon oder eine Stelle des Touchscreens, an der sich kein Pokémon befindet.



Manche Pokémon besitzen keine Poké-Stärken.

Das dir helfende Pokémon



Tipp, wie man den Touchpen verwendet

Verbleibende Zeit der POKÉ-STÄRKE

Die verschiedenen Poké-Stärken

Pflanze



Wird diese POKÉ-STÄRKE eingesetzt, sprießt Gras aus der Fanglinie. Pokémon können sich in diesem Gras verheddern.



Wasser



Blasen können geformt werden, um in ihnen Pokémon für eine kurze Zeit einzufangen. Berühre den Touchscreen, um eine Blase zu erzeugen. Führe den Touchpen dann in die gewünschte Richtung und hebe ihn an, um die Blase auf den Weg zu bringen.



Feuer



Flammen lodern aus der Fanglinie. Berührt ein Pokémon die Flammen, erschrickt es und wird langsamer.



Elektro



Die Energie des FangKoms wird durch Elektro-Energie wieder aufgeladen.





Kampf



Ziehe mit dieser POKÉ-STÄRKE eine Fanglinie und erziele damit den Effekt von zwei Fanglinien.



Gift



Die Fanglinie erzeugt eine giftige Wolke. Diese Wolke verlangsamt für eine Weile die Bewegungen eines Pokémon.



Psycho



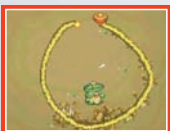
Das Verwenden von Psycho-Kräften führt dazu, dass Pokémon hilflos in der Luft schweben. Deine Chance sie zu fangen!



Käfer



Berühre den Touchscreen, führe den Touchpen in eine Richtung und hebe ihn dann an, um einen klebrigen, fliegenden Klumpen zu erzeugen. Wird ein Pokémon von ihm getroffen, ist es für einen Moment bewegungsunfähig.



Boden



Das Ziehen einer Fanglinie wühlt den Boden auf. Die so aufgewühlte Erde macht es dem anvisierten Pokémon schwer, sich normal zu bewegen.



Gestein



Berühre den Touchscreen, führe den Touchpen in eine Richtung und hebe ihn dann an, um kleine Steinchen auf ein Ziel zu werfen. Wird ein Pokémon getroffen, wirbelt Staub auf, wodurch die Bewegungsfreiheit des Pokémon eingeschränkt wird.



Flug



Berühre den Touchscreen, führe den Touchpen in eine Richtung und hebe ihn dann an, um eine Böe zu erzeugen. Triffst du das anvisierte Pokémon, wird es für eine gewisse Zeit hilflos in der Luft schweben.



Unlicht



Diese POKÉ-STÄRKE verdoppelt die Länge der Fanglinie. Sie reduziert jedoch auch die Energie des FangKoms. Die Menge der abgezogenen Energie hängt von der ursprünglich noch vorhandenen Energie des FangKoms ab.



Geist



Das Schließen eines Kreises erzeugt einen Geist. Dieser Geist behindert die Bewegungsfreiheit eines Pokémon.



Eis



Das Schließen eines Kreises friert den Boden ein. Berührt ein Pokémon das frisch entstandene Eis, kann es für eine gewisse Zeit auf der Stelle festfrieren.

Wie du Poké-Stärken clever einsetzt

Es gibt viele verschiedene Poké-Stärken. Lerne, in welchen Situation es am sinnvollsten ist, eine bestimmte POKÉ-STÄRKE einzusetzen. Befolgst du diesen Rat, wird sich das sicher positiv auf deine Fangversuche auswirken. Probiere in jedem Fall auch die Poké-Stärken der von dir gefangenen Pokémon aus!

Vergiss zudem nicht, dass Pokémon in verschiedene Gruppen unterteilt werden. Abhängig von einer gewählten POKÉ-STÄRKE und der GRUPPE des anvisierten Pokémon, kann die Effektivität der Poké-Stärke gesteigert oder vermindert werden. Gewissheit darüber gibt dir der Pfeil, der über dem anvisierten Pokémon erscheint, wenn eine Poké-Stärke verwendet wird. Zeigt der Pfeil nach oben, wird die Effektivität gesteigert. Zeigt er hingegen nach unten, ist die Poké-Stärke weniger effektiv als im Normalfall.



Beobachte Pokémon während des Fangversuchs

Das Verhalten der Pokémon ist zum Teil sehr unterschiedlich. Wenn es dir in mehreren Versuchen nicht gelingt, ein bestimmtes Pokémon zu fangen, dann beobachte das Verhalten des Pokémon genau und überlege dir, wie du am besten auf dieses Verhalten reagierst.

Geradaks zum Beispiel sprintet in Richtung der Ecken des Bildschirms, sobald Kreise um es gezogen werden. Wenn du bemerkst, dass es sich zum Sprinten bereit macht, ziehe die Fanglinie zusammen und bewege die Fangscheibe an eine von diesem Pokémon entfernte Stelle des Touchscreens, ohne dabei den Touchpen anzuheben. Erscheint Geradaks wieder, kannst du damit fortfahren, Kreise um das Pokémon zu ziehen, ohne dabei die zuvor bereits vollendeten Kreise zu verlieren.

Wie in diesem Beispiel sichtbar, ist es möglich, einen Fangversuch erfolgreich zu beenden, indem Kreise in mehreren Etappen gezogen werden. Du kannst auch versuchen, dich dem Pokémon aus einer Position zu nähern, aus der es die Fangscheibe nicht sieht. Der Schlüssel für einen erfolgreichen Fangversuch ist die genaue Beobachtung des Verhaltens und der Bewegungen eines Pokémon. Entwickle aus deiner Beobachtung die passende Taktik.





Ziele beseitigen mithilfe der Pokémon

Was bedeutet "Ziel beseitigen"?

Während du deine Aufgaben als Pokémon Ranger erfüllst, wirst du immer wieder Hindernisse wie Baumstämme oder Felsbrocken finden, die dir den Weg versperren. Diese Hindernisse werden als "Ziele" bezeichnet. Berührst du ein solches Ziel mit dem Touchpen, werden die Informationen über das Ziel auf dem Topscreen angezeigt.

Zielinformationen



Ziel



Diese Ziele können mithilfe deiner Pokémon-Freunde aus dem Weg geräumt werden. Die Aktionen der Pokémon, die dazu benötigt werden, nennt man "Fähigkeiten".


Um ein Ziel aus dem Weg zu räumen, berühre bitte einen Pokémon-Freund mit dem Touchpen und ziehe dann eine Linie von diesem Pokémon zum Ziel. Leuchten das ausgewählte Pokémon und das Ziel in derselben Farbe, kann das Ziel aus dem Weg geräumt werden. Du wirst nun gefragt, ob du die Hilfe des Pokémon in Anspruch nehmen möchtest. Berühre JA, wenn du möchtest, dass der Pokémon-Freund seine Fähigkeit einsetzen und so das Ziel beseitigen soll.



Den Ablauf, die FÄHIGKEIT eines Pokémon-Freundes zu verwenden, um so ein Hindernis aus dem Weg zu räumen, nennt man "Ziel beseitigen". Verwendet ein Pokémon-Freund seine Fähigkeit, um so dem Ranger zu helfen, wird es danach den Ranger-Regeln entsprechend automatisch freigelassen und kehrt in seine natürliche Umgebung zurück.



Die verschiedenen Fähigkeiten

	Zerschneiden	Gebüsche, Zäune und ähnliche Ziele werden zerschnitten.
	Tackle	Durch ein Tackle können Bäume oder schwere Objekte bewegt werden.
	Brand	Hindernisse, wie z. B. ein Baumstamm oder ein Heuballen, können in Brand gesetzt werden.
	Löschen	Mithilfe von Wasser wird ein Feuer gelöscht oder das Wachstum einer Ranke beschleunigt.
	Zertrümmern	Durch körperliche Kraft werden Wände zum Einsturz gebracht oder Felsen zertrümmert.
	Aufladen	Das Entladen von Elektrizität lädt die Energie des Fangkoms wieder auf.
	Windstoß	Eine Windböe wird auf das Ziel gelenkt.
	Überqueren	Das Pokémon hilft bei der Überquerung von Wasserhindernissen und Abgründen, indem es sich mit einer Ranke zu einem Pfosten schwingt.
	Blitz	Mit dieser Fähigkeit werden dunkle Plätze wie z. B. ein Keller erleuchtet.

Manche Pokémon besitzen keine spezielle FÄHIGKEIT.

Die verschiedenen Fähigkeiten und ihre Stärke variieren von Pokémon zu Pokémon. Zum Beispiel verwenden sowohl Jungglut als auch Flemfli die FÄHIGKEIT Brand. Junggluts Fähigkeit ist allerdings stärker als die von Flemfli. Die Stärke der Fähigkeit wird durch ein Feuer-Symbol angezeigt. Flemfli hat ein Symbol, Jungglut dagegen zwei. Je mehr Feuer-Symbole ein Pokémon hat, desto wirkungsvoller ist die Brand-Fähigkeit.



Dieses Ziel hat zwei Feuer-Symbole, die anzeigen, wie stark die FÄHIGKEIT sein muss, um mit ihr das Ziel aus dem Weg räumen zu können. In diesem Beispiel kann nur die Brand-Fähigkeit von Jungglut das Ziel beseitigen.





Ranger-Ränge

Was sind Ranger-Ränge?

Pokémon Ranger werden durch ein Rang-System beurteilt—die Ranger-Ränge. Diese Ränge, unterteilt von 1 bis 10, zeigen das Geschick und die Leistungsfähigkeit eines Rangers an. Ranger können von den Anführern als Belohnung für erfolgreich absolvierte Missionen befördert werden. Je höher der Rang, desto leistungsfähiger der Ranger.



Die Beförderung zu höheren Rängen bringt noch weitere Vorteile mit sich. Beispielsweise wird die Partner-Liste erweitert. Dem Ranger wird zudem gestattet, eine höhere Anzahl Pokémon-Freunde mit sich zu nehmen, wodurch er mehr Poké-Stärken einsetzen kann. Außerdem werden Rangern höheren Rangs auch wichtigere Missionen zugeteilt. Zu Spielbeginn bekleidest du Rang 1. Nun ist es an dir, durch erfolgreiche Missionen einen Rang nach dem anderen zu erreichen, um am Ende ein voll anerkannter Pokémon Ranger zu werden!



Städte und Einrichtungen von Fiore

Angetrieben vom Traum, ein Pokémon Ranger zu werden, triffst du in der Fiore-Region ein. In den Städten Fiores findest du nicht nur Menschen, sondern auch wilde Pokémon. Außerdem gibt es viel zu sehen. Sei nicht schüchtern, sprich mit den Menschen und sieh dir alles an. Eine Berührung mit dem Touchpen genügt. Manchmal gewinnst du auf diese Weise wertvolle Erkenntnisse für die Mission, auf der du dich gerade befindest.

Ringstadt

Ein ruhiger Ort mit einem angenehmen Klima und viel Grün in der Umgebung.



Herbstenau

In der größten Stadt Fiores herrscht nahezu immer rege Betriebsamkeit.



Sommerlingen

Eine tropische Insel, die auch Fiores beliebtestes Urlaubsziel ist.



Frostberg

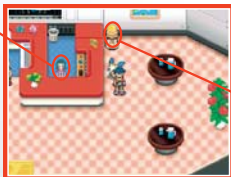
Eine isolierte Stadt, die sich am Fuß der Sekra-Bergkette im Norden Fiores befindet.



Ranger-Basen

Die Ranger-Basen sind das Zentrum für die Pokémon Ranger. In jeder Stadt gibt es eine. Die Anführer dieser Basen erteilen den Rangern Missionen und instruieren sie. In den Basen findest du zudem eine Technikerin, die bei Bedarf deinen FangKom wieder auflädt und eine Speichereinheit, die Daten und Fortschritte deiner Ranger-Karriere speichert.

Technikerin



Speichereinheit

Fang-Prüfungen

Fang-Prüfungen sind auf Zeit gehende Wettkämpfe, in denen Ranger antreten, um Pokémon zu fangen. Es gibt zwei dieser Prüfungen außerhalb Herbstenaus: die Grasland-Prüfung in Ringstadt und die See-Prüfung in Sommerlingen. Der Ranger erhält für gefangene Pokémon Punkte, die vom Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Pokémon abhängig sind. Der Gesamtpunktstand ergibt sich aus den zusammengerechneten Punktzahlen der einzelnen Fänge. In diesen Prüfungen gefangene Pokémon werden sofort wieder freigelassen. Wird ein Pokémon zum ersten Mal gefangen, werden die Daten des Pokémon im Verzeichnis des Rangers gespeichert.

Die Fang-Prüfung in Ringstadt wird von MC Feldmann und jene in Sommerlingen von MC Fischer veranstaltet. Sprich mit diesen MCs wenn du an einer dieser Fang-Prüfungen teilnehmen möchtest. Der MC wird dich dann fragen, ob du teilnehmen möchtest. Antwortest du mit JA, wird dir der MC erklären, wie die Fang-Prüfung abläuft und wer im Moment den Rekord der jeweiligen Prüfung hält. Die Prüfung beginnt direkt danach. Du kannst jede Fang-Prüfung durch das Drücken von START vorzeitig beenden.



Die Fang-Arena

Die Fang-Arena befindet sich in Herbstenu. Es finden dort bedeutende Wettkämpfe statt, in denen Ranger ihre Technik im Wettkampf mit anderen trainieren und verfeinern können. Diese Wettkämpfe gehen auf Zeit und ein Pokémon erscheint nach dem anderen. Der teilnehmende Ranger muss so viele von ihnen wie möglich in der vorgegebenen Zeit fangen. Zieht der Ranger während eines Fanges mehr Kreise als benötigt um ein Pokémon, so kann er durch einen Zeit-Bonus oder FangKom-Energie belohnt werden. Die Daten hier gefangener Pokémon werden nicht im Verzeichnis gespeichert.

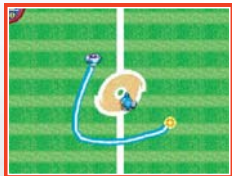


Diese Einrichtung öffnet ihre Pforten, nachdem alle regulären Missionen erfolgreich absolviert wurden.

Möchtest du antreten, melde dich in der Fang-Arena in Herbstenu. Du wirst dann gefragt, ob du teilnehmen möchtest oder nicht.



Antwortest du mit JA, wird MC Weber dir erklären, wie der Wettkampf abläuft und den derzeitigen Rekord verkünden. Dein Versuch beginnt direkt danach. Du kannst durch das Drücken von START jederzeit abbrechen.



Die Charaktere

In den Städten der Fiore-Region gibt es Ranger-Basen, die den Pokémon Rangern als lokale Hauptquartiere dienen. Jede Ranger-Basis wird von einem Anführer geführt, der die Arbeit seiner Ranger beaufsichtigt. Sie erteilen den Rangern zudem Missionen. Möchtest du diese Missionen erfolgreich absolvieren, so musst du sowohl mit den Anführern, als auch mit anderen Rangern zusammenarbeiten. Manchmal sogar mit Rivalen. Zu allem Überfluss bekommst du es auch noch mit einer mysteriösen Bande zu tun, die den Frieden in der Region stört.

Wichtige Ranger

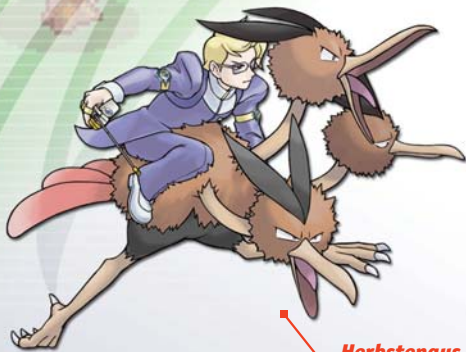


Ringstadts Ranger-Anführer Spencer

Der Anführer, der von deinen Briefen so beeindruckt war, dass er dir daraufhin eine Chance als Pokémon Ranger gab. Er und Prof. Hastings sind alte Freunde.

Herbstenau-Ranger Aria

Sie macht durch außergewöhnliche Fähigkeiten von sich reden. Hart gegenüber sich selbst, aber auch gegenüber ihrer Umwelt.

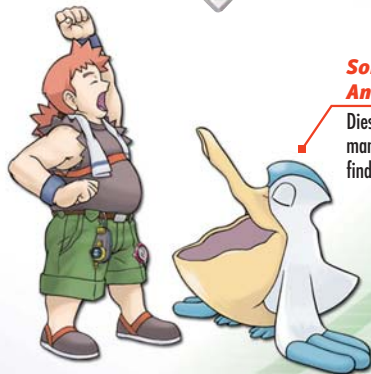


Herbstenaus Ranger-Anführer Joel

Joel ist cool, ruhig und überlegt. Einst arbeitete er mit Spencer und Andreas im selben Ranger-Team.

Frostbergs Ranger-Anführerin Barbara

Obwohl sie manchen auf den ersten Blick sehr kühl erscheint, ist diese Anführerin doch in Wahrheit gutherzig und obendrein auch noch sehr verlässlich.



Sommerlingens Ranger-Anführer Andreas

Diesen entspannten, unkonventionellen Anführer kann man normalerweise beim Training (die See-Prüfung) finden.





Der oberste Ranger

Prof. Hastings

Er ist Chef der Technikabteilung der Ranger-Vereinigung. Diese Organisation kümmert sich um Belange der Ranger und hat ein Auge auf ihre Aktivitäten. Im Rahmen seiner Arbeit hat er den FangKom entwickelt.

Fangscheibe



FangKom

Die ruchlose Power-Rock-Bande

Rüpel

Diese rätselhaften Leute in ihren auffälligen Uniformen und mit ihren schrägen Sonnenbrillen sind in letzter Zeit vermehrt in den Städten Fiore aufgetaucht. Sie führen nichts Gutes im Schilde.



Das Power Quartett

Diese mysteriöse Gruppe von Geschwistern taucht immer wieder in deinen Abenteuern auf. Sie stiften ständig Unruhe und bereiten jede Menge Ärger.



Björn



Gideon



Angelina



Magnus



The Pokémon Company

