



NINTENDO DS™

NTR-YP2P-NOE



SPIELANLEITUNG



NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

DIESES SPIEL IST FÜR DIE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION
AUSGELEGT.

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



Wir freuen uns, dass du dich für die POKÉMON RANGER™: FINSTERNIS ÜBER ALMIA-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

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

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

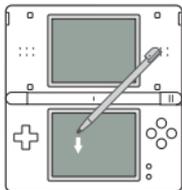
WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.

Grundlagen der Steuerung mithilfe des Touchpens

Es gibt zwei wesentliche Aktionen, die mit dem Nintendo DS Lite-Touchpen bzw. Nintendo DS-Touchpen ausgeführt werden.

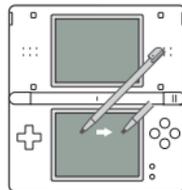
Berühren / Antippen

Wenn man den Touchscreen leicht mit dem Touchpen berührt, so nennt man dies „Berühren“ oder „Antippen“.



Führen

Bewegt man den Touchpen, während er den Touchscreen leicht berührt, spricht man davon, den Touchpen über den Touchscreen zu „führen“.



Hinweise zum Touchscreen

- Führe die Touchscreen-Aktionen ausschließlich mithilfe eines von Nintendo lizenzierten Touchpens oder solcher Objekte aus, die im Spiel ausdrücklich erwähnt werden.
- Verwende keinen Touchpen, der in irgendeiner Weise beschädigt ist.
- Berühre den Touchscreen nur leicht – mit gerade so viel Druck, dass es zum Spielen reicht. Zu viel Druck kann den Touchscreen beschädigen.
- Verwende in keinem Fall einen Fingernagel, um eine Aktion auszuführen.
- Verwende den Touchpen niemals auf dem oberen Bildschirm (Topscreen).
- Vermeide es, dass Sand, Schmutz, Essensreste oder andere Fremdkörper auf den Touchscreen gelangen.
- Möchtest du eine im Handel erhältliche Schutzfolie für den Touchscreen deines Nintendo DS verwenden, lies die beiliegende Bedienungsanleitung gründlich durch und achte darauf, beim Aufkleben keine Schmutzpartikel oder Luftbläschen einzuschließen.



Inhalt

• Wer sind die Pokémon Ranger?	6
• So spielst du	8
• Die Steuerung	10
• Starten des Spiels	14
• Das FangKom-Menü	17
• Das Abenteuer speichern	24
• Wie fängt man Pokémon?	26
• Fangen mithilfe der Pokémon	32
• Ranger-Ränge	37
• Power-Up-Daten	38
• Fähigkeiten (inkl. Karten- und Arealfähigkeiten)	39
• Aufträge	44
• Städte und Einrichtungen von Almia	46
• Die Verbindungsmodi	48
• Credits	54

Wer sind die Pokémon Ranger?

Erhalte den Frieden in Almia

Pokémon Ranger bewahren mit der Unterstützung von Pokémon den Frieden. Jeder Ranger wird für diese Aufgabe mit einem FangKom ausgestattet – einem speziellen Gerät, das nur von Pokémon Rangern eingesetzt werden darf. Mithilfe ihres FangKoms bauen Ranger enge Freundschaften zu Pokémon auf und arbeiten Tag und Nacht daran, den Frieden in der Welt für Menschen und Pokémon zu erhalten.



Von einer Laufbahn als Pokémon Ranger träumend nimmst du Abschied von deiner dich liebenden Familie und machst dich auf in die Almia-Region, um die Ranger-Schule zu besuchen. Dort angekommen schließt du als angehender Ranger neue Freundschaften und lernst, was es heißt, zu einem richtigen Ranger zu werden. Nach dem Schulabschluss beginnst du ein Leben als Pokémon Ranger, mit dem Schwur, den Frieden in Almia zu erhalten.

Die Ranger-Schule

Die Ranger-Schule ist eine Bildungseinrichtung für Schülerinnen und Schüler, die zu einem Pokémon Ranger ausgebildet werden wollen. Darüber hinaus können sich Schülerinnen und Schüler für andere Aufgaben ausbilden lassen, die der Unterstützung von Rangern in ganz Almia dienen.



HINWEIS: In POKÉMON RANGER™: FINSTERNIS ÜBER ALMIA kannst du als Junge oder als Mädchen spielen. Die Wahl des Geschlechts hat keinerlei Einfluss auf die Geschichte.

So spielst du

Schaffe Missionen mit der Hilfe von Pokémon

Bist du erst einmal offiziell ein Pokémon Ranger geworden, werden dir von den Ranger-Anführern und der Ranger-Vereinigung Missionen zugewiesen, um den Frieden in der Region zu sichern. Es existiert eine große Bandbreite an Missionen, wobei viele durch die Anstrengungen des Rangers allein nicht zu schaffen sind. Wenn du dich in einer kniffligen Situation befindest, versuche, dir die Unterstützung eines Pokémon zunutze zu machen, um die Mission zu schaffen.



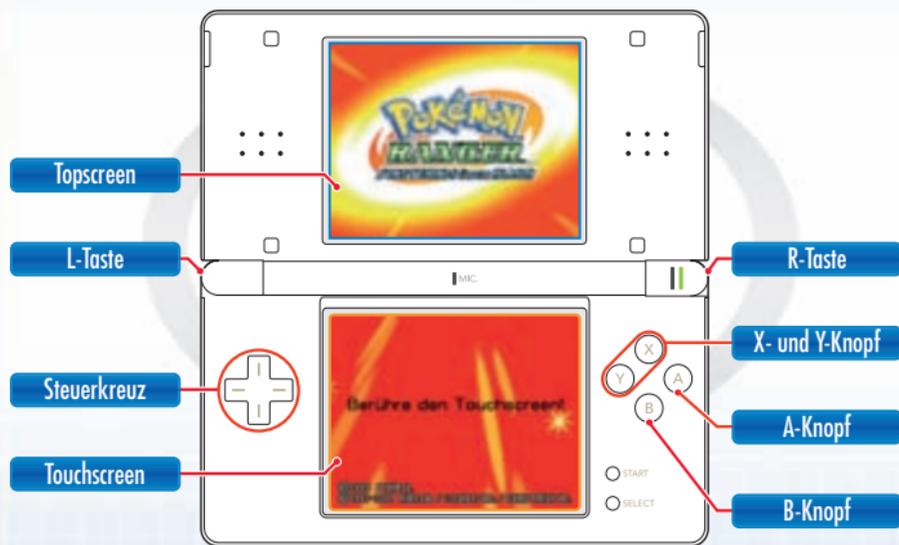
Jeder Pokémon Ranger kann ein wildes Pokémon fangen, indem er sich mit ihm auf emotionaler Ebene verbindet (► S. 26). Ein gefangenes wildes Pokémon wird als Pokémon-Freund bezeichnet. Dieser Pokémon-Freund begleitet den Ranger und kann ihn bei Bedarf unterstützen. Pokémon verfügen über eine Vielzahl von Begabungen, die nützlich für den Ranger sein können. Es ist hilfreich, sich mit den Begabungen eines jeden Pokémon vertraut zu machen, damit du sie zum Schaffen von Herausforderungen zielgerichtet einsetzen kannst.



Ein Ranger wird für gewöhnlich von einem Partner-Pokémon begleitet (► S. 32). Deine Auswahl an Partner-Pokémon steigt mit wachsender Erfahrung oder durch das Abschließen von Aufträgen. Deine Partner-Pokémon mit ihren einzigartigen Begabungen werden dir sicherlich auf deinen Abenteuern behilflich sein.

Die Steuerung

Die grundlegende Bedienung erfolgt, indem der Touchscreen (unterer Bildschirm) mit dem Touchpen berührt und/oder indem der Touchpen über ihn geführt wird.



Touchscreen	Berühre den Touchscreen mit dem Touchpen, damit sich dein Charakter in diese Richtung bewegt. Der Touchscreen wird ebenfalls verwendet, um mit Personen zu sprechen, mit Pokémon zu interagieren und um verschiedene Dinge zu untersuchen. Wenn Text oder Dialog angezeigt wird, tippe den Touchscreen an, um den Text weiterzublättern.
X- und Y-Knopf	Über diese Knöpfe kannst du herausfinden, welche Pokémon dich begleiten.
Steuerkreuz	Hiermit bewegst du deinen Charakter.
A-Knopf	Drücke diesen Knopf, um etwas mit JA zu bestätigen, zum Untersuchen, zum Weiterblättern von Text oder um mit jemandem vor dir zu sprechen (mit Ausnahme von dich begleitenden Personen).
B-Knopf	Drücke diesen Knopf, um etwas mit NEIN abzulehnen, zum Weiterblättern von Text oder um einen Bildschirm zurückzugehen.
L-Taste	Drücke diese Taste, um den Anzeigemodus des Topscreens zu verändern.
R-Taste	Drücke diese Taste, um in das FangKom-Menü zu gelangen. Drücke sie erneut, um zum Einsatzbildschirm zurückzukehren.

- Schließt du das Nintendo DS™-System während des Spiels, schaltet das System in den Strom sparenden **Standby-Modus**. Öffnest du das System wieder, kannst du weiterspielen.
- START und SELECT werden im Spiel nicht verwendet.
- Sollten deine Hände müde werden, lege bitte eine Pause ein.

Grundlegende Bedienung

▶▶▶ Bewegen

Berühre den Touchscreen mit dem Touchpen, um dich in die entsprechende Richtung zu bewegen. Du kannst dich ebenfalls mithilfe des Steuerkreuzes bewegen.



▶▶▶ Sprechen

Berühre eine beliebige Person mit dem Touchpen, um dich mit ihr zu unterhalten. Du kannst dich auch mit einer Person unterhalten, indem du den A-Knopf drückst, wenn du auf den gewünschten Gesprächspartner ausgerichtet bist.



▶▶▶ Eine Entscheidung treffen

In Gesprächen mit Personen kann es vorkommen, dass du mit JA oder NEIN eine Auswahl treffen musst. Berühre JA oder NEIN auf dem Touchscreen, um eine Entscheidung zu treffen. Alternativ kannst du durch Drücken des A-Knopfs JA oder durch Drücken des B-Knopfs NEIN auswählen.



▶▶▶ Überprüfen

Berühre ein beliebiges Pokémon oder Ziel mit dem Touchpen, um Informationen darüber zu erhalten. (Die Informationen werden auf dem Topscreen dargestellt.) Schilder und andere Objekte können durch Berühren oder durch Drücken des A-Knopfs, wenn du auf sie ausgerichtet bist, untersucht werden.



Starten des Spiels

Startvorgang

Vergewissere dich zunächst, dass dein Nintendo DS-System ausgeschaltet ist. Stecke dann die POKÉMON RANGER: FINSTERNIS ÜBER ALMIA-Karte in den DS-Kartenschlitz, bis du ein Klicken hörst. Sobald du das Nintendo DS-System einschaltest, erscheint der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** (rechts dargestellt). Lies dir die Hinweise sorgfältig durch und berühre dann den Touchscreen.

Berühre im **DS-Menübildschirm** die POKÉMON RANGER: FINSTERNIS ÜBER ALMIA-Schaltfläche, um das Spiel zu starten.

HINWEIS: Befindet sich dein Nintendo DS-System im **Auto-Modus**, wird dieser Schritt übersprungen und das Spiel startet automatisch. In der Bedienungsanleitung deines Nintendo DS-Systems findest du weitere Informationen hierzu.

Um weitere Informationen zum Starten des Spiels zu erhalten ► S. 15.

HINWEIS: In dieser Bedienungsanleitung werden Abbildungen des Topscreens (oberer Bildschirm) mit einem **blauen Rahmen** und die des Touchscreens (unterer Bildschirm) mit einem **orange-farbenen Rahmen** gekennzeichnet.

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

WARNUNG - GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

BEVOR DU ZU SPIELN BEGINNST, LIES BITTE DIE GESUNDHEIT- UND SICHERHEITSHINWEISE BEZÜGLICH WICHTIGER HINWEISE ZU DEINER GESUNDHEIT UND SICHERHEIT DURCH.
WENN DU EINEN KOPF MIT TEXTEN AUF DEM BILDSCHIRM ZU SEHEN, BEACHTEN BITTE FOLGENDE VORSICHT:
www.nintendo.com/healthandsafety
Berühre den Touchscreen, um fortzufahren.



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

Ein neues Spiel starten

▶▶▶ Spielbeginn

Wenn du ein neues Spiel beginnst und speicherst, werden alle zuvor angelegten Speicherdaten gelöscht. (Ein Weiterspielen mit den zuvor angelegten Speicherdaten wird dadurch unmöglich.)

▶▶▶ Das Geschlecht des Rangers

Wähle zunächst das Geschlecht des Rangers, indem du mit dem Touchpen entweder den Jungen oder das Mädchen antippst.



▶▶▶ Wähle einen Namen

Am Anfang der Geschichte wirst du aufgefordert, deinem Ranger einen Namen zu geben. Berühre die Tastatur, um den Namen Buchstabe für Buchstabe einzugeben. Wenn du einen Fehler machst, tippe das Symbol mit dem nach links weisenden Pfeil an, um einen Buchstaben zurückzugehen. Wenn du den Namen eingegeben hast, berühre O.K.!, um ihn zu bestätigen. Tippst du O.K.!, an, ohne dass ein Name eingegeben wurde, werden je nach Geschlecht des Rangers die Standardnamen Kathrin bzw. Primo verwendet.

Name und Geschlecht deines Rangers können nicht nachträglich nach dem Bestätigen verändert werden.



Ein gespeichertes Spiel fortsetzen

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

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

Um weitere Informationen zur Speichereinheit zu erhalten ▶ [S. 24](#).

Um weitere Informationen zum Schnellspeichern zu erhalten ▶ [S. 25](#).



Ranger-Netz

Berühre im **Hauptmenü** **RANGER-NETZ**, um via Nintendo Wi-Fi Connection zusätzliche Missionen herunterzuladen und diese dann zu spielen (▶ [S. 48](#)).



Das FangKom-Menü

Wenn du dich im Einsatz befindest, öffnet das Berühren des Menü-Symbols im unteren rechten Teil des Touchscreens oder das Drücken der R-Taste das **FangKom-Menü**. Hier findest du Symbole für die verschiedenen Funktionen des FangKoms. Berühre ein Symbol, um die gewünschten Informationen einzusehen. Um ins Spiel zurückzukehren, berühre bitte das Pfeilsymbol im oberen rechten Teil des Touchscreens.



Menü-Symbol

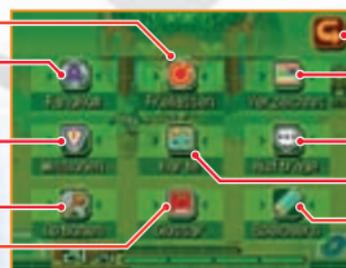
FREILASSEN (▶ [S. 21](#))

FANGKOM (▶ [S. 18](#))

MISSIONEN (▶ [S. 19](#))

OPTIONEN (▶ [S. 23](#))

GLOSSAR (▶ [S. 22](#))



Zurück

VERZEICHNIS (▶ [S. 20](#))

AUFTRÄGE (▶ [S. 19](#))

KARTE (▶ [S. 22](#))

SPEICHERN (▶ [S. 23](#))

Der Status deines Charakters

Berührst du das Menü-Symbol, erscheinen dein Name, deine Erfahrungspunkte (E.-Punkte) und andere wichtige Informationen auf dem Topscreen.

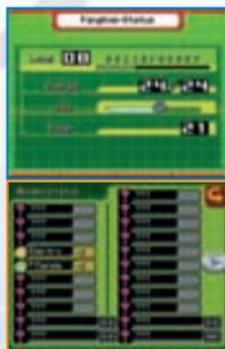


HINWEIS: Eine Markierung ist aktiviert, wenn du an einer Mission oder einem Auftrag arbeitest.

FangKom

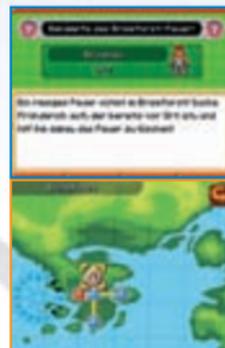
Durch Berühren des FangKom-Symbols öffnet sich ein Bildschirm, auf dem der Status deines FangKoms angezeigt wird (gilt für alle Ausführungen des FangKoms, wie etwa den Schul-FangKom). Auf dem Topscreen werden der Level des FangKoms, die bis zur nächsten Stufe benötigten E.-Punkte, die gesamten auf diesem Level erreichten E.-Punkte, seine Energie, seine Fangliniengesamtlänge und seine Power dargestellt.

Der Abwehrstatus des FangKoms ist auf dem Touchscreen zu sehen. Berühre das Dreieckssymbol in der rechten Bildschirmmitte des Touchscreens, um die Power-Up-Datenliste anzeigen zu lassen (► S. 38).



Missionen

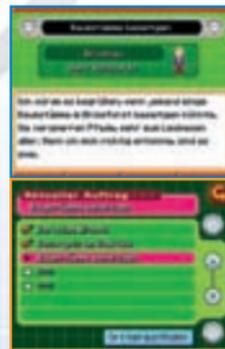
Die Informationen der Mission, auf der du dich gerade befindest, werden auf dem Topscreen angezeigt. Auf dem Touchscreen wird eine Karte mit der blinkenden Position des Rangers und mit dem Missionsort dargestellt.



Aufträge

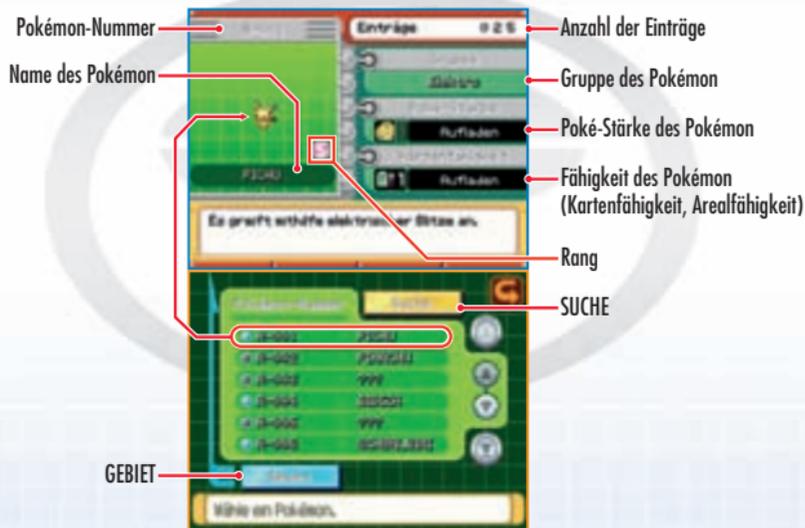
Auf dem Touchscreen wird eine Liste aller Aufträge angezeigt. Dazu gehören die von der Ranger-Vereinigung bestätigten Aufträge, bereits abgeschlossene Aufträge sowie dein derzeitiger Auftrag. Berühre einen beliebigen Auftrag, um detaillierte Informationen über ihn auf dem Topscreen sehen zu können. Berühre **ORT HERAUSFINDEN** auf dem Touchscreen, um den Standort einer Hilfe suchenden Person herauszufinden.

Um weitere Informationen über Aufträge zu erhalten ► S. 44.



Das Verzeichnis

Im Verzeichnis werden Aufzeichnungen über Pokémon-Freunde abgelegt. Jedes Pokémon wird hier mit Angaben zu seiner Gruppe und seiner Fähigkeit geführt. Die Pokémon-Freunde werden gemäß einer nur von Rangern eingesetzten Nummerierung aufgelistet. Das Verzeichnis wird jedes Mal aktualisiert, wenn eine neue Pokémon-Art gefangen wird. Versuche, alle Arten von Pokémon in der Almia-Region zu fangen, um das Verzeichnis zu vervollständigen.



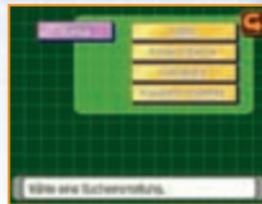
Auf dem Topscreen werden die Daten des auf dem Touchscreen ausgewählten Pokémon angezeigt.

Suche

Berühre SUCHE, um Pokémon nach folgenden Kriterien zu suchen: NAME, POKÉ-STÄRKE, FÄHIGKEIT oder POKÉMON-NUMMER.

Um weitere Informationen über Poké-Stärken zu erhalten ▶ S. 33.

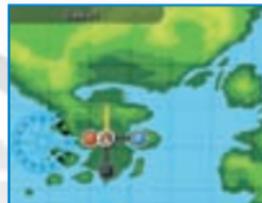
Um weitere Informationen über Fähigkeiten zu erhalten ▶ S. 39.



Gebiet

Berühre GEBIET, um die Orte, an denen du das ausgewählte Pokémon finden kannst, auf der Karte auf dem Topscreen anzeigen zu lassen. Mögliche Orte, an denen das Pokémon zu finden ist, werden farblich hervorgehoben.

HINWEIS: Die Verbreitungsgebiete einiger Pokémon können nicht abgerufen werden.



Freilassen

Pokémon-Freunde können jederzeit durch Berühren des FREILASSEN-Symbols freigelassen werden. Außerdem kann es vorkommen, dass du zwingend Pokémon freilassen musst, wenn du dein aktuelles Limit an Pokémon-Freunden überschreitest. Beim Freilassen werden alle deine Pokémon-Freunde auf dem Touchscreen angezeigt. Wähle durch Berühren die freizulassenden unter ihnen aus und berühre dann FREILASSEN in der Mitte des oberen Touchscreen-Randes. Die freigelassenen Pokémon kehren daraufhin an den Ort zurück, an dem sie ursprünglich gefangen wurden.

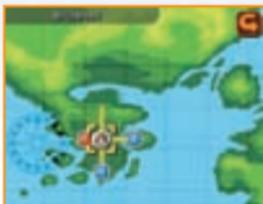
Um weitere Informationen über das Freilassen von Pokémon zu erhalten ▶ S. 36.

Hilft dir ein Pokémon-Freund mit einer Poké-Stärke oder einer Fähigkeit, wird er automatisch freigelassen.



Karte

Auf dem Touchscreen wird eine Karte der gesamten Almia-Region angezeigt. Deine aktuelle Position wird mit einem blinkenden Symbol dargestellt. Wenn du in der Geschichte voranschreitest, werden nach und nach die von dir besuchten Orte der Karte hinzugefügt. Durch Berühren eines bestimmten Ortes kannst du dir ein Vorschau-Bild von diesem auf dem Touchscreen anzeigen lassen.



Glossar

Das Glossar versorgt dich mit detaillierten Beschreibungen der besonderen Begriffe und Techniken, wie sie in POKÉMON RANGER: FINSTERNIS ÜBER ALMIA vorkommen. Die Einträge im Glossar sind nach den folgenden drei Kategorien geordnet: IM EINSATZ, FANGVERS. und BEGRIFFE. Berühre die gewünschte Überschrift, um den Bereich, zu dem du Informationen einsehen möchtest, einzugrenzen. Wenn ein Eintrag geöffnet ist, kannst du mithilfe der Pfeile auf dem Touchscreen innerhalb dieses Eintrags weiterblättern. Das Glossar wird automatisch erweitert, wenn du in der Handlung des Spiels voranschreitest.



Schnellspeichern

Die Schnellspeichern-Funktion ermöglicht es dir, das Spiel auch fernab von Speichereinheiten zu speichern und es zu einem späteren Zeitpunkt an exakt dieser Stelle fortzusetzen.

Um weitere Informationen über das Schnellspeichern zu erhalten ▶ S. 25.



Optionen

TEXTTEMPO und FENSTER-Gestaltung können hier durch Auswahl der entsprechenden Funktion verändert werden.



Das Abenteuer speichern

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

Speichereinheit

Berühre eine Speichereinheit in einer der Basen oder im Einsatz, um das Spiel zu speichern. (Du wirst gefragt, ob du speichern möchtest.) Du kannst das Spiel dann das nächste Mal, wenn du spielen möchtest, von dort aus FORTSETZEN.



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

Schnellspeichern

Berühre im **FangKom-Menü** das **SPEICHERN**-Symbol, um das Spiel sofort an dieser Stelle zu speichern. (Du wirst gefragt, ob du speichern möchtest.) Nach dem Speichervorgang musst du dein Nintendo DS-System ausschalten. Wenn du das nächste Mal dein Nintendo DS-System anschaltest, ist es möglich, das Spiel unter Verwendung der Schnellspeicherdaten fortzusetzen.

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

Wenn du das nächste Mal **POKÉMON RANGER: FINSTERNIS ÜBER ALMIA** startest, wirst du (wie rechts gezeigt) gefragt, ob du dein Spiel von der Stelle aus fortsetzen möchtest, an der du die Schnellspeicherung durchgeführt hast. Wenn du **NEIN** berührst, gelangst du zurück ins **Hauptmenü**. Tippe im **Hauptmenü** **FORTSETZEN** an, um dein Spiel vom Ort der letzten verwendeten Speichereinheit aus wieder aufzunehmen. Berührst du hingegen **JA**, wirst du (wie rechts gezeigt) um dein Einverständnis zur Löschung der Schnellspeicherdaten gebeten. Durch Bestätigen mit **JA** kannst du dein Abenteuer von der Stelle aus fortsetzen, an der du die Schnellspeicherung durchgeführt hast, und deine Schnellspeicherdaten werden nach dem Laden gelöscht. Wenn du **NEIN** berührst, gelangst du zum **Schnellspeicherladebildschirm** zurück.

Wenn du ein mit Schnellspeicherdaten gespeichertes Spiel fortsetzt, werden diese Daten gelöscht. Suche also regelmäßig eine Speichereinheit auf, um dein Spiel auf regulärem Weg zu speichern.



Wie fängt man Pokémon?

Lass uns Pokémon fangen

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

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



VORSICHT – ZUR VERWENDUNG DES TOUCHPENS

Um Ermüdung, Unbehagen und Schäden am Bildschirm vorzubeugen, verwende den Nintendo DS Touchpen bitte stets behutsam. Halte Finger, Handgelenk und Arm in entspannter Position. Denke daran, das Spiel zu speichern und eine Pause einzulegen, wenn Ermüdungserscheinungen auftreten.



Berühre mit dem Touchpen den Touchscreen, wenn der **Fangbildschirm** erscheint, damit die Fangscheibe an der entsprechenden Stelle erscheint. Hebst du den Touchpen danach an, verschwindet die Fangscheibe wieder.



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



Die Fanglinie muss einen kompletten Kreis um das anvisierte Pokémon bilden.



Indem du vollständige Kreise ziehst, werden der Freundschafts-Leiste unter dem Pokémon Punkte hinzugefügt. Ist die Leiste voll, gilt der Fangversuch als erfolgreich.

HINWEIS: Bei einigen Pokémon wird die Freundschafts-Leiste im oberen Teil des Touchscreens angezeigt.

Wird der Touchpen angehoben, bevor der Fangversuch abgeschlossen wurde, verschwindet die Fanglinie. Unternimmst du daraufhin nichts weiter, so fällt die Freundschafts-Leiste des Pokémon nach und nach wieder ab. Ziehe weiter Kreise, bis das anvisierte Pokémon gefangen wurde.



Flucht

Du hast jederzeit die Möglichkeit, einen Fangversuch abzubrechen und die Flucht zu ergreifen. Berühre hierzu das Flucht-Symbol am linken unteren Rand des Touchscreens und berühre JA, wenn du gefragt wirst, ob du fliehen möchtest.



Flucht-Symbol



HINWEIS: In manchen Situationen ist eine Flucht nicht möglich.



Tipps für den Fangversuch

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

Trifft die Attacke eines Pokémon die Fanglinie, wird sie verschwinden. Zusätzlich verliert der FangKom eine bestimmte Menge seiner Energie. Sinkt die FangKom-Energie auf null, wird der FangKom zerbrechen und es unmöglich machen, weitere Pokémon zu fangen. In diesem Fall erscheint dein Charakter am letzten Speicherort, oder du kehrst zum **Hauptmenü** zurück. Befindet sich die Energie deines FangKoms auf einem niedrigen Stand, kannst du sie in jeder Ranger-Basis oder durch den Einsatz einer Fähigkeit oder einer Poké-Stärke eines Pokémon-Freundes wieder aufladen.



Der Nintendo DS Touchpen sollte während Fangversuchen nicht zu fest gehalten oder mit zu viel Kraft verwendet werden. Der Trick besteht darin, die Kreise mit leichten, schnellen Bewegungen zu ziehen. Wenn deine Hände müde werden, verwende die Schnellspeicher-Option und lege eine Pause ein.

Den FangKom-Level erhöhen

Gelingt ein Fangversuch, erhältst du Erfahrungspunkte (E.-Punkte). Nachdem eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt wurde, steigt der Level des FangKoms. Geschieht dies, gewinnt der FangKom an Power. Zusätzlich wird die maximale Energiemenge des FangKoms erhöht, und die FangKom-Energie wird komplett wiederhergestellt. Abhängig von verschiedenen Faktoren kannst du bei einem Fangversuch zusätzliche E.-Punkte erlangen.



Fangen mithilfe der Pokémon

Ein Ranger kann die Stärken eines Pokémon-Freundes einsetzen, um andere Pokémon zu fangen. Ein Pokémon-Freund oder ein Partner-Pokémon kann seine Stärke einsetzen und damit die Wirkung der Fangscheibe verstärken (Poké-Stärke). Dabei wird die Fanglinie für eine gewisse Zeit mit einer Spezialfähigkeit ausgestattet. Es gibt eine Vielfalt von Poké-Stärken, die von Pokémon-Gruppe zu Pokémon-Gruppe verschieden sind. Wird zum Beispiel die Poké-Stärke Pflanze eingesetzt, sprießt Gras aus der Fanglinie, in dem sich anvisierte Pokémon verheddern und somit verlangsamt werden.

Partner-Pokémon

Ein Ranger wird stets von einem besonderen Pokémon begleitet. Dieses Pokémon nennt man Partner-Pokémon. Es wird, selbst nachdem es bei einem Fangversuch seine Poké-Stärke eingesetzt hat, nicht freigelassen. Allerdings kann seine Poké-Stärke nur dann verwendet werden, wenn seine Partner-Leiste aufgeladen ist. Du wirst im Laufe der Handlung weitere Partner-Pokémon hinzugewinnen, dennoch kannst du immer nur von einem einzigen begleitet werden.

Um Informationen über die Partner-Farm zu erhalten ▶ S. 46.



Partner-Leiste

Wenn diese Leiste aufgeladen ist, kann das Partner-Pokémon seine Poké-Stärke ein einziges Mal verwenden. Die Leiste sinkt nach dem Einsetzen der Poké-Stärke auf null.

Poké-Stärke-Symbol

Berühre dieses Symbol, um die Poké-Stärke eines Partner-Pokémon oder eines Pokémon-Freundes zu verwenden.

Poké-Stärken

Jedes Pokémon, das den Ranger begleitet, kann eine Poké-Stärke einsetzen, um die Wirkung der Fangscheibe zu verstärken. Um eine Poké-Stärke zu verwenden, berühre während eines Fangversuchs das Poké-Stärke-Symbol und dann das Pokémon, dessen Poké-Stärke du einsetzen möchtest. Hast du versehentlich ein falsches Pokémon ausgewählt, berühre zum Abbrechen einfach ein anderes Pokémon oder einen beliebigen Teil des Bodens. Tippe POKÉ-STÄRKE im oberen Bereich des Touchscreens an, um die Hilfe des ausgewählten Pokémon anzufordern.



Erscheint ein nach oben weisender Pfeil neben dem Namen des anvisierten Pokémon, ist die ausgewählte Poké-Stärke effektiv gegen das Ziel. Ein nach unten weisender Pfeil erscheint, wenn die Poké-Stärke nicht besonders effektiv gegen das Ziel ist. Der Vor- oder Nachteil beim Vergleich der Poké-Stärke ist auch bei der Auswahl des Pokémon ersichtlich. Ein Pokémon mit einer effektiven Poké-Stärke wird mit einem roten Rahmen dargestellt, eines mit einer nicht besonders effektiven mit einem blauen Rahmen.



Die verschiedenen Arten von Poké-Stärken

Pflanze

Gras sprießt aus der Fanglinie und umklammert das anvisierte Pokémon. Der Status des Ziels ändert sich zu Verlangsamt und seine Bewegungen werden schwerfällig. Gegen in der Luft befindliche Pokémon ist diese Poké-Stärke wirkungslos.

Elektro

Durch Berühren des Bildschirms wird nach einer gewissen Zeitspanne ein Blitzschlag herbeigerufen. Wird das anvisierte Pokémon getroffen, füllt sich seine Freundschafts-Leiste. Der Status des Ziels wechselt vorübergehend zu Gestoppt und es kann sich nicht bewegen oder angreifen.

Feuer

Diese Poké-Stärke erhöht die Punkte für die Freundschafts-Leiste, die durch Einkreisen des anvisierten Pokémon generiert werden. Ferner gilt es als Ermüdet, wodurch seine Freundschafts-Leiste nicht sinkt.

Boden

Führe die Fangscheibe von einer Seite des Touchscreens zur anderen, um ein Erdbeben zu erzeugen. Wird ein Pokémon getroffen, werden seiner Freundschafts-Leiste Punkte hinzugefügt. Es ist vorübergehend Pausierend und kann nicht angreifen. Gegen in der Luft befindliche Pokémon ist diese Poké-Stärke wirkungslos.

Es gibt noch viele andere Arten von Poké-Stärken, die es zu entdecken gilt!

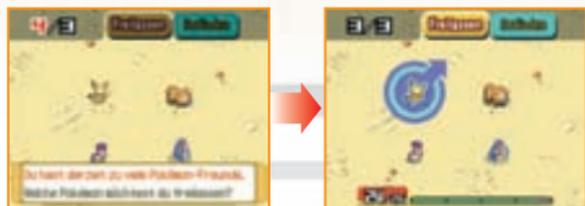
Spezialeffekte von Poké-Stärken

Abhängig von dem Typ der Poké-Stärke kann das anvisierte Pokémon von einer Statusveränderung wie etwa Verlangsamt oder Ermüdet betroffen sein. Geschieht dies, so wird ein entsprechendes Status-Symbol neben ihm angezeigt. Das Symbol verschwindet, wenn sich das betroffene Pokémon von der Statusveränderung erholt.

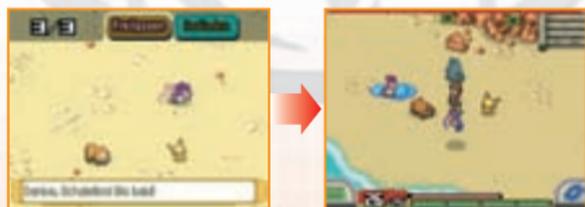


Pokémon freilassen

Abhängig vom Ranger-Rang (► S. 37) gibt es Beschränkungen für die maximale Anzahl von Pokémon, die mit einem Ranger reisen dürfen. Ist die Zahl der Pokémon-Freunde nach einem Fangversuch höher als die erlaubte Maximalzahl, müssen ein oder mehrere Pokémon freigelassen werden.



Beim Freilassen werden all deine derzeitigen Pokémon-Freunde auf dem Bildschirm angezeigt. Berühre das Pokémon, das du freilassen möchtest. Berühre es erneut, um die Auswahl aufzuheben. Du kannst auch zwei oder mehr Pokémon auf einmal freilassen. Wähle anschließend FREILASSEN im oberen mittleren Teil des Touchscreens, um das bzw. die Pokémon freizulassen. Ein Pokémon mit der Fähigkeit Aufladen kann dazu eingesetzt werden, deine FangKom-Energie aufzuladen, bevor es freigelassen wird.



Freigelassene Pokémon kehren automatisch an den Ort zurück, an dem sie ursprünglich gefangen wurden. Eine gewisse Zeit, nachdem du sie freigelassen hast, kannst du sie wieder in dem Gebiet finden, in dem du sie zuerst gefangen hast.

Ranger-Ränge

Was sind Ranger-Ränge?

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



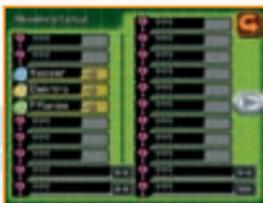
Die Beförderung in höhere Ränge bringt noch weitere Vorteile mit sich. Beispielsweise wird dem Ranger gestattet, eine höhere Anzahl Pokémon-Freunde mit sich zu nehmen, und er kann mehr Poké-Stärken bei Fangversuchen einsetzen. Außerdem werden Rangern höheren Rangs auch wichtigere Missionen zugeteilt.



Power-Up-Daten

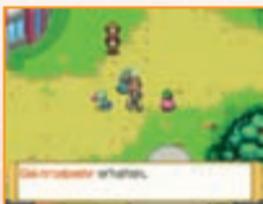
Was sind Power-Up-Daten?

Power-Up-Daten sind Software-Verbesserungen, durch die die Leistungsfähigkeit deines FangKoms auf verschiedene Weisen gesteigert wird. Viele von ihnen verbessern den Schutz gegen Angriffe von Pokémon. Andere wiederum verbessern die Leistungsfähigkeit des FangKoms. Genauere Angaben zur Leistungsfähigkeit deines FangKoms erhältst du, indem du zunächst FANGKOM im **FangKom-Menü** berührst. Berühre dann das Dreieckssymbol im rechten Teil des Touchscreens, um die Power-Up-Datenliste anzeigen zu lassen. Durch Berühren der jeweiligen Symbole kannst du die entsprechenden Beschreibungen einsehen.



Power-Up-Daten hinzugewinnen

Power-Up-Daten können nur von der Ranger-Vereinigung als Belohnung für das erfolgreiche Erledigen bestimmter Aufträge erhalten werden. Um weitere Informationen über Aufträge zu erhalten ▶ S. 44.



Fähigkeiten (inkl. Karten- und Arefähigkeiten)

Was sind Fähigkeiten?

Im Laufe deiner Karriere als Pokémon Ranger wirst du eventuell auf Hindernisse wie umgestürzte Bäume oder riesige Felsbrocken stoßen, die dir ein Vorankommen unmöglich machen. Solche Hindernisse werden als „Ziele“ bezeichnet. Berühre ein Ziel mit dem Touchpen, um seine Daten auf dem Topscreen anzeigen zu lassen.



Diese Ziele können mithilfe der Attacken von Pokémon-Freunden beseitigt werden. Die Attacken von Pokémon, die eingesetzt werden, um Hindernisse zu beseitigen, werden „Fähigkeiten“ genannt.

- 1 Berühre einen Pokémon-Freund mit dem Touchpen und ziehe dann eine Linie zum Ziel.



- 2 Wenn das ausgewählte Pokémon über die benötigte Fähigkeit verfügt, wirst du aufgefordert, mit JA oder NEIN eine Entscheidung zu treffen. Wähle JA.

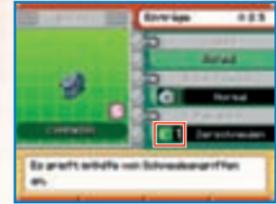


- 3 Der Pokémon-Freund setzt seine Fähigkeit ein, um das Ziel zu beseitigen. Der Vorgang, ein Hindernis auf diese Weise zu entfernen, wird als „Ziel beseitigen“ bezeichnet.



Die verschiedenen Fähigkeiten und ihr Stärkegrad variieren von Pokémon zu Pokémon. Zum Beispiel verwenden sowohl Charmian als auch Roselia die Fähigkeit Zerschneiden. Die Fähigkeit von Charmian mit dem Wert „1“ ist allerdings schwächer als die von Roselia mit dem Wert „2“.

Ziele werden mithilfe derselben Stärkewerte eingeteilt. Selbst wenn ein Pokémon über die passende Fähigkeit verfügt, kann das Ziel nicht beseitigt werden, wenn der Stärkewert unter dem für das Ziel erforderlichen Wert liegt.



In diesem Beispiel wird „Zerschneiden 2“ benötigt, um das Ziel zu beseitigen. Von Charmian kann es daher nicht beseitigt werden, wohl aber von Roselia.



Kartenfähigkeiten

Kartenfähigkeiten sind eine Untergruppe von Fähigkeiten. Sie können beispielsweise eingesetzt werden, um auf Pokémon zu reiten, deinen FangKom aufzuladen oder um dich aus bestimmten Gegenden herauszuteleportieren. Gewissheit darüber, ob ein Pokémon über eine Kartenfähigkeit verfügt, bekommst du, indem du es mit dem Touchpen berührst. Bei einigen Kartenfähigkeiten kann es Einschränkungen hinsichtlich des Ortes geben, an dem sie eingesetzt werden können.



Arealfähigkeiten

Arealfähigkeiten sind eine weitere Untergruppe von Fähigkeiten. Sie werden beispielsweise eingesetzt, um auf Pokémon zu reiten oder das Wetter zu verändern. Sie können nur dann verwendet werden, wenn ein „?“ über dem Kopf deines Charakters erscheint. Berühre das „?“ mit dem Touchpen, um herauszufinden, welche Arealfähigkeit benötigt wird. Berühre die Pokémon, um in Erfahrung zu bringen, ob sie über Arealfähigkeiten verfügen.



Fähigkeiten, Kartenfähigkeiten und Arealfähigkeiten

Zerschneiden

Gebüsch, Zäune und ähnliche Ziele werden zerschnitten.



Tackle

Durch ein Tackle können Bäume erschüttert oder schwere Objekte bewegt werden.



Löschen

Mithilfe von Wasser wird ein Ziel gelöscht.



Zertrümmern

Durch körperliche Kraft werden Kisten oder Felsen zertrümmert.



Aufladen

Das Entladen von Elektrizität lädt die FangKom-Energie wieder auf.

HINWEIS: Kann auch als Poké-Stärke eingesetzt werden.



Regentanz

Ein sturzflutartiger Wolkenbruch wird hervorgerufen.



Es gibt noch viele andere Arten von Fähigkeiten, die es zu entdecken gilt!

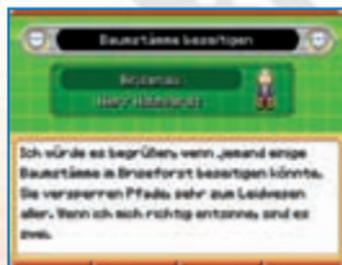
Aufträge

Zusätzlich zu der Erfüllung von Missionen wird von Rangern erwartet, dass sie Bürgern bei der Lösung ihrer Probleme helfen. Eine solche Aufgabe wird „Auftrag“ genannt.

Personen, die die Hilfe eines Rangers für einen Auftrag benötigen, sind leicht an „...“ über ihren Köpfen zu erkennen.



Informationen zu Aufträgen können auch über das **FangKom-Menü** durch Berühren von AUFTRÄGE eingesehen werden.



Die Nachricht nach einem erfolgreich beendeten Auftrag lautet AUFTRAG GESCHAFFT! Nach erfolgreichem Abschließen eines Auftrags wirst du entweder mit Power-Up-Daten (► S. 38) von der Ranger-Vereinigung oder mit einem neuen Partner-Pokémon (► S. 32) belohnt.

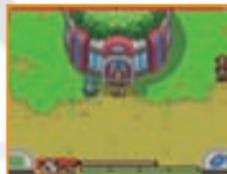


Städte und Einrichtungen von Almia

In den Weiten Almias wirst du nicht nur auf Menschen, sondern auch auf wilde Pokémon treffen. In verschiedenen Städten und an diversen Orten kannst du mit Menschen sprechen und mit Objekten interagieren, indem du sie mit dem Touchpen berührst. Eventuell gelangst du dadurch an nützliche Informationen.

Brisenau

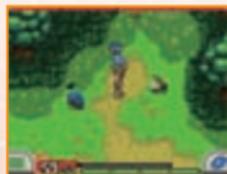
Ein ruhiges und idyllisches Städtchen im Herzen Almias. Du wirst zunächst hier eingesetzt, nachdem du deine Ausbildung zum Pokémon Ranger abgeschlossen hast. Abgesehen von der örtlichen Ranger-Basis gibt es im Norden dieses ideal gelegenen Städtchens einen Wald, im Westen einen Strand und im Osten die Ranger-Schule.



Die Partner-Farm in Schikolingen

Durch Aufträge und auf anderem Wege zu dir gestoßene Partner-Pokémon sind auf der Partner-Farm in Schikolingen zu finden. Berühre ein Partner-Pokémon auf der Partner-Farm, wenn du dein aktuelles Partner-Pokémon austauschen möchtest.

HINWEIS: Partner-Pokémon können im Einsatz „Gute Stimmung“ bekommen. Geschieht dies, füllt sich die Partner-Leiste schneller als normal.



Ranger-Basis

Eine Ranger-Basis bildet das Operationszentrum der Pokémon Ranger. Zusätzlich zu den hier erhaltenen Schlüsselinformationen können dir an der Ranger-Basis auch Missionen zugeteilt werden. Wenn deine FangKom-Energie niedrig ist, sprich mit der Technikerin am Schalter, um sie komplett wieder aufzuladen. Ferner gibt es hier eine Speichereinheit, um den Fortschritt deines Abenteuers zu sichern.



Technikerin

Speichereinheit

Ranger-Station

Eine Ranger-Station ist eine Einrichtung an Standorten, die zu abgelegenen sind, um dort eine komplette Ranger-Basis zu errichten. Vor Ort gibt es eine Technikerin zum Aufladen der FangKom-Energie und eine Speichereinheit.



Die Verbindungsmodi

Via Nintendo WFC herunterladbare Missionen

Du kannst via Nintendo Wi-Fi Connection einige seltene Missionen für **POKÉMON RANGER: FINSTERNIS ÜBER ALMIA** herunterladen.

HINWEIS: Selbst nach dem Herunterladen der zusätzlichen Missionen kann es möglich sein, dass einige von ihnen erst dann spielbar sind, wenn bestimmte Bedingungen im Spiel erfüllt werden.

Beachte bitte, dass das Angebot zum Herunterladen von Missionen via Nintendo Wi-Fi Connection jederzeit ohne Vorankündigung eingestellt werden kann.

Nintendo Wi-Fi Connection

Bitte lies die nachfolgenden Informationen zur Nintendo Wi-Fi Connection, bevor du versuchst, eine Verbindung zum Internet herzustellen.

- Um Nintendo DS-Spiele über das Internet zu spielen, musst du zunächst die Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) auf deinem Nintendo DS-System einrichten. Um nähere Informationen zur Nintendo WFC zu erhalten, lies bitte in der Bedienungsanleitung, die diesem Spiel beigelegt wurde, nach.
- Um das Setup der Nintendo WFC abzuschließen, benötigst du einen drahtlosen Internet-Zugang (z. B. einen drahtlosen Router) und eine aktive Breitband-Internetverbindung.
- Solltest du lediglich über einen PC mit verkabeltem Internet-Zugang verfügen, benötigst du den Nintendo Wi-Fi USB Connector (separat erhältlich). Nähere Informationen erhältst du in der Nintendo WFC-Bedienungsanleitung.
- Spielpartien, die über die Nintendo Wi-Fi Connection erfolgen, haben einen höheren Energieverbrauch als gewöhnliche Spielpartien. Verwende das Netzteil, wenn du einem unerwarteten Ausfall der Energieversorgung bei Nutzung der Nintendo Wi-Fi Connection vorbeugen möchtest.
- Du kannst Nintendo WFC-kompatible Spiele auch an ausgewählten Internet HotSpots spielen, ohne weitere Einstellungen vorzunehmen.
- Die Nutzungsbedingungen, welche für das Spiel über Nintendo Wi-Fi Connection gelten, sind in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nachzulesen oder im Internet unter support.nintendo.com abrufbar.

Um nähere Informationen zur Nintendo WFC, den Einstellungen im Nintendo DS-System oder eine Liste mit Internet HotSpots zu erhalten, besuche bitte support.nintendo.com

Deine Wi-Fi-Einstellungen konfigurieren

Um die Nintendo Wi-Fi Connection verwenden zu können, musst du zuvor einen drahtlosen Internet-Zugang einrichten. Die Einstellungen der Nintendo Wi-Fi Connection können konfiguriert werden, indem du RANGER-NETZ im **Hauptmenü**, gefolgt von NINTENDO WFC-EINSTELLUNGEN berührst. Benötigst du weitere Hinweise zum Einrichten der Nintendo Wi-Fi Connection, lies bitte in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nach.



Wenn du keine Verbindung herstellen kannst

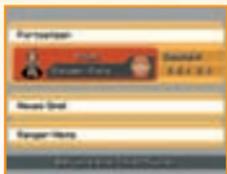
Für Fragen bezüglich der Verbindungsmethoden der Nintendo WFC und Kontaktmöglichkeiten für weitere Hilfe beim Einrichten deiner Verbindung lies bitte in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nach.

HINWEIS: Bekommst du keine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection, lies bitte im Abschnitt „Problemlösungen“ in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nach.



Via Nintendo WFC nach Missionen suchen

Befolge die nachfolgenden Schritte, um via Nintendo Wi-Fi Connection zusätzliche Missionen herunterzuladen.



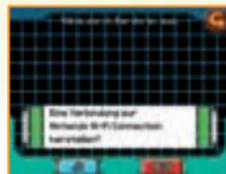
Berühre RANGER-NETZ im **Hauptmenü**.



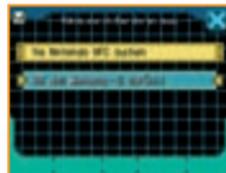
Berühre **NEUE MISSIONEN SUCHEN**.



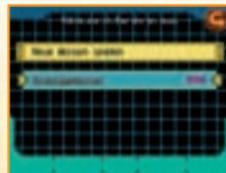
Berühre **VIA NINTENDO WFC SUCHEN**.



Du wirst gefragt, ob du dich mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbinden möchtest. Berühre **JA**.



Die herunterladbaren Missionen werden angezeigt. Wähle die Mission aus, die du herunterladen möchtest, indem du sie berührst.



Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, kannst du die heruntergeladene Mission im **Ranger-Netz-Menü** durch Berühren von **NEUE MISSION SPIELEN** starten.

HINWEIS: Selbst nach dem Herunterladen der zusätzlichen Missionen kann es möglich sein, dass einige von ihnen erst dann spielbar sind, wenn bestimmte Bedingungen im Spiel erfüllt werden.

Credits

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
Oleg Sdarskij
Manfred Anton
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

