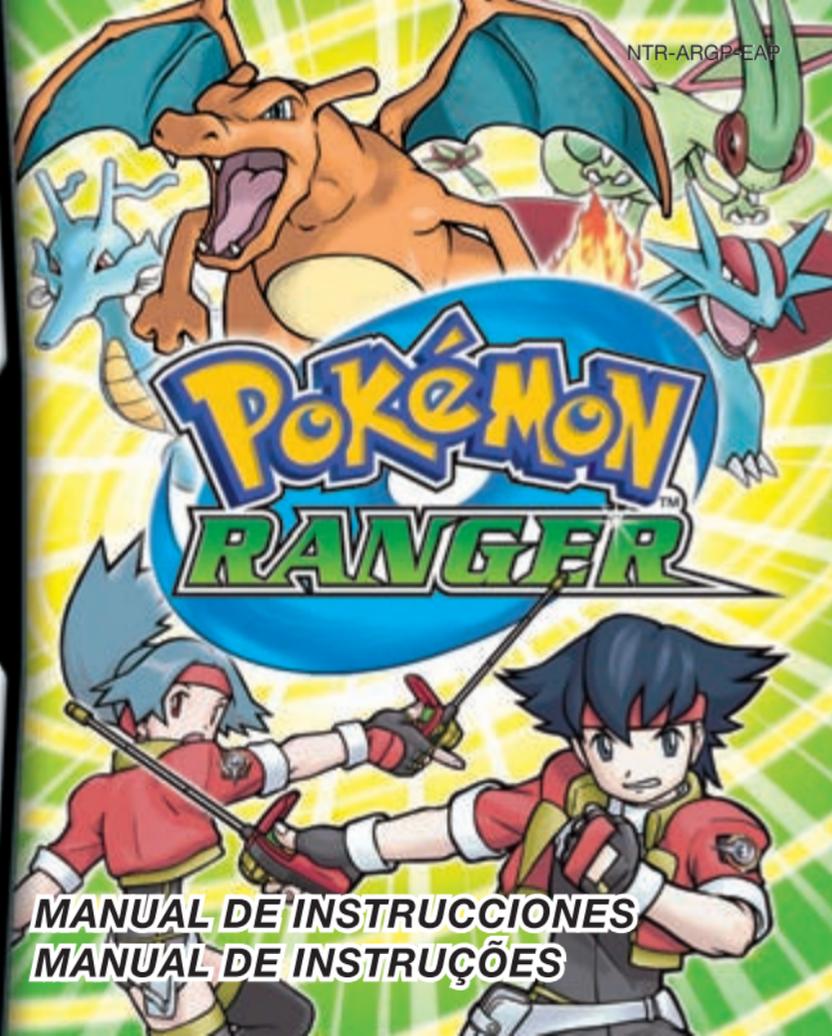


NINTENDO DS™



MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUAL DE INSTRUÇÕES

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Thank you for selecting the Pokémon Ranger™ Game Card for the Nintendo DS™ system.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. 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.

IMPORTANTE: Por favor, leia com atenção o Folheto anexo sobre Precauções de Saúde e Segurança incluído neste produto antes de usar o seu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. O folheto contém informação de saúde e segurança importante. Por favor, leia por completo este manual de instruções para garantir um aproveitamento máximo do seu novo jogo. Também contém informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio. Guarde sempre este manual para futura referência.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com o sistema Nintendo DS.

CONTENTS

Español	4
Português	60



Índice

¿Qué es un Pokémon Ranger?	5	Capturar Pokémon	27
Cómo jugar	7	Capturas con ayuda de un Pokémon	36
Controles básicos	9	Eliminar obstáculos con Pokémon	43
Comenzar a jugar y opciones	13	Rango Ranger	47
La pantalla del Capturador	17	Las ciudades e instalaciones de Floresta	48
Guardar la partida	25	Personajes principales	52

Este juego no puede conectarse con otros juegos de Pokémon.

¿Qué es un Pokémon Ranger?

Mantener la paz de Floresta

Los Pokémon Rangers están comprometidos con la defensa de Floresta, su gente y su medio ambiente. Para superar los numerosos desafíos a los que deben enfrentarse, los Rangers emplean sus Capturadores, unos ingeniosos artilugios que solo ellos pueden usar. Gracias a sus Capturadores, los Rangers pueden beneficiarse de las habilidades de los Pokémon para mantener la paz en Floresta.

El personaje protagonista de esta aventura sueña con unirse a los Pokémon Rangers y escribe varias cartas a Alejandro, el Jefe Ranger de Villavera, para explicarle su deseo. Alejandro queda muy impresionado por la determinación del aspirante y el amor que siente por los Pokémon, por lo que le envía una invitación para ir a Villavera y trabajar como aprendiz. Tú eres el héroe de esta aventura, ¡felicidades!

Aunque te queda mucho por aprender, sientes un gran orgullo por pertenecer a los Pokémon Rangers. Ahora depende de ti que seas capaz de cumplir las diferentes misiones y te conviertas en un Ranger de primera.

El personaje principal de POKÉMON RANGER puede ser tanto un chico como una chica. La elección no influye en la historia.





Todos los Rangers pueden tener un Pokémon acompañante que les seguirá a todos lados y les asistirá en sus aventuras.

Cómo jugar

¡Cumple tus misiones con ayuda de los Pokémon!

Una vez que se une a los Pokémon Rangers, el protagonista debe afrontar las misiones que le asignan los Jefes Ranger de las diferentes ciudades de Floresta para preservar la paz en la región. Encontrarás muchos tipos de misiones, algunas de las cuales requerirán que colabores con otros Rangers. Si encuentras situaciones difíciles, trata de obtener ayuda de algún Pokémon.

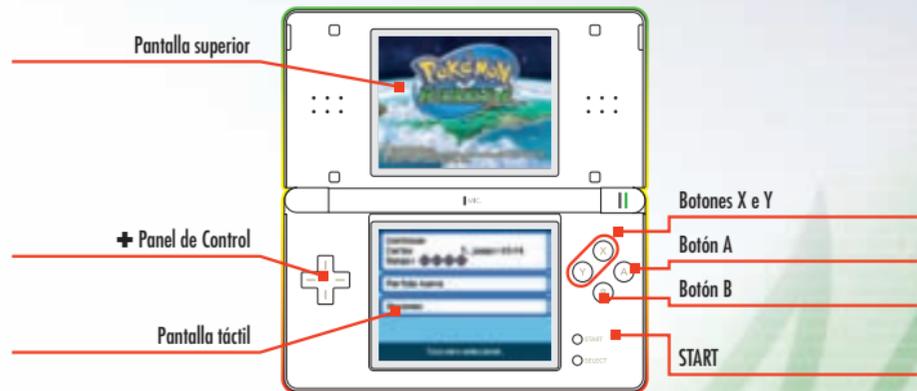


Todos los Pokémon Rangers pueden capturar Pokémon salvajes estableciendo un vínculo emocional con ellos (ver la página 27). Los Pokémon salvajes capturados acompañarán al Ranger y le ayudarán usando su habilidad, pero solo podrán hacerlo una vez. Los Pokémon salvajes tienen muchas habilidades que los Rangers pueden aprovechar. Familiarízate con ellas para poder superar dificultades con su ayuda.



Controles básicos

Las operaciones básicas se realizan tocando o deslizando el lápiz táctil por la pantalla táctil (inferior).



- Pulsa los Botones L, R, START y SELECT de manera simultánea para reiniciar el juego y volver a la **pantalla del título**.
- 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 L, R y SELECT no se usan.
- No olvides hacer una pausa si se te cansan las manos.

Pantalla táctil

Toca la pantalla táctil con el lápiz táctil para que el protagonista se dirija al punto señalado. También puedes usarlo para hablar con gente o inspeccionar cosas.

Botones X e Y

Púlsalos para ver qué Pokémon van con el protagonista.

+ Panel de Control

Úsalo para mover al protagonista.

Botón A

Púlsalo para seleccionar SÍ, comprobar objetos, hablar con las personas situadas enfrente del protagonista y para pasar el texto.

Botón B

Púlsalo para elegir NO o volver a la pantalla anterior.

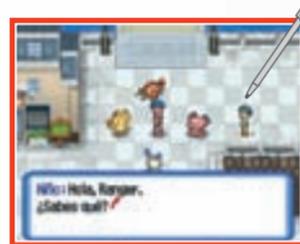
START

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

Operaciones básicas

Moverse

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



Hablar

Toca a las personas con el lápiz táctil para hablar con ellas (las personas pueden estar en cualquier sitio de la pantalla). Puedes hacer lo mismo si pulsas el Botón A cuando el protagonista está enfrente de las personas.

Seleccionar una opción

Cuando hables con la gente, puede que tengas que elegir entre las respuestas SÍ y NO. Toca los iconos SÍ o NO en la pantalla táctil para elegir tu respuesta. También puedes elegir SÍ pulsando el Botón A, o NO pulsando el Botón B.



Inspeccionar objetos

Toca los Pokémon u obstáculos de la pantalla con el lápiz táctil para obtener información sobre ellos. (La información se mostrará en la pantalla superior.) También podrás ver dicha información si sitúas al protagonista enfrente de un Pokémon u obstáculo y pulsas el Botón A.



Comenzar a jugar y opciones

Comenzar a jugar

Asegúrate de que tu consola Nintendo DS está apagada. Inserta la tarjeta DS de POKÉMON RANGER™ en la ranura para tarjetas DS hasta que quede bien ajustada y enciende la consola. Cuando aparezca la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** (se muestra a la derecha), léela y después toca la pantalla táctil.

Para empezar a jugar, toca el panel POKÉMON RANGER en la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

Si has configurado la consola en el **modo automático**, el juego se cargará automáticamente tras mostrar la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.

En este manual, las capturas enmarcadas en **verde** se corresponden con la pantalla superior, mientras que las enmarcadas en **rojo** se corresponden con 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 la consola Nintendo DS para obtener más información.

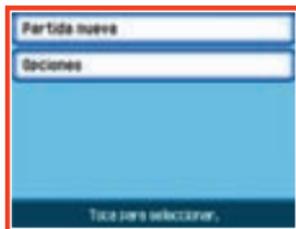


ADVERTENCIA: Por favor, ten en cuenta que POKÉMON RANGER tomará el idioma seleccionado en tu consola Nintendo DS cuando guardes el juego por primera vez y que luego no podrás cambiarlo. Si el juego se muestra en un idioma diferente al deseado cuando inicies POKÉMON RANGER por primera vez, apaga inmediatamente 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, los datos guardados anteriormente se borrarán. (Ya no podrás usar la opción CONTINUAR a partir de los datos guardados con anterioridad.)



Sexo y nombre del protagonista

En primer lugar debes seleccionar el sexo del protagonista. Elige entre chico o chica con el lápiz táctil.

Una vez que la partida haya comenzado, deberás darle nombre a tu personaje. Toca los caracteres del teclado para escribir el nombre. Si cometes un error, toca el icono de la flecha que apunta hacia la izquierda para retroceder un carácter. Cuando hayas terminado de escribir el nombre, toca VALE para guardar el nombre del protagonista.



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

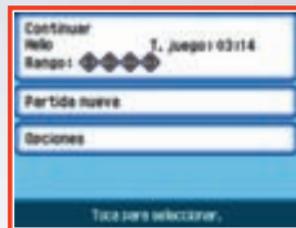
Continuar una partida guardada

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

Cuando reanudes una partida interrumpida, se te dará a elegir entre las opciones SÍ y NO.

Guardar la partida: ver la página 25

INTERRUMPIR la partida: ver la página 26



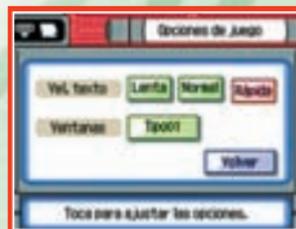
OPCIONES

Te permite ajustar las OPCIONES DE JUEGO, como la velocidad del texto. Cuando hayas terminado de hacer los ajustes, toca el icono VOLVER.



VEL. TEXTO

Puedes elegir la velocidad a la que se mostrará el texto (LENTA, NORMAL y RÁPIDA).



VENTANAS

Podrás cambiar el diseño del marco que rodea a las ventanas.

Puedes configurar las opciones de juego seleccionando OPCIONES en la **pantalla del menú** antes de iniciar el juego, o bien seleccionando OPCIONES en la **pantalla del Capturador** durante el juego.



El Capturador

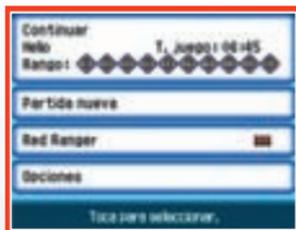


La pantalla del Capturador

Durante el juego podrás acceder a la **pantalla del Capturador** si tocas el icono del Capturador situado en la esquina superior izquierda de la pantalla táctil o si pulsas START. En dicha pantalla se muestran los iconos correspondientes a las funciones del Capturador. Toca el icono de la función deseada para acceder a ella. Toca el icono SALIR para volver al juego.

Red Ranger

Cuando finalices la historia, aparecerá una nueva opción llamada RED RANGER en la **pantalla del menú** desde la que podrás jugar y desbloquear misiones especiales.



Los dos números del Capturador indican su nivel de energía. El número de abajo indica el nivel máximo, mientras que el número de arriba indica el nivel actual.

MISIÓN: ver la página 22

MAPA: ver la página 23

OPCIONES: ver la página 24

SALIR



LIBERAR: ver la página 21

GLOSARIO: ver la página 23

DIRECTORIO: ver la página 19

INTERRUMPIR: ver la página 24

Los datos del protagonista

Al tocar el icono del Capturador en la pantalla superior se mostrará el nombre del protagonista entre otros datos.



NOMBRE del protagonista

ESTADO

El nivel del Capturador se muestra junto con los Puntos de Experiencia que se necesitan para subir de nivel y los Puntos de Experiencia ganados en el nivel actual.

Rango Ranger actual

Número de ID. RANGER

La longitud de línea máxima que se puede trazar durante una captura (ver la página 27 para obtener más información sobre las capturas).

Id. Ranger	7197-2471
Nombre	Helo
Estado	Normal
Niv. Capturador	3
Puntos de Experiencia	120 / 400
Long. Línea	110



Directorio

En el directorio se almacenan los datos de los Pokémon que has capturado. Cada tipo de Pokémon queda registrado junto con datos como su GRUPO y movimiento de campo. Los Pokémon que captures se organizan según un sistema numérico exclusivo de los Rangers.

El directorio se actualizará cada vez que captures una nueva especie de Pokémon. Intenta capturar todos los tipos de Pokémon que pueblan Floresta para completar el directorio.



Número de ENTRADAS

Número del Pokémon

GRUPO del Pokémon

Movimiento de campo del Pokémon

POKÉ AYUDA del Pokémon (ver la página 37)

Entradas	6
Nº B-DIT	
GRUPO:	Planta
Mov. campo:	No
POKÉ AYUDA:	Planta

Chlorite parece muy espeluznante cuando trata con su hoja al viento.

Número	Borrar
B-004 = BELL SPROUT	Restaurar
B-005 = (T)	Restaurar
B-006 = (T)	Restaurar
B-007 = CHLORITE	Restaurar
B-008 = (T)	Restaurar
B-009 = (T)	Restaurar
B-010 = (T)	Restaurar

Toca para seleccionar.

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

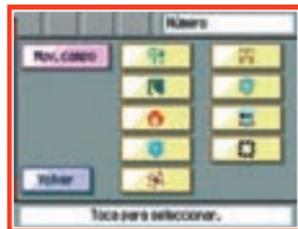
El Capturador tiene numerosas funciones. Por ejemplo, puede mostrar dos series de datos sobre los Pokémon seleccionados, incluyendo su ALTURA, PESO y TIPO. Toca el icono CAMBIAR para alternar entre los dos tipos de datos.

Si has reorganizado el listado de Pokémon, podrás devolverlo a su estado original tocando el icono RESTAURAR.

Las funciones del directorio

BUSCAR

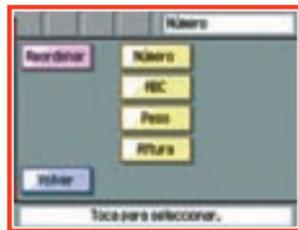
Toca este icono para buscar Pokémon por nombre, Poké Ayuda o movimiento de campo.



REORDENAR

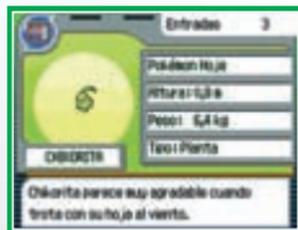
Toca este icono para reorganizar el listado de Pokémon de la pantalla táctil atendiendo a su número, nombre, altura o peso.

Para que la lista vuelva a su estado original, toca el icono RESTAURAR.



CAMBIAR

Toca este icono para pasar el tipo de datos sobre los Pokémon que se muestran en la pantalla superior, incluyendo la altura y su peso.



Liberar

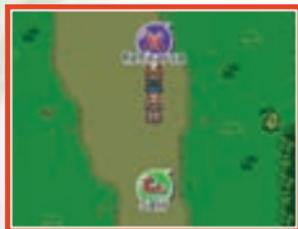
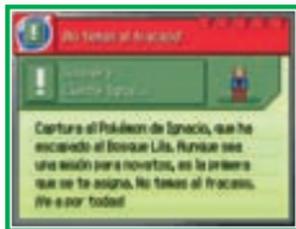
Puedes liberar a los Pokémon capturados aunque no hayan ayudado al protagonista con una POKÉ AYUDA o un MOVIMIENTO DE CAMPO. Los Rangers solo pueden llevar consigo un número determinado de Pokémon capturados. (El número máximo depende del Rango Ranger alcanzado.) Si se excede dicho número máximo o decides que no necesitas la ayuda de ciertos Pokémon, puedes liberarlos y devolverlos a su hábitat natural.



Los Pokémon amigos quedarán liberados de manera automática tras ayudar al protagonista con una POKÉ AYUDA o un MOVIMIENTO DE CAMPO.

Misión

La información sobre la misión actual del protagonista se muestra en la pantalla superior. Es posible abandonar la misión en curso y volver a la Base Ranger tocando el icono RETIRARSE en la pantalla táctil. (En ciertas misiones el protagonista no volverá a la Base Ranger.)



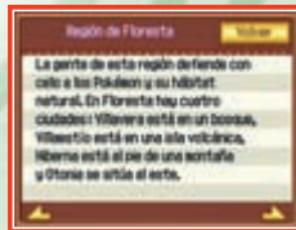
Mapa

Muestra un MAPA de Floresta en su conjunto, incluyendo los lugares que has visitado. La situación actual del protagonista se señala mediante un icono.



Glosario

El GLOSARIO contiene descripciones detalladas de los términos empleados en POKÉMON RANGER. También contiene descripciones de técnicas especiales. Toca la entrada que quieras consultar para acceder a la explicación. Cuando se abre una entrada, puedes pasar a las entradas anteriores o posteriores tocando los iconos de la pantalla táctil. El GLOSARIO se actualiza de manera automática a medida que avanzas en el juego.



Interrumpir

Puedes **INTERRUMPIR** la partida para más tarde reanudar el juego desde ese punto.

Uso de la opción **INTERRUMPIR**: ver la página 26



Opciones

Puedes configurar las opciones del juego del mismo modo descrito en la página 15 (opciones de juego).



Guardar la partida

Puedes guardar la partida para reanudarla más tarde.

Máquinas de Guardado

Toca cualquier Máquina de Guardado de una Base Ranger o a lo largo de tus aventuras para guardar la partida. Podrás reanudar la partida desde el punto de guardado si eliges la opción **CONTINUAR** la próxima vez que juegues.

No apagues la consola mientras estás guardando.

Máquina de Guardado



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

INTERRUMPIR

Toca la opción **INTERRUMPIR** en la **pantalla del Capturador** para guardar la partida en ese punto y apagar la consola Nintendo DS. Cuando vuelvas a encender la consola más tarde, podrás reanudar la partida a partir de los datos de interrupción.

- Los datos de interrupción no sobrescriben los datos del último guardado (opción **CONTINUAR**).
- No apagues la consola mientras estás guardando.

La próxima vez que inicies **POKÉMON RANGER**, se te preguntará si quieres reanudar la partida desde donde la interrumpiste. Podrás reanudarla tocando la opción **SÍ**. Si decides tocar la opción **NO**, se te hará la siguiente pregunta: **SE BORRARÁN LOS DATOS DE LA PARTIDA INTERRUPTIDA. ¿ESTÁS DE ACUERDO?** Si respondes **SÍ**, se borrarán los datos de interrupción. Los datos de la partida interrumpida también se borran cuando se usan para reanudar la partida.



Vamos a capturar Pokémon

Una "captura" es el proceso por el que se entabla amistad con un Pokémon salvaje estableciendo un vínculo emocional. Una vez capturado, el Pokémon salvaje viajará con el protagonista hasta que le preste ayuda o sea liberado. La captura se hace con el lápiz táctil (el **Capturador**).

La pantalla táctil pasa a mostrar la **pantalla del Capturador** cuando el protagonista establece contacto con un Pokémon salvaje en sus aventuras.



Precaución – Uso del lápiz táctil

Para evitar fatigarte en exceso mientras usas el lápiz táctil, no lo agarres ni lo presiones contra la pantalla con demasiada fuerza. Mantén relajados los dedos, la mano, la muñeca y el brazo. Hacer trazos largos y suaves tiene el mismo efecto que hacer muchos trazos cortos y con mucha fuerza.

Pokémon



Disco Capturador

Dentro de la **pantalla de Captura**, toca cualquier punto del suelo con el lápiz táctil para que aparezca el Disco Capturador. Si despegas el lápiz táctil de la pantalla táctil, el Disco Capturador desaparecerá.

Pokémon



Disco Capturador

Línea de Captura

Sin levantar el lápiz táctil de la pantalla, deslízalo para mover el Disco Capturador. A su estela aparecerá la Línea de Captura. Úsala para trazar círculos y rodear a los Pokémon salvajes que quieras capturar.



La Línea de Captura deberá formar círculos alrededor de los Pokémon salvajes.

Número



Cuando se cierra una línea alrededor de un Pokémon, aparece encima un número azul que indica cuántas líneas más se deben trazar sin levantar el lápiz táctil para capturarlo. Sigue trazando círculos sin levantar el lápiz táctil hasta que el número azul desaparezca. Cuando el número azul sea sustituido por otro de color naranja con el símbolo "+" delante, levanta el lápiz táctil de la pantalla táctil para acabar la captura.



1 Traza la misma cantidad de círculos que indica el número azul.



2 Cuando el número pase a ser naranja con un "+" delante, levanta el lápiz táctil.



3 ¡Captura completada!

Si levantas el lápiz táctil antes de completar el número de círculos necesarios, la Línea de Captura desaparecerá. Si esto ocurre, deberás comenzar a trazar los círculos desde el principio independientemente del número de círculos que hubieras trazado.



El número de círculos que se deben trazar variará de un Pokémon a otro.



Consejos para las capturas

Durante las capturas, los Pokémon salvajes se comportarán de maneras diversas dependiendo de su especie. Algunos se asustarán, mientras que otros se mostrarán agresivos. Si un Pokémon objetivo logra tocar la Línea de Captura, se romperá. Cuando esto ocurra, deberás comenzar a trazar círculos desde el principio, aunque ya hubieses completado algunos con anterioridad. Algunos Pokémon huirán mientras intentas capturarlos.

Si un Pokémon toca la Línea de Captura, se romperá.



Si el ataque de un Pokémon alcanza la Línea de Captura, no solo se romperá, sino que el Capturador también perderá algo de energía.



Algunos Pokémon huirán transcurrido cierto tiempo.



Cuando el ataque de un Pokémon salvaje toca la Línea de Captura, el Capturador pierde algo de energía. Si la energía del Capturador se reduce a cero, se romperá y no te será posible capturar Pokémon. Si esto ocurre, el protagonista volverá a la última Máquina de Guardado que usó o a la **pantalla del título**. Cuando a tu Capturador no le quede mucha energía, podrás recargarlo en cualquier Base Ranger o usando ciertos movimientos de campo o Poké Ayudas de los Pokémon que hayas capturado.



No es necesario emplear la fuerza durante las capturas. El truco consiste en hacer trazos suaves y rápidos. Si se te cansan las manos, **INTERRUMPE** la partida y descansa un rato.

Huir

Es posible abandonar una captura y huir del Pokémon objetivo. Una vez hayas completado un círculo, el Pokémon objetivo quedará encerrado en una esfera durante un momento. Mientras se muestre dicha esfera, aparecerá el icono Huir en la esquina inferior izquierda de la pantalla táctil. Tócalo para huir.

- En determinadas ocasiones no será posible huir.



Icono Huir

Subir de nivel el Capturador

Al capturar un Pokémon, el protagonista gana algunos Puntos de Experiencia. El Capturador subirá de nivel cuando se acumule cierta cantidad de Puntos de Experiencia. Cuando esto ocurre, se incrementa la longitud máxima de la Línea de Captura y aumenta su capacidad máxima de energía. Dependiendo del Pokémon capturado, el protagonista podrá ganar más Puntos de Experiencia si traza más círculos de los necesarios para completar la captura. Si capturas una especie de Pokémon por primera vez, sus datos se introducirán en el directorio del Capturador.



Puntos de Experiencia



Energía del Capturador

Liberar Pokémon

Los Pokémon capturados pueden ser devueltos a su hábitat natural. Si un Pokémon ayuda al protagonista con una POKÉ AYUDA o un MOVIMIENTO DE CAMPO, a continuación será liberado de forma automática de conformidad con el reglamento Ranger sobre protección del medio ambiente y los Pokémon. Podrás liberar Pokémon amigos aunque no hayas recibido ayuda de ellos.



Dependiendo del Rango Ranger del protagonista (ver la página 47), se establece un límite al número de Pokémon capturados que pueden acompañarlo. Si al capturar uno o varios Pokémon nuevos se rebasa este límite, deberás liberar Pokémon.



Toca al Pokémon que quieras liberar. El Pokémon seleccionado brillará. Tócalo otra vez para cancelar tu selección.



Puedes seleccionar más de un Pokémon para liberarlos. Toca el icono LIBERAR para devolver a su hábitat natural a los Pokémon seleccionados. (Los que están brillando.)



Los Pokémon liberados retornarán por sí mismos a sus hábitats naturales. Tras liberar a los Pokémon, podrás verlos de nuevo en los lugares donde los encontraste transcurrido un tiempo.





Capturas con ayuda de un Pokémon

Los Pokémon capturados que viajan con el protagonista se denominan Pokémon amigos. Es posible beneficiarse de las habilidades de un Pokémon amigo para capturar a otros Pokémon. Los Pokémon amigos pueden emplear sus habilidades para potenciar el Disco Capturador (POKÉ AYUDA), prestándole un poder especial. Otros tipos de Pokémon, como los Pokémon acompañantes (Plusle o Minun), pueden ayudar de formas diferentes. Hay una gran variedad de Poké Ayudas, dependiendo del grupo al que pertenece el Pokémon. Por ejemplo, Chikorita hace que surja vegetación de la Línea de Captura e impide los movimientos de los Pokémon objetivo.

El Pokémon acompañante

Plusle y Minun pueden usar la POKÉ AYUDA Descarga para aturdir durante un momento a los Pokémon objetivo. A medida que el protagonista sube de rango, el poder de las descargas de Plusle y Minun aumentará para ayudar al protagonista a hacer capturas.



El indicador del acompañante

Indica el poder de la POKÉ AYUDA Descarga de Plusle o Minun. Su energía aumenta cada vez que se cierra una línea alrededor de un Pokémon objetivo.

Icono Poké Ayuda

Toca este icono para usar la POKÉ AYUDA del Pokémon acompañante (Plusle o Minun) o un Pokémon amigo.

Tras tocar a Plusle o Minun, toca el icono POKÉ AYUDA. Plusle o Minun usarán la Poké Ayuda Descarga sobre los Pokémon que quieras capturar. Para cancelar la Poké Ayuda, toca en cualquier punto del suelo y luego toca la flecha que aparece en la parte superior derecha de la pantalla táctil.



Las Poké Ayudas

Al igual que Plusle y Minun, los Pokémon amigos también pueden usar una POKÉ AYUDA para aumentar el rendimiento del Disco Capturador. Hay muchos tipos de Poké Ayudas. Para usar una, toca el icono de Poké Ayuda durante la captura. Luego, toca para seleccionar el Pokémon amigo que quieres que te ayude. Toca el icono de Poké Ayuda para que el Pokémon elegido actúe. Si te equivocas al elegir el Pokémon, puedes cancelar tocando cualquier punto del suelo u otro Pokémon.



Algunos Pokémon no tienen ninguna Poké Ayuda.

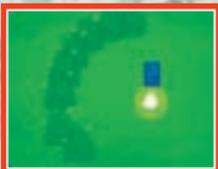
El Pokémon que te ayuda



Consejos sobre el uso del lápiz táctil

Tiempo restante de la Poké Ayuda

Los tipos de Poké Ayudas



Planta

De la Línea de Captura brotan plantas que limitan la capacidad de movimiento de los Pokémon.



Agua

Se forma una burbuja que atrapa al Pokémon objetivo si lo alcanza. Toca la pantalla táctil para empezar a formar una burbuja. Cuanto más dure el contacto, más grande se hará. Desliza el lápiz táctil y luego levántalo para que la burbuja flote en esa misma dirección.



Fuego

De la Línea de Captura salen llamas. Al trazar un círculo, arde una gran llamarada que puede asustar a los Pokémon.



Eléctrico

Esta POKÉ AYUDA recarga la energía del Capturador.



Lucha

Esta POKÉ AYUDA dobla el rendimiento del Capturador. Cada círculo trazado cuenta por dos.



Veneno

De la Línea de Captura sale una nube de veneno que inmoviliza a los Pokémon que la tocan.



Psíquico

Esta POKÉ AYUDA hace levitar al Pokémon objetivo, facilitando así su captura.



Bicho

Toca la pantalla táctil con el lápiz táctil, deslízalo y luego levántalo para lanzar una gota de líquido viscoso en esa dirección. Si le das a un Pokémon objetivo, puede quedar inmovilizado.



Tierra

El suelo se ve agitado por la Línea de Captura trazada por el Ranger, haciendo que al Pokémon objetivo le resulte difícil moverse.



Roca



Toca la pantalla táctil con el lápiz táctil, deslízalo y luego levántalo para lanzar gravilla en esa dirección. Si alcanzas al Pokémon objetivo, podrá quedar inmovilizado por una nube de polvo.



Volador



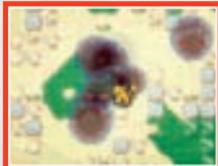
Toca la pantalla táctil con el lápiz táctil, deslízalo y luego levántalo para crear un remolino en esa dirección. Si alcanzas al Pokémon objetivo, quedará flotando en el aire.



Siniestro



Esta Poké Ayuda dobla la longitud de la Línea de Captura, pero también reduce la energía del Capturador. La cantidad de energía del Capturador usada depende de la energía que tenga.



Fantasma



Cuando se traza un círculo, aparece un fantasma en el centro que envuelve al Pokémon objetivo, pudiendo hacer que quede inmovilizado.



Hielo



Cuando se traza un círculo, aparece una capa de hielo en el centro. Si un Pokémon objetivo la pisa, puede quedar congelado.

¡Usa las Poké Ayudas con cabeza!

Hay muchos tipos de Poké Ayudas. Observa su efecto en diferentes circunstancias para sacarles el mayor provecho y mejorar tu habilidad en las capturas. ¡No olvides probar las Poké Ayudas de los Pokémon que captures!



Además, recuerda que los Pokémon se clasifican en grupos. La eficacia de cada POKÉ AYUDA dependerá del GRUPO del Pokémon al que vaya dirigida. Podrás comprobar si una Poké Ayuda determinada es más o menos eficaz si observas la flecha que puede aparecer encima del Pokémon objetivo cuando se usa la Poké Ayuda. Si aparece una flecha que apunta hacia arriba, el rendimiento de la Poké Ayuda aumentará. Si aparece una flecha que apunta hacia abajo, el rendimiento de la Poké Ayuda se reducirá.

Observa a los Pokémon durante las capturas

El comportamiento de cada Pokémon varía dependiendo de su especie. Si después de varios intentos no logras capturar a un Pokémon determinado, trata de observar su comportamiento para dar con la técnica de captura más adecuada.



Por ejemplo, Linoone avanza rápidamente hacia el borde de la pantalla mientras se trazan líneas a su alrededor. Si ves que un Linoone va a empezar a correr, acorta la Línea de Captura y desplaza el Disco Capturador lejos del Pokémon sin separar el lápiz táctil de la pantalla. Cuando vuelva a aparecer el Linoone, podrás seguir trazando círculos a su alrededor sin tener que empezar de cero.



Como se explica en el ejemplo anterior, es posible completar una captura trazando círculos en varios intentos. También puedes intentar acercarte al Pokémon objetivo por detrás y comenzar a rodearlo sin que te vea. La clave para tener éxito en las capturas es observar con detenimiento el comportamiento y los movimientos de cada Pokémon y diseñar una estrategia adecuada.



Eliminar obstáculos con Pokémon

¿Qué es eliminar obstáculos?

Durante tus actividades como Pokémon Ranger encontrarás obstáculos como troncos caídos y grandes rocas que bloquean el camino. Toca los diferentes obstáculos con el lápiz táctil para que sus datos se muestren en la pantalla superior.

Información sobre el obstáculo

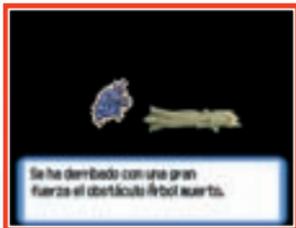


Obstáculo



Puedes eliminar obstáculos usando los movimientos de los Pokémon amigos que hayas capturado. Los movimientos de los Pokémon usados para eliminar obstáculos se denominan “movimientos de campo”.

Para eliminar un obstáculo, toca un Pokémon amigo con el lápiz táctil y traza una línea hasta el obstáculo. Si el Pokémon seleccionado y el obstáculo brillan del mismo color, eso significa que el obstáculo puede eliminarse. Se te preguntará si quieres que el Pokémon seleccionado te ayude. Toca Sí si quieres que el Pokémon amigo use su MOVIMIENTO DE CAMPO para eliminar el obstáculo.



El proceso de eliminación de obstáculos con ayuda del MOVIMIENTO DE CAMPO de un Pokémon se denomina “eliminar obstáculos”. Además de para destruir obstáculos, los movimientos de campo de los Pokémon se pueden usar para moverlos, etc. Cuando un Pokémon amigo usa un movimiento de campo para ayudar a un Ranger, automáticamente queda liberado de conformidad con el reglamento Ranger.

Los tipos de movimientos de campo

	Corte	Corta plantas, vallas y obstáculos similares.
	Placaje	Se emplea para agitar árboles y mover objetos pesados.
	Quemar	El fuego destruye obstáculos como troncos caídos o haces de heno.
	Mojar	Se lanza agua para apagar fuegos o hacer crecer plantas.
	Destruir	Potentes golpes que derriban paredes y destruyen rocas.
	Recargar	Se libera energía eléctrica que recarga el Capturador.
	Tornado	Una ráfaga de viento se dirigirá al objetivo.
	Lazo	El Pokémon lanza una liana a un poste a modo de lazo para cruzar ríos y fosos.
	Destello	El Pokémon usará su capacidad de iluminación para que veas en sitios oscuros, como sótanos.

Algunos Pokémon no tienen ningún movimiento de campo.

Los tipos de movimientos de campo y su potencia varían según la especie del Pokémon. Por ejemplo, aunque tanto Torchic como Combusken usan el MOVIMIENTO DE CAMPO Quemar, el de Combusken es mucho más poderoso que el de Torchic. El poder de sus movimientos de campo se indica por el número de iconos de fuego: Torchic tiene uno, mientras que Combusken tiene dos. Cuantos más iconos de fuego tenga un Pokémon, tanto más poderoso será su movimiento de campo Quemar.



Este obstáculo tiene dos iconos de fuego que indican el poder que debe tener un MOVIMIENTO DE CAMPO para eliminarlo. En este ejemplo, solo el movimiento de campo de Combusken puede eliminar este obstáculo.



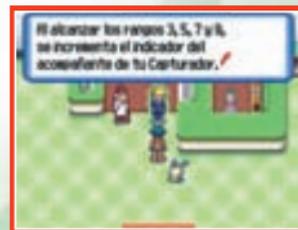
Rango Ranger

¿Qué es el Rango Ranger?

Los Pokémon Rangers se clasifican por categorías mediante un sistema de rangos numerados del 1 al 10 que indica su experiencia y habilidades. Los Ranger ascienden a rangos superiores por decisión de los Jefes Ranger como recompensa por cumplir las misiones encomendadas. Cuanto más alto es el rango, más aptitudes tendrá el Ranger.



A medida que suben de rango, los Rangers obtienen nuevas capacidades. Por ejemplo, el indicador del acompañante se incrementará, se le permitirá al Ranger viajar con más Pokémon amigos y usar una mayor variedad de Poké Ayudas en sus capturas. Pero eso no es todo, también se le asignarán al Ranger misiones más comprometidas. Al comenzar el juego, el protagonista solo tiene Rango Ranger 1, por lo que deberá esforzarse para ascender y llegar finalmente a ser un Ranger de alto rango.



Las ciudades e instalaciones de Floresta

Nuestro héroe llega a Floresta siguiendo su sueño de convertirse en un Pokémon Ranger. En las ciudades de Floresta no solo viven personas; también son el hogar de numerosos Pokémon salvajes. Hay muchas cosas que ver y lugares que visitar. Deja de lado la timidez y no dudes en entablar conversación con la gente y comprobar los objetos que veas tocándolos con el lápiz táctil. Haciendo esto obtendrás información muy útil para cumplir tus misiones.

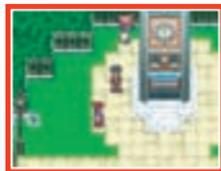
Villavera

Una apacible localidad que disfruta de un clima agradable y frondosa vegetación.



Otonia

La ciudad más grande de Floresta, siempre llena de bullicio y actividad.



Villaestío

Esta isla tropical es el principal destino turístico de Floresta.



Hiberna

Ciudad mal comunicada y situada al pie de la Sierra Oscura, en la zona septentrional de Floresta.



Bases Ranger

Son los centros de operaciones de los Pokémon Rangers. Hay una en cada ciudad, y es el lugar donde los Rangers reciben información de sus superiores y se les asignan misiones. Si tu Capturador está a punto de quedarse sin energía, habla con la operaria del mostrador de la entrada; te lo recargará de buen grado. También hay una Máquina de Guardado que te permitirá guardar la partida.

Operaria



Máquina de Guardado

Los campeonatos de captura

Los campeonatos de captura son eventos cronometrados en los que los Rangers compiten para ver quién captura más Pokémon. Hay dos campeonatos: uno celebrado en la pradera de Villavera, y otro marino celebrado en Villaestío. Se obtienen más o menos puntos por cada Pokémon capturado dependiendo de la dificultad. Los participantes entran en un ranking atendiendo a la puntuación obtenida. Los Pokémon capturados en estos campeonatos se liberan de forma inmediata. Si se captura un Pokémon por primera vez, sus datos se añadirán al directorio.

Los campeonatos de captura de Villavera son organizados por MC Campo, mientras que MC Pesca oficia los eventos de Villaestío. Habla con cualquiera de estos maestros de ceremonias si quieres participar en alguno de los dos campeonatos de capturas. El encargado correspondiente te preguntará si quieres participar o no. Si respondes SÍ, se te explicará el reglamento y se anunciará quién posee el récord actual. A continuación participarás tú. Puedes retirarte en cualquier momento pulsando START.



La Arena de Captura

Está situada en Otonia, en ella se celebran las principales competiciones de captura, en las que los Rangers miden sus técnicas con las de otros compañeros. Los Rangers participantes deben capturar todos los Pokémon que les sea posible en un tiempo determinado. Si se trazan más círculos de los necesarios al hacer capturas, se obtiene como recompensa tiempo adicional o se recarga la energía del Capturador. Los datos de los Pokémon capturados en estas instalaciones no se añaden al directorio.

La Arena de Captura se abre tras finalizar la historia.

Puedes registrarte para participar en la Arena de Captura en Otonia. Allí, se te preguntará si quieres participar o no.

Si respondes SÍ, MC Arena te explicará el reglamento de la competición y anunciará quién posee el récord actual. A continuación participarás tú. Puedes retirarte en cualquier momento pulsando START.





Personajes principales

En Floresta hay varias Bases Ranger que sirven de sedes locales de los Pokémon Rangers. Al frente de cada una de las bases hay un Jefe Ranger que controla sus actividades. Ellos se encargan de asignar las misiones que consideran oportunas. Para cumplir dichas misiones, el protagonista deberá en ocasiones colaborar con los Jefes Ranger, así como con otros Pokémon Rangers, incluyendo a sus rivales. Pero eso no es todo, el protagonista de esta historia también deberá enfrentarse con una misteriosa banda que parece decidida a quebrar la paz de Floresta.

Rangers destacados



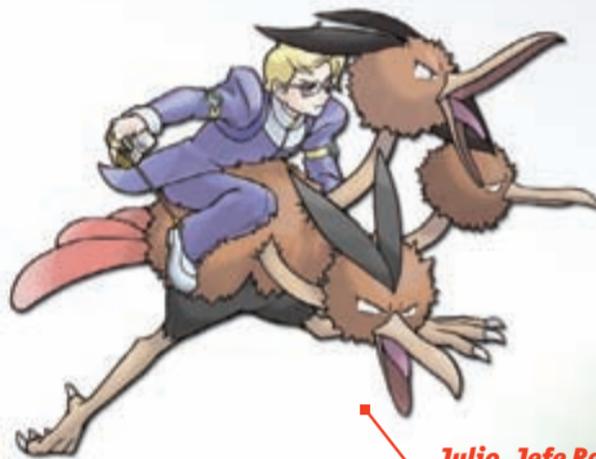
Alejandro, Jefe Ranger de Villavera

Queda impresionado por la determinación del protagonista de esta historia y se ofrece a hacer de mentor en sus inicios como Ranger. Es un viejo amigo del Prof. Gobios.



Ariadna, Ranger de Otonia

Una Ranger que destaca por su enorme talento. Se muestra dura consigo misma y con quienes la rodean.



Julio, Jefe Ranger de Otonia

Calmado y prudente, Julio coincidió en el mismo equipo Ranger con Alejandro y Carlos en su juventud.



Elena, Jefa Ranger de Hiberna

Aunque parece fría y distante, en realidad es muy amable y de fiar.



Carlos, Jefe Ranger de Villaestío

El Jefe Ranger más campechano de la Unión, se le suele ver en los campeonatos de captura.



El Jefe de los Rangers

Prof. Gobios

Es el Jefe de Investigación de la Unión Ranger, una organización que controla las actividades de los Rangers. Es el inventor del Capturador.



Disco Capturador



Capturador

El pérfido Equipo Go-Rock

Reclutas

Esta gente siniestra ataviada con extraños uniformes y gafas ha aparecido recientemente en Floresta. Parece que les encanta poner en apuros a los Pokémon Rangers.



Hermanos Go-Rock

Estos enigmáticos hermanos parecen estar allá donde vaya el protagonista de esta historia. Solo causan problemas.



Emilio



Alberto



Aina



David

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:



Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:



LENGUAJE PARA ADULTOS



DISCRIMINACIÓN



DROGAS



APUESTAS



MIEDO



CONTENIDO SEXUAL



VIOLENCIA

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

<http://www.pegi.info>



The Pokémon Company

