



NINTENDO DS™

NTR-YP2P-ESP



MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO
ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA
CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.

Gracias por adquirir POKÉMON RANGER™: SOMBRAS DE ALMIA para las consolas Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar consolas, tarjetas DS, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guárdalo como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

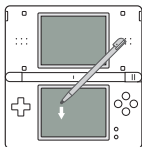
IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

Uso del lápiz táctil de la consola Nintendo DS

Puedes utilizar el lápiz táctil en la pantalla de dos maneras:

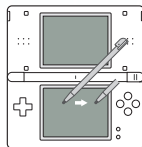
Tocar

Toca ligeramente la pantalla con el lápiz táctil.



Deslizar

Desliza suavemente el lápiz táctil sobre la pantalla.



Notas importantes sobre la pantalla táctil

- Toca la pantalla táctil solo con el lápiz táctil o con los objetos especificados durante el juego.
- No utilices el lápiz táctil si está roto.
- No rayes ni ejerzas demasiada presión sobre la pantalla táctil.
- No toques la pantalla táctil con las uñas.
- No uses el lápiz táctil sobre la pantalla superior.
- No ensucies la pantalla táctil con arena, comida o cualquier otra sustancia.
- Si utilizas un protector para la pantalla táctil de tu consola Nintendo DS, lee las instrucciones del protector y colócalo sin que queden aire u objetos entre el protector y la pantalla.



Índice

• ¿Qué es un Pokémon Ranger?	6
• Dinámica del juego	8
• Controles básicos	10
• Inicio del juego	14
• El menú del Capturador	17
• Guardado de la partida	24
• Cómo capturar Pokémon	26
• Capturas con ayuda de un Pokémon	32
• Rango Ranger	37
• Mejoras	38
• Movimientos de campo, de zona y de mapa	39
• Recados	44
• Las ciudades e instalaciones de Almia	46
• Los modos de comunicación	48
• Créditos	54

¿Qué es un Pokémon Ranger?

Mantener la paz de Almia

Los Pokémon Rangers son personas que velan por la paz con ayuda de los Pokémon. Cada Ranger cuenta con un dispositivo especial llamado Capturador que solo ellos pueden usar. Gracias a sus Capturadores, los Rangers traban amistad con los Pokémon y trabajan día y noche para que tanto personas como Pokémon puedan vivir tranquilos.



Tu personaje, que protagoniza esta aventura, aspira a convertirse en Pokémon Ranger y decide dejar atrás a su familia y trasladarse a la región de Almia para ingresar en la Escuela Ranger. Una vez allí, nuestra joven promesa hace nuevos amigos y aprende en qué consiste ser un Ranger de verdad. Al graduarse, comienza su andadura como Pokémon Ranger y, como tal, se dedica por completo a mantener la paz en Almia.

La Escuela Ranger

La Escuela Ranger es un centro educativo para los alumnos que desean formarse como Pokémon Rangers. Además, los alumnos pueden prepararse para desempeñar otras funciones que sirven de apoyo a los Rangers de toda Almia.



NOTA: En **POKÉMON RANGER™: SOMBRAS DE ALMIA**, puedes elegir entre jugar como chico o como chica. Esta decisión no afectará al desarrollo de la aventura.

Dinámica del juego

Cumple tus misiones con ayuda de los Pokémon

Tras convertirse oficialmente en Pokémon Ranger, los Jefes Ranger o la Unión asignan misiones a tu personaje con el fin de mantener la paz en la región. Te enfrentarás a diferentes misiones y para superar muchas de ellas necesitarás más maña que fuerza. Si te enfrentas a una situación complicada, intenta conseguir la ayuda de un Pokémon para cumplir la misión.



Todo Pokémon Ranger puede capturar a un Pokémon salvaje estableciendo un vínculo emocional con él (► pág. 26). Los Pokémon salvajes que hayas capturado se llaman Pokémon amigos. Estos te acompañarán y te prestarán su ayuda cuando lo necesites. Los Pokémon tienen una gran gama de habilidades que pueden resultar útiles al Ranger. Familiarízate con las habilidades de cada Pokémon y podrás usar su ayuda para superar las dificultades.



Un Ranger suele ir con un Pokémon acompañante (► pág. 32). Podrás contar con más Pokémon acompañantes a medida que mejores como Ranger o completes recados. Tus Pokémon acompañantes, con sus habilidades únicas, te serán muy útiles durante tus aventuras.

Controles básicos

Puedes utilizar las funciones básicas del juego tocando o deslizando el lápiz táctil por la pantalla táctil (pantalla inferior).



Pantalla táctil

Toca la pantalla táctil con el lápiz táctil para que tu personaje se mueva en la dirección indicada. La pantalla táctil también se usa para hablar con la gente, interactuar con los Pokémon e inspeccionar cosas. Cuando se muestre texto o diálogo, toca la pantalla para pasarlo.

Botones X e Y

Púlsalos para ver qué Pokémon acompañan a tu personaje.

Panel de Control

Pulsa cualquier dirección para mover a tu personaje.

Botón A

Púlsalo para seleccionar SÍ, comprobar objetos, pasar el texto o hablar con alguien que se encuentre enfrente de tu personaje (salvo las personas que lo acompañen).

Botón B

Púlsalo para seleccionar NO, pasar el texto o volver a la pantalla anterior.

Botón L

Púlsalo para alternar en la pantalla superior entre el mapa de la zona donde te encuentras y la lista de Pokémon amigos.

Botón R

Púlsalo para acceder al **menú del Capturador**. Si lo pulsas de nuevo, volverás a la **pantalla del juego**.

- Si cierras la consola Nintendo DS™ mientras está encendida, se activará el **modo de espera**. Cuando abras de nuevo la consola, volverás al juego.
- Los Botones START y SELECT no se utilizan.
- No olvides hacer una pausa si se te cansan las manos.

Operaciones básicas

▶▶▶ Moverse

Toca la pantalla táctil con el lápiz táctil para mover a tu personaje al punto señalado. También puedes moverlo usando el **+** Panel de Control.



▶▶▶ Hablar

Toca a cualquier persona que aparezca en pantalla con el lápiz táctil para hablar con ella sin importar dónde se encuentre. También puedes hablar con una persona pulsando el Botón A cuando tu personaje esté frente a ella.



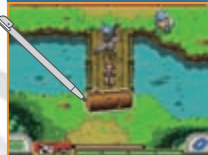
▶▶▶ Seleccionar una opción

Cuando hables con la gente, puede que se te presenten momentos en los que tengas que elegir entre SÍ o NO. Toca SÍ o NO en la pantalla táctil para tomar tu decisión. También puedes elegir SÍ pulsando el Botón A, o NO pulsando el Botón B.



▶▶▶ Inspeccionar

Toca los Pokémon u obstáculos con el lápiz táctil para obtener información sobre ellos. (La información se mostrará en la pantalla superior.) Puedes examinar las señales y otros objetos tocándolos o pulsando el Botón A cuando tu personaje esté frente a ellos.



Inicio del juego

Cómo comenzar

Asegúrate de que la consola Nintendo DS esté apagada. Inserta la tarjeta DS de POKÉMON RANGER: SOMBRAS DE ALMIA en la ranura para tarjetas DS que se encuentra en la parte trasera de la consola y presiona hasta oír un clic. Al encender la consola, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** (que se muestra a la derecha). Cuando hayas leído la información, toca la pantalla táctil.

Cuando veas la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca el panel de POKÉMON RANGER: SOMBRAS DE ALMIA para empezar a jugar.

NOTA: Si tienes activado el **modo automático**, la partida comenzará inmediatamente después de que aparezca la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS.

Para obtener más información sobre cómo empezar una partida nueva, [consulta la página 15](#).

NOTA: En este manual de instrucciones, las capturas enmarcadas en **azul** corresponden a la pantalla superior, mientras que las enmarcadas en **naranja** corresponden a la pantalla táctil.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS para obtener más información.



ADVERTENCIA: Por favor, ten en cuenta que POKÉMON RANGER: SOMBRAS DE ALMIA tomará el idioma seleccionado en tu consola Nintendo DS cuando guardes el juego por primera vez y que luego no podrás cambiarlo. Si el juego se muestra en un idioma diferente al deseado cuando inicies POKÉMON RANGER: SOMBRAS DE ALMIA por primera vez, apaga inmediatamente tu consola Nintendo DS sin guardar, cambia el idioma de la consola y vuelve a iniciar el juego.

Comenzar una partida nueva

▶▶▶ Inicio

Si empiezas una partida nueva y guardas, se borrarán los datos que hayas guardado anteriormente. (Ya no podrás volver a usar los datos guardados con anterioridad.)

▶▶▶ Sexo del protagonista

En primer lugar, elige el sexo del protagonista tocando al chico o a la chica con el lápiz táctil.



▶▶▶ Nombre del protagonista

Una vez que la partida haya comenzado, tendrás que darle nombre a tu personaje. Toca el teclado para introducir el nombre letra a letra. Si te equivocas, toca el botón de la flecha que señala a la izquierda para borrar una letra. Cuando hayas introducido el nombre, selecciona VALE para que el nombre quede guardado.

Si tocas VALE sin haber introducido ningún nombre, tu personaje pasará a llamarse Primo o Caty, según el sexo que hayas elegido.

No podrás cambiar el nombre ni el sexo del protagonista una vez que los hayas guardado.



Continuar una partida guardada

Toca CONTINUAR para reanudar el juego desde la última vez que guardaste.

Cuando reanudes una partida usando datos de interrupción, se te dará a elegir entre las opciones SÍ y NO.

Para obtener más información sobre la Máquina de Guardado, [consulta la página 24](#).

Para obtener más información sobre datos de interrupción, [consulta la página 25](#).



Red Ranger

Selecciona RED RANGER en el **menú principal** para jugar a las misiones adicionales que podrás descargar a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo ([▶ pág. 48](#)).

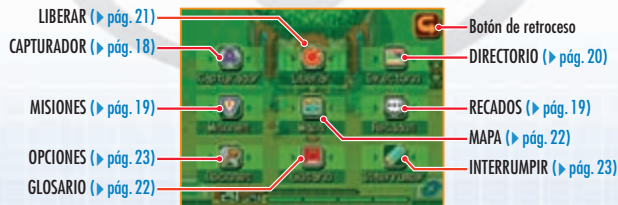


El menú del Capturador

Durante el juego podrás acceder al **menú del Capturador** si tocas el botón Ranger, situado en la esquina inferior derecha de la pantalla táctil, o si pulsas el Botón R. Aquí aparecen los botones correspondientes a las funciones del Capturador. Toca el botón de la función deseada para acceder a ella. Para volver a la partida, toca el botón de la flecha en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.

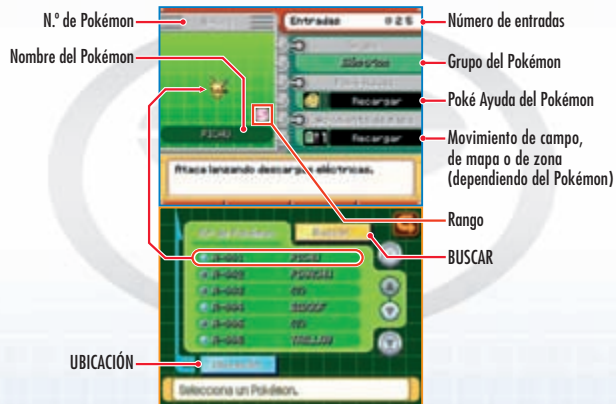


Botón Ranger



Directorio

En el directorio quedan registrados los Pokémon amigos y se actualiza cada vez que se captura una nueva especie de Pokémon. Cada especie de Pokémon queda registrada junto con datos como su grupo y movimiento de campo, según un sistema numérico especial que solo usan los Rangers. ¡Intenta capturar a todos los Pokémon que habitan en la región de Almia para completar el directorio!



En la pantalla superior se muestran los datos de los Pokémon seleccionados en la pantalla táctil.

▶▶▶ Buscar

Selecciona **BUSCAR** para iniciar búsquedas de Pokémon por **NOMBRE**, **POKÉ AYUDA**, **MOV. DE CAMPO** o por su **N.º DE POKÉMON**.

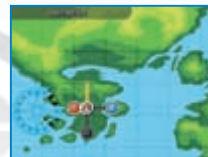
Para obtener más información sobre las Poké Ayudas, [consulta la página 33](#).

Para obtener más información sobre los movimientos de campo, [consulta la página 39](#).

▶▶▶ Ubicación

Selecciona **UBICACIÓN** para ver en el mapa de la pantalla superior dónde se puede encontrar el Pokémon seleccionado. La ubicación aparecerá resaltada en un color.

NOTA: La ubicación de algunos Pokémon no se puede revelar.



▶▶▶ Liberar

Puedes liberar en cualquier momento a los Pokémon amigos tocando el botón **LIBERAR**. No tendrás más remedio que liberar Pokémon si superas tu límite de Pokémon amigos. Cuando liberas Pokémon, todos los Pokémon amigos se muestran en la pantalla táctil. Selecciona a los que quieras liberar tocándolos y, después, toca **LIBERAR** en la parte superior de la pantalla táctil. Así, los Pokémon liberados volverán al lugar donde fueron capturados originalmente.

Para obtener más información sobre cómo liberar Pokémon, [consulta la página 36](#).

Si un Pokémon amigo ayuda a tu personaje con una Poké Ayuda o un movimiento de campo, quedará liberado automáticamente.



Mapa

En la pantalla táctil se muestra un mapa de toda la región de Almia en el que la ubicación actual de tu personaje se indica con un icono parpadeante. A medida que se avanza en la historia, se añaden al mapa los lugares que tu personaje va visitando. Al tocar una ubicación, se mostrará una imagen de dicho lugar en la pantalla superior.



Glosario

La opción GLOSARIO contiene descripciones detalladas de términos y técnicas especiales que se usan en Pokémon RANGER: SOMBRAS DE ALMIA. Las entradas de la opción GLOSARIO se clasifican en tres categorías: CAMPO, CAPTURA y TÉRMINOS. Toca la entrada que quieras comprobar para acceder a la información. Tras abrir una entrada, toca las flechas de la pantalla táctil para moverte por las páginas de la misma. Las entradas de la opción GLOSARIO se actualizan de forma automática a medida que avanzas en el juego.



Interrumpir

Puedes usar la función INTERRUMPIR para guardar la partida en cualquier momento y reanudar el juego desde ese mismo punto. Para obtener más información sobre cómo interrumpir la partida, consulta la página 25.



Opciones

Selecciona las opciones VELOCIDAD TEXTO y VENTANAS para configurarlas como prefieras.



Guardado de la partida

Puedes guardar tu aventura de dos formas para reanudarla más tarde.

▶▶▶ Máquinas de Guardado

Es posible guardar el juego tocando cualquier Máquina de Guardado que encuentres en las instalaciones Ranger o en los escenarios. (Se te preguntará si quieres guardar.) La próxima vez que juegues, podrás reanudar la partida seleccionando CONTINUAR.

Máquina de Guardado



Si comienzas una PARTIDA NUEVA y después guardas, se sobrescribirán los datos de guardado anteriores. (Se perderán los datos de la opción CONTINUAR.)

▶▶▶ Interrumpir

Toca la opción INTERRUPIR en el **menú del Capturador** para guardar la partida en ese punto. (Se te preguntará si quieres interrumpir la partida.) Cuando se complete este paso, tendrás que apagar la consola Nintendo DS. Al volver a encender la consola, será posible reanudar la partida usando los datos que se guardaron al interrumpir.

- Los datos de interrupción de la partida no sobrescriben los datos del último guardado.
- No apagues la consola mientras estés guardando.

La próxima vez que juegues a POKÉMON RANGER: SOMBRAS DE ALMIA, se te preguntará si quieres reanudar la partida interrumpida, tal y como se muestra a la derecha.

Si seleccionas NO, volverás al **menú principal**. Una vez allí, selecciona CONTINUAR para seguir con tu aventura desde la última Máquina de Guardado que utilizaste.

Si seleccionas SÍ, se te preguntará si quieres borrar los datos de la partida interrumpida, como se indica en la imagen de la derecha. Responde SÍ a esta última pregunta para comenzar la partida desde el lugar donde se crearon los datos de interrupción y para que estos sean borrados. Si respondes NO, volverás a la pantalla anterior.

Si usas los datos de la partida interrumpida para reanudar el juego, estos datos se borrarán. Por lo tanto, tendrás que utilizar las Máquinas de Guardado a menudo.



Cómo capturar Pokémon

Vamos a capturar Pokémon

Una "captura" es el proceso por el que se entabla amistad con un Pokémon estableciendo un vínculo emocional. Una vez capturado, el Pokémon viajará con tu personaje hasta que te ayude o lo liberes. Las capturas se realizan con el lápiz táctil (el Capturador).

La pantalla táctil pasa a mostrar la **pantalla de captura** cuando tu personaje entra en contacto con un Pokémon en sus aventuras.



Precaución – Uso del lápiz táctil

Para evitar fatigarte en exceso y dañar la pantalla, usa el lápiz táctil de Nintendo DS con suavidad. Mantén relajados los dedos, la mano, la muñeca y el brazo. Si te cansas, guarda la partida y tómate un descanso.



Cuando se muestra la **pantalla de captura**, toca la pantalla táctil con el lápiz táctil. Aparecerá el Disco Capturador en el punto en que el lápiz táctil entre en contacto con la pantalla y desaparecerá si lo levantas.



Sin levantar el lápiz táctil de la pantalla, deslízalo para mover el Disco Capturador. La estela que deja es la Línea de Captura. Úsala para trazar círculos alrededor del Pokémon que quieras capturar.



Los extremos de la Línea de Captura deben cruzarse para formar un círculo completo alrededor del Pokémon objetivo.



Al trazar círculos completos, se añaden puntos al indicador de amistad que se encuentra bajo el Pokémon. Cuando el indicador esté totalmente lleno, la captura habrá tenido éxito.

NOTA: Al capturar algunos Pokémon, el indicador de amistad se muestra en la parte superior de la pantalla táctil.

Al levantar el lápiz táctil antes de que se haya completado la captura, la Línea de Captura desaparece. Si no se siguen trazando círculos alrededor del Pokémon, el indicador de amistad se vaciará paulatinamente. Debes seguir trazando círculos hasta capturar al Pokémon objetivo.



Huir

Puedes abandonar una captura y huir del Pokémon objetivo en cualquier momento. Para ello, toca el botón Huir situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla táctil y selecciona SÍ cuando se te presente la opción de huir.



Botón Huir



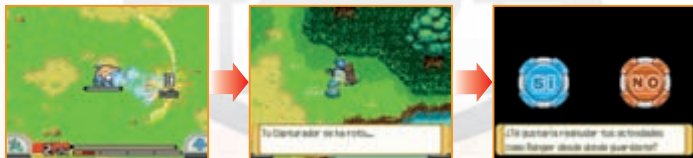
NOTA: En determinadas situaciones no será posible huir.



Consejos para las capturas

Cuando un Ranger intente hacer una captura, el comportamiento del Pokémon objetivo variará según la especie. Algunos se sobresaltarán y correrán por la pantalla, mientras que otros pueden reaccionar de forma agresiva. Si un Pokémon toca la Línea de Captura, esta se romperá. Si eso sucede, debes comenzar a trazar círculos con una nueva Línea de Captura.

Cuando el ataque de un Pokémon alcance la Línea de Captura, no solo se romperá dicha línea, sino que el Capturador perderá parte de su energía. Si la energía del Capturador llega a cero, este se romperá, por lo que te será imposible seguir capturando Pokémon. En ese caso, solo podrás reanudar la partida desde el último punto en que usaste una Máquina de Guardado o desde el **menú principal**. Si la energía del Capturador baja demasiado, se puede recargar en cualquier instalación Ranger, usando cierto movimiento de campo o con la Poké Ayuda de algún Pokémon amigo.



Durante las capturas, no es necesario presionar la pantalla con fuerza. El truco está en trazar círculos suave y rápidamente. Si se te cansan las manos, interrumpe la partida y tómate un descanso.

Cómo subir de nivel el Capturador

Al realizar con éxito una captura, tu personaje gana Puntos de Experiencia. El Capturador subirá de nivel cuando se obtengan los Puntos de Experiencia necesarios. Cuando el Capturador sube de nivel, se recarga, gana potencia y su energía máxima aumenta. Dependiendo de varias circunstancias, podrás conseguir Puntos de Experiencia extra en las capturas.



Capturas con ayuda de un Pokémon

Un Ranger puede usar las habilidades de sus Pokémon amigos para capturar otros Pokémon. Gracias a la habilidad de un Pokémon amigo o de un Pokémon acompañante, es posible incrementar el rendimiento del Disco Capturador (Poké Ayuda), dotando a la Línea de Captura de un poder especial. Por ejemplo, la Poké Ayuda Planta hace que broten plantas de la Línea de Captura, lo que provoca que el Pokémon objetivo quede atrapado y se mueva con mayor lentitud.

El Pokémon acompañante

Un Ranger siempre va junto a un Pokémon especial, al que se conoce como Pokémon acompañante, y que no se libera ni siquiera después de haber usado su Poké Ayuda durante una captura. Sin embargo, la Poké Ayuda del Pokémon acompañante no puede utilizarse a menos que el indicador del acompañante esté lleno. Tu personaje tendrá más Pokémon acompañantes a medida que la historia avance, pero no podrá llevar más de uno a su lado al mismo tiempo.

Para obtener información sobre la Granja de acompañantes, [consulta la página 46](#).



Indicador del acompañante

Cuando este indicador se llene, el Pokémon acompañante podrá usar su Poké Ayuda una vez. El indicador baja hasta cero una vez utilizada la Poké Ayuda.

Botón de Poké Ayuda

Toca este botón para usar la Poké Ayuda de un Pokémon acompañante o de un Pokémon amigo.

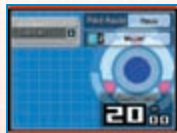
Las Poké Ayudas

Cualquier Pokémon que acompañe al Ranger puede utilizar una Poké Ayuda para incrementar el rendimiento del Disco Capturador. Hay muchos tipos de Poké Ayudas, que varían según el grupo del Pokémon. Para usar una Poké Ayuda, toca el botón de Poké Ayuda durante una captura. Después, selecciona el Pokémon que quieras que te preste su ayuda. Por último, toca POKÉ AYUDA en la parte superior de la pantalla táctil para que el Pokémon seleccionado te eche una mano. Si te equivocas al elegir el Pokémon, toca otro o cualquier punto del suelo para cancelar la Poké Ayuda.



Descripción de la Poké Ayuda

Si aparece una flecha que señala hacia arriba junto al nombre del Pokémon objetivo, la Poké Ayuda seleccionada será eficaz. Cuando la combinación no sea muy eficaz, aparecerá una flecha señalando hacia abajo. La combinación de la Poké Ayuda con el objetivo también se puede comprobar al seleccionar el Pokémon que echará una mano: si la Poké Ayuda del Pokémon es eficaz, su contorno será rojo. Si la combinación no es eficaz, el Pokémon aparecerá con un contorno azul.



Los tipos de Poké Ayudas

Planta



De la Línea de Captura brotan plantas que pueden limitar la capacidad de movimiento del Pokémon objetivo. Su estado cambia a "Lento", lo que hace que se mueva más despacio. Esta Poké Ayuda no afecta a Pokémon que vuelan o levitan.

Eléctrico



Al tocar la pantalla, un rayo cae en ese lugar después de un tiempo determinado. Si alcanza al Pokémon objetivo, se suman puntos a su indicador de amistad. Además, su estado cambia temporalmente a "Parado", por lo que no puede ni moverse ni atacar.

Fuego



Esta Poké Ayuda aumenta la cantidad de puntos que se añaden al indicador de amistad al trazar círculos alrededor del Pokémon objetivo. También cambia temporalmente el estado del Pokémon a "Cansado", lo que impide que se vacíe su indicador de amistad.

Tierra



Al deslizar el Disco Capturador de lado a lado, se genera un temblor. Si alcanza a un Pokémon, se suman puntos a su indicador de amistad. También cambia temporalmente el estado del Pokémon a "Pausado", lo que le impide atacar. Esta Poké Ayuda no afecta a Pokémon que vuelan o levitan.

¡Hay muchos otros tipos de Poké Ayudas que podrás ir descubriendo en el juego!

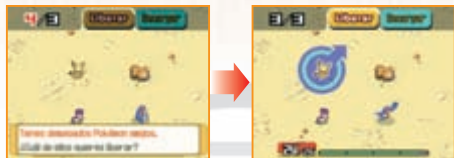
Efectos secundarios de las Poké Ayudas

Según el tipo de Poké Ayuda, el Pokémon objetivo puede verse afectado por un cambio de estado, como "Lento" o "Cansado". Cuando esto ocurra, aparecerá un icono de estado junto al Pokémon. El icono desaparece cuando el Pokémon se recupera del cambio de estado.



Cómo liberar Pokémon

Tu personaje podrá viajar con un número determinado de Pokémon según su Rango Ranger (► pág. 37). Si con una captura rebasa ese límite, el Ranger tendrá que liberar Pokémon.



Al liberar Pokémon, todos los Pokémon amigos que tengas en ese momento se mostrarán en pantalla. Toca los Pokémon que quieras liberar para seleccionarlos y vuélvelos a tocar para que dejen de estar seleccionados. Puedes liberar a más de un Pokémon al mismo tiempo. Para hacerlo, toca LIBERAR en la parte superior de la pantalla táctil. También puedes hacer que un Pokémon con el movimiento de campo Recargar recargue la energía del Capturador antes de liberarlo.



Los Pokémon liberados vuelven de manera automática al lugar en el que fueron capturados originalmente. Poco después de liberarlo, puedes regresar al lugar donde lo capturaste para volver a ver a ese Pokémon en su hábitat natural.

Rango Ranger

¿Qué es el Rango Ranger?

Los Pokémon Rangers se clasifican siguiendo un sistema de rangos numerados que se conoce como Rangos Ranger. Estos números (que van del 1 al 10) indican las habilidades del Ranger. Los Jefes Ranger otorgan ascensos a rangos superiores a los Rangers como recompensa tras cumplir misiones.



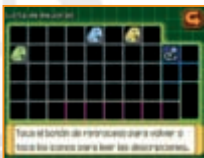
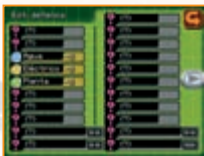
Al subir de Rango, el Ranger obtiene nuevas ventajas. Por ejemplo, se le permitirá viajar con más Pokémon y podrá emplear más Poké Ayudas en sus capturas. Además, al Ranger se le asignarán misiones más importantes.



Mejoras

¿Qué son las mejoras?

Las mejoras son actualizaciones que complementan el rendimiento del Capturador de diversas formas. Muchas protegen de ataques de Pokémon, mientras que otras incrementan el rendimiento del Capturador. Puedes comprobar las mejoras recibidas tocando CAPTURADOR dentro del **menú del Capturador**. Después, toca la flecha de la derecha de la pantalla táctil para ver la lista de mejoras y selecciónalas para ver su descripción.



Cómo obtener mejoras

Las mejoras solo te las puede otorgar la Unión Ranger como recompensa por completar ciertos recados.

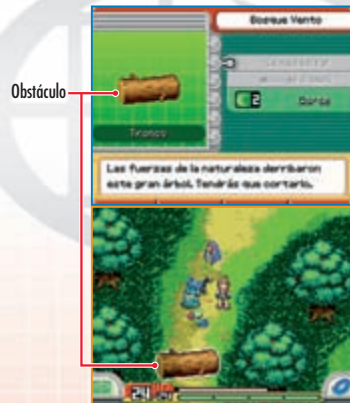
Para obtener más información sobre los recados, [consulta la página 44](#).



Movimientos de campo, de zona y de mapa

¿Qué son los movimientos de campo?

Mientras llevas a cabo tus tareas como Pokémon Ranger, puede que te tropieces con complicaciones, como árboles caídos o rocas gigantes que te cortan el paso. Dichos escollos se conocen como "obstáculos". Toca un obstáculo con el lápiz táctil para ver su descripción en la pantalla superior.



Estos obstáculos se pueden eliminar con los movimientos de los Pokémon amigos. Los movimientos de los Pokémon que se utilizan para eliminar obstáculos se llaman "movimientos de campo".

- 1 Toca un Pokémon amigo con el lápiz táctil y traza una línea hasta el obstáculo.



- 2 Si el Pokémon seleccionado cuenta con el movimiento de campo necesario, se mostrarán las opciones SÍ y NO. Elige SÍ.

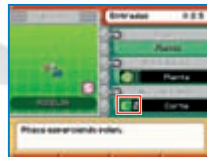


- 3 El Pokémon amigo utilizará su movimiento de campo para eliminar el obstáculo. Este proceso se conoce como "eliminar obstáculo".

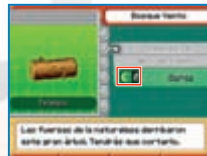


El tipo de movimientos de campo y su potencia pueden variar según la especie de Pokémon. Por ejemplo, mientras que tanto los Glameow como los Roselia pueden usar el movimiento de campo Corte, la potencia del movimiento de un Glameow es de "1", es decir, menor que la potencia de un Roselia, que es de "2".

Los obstáculos se identifican usando las mismas clasificaciones de potencia. Incluso en el caso de que un Pokémon tenga el movimiento de campo adecuado, si su potencia es menor que la necesaria para eliminar el obstáculo, no podrá hacerlo.



En este ejemplo, para eliminar el obstáculo se necesita "Corte" con una potencia de nivel 2, así que el Glameow no puede acabar con él. En este caso, es necesario el movimiento de campo del Roselia.



Movimientos de mapa

Los movimientos de mapa son un tipo de movimientos de campo. Se pueden usar, por ejemplo, para montar en un Pokémon, recargar el Capturador o salir de un lugar. Puedes comprobar si un Pokémon tiene un movimiento de mapa tocándolo con el lápiz táctil. Tal vez no puedas utilizar algunos movimientos de mapa en ciertos lugares.



Movimientos de zona

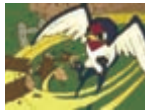
Los movimientos de zona son otro tipo de movimientos de campo. Se usan para montar en un Pokémon o cambiar las condiciones atmosféricas, por ejemplo. Solo se pueden utilizar si aparece una "?" sobre la cabeza de tu personaje. Toca la "?" para saber qué movimiento de zona se necesita y toca los Pokémon con el lápiz táctil para ver si cuentan con movimientos de zona.



Movimientos de campo, de mapa y de zona

Corte

Se usa para cortar arbustos, vallas y obstáculos parecidos.



Placaje

Se usa para sacudir árboles y mover objetos pesados.



Mojar

Se utiliza un chorro de agua para empapar el obstáculo.



Destruir

Un fuerte golpe hace añicos cajas y rocas.



Recargar

Se usa una descarga eléctrica para recargar la energía del Capturador.

NOTA: También se puede usar como Poké Ayuda.



Danza Lluvia

Se provoca una lluvia torrencial.



¡Hay muchos otros tipos de movimientos de campo que podrás ir descubriendo en el juego!

Recados

Además de cumplir misiones, también se espera de los Rangers que echen una mano a los ciudadanos para resolver algunos problemas. Esa tarea se conoce como "recado".

Los ciudadanos que solicitan ayuda de un Ranger para realizar un recado se identifican fácilmente porque tienen "... " sobre la cabeza.



También se puede comprobar la información del recado desde el **menú del Capturador**, seleccionando **RECADOS**.



Cuando cumples un recado, se mostrará el mensaje ¡RECADO COMPLETADO! Al completar un recado, puede que se te recompense con mejoras de la Unión Ranger (▶ [pág. 38](#)) o con un nuevo Pokémon acompañante (▶ [pág. 32](#)).

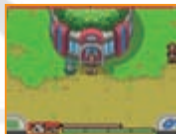


Las ciudades e instalaciones de Almia

En los distintos lugares de la región de Almia no solo encontrarás a sus habitantes, sino también Pokémon salvajes que viven allí. Cuando estés en las diversas ciudades y lugares, podrás hablar con la gente y tocar objetos con el lápiz táctil para obtener información que te puede resultar útil.

Ventópolis

Es una tranquila ciudad rural situada en el corazón de Almia. Tras convertirte en Pokémon Ranger, este es el primer destino de tu personaje. Además de una Base Ranger, esta ciudad cuenta con un bosque exuberante al norte, una playa al oeste y la Escuela Ranger al este.



La Granja de acompañantes de Pueblo Chicole

Los Pokémon que se han convertido en acompañantes del Ranger a través de recados y de otras situaciones se reúnen en la Granja de acompañantes de Pueblo Chicole. Toca un Pokémon de la Granja si quieres cambiar de acompañante.

NOTA: El Pokémon acompañante puede entrar en "Modo Feliz" durante la partida. Cuando esto ocurre, el indicador de amistad se llena más rápidamente de lo habitual.



Base Ranger

Una Base Ranger es el centro de operaciones de los Pokémon Rangers. Allí, además de obtener información clave, también pueden asignarle misiones a tu personaje. Si tu Capturador tiene poca energía, habla con la operaria que hay detrás del mostrador para que te lo recargue por completo. También hay una Máquina de Guardado para que tus aventuras queden registradas.



Operaria

Máquina de Guardado

Puesto Ranger

Un Puesto Ranger es un centro que se encuentra en lugares demasiado remotos como para que haya una Base Ranger. Siempre hay una operaria cerca para recargar la energía del Capturador y también hay una Máquina de Guardado disponible.



Los modos de comunicación

Misiones que puedes descargar a través de Wi-Fi

A través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, podrás descargar varias misiones adicionales para **POKÉMON RANGER: SOMBRAS DE ALMIA**.

NOTA: Aunque hayas descargado las misiones adicionales, puede que debas cumplir ciertas condiciones en el juego antes de jugar a ellas.

Ten en cuenta que el servicio de descarga de misiones adicionales a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo puede cancelarse en cualquier momento sin previo aviso.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

Lee la siguiente información sobre la Conexión Wi-Fi de Nintendo antes de conectarte a internet.

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo) en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se vende por separado). Para más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas Hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en el sitio web support.nintendo.com.

Para más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página support.nintendo.com.

Configuración de la CWF de Nintendo

Para utilizar la Conexión Wi-Fi de Nintendo deberás establecer primero una conexión inalámbrica a internet. Si quieres configurar los ajustes de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, dirígete al **menú principal**, selecciona RED RANGER y toca CONF. DE LA CWF DE NINTENDO. Si tienes problemas para acceder a la CWF de Nintendo o necesitas información sobre cómo configurar tu consola Nintendo DS, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.



Problemas de conexión

Si tienes dudas sobre cómo conectarte a la CWF de Nintendo o quieres saber con quién deberías ponerte en contacto para obtener ayuda para configurar tu conexión, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

NOTA: Si tienes problemas a la hora de conectarte a la CWF de Nintendo, lee la sección de resolución de problemas del manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.



Cómo buscar misiones con la CWF de Nintendo

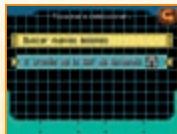
Sigue estos pasos para descargar misiones adicionales a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo:



Selecciona RED RANGER en el **menú principal**.



Selecciona BUSCAR NUEVAS MISIONES.



Selecciona A TRAVÉS DE LA CWF DE NINTENDO.



Se te preguntará si quieres acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Toca **SÍ**.



Se mostrarán las misiones que puedes descargar. Toca y selecciona la misión que quieras descargar.



Cuando la descarga haya terminado, podrás jugar a la misión descargada si seleccionas **JUGAR UNA NUEVA MISIÓN** en el **menú de la Red Ranger**.

NOTA: Aunque hayas descargado las misiones adicionales, tal vez solo puedas jugar a algunas después de haber cumplido ciertas condiciones en el juego.

Créditos

DIRECTOR

Katsuyoshi Irie

GAME DESIGN

Hajime Kuroyanagi
Yukinori Torii
Hirofumi Matsuoka
Tomoaki 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 Matsunaga
Ryosuke Hanawa
Yoichiro Tsumita
Toshio Mukai
Hirokazu Tanaka
Hiroshi Igarashi
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

