

NINTENDO DS™



NTR-ARGP-ITA

MANUALE DI ISTRUZIONI

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™ per la console Nintendo DS™.

IMPORTANTE: prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

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



Indice

Che cos'è un Pokémon Ranger?	4	Catturare i Pokémon	26
Come si gioca	6	La cattura con l'aiuto dei Pokémon	35
I comandi di base	8	Eliminare gli ostacoli con i Pokémon	42
L'inizio del gioco e le opzioni	12	Il grado dei Ranger	46
Lo schermo dello Styler di cattura	16	Le città della regione di Fiore	47
Come salvare il gioco	24	I personaggi	51

Questo gioco non può essere collegato con altri giochi Pokémon.



Che cos'è un Pokémon Ranger?

Difendere la pace nella regione di Fiore

Nella regione di Fiore esistono persone che hanno messo la propria vita a servizio degli altri, dei Pokémon e della natura: i Pokémon Ranger. Si tratta di un lavoro molto impegnativo, ma i Ranger possono contare sui loro Styler di cattura, degli apparecchi speciali che nessun altro può utilizzare. Grazie ad essi, i Ranger usano a proprio vantaggio le abilità dei Pokémon per tenere sotto controllo la situazione nella regione di Fiore.

L'eroe di questo gioco sogna di diventare un giorno un Pokémon Ranger e per questo motivo scrive numerose lettere a Furio, il leader dei Ranger di Borgovera. Da queste lettere traspare il suo forte desiderio di diventare un Ranger. Colpito dalla sua motivazione e dal suo grande rispetto per i Pokémon, Furio lo invita a Borgovera per fargli iniziare la sua attività di Ranger come principiante. Complimenti, quell'eroe sei tu!

La tecnica non è facile e hai ancora molto da imparare. Tuttavia, ora sei un Pokémon Ranger e il tuo cuore è pieno d'orgoglio e di coraggio! Ora sarai tu a dover portare a termine difficili missioni per diventare un Ranger in tutto e per tutto!

In POKÉMON RANGER si può giocare sia nelle vesti di un ragazzo che di una ragazza. Gioca come preferisci, la storia non cambierà.



Ogni Ranger può portare con sé un Pokémon compagno. Il tuo compagno sarà sempre con te, ovunque tu decida di andare, e sicuramente ti sarà di grande aiuto nel corso dell'avventura!



Come si gioca

Porta a termine le missioni con l'aiuto dei Pokémon!//

Una volta diventato Pokémon Ranger, all'eroe verranno assegnate delle missioni dai leader delle diverse città, con lo scopo di proteggere la pace nella regione. Ci sono missioni di diverso genere, alcune non possono essere svolte dal Ranger da solo. Se ti trovi in una situazione difficile, prova a chiedere aiuto a un Pokémon.



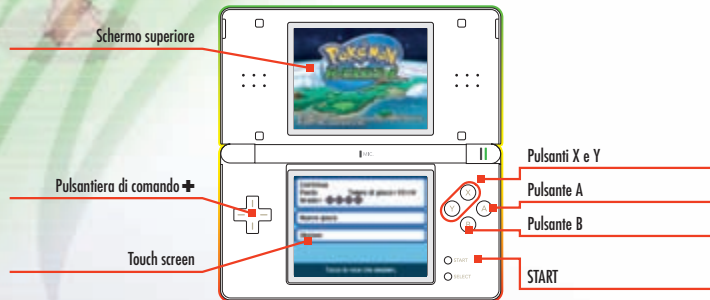
I Ranger catturano i Pokémon selvatici stabilendo con loro un legame a livello emozionale (vedi pag. 26). I Pokémon catturati accompagnano il Ranger e lo aiutano con la loro abilità. Ricorda però che un Pokémon può aiutarti solo una volta! Le abilità dei Pokémon che possono essere usate dai Ranger sono di diverso tipo. Impara a usarle, perché ti potranno essere molto utili.





I comandi di base

I comandi di base di questo gioco vengono eseguiti toccando il touch screen (schermo inferiore) con lo stilo oppure facendolo scorrere su di esso.



- Premi contemporaneamente il pulsante L, il pulsante R, START e SELECT per riavviare il gioco e tornare allo **schermo del titolo**.
- Se chiudi la console Nintendo DS™ senza spegnerla il gioco andrà automaticamente in **modalità riposo**. Riaprendola, il gioco riprenderà dal punto in cui lo avevi interrotto.
- SELECT e i pulsanti L e R non sono usati nel gioco.
- Fai una pausa quando ti accorgi che hai le mani stanche!

Touch screen

Il personaggio cammina verso il punto del touch screen che tocchi con lo stilo. Usa lo stesso metodo per parlare con gli altri personaggi e per controllare gli oggetti.

Pulsanti X e Y

Premili per vedere quali sono i Pokémon che accompagnano il personaggio.

Pulsantiera di comando +

Premila per spostare il personaggio.

Pulsante A

Premilo per scegliere SÌ, controllare gli oggetti, parlare a chi si trova di fronte all'eroe e fare scorrere il testo.

Pulsante B

Premilo per scegliere NO o tornare allo schermo precedente.

START

Premi questo pulsante per vedere il **menu dello Stylar di cattura**. Premilo ancora per tornare nel mondo di gioco.

Le azioni fondamentali

Camminare

Tocca il touch screen con lo stilo per far spostare l'eroe in quella direzione. Il personaggio può essere mosso anche con la pulsantiera di comando +.



Parlare

Tocca i personaggi con lo stilo per parlare con loro, in qualsiasi punto dello schermo essi si trovino. Quando sei direttamente di fronte a un personaggio, puoi parlargli anche premendo il pulsante A.



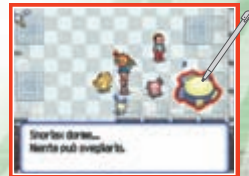
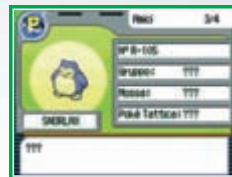
Scegliere

Quando parli con i diversi personaggi, a volte ti vengono poste delle domande alle quali dovrai rispondere scegliendo SÌ o NO. Per scegliere, tocca l'icona del SÌ o quella del NO sul touch screen. Puoi scegliere SÌ anche premendo il pulsante A e NO premendo il pulsante B.



Controllare

Per leggere qualche informazione su Pokémon o oggetti, toccali con lo stilo. Le informazioni verranno visualizzate sullo schermo superiore. Per vedere le informazioni riguardanti un Pokémon o un oggetto che ti stanno davanti, premi il pulsante A.





L'inizio del gioco e le opzioni

Come si comincia

Assicurati che la console Nintendo DS sia spenta. Inserisci la scheda di gioco POKÉMON RANGER™ nell'alloggiamento scheda sul retro finché non senti uno scatto. Una volta accesa la console, apparirà lo **schermo salute e sicurezza** (riportato qui a destra): leggilo attentamente e poi tocca il touch screen per proseguire.

Nel **menu di sistema** della console Nintendo DS, tocca il pannello POKÉMON RANGER per avviare il gioco.

Se la console Nintendo DS è impostata sulla **modalità automatica**, il gioco si avvierà automaticamente dopo lo **schermo salute e sicurezza**. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo DS.

In questo manuale, quando le immagini prese dal gioco hanno un bordo **verde** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con il bordo **rosso** si riferiscono al 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 il Nintendo DS è già impostato su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, il Nintendo DS è impostato 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 del Nintendo DS, consulta il manuale di istruzioni della console.

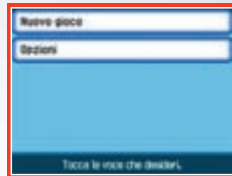


Cominciare un nuovo gioco

ATTENZIONE: ricordati che quando salvi per la prima volta, POKÉMON RANGER viene salvato nella lingua impostata nella tua console Nintendo DS. Se, quando avvii POKÉMON RANGER 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 a giocare

Se cominci un NUOVO GIOCO e lo salvi, i dati salvati precedentemente verranno cancellati, cioè non potrai continuare a giocare con essi.



Il sesso e il nome dell'eroe

Prima di tutto devi scegliere il sesso dell'eroe, toccando il ragazzo o la ragazza con lo stilo.

Dopo l'inizio del gioco, ti verrà chiesto di scegliere il nome del personaggio. Tocca i tasti sulla tastiera per scrivere il nome. Se fai un errore, tocca la freccia rivolta a sinistra per cancellare l'ultima lettera. Quando hai terminato, tocca OK per registrare il nome del personaggio.



Una volta registrati, il sesso e il nome dell'eroe non possono più essere modificati.

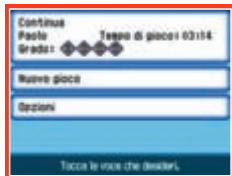
Continuare una partita salvata

Tocca **CONTINUA** per riprendere a giocare dal punto in cui avevi salvato la partita l'ultima volta.

Quando riprendi una partita in sospeso, ti verrà chiesto di scegliere fra **SÌ** e **NO**.

Come salvare il gioco: vedi pag. 24

Come interrompere la partita con l'opzione **SOSPENDE**: vedi pag. 25



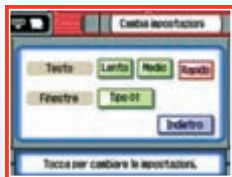
Modificare le opzioni

È possibile modificare le impostazioni di gioco, ad esempio la velocità del **TESTO** nella schermata **CAMBIA IMPOSTAZIONI**. Dopo averle modificate, tocca l'icona **INDIETRO**.



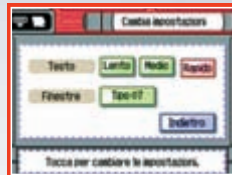
TESTO

Cambia la velocità di scorrimento del testo scegliendo fra **LENTO**, **MEDIO** e **RAPIDO**.



FINESTRE

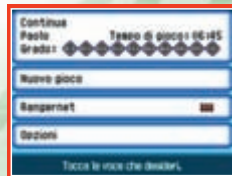
Si può modificare anche la tipologia delle cornici delle finestre di testo. Per modificare queste impostazioni, devi scegliere **OPZIONI** nello **schermo del menu** prima di iniziare il gioco. Se vuoi cambiarle nel corso del gioco, devi scegliere **OPZIONI** nello **schermo dello Styler di cattura**.



Rangernet

Alla fine del gioco, nello **schermo del menu** apparirà una nuova opzione, chiamata **RANGERNET**.

A questo punto potrai continuare a giocare sbloccando alcune missioni speciali.





Lo schermo dello Styler di cattura

Quando il personaggio si trova nel mondo di gioco, puoi accedere allo **schermo dello Styler di cattura** toccando lo Styler di cattura nell'angolo in alto a sinistra oppure premendo START. In questo schermo trovi diverse icone che rappresentano le diverse funzioni dello Styler. Tocca l'icona relativa alla funzione che desideri eseguire. Per tornare al gioco, tocca l'icona ESCI.

Styler di cattura



I due numeri sullo Styler di cattura indicano il livello di energia. Il numero in basso corrisponde al livello massimo di energia, quello in alto all'energia rimasta.

MISSIONE: vedi pag. 21

MAPPA: vedi pag. 22

OPZIONI: vedi pag. 23

ESCI



LIBERA: vedi pag. 20

GLOSSARIO: vedi pag. 22

NAVIGATORE: vedi pag. 18

SOSPENDE: vedi pag. 23

L'attività dell'eroe

Quando tocchi lo Styler di cattura, sullo schermo superiore appaiono il nome dell'eroe e altre informazioni importanti.

NOME dell'eroe

ATTIVITÀ

Qui si vedono il livello dello Styler di cattura, i Punti Esp. necessari per passare di grado e i Punti Esp. totali ottenuti in quel livello.

Grado attuale del Ranger



N° ID dell'eroe

LUNGHEZZA LINEA massima che può essere tracciata durante la cattura (vedi pag. 26 per maggiori informazioni sulla cattura).

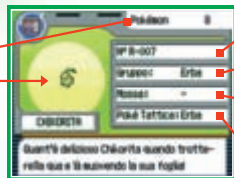


Il Navigatore

Nel Navigatore vengono registrati i Pokémon catturati. Per ogni specie di Pokémon vengono indicati anche il GRUPPO a cui appartiene e la MOSSA che usa. I Pokémon sono elencati in base a un sistema di numerazione usato soltanto dai Ranger.

Il Navigatore viene aggiornato ogni volta che si cattura una nuova specie di Pokémon. Prova a catturare un esemplare di tutte le specie di Pokémon e completa il Navigatore!

Numero di POKÉMON presenti

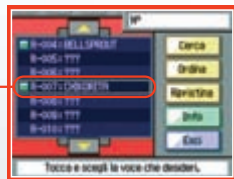


Numero del Pokémon

GRUPPO del Pokémon

MOSSA usata dal Pokémon

POKÉ TATTICA del Pokémon
(vedi pag. 36)



Sullo schermo superiore si vedono le informazioni relative al Pokémon selezionato sul touch screen.

Il Navigatore ha molte funzioni. Per ogni specie di Pokémon si possono visualizzare due schermate con informazioni differenti, ad esempio ALTEZZA, PESO e TIPO. Tocca l'icona INFO per vedere tutti i dati disponibili.

Se hai cambiato l'ordine della lista dei Pokémon, puoi tornare alla condizione originale toccando l'icona RIPRISTINA.

Funzioni del Navigatore

CERCA

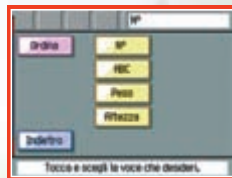
Tocca CERCA per cercare un Pokémon in base al nome, alla Poké Tattica o alla Mossa.



ORDINA

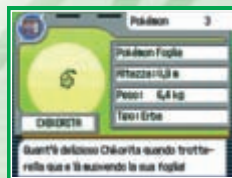
Tocca ORDINA per riordinare la lista dei Pokémon sul touch screen in base al numero, al nome, all'altezza o al peso.

Per riportare la lista alla sua condizione originale, tocca RIPRISTINA.



INFO

Tocca INFO per passare da una schermata all'altra e vedere informazioni utili sui Pokémon, come l'altezza e il peso.



Liberare i Pokémon

Anche se non hanno aiutato l'eroe con una POKÉ TATTICA o con una MOSSA, i Pokémon catturati possono essere liberati. Ogni Ranger può portar con sé solo un determinato numero di Pokémon a seconda del grado. Quando non hai spazio per altri Pokémon, oppure quando pensi di non aver bisogno di un determinato Pokémon, puoi liberarlo facendolo tornare nel suo ambiente naturale.



Dopo aver aiutato l'eroe con una POKÉ TATTICA o con una MOSSA, i Pokémon amici vengono liberati automaticamente.

La missione

Sullo schermo superiore appaiono le informazioni relative alla missione in corso. Ti puoi ritirare dalla missione e tornare al Centro Ranger toccando RITIRATI sul touch screen. In certe missioni, l'eroe non torna al Centro Ranger.



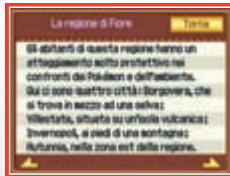
La mappa

Viene visualizzata una MAPPA dell'intera regione di Fiore, dove puoi vedere anche i luoghi che hai visitato. Un'icona indica la posizione attuale dell'eroe.



Il glossario

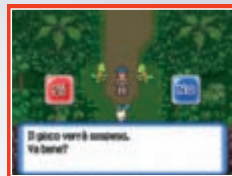
Nel GLOSSARIO troverai una spiegazione dettagliata dei termini speciali, delle espressioni e delle tecniche usate nel gioco. Tocca il titolo che ti interessa per leggere le informazioni. Quando ti trovi in una schermata di spiegazione, per passare ad un'altra pagina, tocca le frecce sul touch screen. Il GLOSSARIO viene aggiornato automaticamente man mano che procedi nell'avventura.



Sospendere la partita

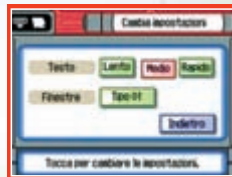
Puoi interrompere la partita con l'opzione SOSPENDE per poi riprendere a giocare da quel punto.

Come usare SOSPENDE: vedi pag. 25



Le opzioni

Si possono modificare le impostazioni del gioco come illustrato a pag. 14 (Modificare le opzioni).





Come salvare il gioco

Se vuoi continuare a giocare in un altro momento, puoi salvare l'avventura.

Punto salvataggio

Per salvare, devi toccare un Punto salvataggio che trovi nei Centri Ranger o nel mondo di gioco. Per continuare a giocare da quel punto, devi scegliere CONTINUA quando riprendi a giocare.

Non spegnere la console durante il salvataggio.

Punto salvataggio



Se cominci un NUOVO GIOCO e poi lo salvi, i dati salvati precedentemente saranno sovrascritti (i dati CONTINUA saranno persi).

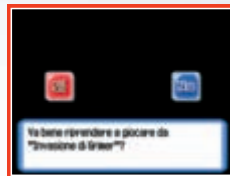
SOSPENDE

Tocca SOSPENDE nello schermo dello Stylar di cattura per salvare in qualsiasi momento del gioco e spegni la console Nintendo DS. Quando riavvii la console, puoi riprendere a giocare con i dati della partita in sospeso.

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

Quando riavvii POKÉMON RANGER, ti verrà domandato se vuoi riprendere a giocare dal punto in cui hai sospeso la partita.

Se vuoi farlo, scegli SÌ. Se, al contrario, scegli NO, ti verrà posta la domanda: "I dati della partita in sospeso verranno cancellati. Va bene?" Se scegli SÌ, i dati della partita in sospeso verranno cancellati. Questi dati verranno comunque cancellati anche se riprendi la partita in sospeso.



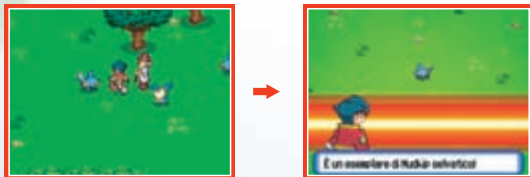


Catturare i Pokémon

Diama il via alla cattura!

La "cattura" è un metodo con il quale il Ranger diventa amico di un Pokémon selvatico, stabilendo con lui un legame a livello emozionale. Dopo essere stato catturato, il Pokémon viaggia insieme all'eroe finché quest'ultimo non ha bisogno del suo aiuto. La cattura avviene con lo stilo (Styler di cattura).

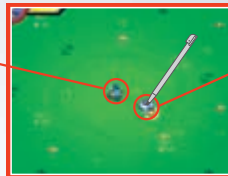
Quando l'eroe entra in contatto con un Pokémon selvatico nel mondo di gioco, lo schermo inferiore si trasforma nello **schermo della cattura**.



Attenzione all'uso dello stilo

Per evitare di stancarti troppo, quando usi lo stilo evita di stringerlo troppo e di esercitare una pressione eccessiva sullo schermo. Tieni sempre dita, mano e polso rilassati. Pochi movimenti ampi, costanti e delicati possono essere efficaci quanto più colpi brevi ed energici.

Pokémon



Disco di cattura

Tocca con lo stilo un punto qualsiasi dello **schermo della cattura** per far apparire il Disco di cattura. Se sollevi lo stilo dal touch screen, il Disco di cattura sparisce.

Pokémon

Linea di cattura



Disco di cattura

Tocca lo schermo e fai scorrere lo stilo per spostare il Disco di cattura. In questo modo traccrai la Linea di cattura, con la quale puoi disegnare degli anelli attorno al Pokémon selvatico che vuoi catturare.



La Linea di cattura deve formare un anello completo attorno al Pokémon da catturare.



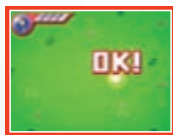
Quando completi un anello attorno al Pokémon, al di sopra appare un numero blu. Questo numero indica il numero di anelli che devi tracciare attorno al Pokémon. Continua a disegnare anelli senza sollevare lo stilo finché il numero blu non sparisce. Quando il numero diventa arancione ed è preceduto da "+", solleva lo stilo dal touch screen per terminare la cattura.



1 Traccia tanti anelli quanti ne indica il numero blu.



2 Quando vedi il numero arancione preceduto da "+", solleva lo stilo.



3 Ben fatto, Pokémon catturato!

Se sollevi lo stilo prima di aver tracciato il numero di anelli necessari, la Linea di cattura scompare. Se ciò accade, devi ricominciare da capo e tracciare ancora tutti gli anelli necessari, indipendentemente da quanti ne avevi disegnati nel tentativo precedente.



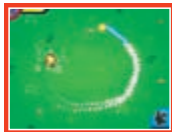
Il numero di anelli necessari per portare a termine una cattura cambia da specie a specie di Pokémon.



Suggerimenti per la cattura

Mentre il Ranger tenta di catturarlo, il Pokémon si comporta in modo differente a seconda della specie alla quale appartiene. Alcuni si spaventano e si mettono a correre qua e là, altri diventano aggressivi. Se il Pokémon da catturare tocca la Linea di cattura, la Linea si spezza. In questo caso, devi ricominciare a tracciare gli anelli da capo, indipendentemente da quanti ne avevi già disegnati prima.

Ci sono anche Pokémon che fuggono quando i Ranger tentano di catturarli.



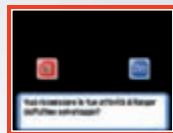
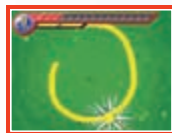
Se un Pokémon, attaccando, colpisce la Linea di cattura, quest'ultima si spezza e lo Styler perde un po' di energia.



Alcuni Pokémon fuggono dopo un po'.



Se un Pokémon colpisce la Linea di cattura con il suo attacco, lo Styler di cattura perde energia. Quando l'energia dello Styler raggiunge lo zero, l'apparecchio si rompe e il Ranger non può più catturare Pokémon. In questo caso, l'eroe si ritrova presso l'ultimo Punto salvataggio usato oppure nello **schermo del titolo**. Quando ti accorgi che l'energia dello Styler si sta esaurendo, lo puoi ricaricare presso tutti i Centri Ranger oppure usando determinate mosse o Poké Tattiche dei Pokémon amici.



Non è necessario usare la forza nel corso delle catture. Il trucco sta nel tracciare anelli velocemente senza premere eccessivamente sullo schermo. Se ti accorgi che la mano è affaticata, **SOSPENDI** la partita e fai una pausa.

La fuga

È possibile abbandonare la cattura e fuggire. Dopo aver completato un anello, il Pokémon che stai catturando si ritrova imprigionato in una sorta di sfera sospesa a mezz'aria. In questo momento, nell'angolo in basso a sinistra del touch screen appare l'icona di fuga. Tocca quest'icona se vuoi fuggire.

- In determinate situazioni è impossibile fuggire.



Icona di fuga

Il livello dello Styler di cattura

Se riesce a catturare un Pokémon, l'eroe ottiene Punti Esperienza. Quando ne ha una quantità sufficiente, lo Styler di cattura passa di livello. Il passaggio di livello fa sì che la lunghezza massima della Linea di cattura e l'energia massima dello Styler aumentino. Tracciando più anelli del necessario attorno al Pokémon da catturare, l'eroe ha la possibilità di guadagnare più Punti Esperienza. Se il personaggio non aveva mai catturato prima un esemplare di quella specie, le informazioni su quel Pokémon verranno registrate nel Navigatore.



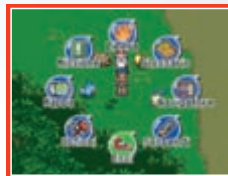
Punti Esperienza



Energia dello Styler di cattura

Liberare i Pokémon

I Pokémon catturati possono essere liberati e fatti tornare nel loro habitat naturale. Il regolamento dei Ranger prevede che, dopo aver aiutato l'eroe con una POKÉ TATTICA o con una MOSSA, il Pokémon venga liberato automaticamente. In questo modo si proteggono la natura e i Pokémon. I Pokémon possono essere liberati anche se non hanno aiutato l'eroe in nessun modo.



A seconda del suo grado (vedi pag. 46), il Ranger può portare con sé un numero diverso di Pokémon. Se con una cattura il Ranger supera il limite consentito, uno o più Pokémon devono essere liberati.



Tocca il Pokémon che vuoi liberare. Il Pokémon scelto brillerà.
Se cambi idea, toccalo ancora.

Puoi selezionare contemporaneamente più Pokémon da liberare.
Tocca l'icona LIBERA per lasciare andare il Pokémon o i Pokémon selezionati (che brillano).

I Pokémon liberati fanno ritorno al loro ambiente naturale e probabilmente li incontrerai ancora nel loro habitat.



La cattura con l'aiuto dei Pokémon

I Pokémon catturati che accompagnano l'eroe sono detti Pokémon amici. Le loro abilità possono essere usate per catturare altri Pokémon. Con la loro abilità (POKé TATTICA), alcuni Pokémon intensificano l'efficacia del Disco di cattura, conferendo un potere speciale alla Linea di cattura. Altri Pokémon, ad esempio i Pokémon compagni (Plusle e Minun), aiutano l'eroe in modo differente. Esistono moltissime Poké Tattiche diverse a seconda del gruppo dei Pokémon. Ad esempio, Chikorita fa spuntare dell'erba sulla Linea di cattura, che intrappola il Pokémon da catturare.

I Pokémon compagni

Plusle e Minun usano la POKé TATTICA Shock, con la quale bloccano temporaneamente il Pokémon da catturare. Man mano che l'eroe passa di grado, aumenta anche la potenza della POKé TATTICA Shock e Plusle e Minun possono dare al personaggio un aiuto sempre più importante nelle catture.



Barra compagno

Indica la potenza della POKé TATTICA Shock di Plusle o Minun. Si riempie ogni volta che si completa un anello attorno ad un Pokémon.

Icona della Poké Tattica

Tocca questa icona per usare la POKé TATTICA del Pokémon compagno (Plusle o Minun) o di un Pokémon amico.

Tocca Plusle o Minun e quindi l'icona POKÉ TATTICA per usare la Poké Tattica Shock sul Pokémon da catturare. Per annullare l'azione, tocca un qualsiasi punto del terreno lontano dal Pokémon sul touch screen e poi tocca la freccia nell'angolo in alto a destra.

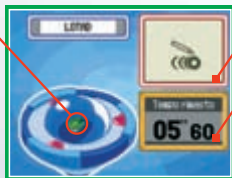
Poké Tattiche

Proprio come Plusle e Minun, anche i Pokémon catturati possono usare la loro POKÉ TATTICA per potenziare il Disco di cattura. Esistono molti tipi di Poké Tattiche. Per usare una Poké Tattica, tocca l'icona della Poké Tattica durante la cattura. Poi scegli il Pokémon che vuoi usare toccandolo. Tocca infine l'icona POKÉ TATTICA per farti aiutare dal Pokémon scelto. Se ti accorgi di aver scelto un Pokémon sbagliato, tocca quello giusto oppure un qualsiasi punto dello schermo.

Alcuni Pokémon non usano Poké Tattiche.



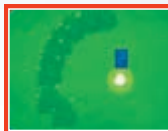
Il Pokémon che ti aiuta



Suggerimenti sull'uso dello stilo

Tempo rimanente per la Poké Tattica

I tipi di Poké Tattica



Erba



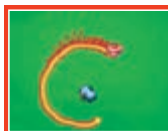
Sulla Linea di cattura spunta dell'erba, che intrappola il Pokémon da catturare.



Acqua



Si possono intrappolare i Pokémon con delle bolle. Per formare una bolla, tocca il touch screen. Più a lungo tieni a contatto lo stilo con lo schermo, più grande diventa la bolla. Fai scorrere lo stilo e poi solleva la bolla in quella direzione.



Fuoco



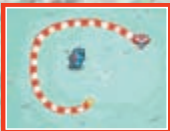
Dalla Linea di cattura tracciata si sprigionano delle fiamme. Chiudendo un anello, al centro divampa un enorme incendio che può bloccare il Pokémon.



Elettro



Con questo tipo di Poké Tattica viene sprigionata un'energia che ricarica lo Stylere di cattura.



Lotta

Con questa POKé TATTICA l'efficacia della Linea di cattura è raddoppiata e quindi ogni Linea vale due.



Veleno

Dalla Linea di cattura fuoriesce una nebbia velenosa che può rallentare i movimenti dei Pokémon.



Psico

Questa POKé TATTICA fa levitare il Pokémon da catturare. Catturarlo diventa molto più facile.



Coleottero

Tocca lo schermo inferiore, fai scorrere lo stilo e quindi sollevalo per lanciare una sostanza appiccicosa nella stessa direzione. Se lo colpisci, il Pokémon può rimanere immobilizzato.



Terra

Il terreno viene sollevato dalla Linea di cattura e la terra rivoltata impedisce i movimenti del Pokémon.



Roccia

Tocca lo schermo inferiore, fai scorrere lo stilo e poi sollevalo per lanciare della ghiaia in quella direzione. Se la ghiaia colpisce il Pokémon da catturare, esso può rimanere immobilizzato in una nube di polvere.



Volante

Tocca lo schermo inferiore, fai scorrere lo stilo e poi sollevalo per creare un vortice che si muove nella stessa direzione. Se questo vortice colpisce il Pokémon da catturare, esso si solleva da terra.



Buio

Con questa Poké Tattica si raddoppia la lunghezza della Linea di cattura, ma allo stesso tempo si riduce l'energia dello Styler. La quantità di energia utilizzata dipende da quella rimasta nello Styler.



Spettro

Quando si traccia un anello, nel mezzo appare uno spettro che si posa sul Pokémon da catturare più vicino immobilizzandolo.



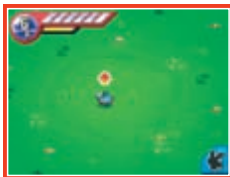
Ghiaccio

Quando si traccia un anello, nel mezzo si forma del ghiaccio che può congelare il Pokémon da catturare.

Impara ad usare le Poké Tattiche

Esistono diversi tipi di Poké Tattiche ed è molto importante imparare come ognuna di esse funziona nelle diverse situazioni. In questo modo potrai utilizzarle a tuo vantaggio e diventerai abilissimo nella cattura. Prova a usare le Poké Tattiche di tutti i Pokémon che catturi!

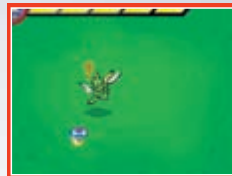
Ricordati inoltre che i Pokémon si dividono in gruppi. A seconda del tipo della POKÉ TATTICA e del GRUPPO del Pokémon da catturare, l'efficacia della Poké Tattica diminuisce o aumenta. Per sapere se una Poké Tattica ha un vantaggio o uno svantaggio, devi solo osservare la freccia che appare sopra al Pokémon da catturare quando usi la Poké Tattica. Se la freccia punta verso l'alto, significa che il Pokémon che usa la Poké Tattica è più potente. Se la freccia punta verso il basso, significa che la Poké Tattica usata è meno efficace.



Osserva il comportamento dei Pokémon

Le diverse specie di Pokémon si comportano diversamente durante la cattura. Se tutti i tuoi tentativi di catturare un determinato Pokémon falliscono, prova ad osservare come si comporta per individuare la strategia più adatta.

Ad esempio, Linoone si muove velocemente verso il bordo dello schermo mentre lo si accerchia con gli anelli. Quando Linoone si prepara per lo scatto, accorcia la Linea di cattura e sposta il Disco di cattura lontano dal Pokémon senza sollevare lo stilo dal touch screen. Quando il Pokémon appare di nuovo, puoi continuare a tracciare gli anelli senza "perdere" quelli tracciati in precedenza. Come nell'esempio qui sopra, è possibile completare una cattura tracciando anelli in più tentativi. Puoi anche provare ad avvicinarti al Pokémon da dietro e cominciare ad accerchiarlo senza che ti veda. Per concludere positivamente una cattura, è importante osservare il comportamento e i movimenti del Pokémon e ideare la strategia più efficace.





Eliminare gli ostacoli con i Pokémon

Che cosa significa Eliminazione dell'ostacolo?

Mentre svolgi la tua attività di Ranger, potrebbe succederti di trovare degli ostacoli, come ad esempio dei tronchi d'albero caduti oppure dei massi enormi che bloccano il cammino. Tocca l'ostacolo con lo stilo per vedere le informazioni relative sullo schermo superiore.

Informazioni sull'ostacolo

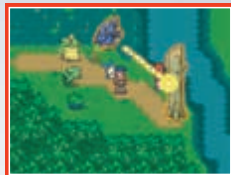


Ostacolo



Gli ostacoli possono essere eliminati con l'aiuto dei Pokémon amici e delle loro mosse.

Per eliminare un ostacolo, tocca un Pokémon amico con lo stilo e quindi traccia una linea che lo colleghi all'ostacolo. Se l'ostacolo e il Pokémon sono circondati dallo stesso colore, significa che l'ostacolo può essere eliminato. A questo punto ti verrà chiesto se desideri farti aiutare da quel Pokémon. Tocca Sì se vuoi che il Pokémon usi la sua MOSSA per eliminare l'ostacolo.



L'azione di rimuovere l'ostacolo usando la MOSSA di un Pokémon è detta per l'appunto "Eliminazione dell'ostacolo". L'Eliminazione dell'ostacolo può anche consistere semplicemente nello spostare o scuotere l'ostacolo in questione. Dopo aver usato la sua mossa per aiutare il Ranger, il Pokémon amico viene liberato automaticamente e ritorna nel suo habitat, come previsto dal regolamento dei Ranger.



Le diverse mosse

	Taglio	Si tagliano arbusti, steccati o ostacoli simili.
	Azione	Si scuotono alberi o si spostano oggetti pesanti.
	Fuoco	Potenti fiammate riducono in cenere tronchi o balle di fieno.
	Spruzzo	Un getto d'acqua spegne il fuoco o fa crescere piante rampicanti.
	Distruzione	Con un potente attacco fisico si distruggono pareti o massi.
	Ricarica	Una scarica elettrica ripristina l'energia dello Styler di cattura.
	Raffica	Una raffica di vento si dirige verso l'ostacolo.
	Valico	Il Pokémon si aggancia ad un appiglio con la sua liana per superare ruscelli o fossati.
	Flash	Con questa mossa si illuminano i luoghi bui.

Alcuni Pokémon non usano mosse.

Le mosse e la loro potenza variano a seconda delle specie del Pokémon. Ad esempio, sia Torchic che Combusken usano la MOSSA Fuoco, ma quella di Combusken è molto più potente di quella di Torchic. La potenza della mossa è indicata dall'icona fuoco: Torchic ne ha una, Combusken due. A un numero maggiore di icone corrisponde una mossa più potente.



Questo ostacolo ha due icone fuoco: esse indicano la potenza della MOSSA necessaria per eliminarlo. In questo esempio, solo Combusken sarà in grado di eliminare l'ostacolo.

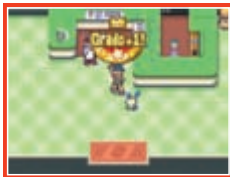




Il grado dei Ranger

Che cos'è il grado di un Ranger?

L'abilità di un Ranger si misura in base a un sistema di numerazione, il sistema dei gradi. I gradi vanno da 1 a 10. I Ranger sono promossi al grado successivo dai leader quando portano a termine una missione. Quanto più alto è il suo grado, tanto più abile è il Ranger.



Passando a un grado superiore, il Ranger acquisisce dei privilegi. Ad esempio, alla Barra compagno si aggiungono dei segmenti, oppure il Ranger ottiene il permesso di viaggiare con un numero maggiore di Pokémon amici. Spesso il Ranger acquisisce il diritto di usare nuovi tipi di Poké Tattiche. Inoltre, al Ranger vengono affidate missioni sempre più importanti. All'inizio del gioco, l'eroe è un Ranger di grado 1 e nel corso dell'avventura deve fare di tutto per avanzare di grado e diventare un Pokémon Ranger in tutto e per tutto.

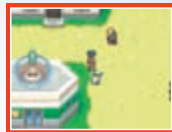


Le città della regione di Fiore

Con il sogno di diventare un Pokémon Ranger nel cuore, l'eroe di questa avventura giunge nella regione di Fiore, le cui città sono popolate, oltre che dalle persone, da numerosissimi Pokémon selvatici. Qui ci sono moltissime cose e luoghi interessanti da visitare. Non aver paura di parlare con le persone e di controllare gli oggetti che vedi e tocca ciò che ti interessa sul touch screen. In questo modo potrai addirittura trovare qualche informazione utile per le tue missioni.

Borgovera

Deliziosa e tranquilla cittadina dal clima temperato e circondata da una natura rigogliosa.



Autunnia

La città più grande della regione di Fiore. È una città vivace e piena di vita.



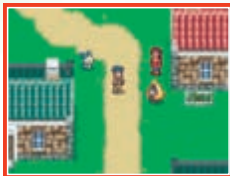
Villestate

Situata su un'isola tropicale, è la meta preferita dai turisti nella regione di Fiore.



Invernopoli

Città isolata situata ai piedi della Catena di Sekra nel nord della regione di Fiore.



I Centri Ranger

Il Centro Ranger è la base dalla quale vengono coordinate tutte le attività dei Ranger. Ce n'è uno in ogni città. Qui i Ranger ricevono le informazioni necessarie e le missioni da svolgere da parte dei leader del Centro. Se l'energia dello Styler si sta esaurendo, parla all'assistente dietro al bancone. Te lo ricaricherà completamente. In ogni Centro c'è anche un Punto salvataggio con il quale puoi salvare la tua avventura.

Assistente



Punto salvataggio

Le Sfide di cattura

Le Sfide di cattura sono delle prove a tempo nelle quali i Ranger misurano la loro abilità. Esistono due sfide: la sfida campestre, che ha luogo a Borgovera, e la sfida marina, che si svolge a Villestate. Ad ogni Pokémon corrisponde un certo numero di punti, che dipende dalla difficoltà di cattura. Chi partecipa alla sfida si classifica in base al totale dei punti guadagnati. I Pokémon catturati in queste sfide vengono liberati subito, ma quando si cattura un esemplare di una specie mai presa prima, i suoi dati vengono registrati nel Navigatore.

Il cerimoniere della Sfida di cattura di Borgovera è Mike Agro, quello della Sfida di Villestate si chiama Tom Pesci. Se vuoi prendere parte alla gara, parla a uno di loro. Il cerimoniere chiederà conferma del tuo desiderio di partecipare. Se rispondi SÌ, ti spiegherà come funziona la sfida e annuncerà il record attuale. A questo punto comincerà la sfida. Se vuoi ritirati durante la Sfida di cattura, premi START.



L'Arena dei Ranger

All'Arena dei Ranger, situata ad Autunnia, si svolgono importanti gare di cattura, grazie alle quali i Ranger possono affinare la loro abilità competendo contro altri Ranger. Si tratta di prove a tempo, nelle quali i Pokémon appaiono uno dopo l'altro. Il Ranger deve cercare di catturarne il più possibile nel tempo a disposizione. Se il Ranger traccia più anelli del necessario, talvolta gli viene assegnato più tempo oppure viene aggiunta energia allo Styler. Ricordati che i dati dei Pokémon catturati nell'Arena non vengono registrati nel Navigatore.

Questa struttura viene inaugurata dopo la fine del gioco.

Puoi iscriverti e partecipare alle gare dell'Arena dei Ranger di Autunnia. Ti viene chiesto se vuoi partecipare o meno.

Se rispondi SÌ, Paul Arena ti spiegherà come funziona la gara e annuncerà il record attuale. A questo punto inizierà la gara. Ti puoi sempre ritirare premendo START durante la gara.



I personaggi

In ogni città della regione di Fiore c'è un Centro Ranger, cioè il quartier generale dei Ranger del luogo. Ogni Centro ha un leader, che sovrintende alle attività dei Ranger per il mantenimento della pace e assegna loro le missioni. L'eroe di questa avventura deve portare a termine le missioni assegnategli collaborando con i leader e con altri Pokémon Ranger, a volte anche rivali. Inoltre, il personaggio dovrà affrontare una misteriosa banda che porta scompiglio nella regione.

Ranger più importanti

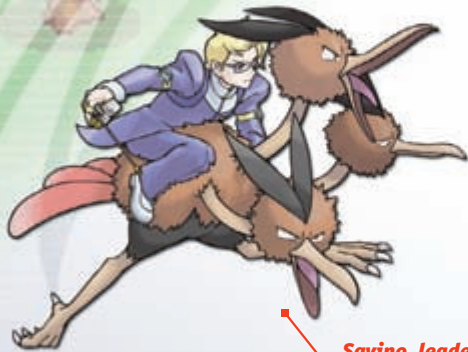


Furio, leader dei Ranger di Borgovera

È il leader che, rimasto colpito dalla motivazione dell'eroe, gli ha dato la possibilità di diventare un Ranger. È un vecchio amico del prof. Frenesio.

Arianna, Ranger di Autunnia

Arianna è nota per la sua abilità di Ranger. Ha la tendenza ad essere molto severa con se stessa e con gli altri.



Savino, leader dei Ranger di Autunnia

Flemmatico, tranquillo e cauto, Savino è stato in passato un membro della squadra di Ranger della quale facevano parte anche Furio e Costantino.

Nevia, leader dei Ranger di Invernopoli

Dà l'impressione di essere fredda e distaccata, ma in realtà Nevia è un leader disponibile e affidabile.



Costantino, leader dei Ranger di Villestate

Tranquillo e affabile, Costantino ama partecipare alla Sfida di cattura che si svolge nella sua città. Lo si trova spesso là.





Il Ranger dei Ranger

Il prof. Frenesio

È il direttore del reparto tecnologico della Federazione Ranger, l'organizzazione che sovrintende al lavoro dei Ranger e coordina le loro attività. È l'inventore dello Styler di cattura.

Disco di cattura



Styler di cattura

Il perfido Team Rock

Reclute

Questi misteriosi personaggi con uniformi appariscenti e occhiali da sole hanno fatto la loro comparsa di recente in varie città e causano non pochi problemi ai Pokémon Ranger.



Il Quartetto Rock

Insolita banda composta da quattro fratelli, che appare ovunque l'eroe vada. La sua presenza è segno di guai in vista!



Claudio



Pietro



Vanda

Boris





The Pokémon Company

