

Nintendo

The Pokémon Company

NINTENDO DS

ポケモンレンジヤ



取扱説明書
とりあつかいせつめいしょ

NTR-ARGJ-JPN-1

このたびは任天堂「ニンテンドーDS」専用ソフト「ポケモンレンジャー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…



警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様がお遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態で使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。



警告

- 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
※電源ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- DSカードを小さなお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。



注意

- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

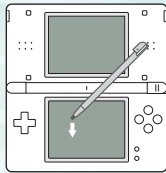
- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、異物などを入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどでふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいでください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

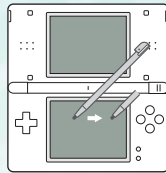
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す動作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンでタッチスクリーンに軽く当たてまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押しすぎたりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

ポケモンレンジャ

もくじ

ポケモンレンジャーとは	04
ゲームの進めかた	06
ゲームの基本操作	08
ゲームのはじめかたと設定について	12
キャプチャ・スタイラー画面のみかた	16
きろくについて	24
ポケモンのキャプチャのしかた	26
ポケモンと協力してキャプチャする	36
ポケモンの力をかりてターゲットクリア!	43
レンジャークラスについて	47
フィオーレ地方の町や施設	48
登場人物	52
スタッフリスト	56

「ポケモンシリーズ」を使った通信プレイや連動した遊びはできません。

ポケモンレンジャーとは

フィオレ地方の平和を守ろう

フィオレ地方にはポケモンレンジャーという、人とポケモンと自然のために活動をする人たちがいます。その活動には困難なものもありますが、ポケモンレンジャーたちは、彼らだけが使うことを許された道具、キャプチャ・スタイラーを使いポケモンの力をかりて、平和を守り続けています。



ポケモンレンジャーになることを夢見る主人公は、その思いを手紙に書いて、リングタウンにいるポケモンレンジャーのリーダーであるハヤテに送り続けました。その熱意とポケモンを思う気持ちに心を打たれたハヤテは、主人公をフィオレ地方に招きます。見ならいとしてレンジャーの一員となった主人公。技術はまだですが、気持ちは、誇りと勇気に満ちたいっぱいなレンジャーです。一人前のポケモンレンジャーをめざし、たくさんのミッションをクリアしましょう。

※「ポケモンレンジャー」では、男の子と女の子の2人の主人公が選べます。どちらを選んでもストーリーに違いはありませんが、なるべく自分と同じ性別を選ぶことをおすすめします。



レンジャーは1人につき1匹のパートナーポケモンを持つことができます。あなたと行動をとるにできる彼らは、きっと冒険の助けになってくれるでしょう。

ゲームの進めかた

ポケモンと力を合わせてミッションをクリアしよう!

ポケモンレンジャーになった主人公は、町のリーダーレンジャーから平和を守るためのミッションを与えられます。与えられるミッションはさまざまな内容があり、自分ひとりの力では解決できないこともあります。そのときには、ポケモンに協力してもらい、力をかりましょう。



ポケモンレンジャーは、ポケモンと気持ちをかよわせて仲間にする「キャプチャ」(P.26)ができます。「キャプチャ」に成功したポケモンは主人公についてきて、一度だけですが力をかしてくれます。ポケモンによって持つ力はさまざまです。ポケモンの能力をみきわめ、困難をともに乗り越えていきましょう。



ゲームの基本操作

基本的な操作は、下画面をタッチまたはスライドしておこないます。



下画面(タッチスクリーン)

タッチペンでタッチすれば、その場所に向かって主人公を動かしたり、話したり、調べたりすることができます。

X、Yボタン

一緒に行動をしているポケモンを強調して表示します。

十字ボタン

主人公を動かします。

Aボタン

「はい」を選ぶ場合や何かを調べたり、目の前にいる人に話しかけたり、テキストを読みすすめます。

Bボタン

「いいえ」を選ぶ場合や画面を戻す時に使います。

スタートボタン

キャプチャ・スタイラー(メニュー)画面を呼び出します。もう一度押すとフィールドに戻ります。

※STARTボタン+SELECTボタン+Lボタン+Rボタンでソフトリセットすることができます。

※ゲーム中にニンテンドーDS本体を閉じると自動的にスリープモードになります。開くと復帰します。

※SELECTボタン、Lボタン、Rボタンは使用しません。

※ゲーム中に手が疲れたら休憩しましょう。

そのまゝ 操作のしかた

いどう ●移動する

すすみたいほうこうにタッチペンでタッチしていると、しゅじんこうがそこへすすみます。また、じゆうじすすみたいほうこうをおすことでもしゅじんこうを動かすことができます。



はな ●話す

話したいひとにタッチペンでタッチすると話をすることができます。がめんにいるひとならどこにいてもタッチするだけで話ができます。また、話したい人のそばにいてAボタンをおすことでも話をすることができます。



えら ●選ぶ

かいわちゆう会話中などに「はい/いいえ」のせんたくがでてくる場合があります。がめんに表示される「はい」と「いいえ」のえらびたいアイコンをタッチペンでタッチするとせんたくできます。また、「はい」の場合Aボタンを「いいえ」の場合Bボタンをおすことでもせんたくすることができます。



しら ●調べる

調べたいポケモンやターゲットにタッチペンでタッチすると、それぞれのじょうほうが上画面に表示されます。また、ポケモンやターゲットのそばにいてAボタンをおすことでもこの操作を行うことができます。



ゲームのはじめかたと設定について

はじめかた

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DS

カード差し込み口に「ポケモンレンジャー」のDSカードをかチツと音がするまで、しっかり差し込んでください。本体の電源をONにすると右の画面が表示されますので内容を理解したら、タッチスクリーンをタッチしてください。

2. DSメニュー画面の「ポケモンレンジャー」のパネルをタッチしてください。ゲームがはじまります。

※本体の起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。くわしくは、本体取扱説明書をご覧ください。

※この取扱説明書では、上画面に**グリーン**のワク、タッチスクリーン(下画面)に**オレンジ**のワクを使用しています。

※ゲーム起動時にDS本体のLEDランプが点滅することがありますが故障ではありません。

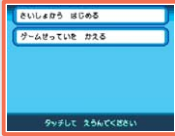
※ストーリーを進めて、キャプチャ・スタイラーを使用できるようになるまでは、上画面に何も表示されませんが、故障ではありません。



さいしょからはじめる

ゲームをさいしょからはじめます。

※「さいしょからはじめる」でゲームを始めて「きろく」をすると、それまであった「つづきからはじめる」の内容が消去されますのでご注意ください。



●「せいべつ」を決める

まず主人公の性別を決定します。男の子か女の子を選んでタッチペンでタッチして決定します。



●「なまえ」を決める

性別を決めた後、しばらくストーリーを進めていくと、主人公の名前を登録することができます。文字をタッチすると名前が入力できます。「カナ」「ABC」「かな」をタッチするとその度に入力できる文字が切り替わります。

間違えた時は←をタッチすると1文字前に戻れます。名前を入力したら「けつてい」をタッチして決定します。これで、なまえを決める作業は完了です。



「せいべつ」と「なまえ」は後で変更することができません。

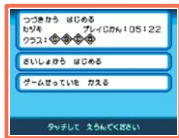
つづきからはじめる

「つづきからはじめる」をタッチすると以前にきろくをしたところから再開します。

「ちゅうだん」から再開する場合は、ゲーム起動時に「はい」「いいえ」を選びスタートします。

きろくのしかた→P.24

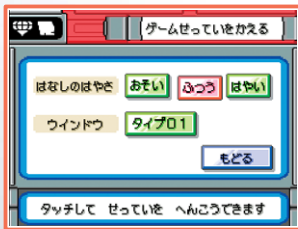
ちゅうだんのしかた→P.25



ゲームせつていをかえる

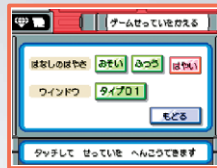
メッセージのスピードの変更などができます。

設定を好みのタイプに変更したら、「もどる」をタッチしてください。



●はなしのはやさ

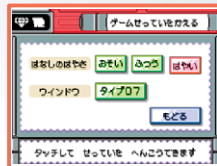
メッセージが表示されるスピードを「おそい」「ふつう」「はやい」から選べます。



●ウィンドウ

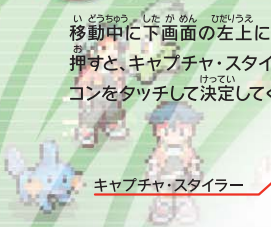
ウィンドウ枠のデザインを選ぶことができます。

※これらの「ゲームせつていをかえる」の操作は、ゲームを始める前のメニュー画面と、ゲーム中のキャプチャ・スタイラー画面の「せつてい」の両方から行うことができます。



キャプチャ・スタイラー画面のみかた

移動中に下画面の左上にあるキャプチャ・スタイラーをタッチするかSTARTボタンを押すと、キャプチャ・スタイラーに備わった各機能がアイコンで表示されます。見たいアイコンをタッチして決定してください。「もどる」をタッチすると前の画面に戻ります。



キャプチャ・スタイラー

キャプチャ・スタイラーの数字は、下の数字がエネルギーの最大値で、上の数字が現在のエネルギー量を表します。

- ミッション→P.21
- マップ→P.22
- せってい→P.23
- もどる



- リリース→P.20
- じてん→P.22
- ブラウザー→P.18
- ちゆうだん→P.23

主人公のステータス

キャプチャ・スタイラーをタッチすると、上画面に主人公のなまえや、経験値などが表示されます。

主人公の名前

現在の状態

キャプチャ・スタイラーのレベルと次のレベルに必要な経験値と現在の経験値



主人公のレンジャーID

キャプチャ(P.26)するときに引けるラインの長さ

現在のレンジャークラス

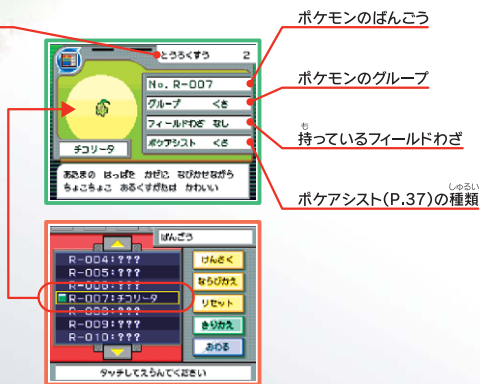


ブラウザ

ブラウザにはキャプチャしたポケモンの情報が記録されています。そのポケモンのグループや持っているフィールドわざなどが、ポケモンレンジャーが特別に使用する、レンジャー独自のポケモンナンバー順に表示されます。

ブラウザは、ポケモンをキャプチャすればするほど情報が増えていくので、フィオレ地方のポケモンの情報をすべて記録することを目標にしてポケモンをキャプチャしてみましょう。

ポケモンを記録した数



下画面で選択したポケモンの情報が、上画面に表示されます。

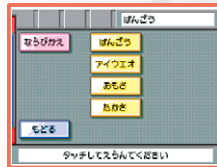
ブラウザにはたくさんの機能があります。「きりかえ」をタッチすると、そのポケモンのたかさやおもさ、タイプなどが表示されます。並び替えた順番は「リセット」をタッチすることで、さいしよの状態にもどります。

●ブラウザの各機能

「けんさく」は、なまえやポケアシスト、持っているフィールドわざからポケモンを探することができます。



「ならびかえ」は、下画面のポケモンの並び順をばんごう順やアイウエオ順などに替えることができます。並び替えた順番は「リセット」をタッチすることで、さいしよの状態にもどります。



「きりかえ」は、上画面に表示されるポケモンの情報をたかさやおもさなどのページにきりかえることができます。



リリース

キャプチャしてまだ力をかきっていないポケモンをもとの自然に帰してあげることができません。一緒に行動することができるポケモンの数は、主人公のレンジャークラスによって限りがああります。その数より多くキャプチャしたときや、そのポケモンの力が今は必要でないと判断した時は、この機能を使いリリースします。

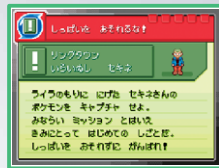
リリースのしかた→P.34



ポケアシストやフィールドわざで力をかきたポケモンは、力を使い終わったあと、そのまま自然にリリースします。

ミッション

現在のミッションが上画面に表示されます。下画面の「リタイア」をタッチすると、そのミッションをリタイアし、レンジャーベースへもどることができます。ミッションの内容によっては、レンジャーベースへもどらない場合があります。



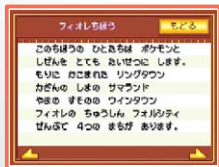
マップ

フィオレ地方の全体マップを表示します。また、現在自分がいる場所がアイコンで表示されます。
今まで行ったことのある場所も表示されます。



じてん

ポケモンレンジャーで使われるさまざまな用語や、必要なテクニックの説明などを調べることができます。調べたい用語をタッチするとくわしい内容を見ることができます。じてんの内容はゲームを進めていくうちに追加されていきます。下画面の【←→】をタッチするとページを切り替えることができます。



ちゅうだん

ゲームの途中でできろくをして、その場で中断することができます。

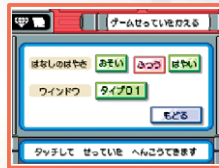
ちゅうだんのしかた→P.25



せってい

ゲームの設定を変更することができます。内容はP.14の「ゲームせっていをかえる」と同じになります。

ゲームのせっていをかえる→P.14



きろくについて

これまでのかつやくをきろくすることができます。きろくには以下の方法があります。

●きろくマシーン

レンジャーベースやフィールドにある、きろくマシーンをタッチするときろくすることができます。次に遊ぶ時に、「つづきからはじめる」をタッチすれば、続きを遊ぶことができます。

※きろくをしている間は、電源を切らないでください。



きろくマシーン

「さいしょからはじめる」でゲームをはじめ、かつやくをきろくすると、それまでにあった「つづきからはじめる」のきろくは上書きされてしまうので注意してください。

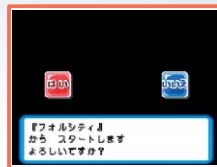
●ちゅうだん

キャプチャ・スタイラーの「ちゅうだん」をタッチするとそこできろくをしてゲームを中断することができます。次に電源を入れたとき、続きをそこから始めることができます。

※「ちゅうだん」のきろくは「つづきからはじめる」のきろくに上書きされません。

※きろくをしている間は、電源を切らないでください。

次に遊ぶ時に、「ちゅうだんしたデータからはじめますか」と聞かれます。「はい」をタッチすれば、前回「ちゅうだん」したところから遊ぶことができます。「いいえ」をタッチすると、「ちゅうだんデータがきえますがよろしいですか」と聞かれます。「はい」を選ぶと、「ちゅうだん」のデータは消えます。また「ちゅうだん」のデータからゲームを再開した時も「ちゅうだん」のデータは消えます。



ポケモンのキャプチャのしかた

ポケモンをキャプチャしよう!

キャプチャとは、野生のポケモンと気持ちをかよわせることをいいます。キャプチャした野生のポケモンは、主人公の後についてきて一度だけ力をかしてくれます。キャプチャは、タッチペン(キャプチャ・スタイラー)を使って行います。

フィールド上にいる野生のポケモンに近づくとキャプチャの画面になります。



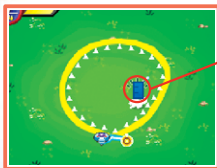
キャプチャの画面になったら、まずタッチペンで画面の地面部分をタッチしましょう。すると、キャプチャ・ディスク(ディスク)があらわれます。タッチペンを画面からはなすとディスクは消えます。



そのままタッチペンを動かすとディスクが同じように動き、キャプチャ・ライン(ライン)が引かれます。このラインでポケモンのまわりをグルグルとかこみましょう。



ラインとラインがきちんと交わらないとポケモンをちゃんとかこんだことになりません。



数字

ポケモンをかこむとポケモンの上に青い数字がでます。この数字がなくなるまで、続けてポケモンをグルグルかこみましょう。青い数字がなくなって、「+〇〇」と赤い数字になったときに、タッチペンを画面からはなすとキャプチャ成功です。



かこんでいる途中でタッチペンを画面からはなすとキャプチャ・ラインはなくなってしまいます。その場合、それまで出ていた数字に関係なく、もう一度はじめてからかこみなおすことになります。



キャプチャするのに必要なかこむ回数はポケモンによってこととなります。



01 キャプチャするときの注意

ポケモンをキャプチャしようとするとき、ポケモンは驚いてにげまわったり、攻撃してきたりと、種類によっていろいろな行動をします。このとき、キャプチャ・ラインにポケモンがふれるとラインは切れてしまいます。ラインが切れてしまうと、すでにかこんでいた場合も、もう一度ははじめからかこみなおすこととなります。また、キャプチャの最中にポケモンがにげてしまうことがあります。

キャプチャ・ラインにポケモンがふれるとラインは切れてしまいます。



ポケモンのわざにふれるとラインが切れるだけでなくスタイラーのエネルギーが減ります。



ポケモンの中には、一定時間でにげてしまうものもあります。



ポケモンがわざを使ったときに、そのわざにキャプチャ・ラインがふれると、キャプチャ・スタイラーのエネルギーは減っていきます。また、キャプチャ・スタイラーのエネルギーが0(ゼロ)になると、キャプチャ・スタイラーはこわれてしまい、それ以上キャプチャすることができなくなります。その場合は、最後にきろくマシンできろくした場所か、タイトル画面までもどされてしまいます。少なくなったキャプチャ・スタイラーのエネルギーは、レンジャーベースや、キャプチャしたポケモンのフィールドわざやポケアシストなどで充電することができます。



キャプチャはあまり力を入れすぎず、軽く素早くかこむのがコツです。
ゲームプレイ中、腕に疲れを感じたらゲームを中断して休憩をとりましょう。

にげる

キャプチャの途中でキャプチャをあきらめ、その場からにげることができます。1回でもポケモンをラインでかこむと、ポケモンが球体につつまれて浮き上がります。そのあいだ画面の左下に「にげる」のアイコンがでます。それにタッチするとにげることができます。

にげるアイコン



※場合によってはにげることができないことがあります。

キャプチャ・スタイラーのレベルアップ

キャプチャが成功すると、主人公は経験値をもらいます。この経験値が一定以上たまると、主人公の持つキャプチャ・スタイラーがレベルアップします。キャプチャ・スタイラーがレベルアップすることにより、えがけるキャプチャ・ラインが長くなり、エネルギーの量も増えます。ポケモンによってはキャプチャに必要な回数以上かこむことで、もらえる経験値が増える場合もあります。また、はじめてキャプチャが成功したポケモンのデータは、キャプチャ・スタイラーのブラウザに登録されます。

経験値



キャプチャ・スタイラーの
エネルギー



リリース

キャプチャしたポケモンをもとの自然^{しぜん}に帰^{かえ}してあげてくれることをリリースといいます。
一度力^{いちどちから}をかりたポケモンは、自然^{しぜん}とポケモン^{まも}を守るレンジャーのルール^{もと}によって元^{もと}いた場所^{ばしょ}へ帰^{かえ}りますが、力^{ちから}をかりていないポケモンも、自分^{じぶん}でリリースすることができます。



レンジャー^{あう}クラス(P.47)に^{いっしょ}に応じて、一緒^{いっしょ}に行動^{こうどう}できるなかま^{かす}ポケモン^{せいげん}の数^{かず}に制限^{せいげん}があります。上限^{じょうげん}を超^こえたときも、リリース^{いっしょ}しなくてはなりません。



リリース^{えら}したいポケモンをタッチして選^{えら}びます。タッチして選^{えら}んだポケモンはまわりが光^{ひか}ります。もう一度そのポケモンをタッチするとやめることができます。



また、2匹^{ひきいじょう}以上のポケモンを一緒^{いっしょ}に選^{えら}ぶこともできます。ポケモンのまわりが光^{ひか}った状態^{じょうたい}で「リリース」をタッチすると、そのポケモンがリリース^{いっしょ}されます。



リリース^すされたポケモンは、もともと住^{ばしょ}んでいた場所^{もど}に戻^{もど}っていきます。時間^{じかん}をおいてキャプチャした場所^{ばしょ}へ行^いってみるとまたそのポケモンにあえます。



ポケモンと協力してキャプチャする

キャプチャに成功して一緒に行動しているポケモン(なかまポケモン)は、ほかのポケモンをキャプチャすることを手伝ってくれます。キャプチャ・ディスクに、そのポケモンの持つ力を与えて(ポケアシスト)、キャプチャ・ラインに特別な効果をもたらすのです。また、パートナーポケモン(プラスル・マイナン)など、ほかの方法で力をかしてくれるポケモンもあります。ポケモンたちの力の効果は、そのポケモンによってさまざまな種類があります。たとえば、チョコリータはラインから草を生やし、ポケモンの動きを止めてくれます。

パートナーポケモン

プラスル・マイナンは、キャプチャのとき、ポケアシスト(ほうでん)でキャプチャ中のポケモンの動きを止めることができます。主人公の成長とともに、プラスル・マイナンのほうでんのパワーは大きくなって主人公をサポートします。



- パートナーゲージ**
プラスル・マイナンのほうでんのパワーの大きさです。主人公がポケモンをかこむことによってエネルギーが増えていきます。
- ポケアシストアイコン**
ここをタッチすると、プラスル・マイナンやなかまポケモンの力をかいることができます。

プラスル・マイナンをタッチしてから「ポケアシスト」をタッチするとキャプチャ中のポケモンにほうでんを使います。ポケアシストを使わずに戻るには、一度プラスル・マイナンのいないところにタッチしてから、右上の矢印をタッチします。



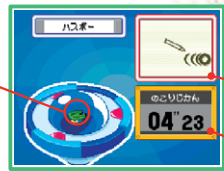
ポケアシスト

キャプチャ・ディスクにポケモンの力を与えて手助けしてくれます。その力にはさまざまな種類があります。力をかきたいポケモンをタッチで選んでから「ポケアシスト」をタッチすると、そのポケモンが手助けしてくれます。選んだポケモンをやめるには、ポケモンのいないところをタッチします。



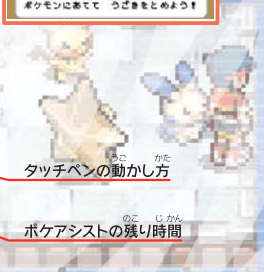
※中にはポケアシストがないポケモンもあります。

力をかかっているポケモン



タッチペンの動かし方

ポケアシストの残り時間



ポケアシストの種類



くさ

ラインから草が生えて、ポケモンの動きを止めることができます。



みず

タッチしたところからあわを出して、ポケモンをあわに閉じ込めることができます。タッチしている時間が長くなるほど、あわは大きくなります。スライドした方向へあわを飛ばすことができます。



ほのお

ラインを引いたところに炎が出ます。また、かこんだ中心から炎を出してポケモンをおどろかし、飛び上がらせることができます。



でんき

電気の力でキャプチャ・スタイラーのエネルギーを充電することができます。



かくとう

ポケモンをかこんだ回数が2倍になります。



どく

ラインを引いたところからどくの霧を出して、ポケモンの動きをにぶくすることができます。



エスパー

ポケモンを宙に浮かせて動けなくすることができます。



むし

スライドした方向にネバネバを飛ばして、あたったポケモンを動けなくすることができます。



じめん

ラインを引いたところの地面を盛りあがらせて、ポケモンの足止めをすることができます。



いわ

スライドした方向につぶてを飛ばし、土けむりを起こしてポケモンを足止めすることができます。



ひこう

スライドした方向に風をふかせて、ポケモンを浮き上がらせることができます。



あく

キャプチャ・スタイラーのエネルギーを減らすかわりに、ラインの長さを2倍にすることができます。エネルギーを減らす量は、スタイラーの残りエネルギーによって変わります。



ゴースト

かこんだ中心からゴーストを出して、ポケモンの動きを止めることができます。



こおり

かこんだ中心に氷の床をつかって、ポケモンを動けなくさせることができます。

ポケアシストをうまく使おう!

ポケアシストにはたくさんの種類があり、それぞれの効果をキャプチャの状況に合わせて使いこなせるようになれば、キャプチャのテクニックはグンとレベルアップします。いろいろななかまポケモンの力をかりてみましょう。



また、ポケモンはグループを持っていて、使うポケアシストの種類とわざを受けるポケモンのグループによっては効果が大きくなったり小さくなったりします。これはポケアシストを使ったときにポケモンの上に出る矢印で確認することができます。↑のときは効果が大きくなり、↓のときには小さくなります。



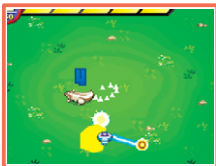
ポケモンの動きをよく見てキャプチャしよう

キャプチャしているときにどう動くかは、ポケモンによってさまざまです。何度挑戦してもキャプチャできないポケモンがいるときには、まずポケモンの動きをよく見てから、キャプチャするタイミングをつかみましょう。



例えば、マッサグマは、かこんでいる最中にすぐ画面のすみへと逃げてしまいますが、逃げそうになったら、タッチペンを画面につけたまま、マッサグマにぶつからない位置に、いったん移動させてみましょう。また画面にあらわれたときに、それまでにかこんだ回数からキャプチャを続けることができます。

このように、キャプチャを何度かにわけたり、キャプチャディスクが見えないように、ポケモンの後ろからかみはじめると、ポケモンの動きをよく見て作戦をたてるのが、キャプチャを成功させるコツです。



ポケモンの力をかりてターゲットクリア!

ターゲットクリアとは

ポケモンレンジャーの活動をしていて、木が倒れていたり岩がじゃまをしたりして先に進めないことがあります。これらの障害物をターゲットと呼びます。ターゲットにタッチすると情報が表示されます。

ターゲット












これらのターゲットはキャプチャしたなかまポケモンの持つわざで対処することができます。このターゲットに対して使うわざをフィールドわざといいます。なかまポケモンをタッチして、そのままターゲットへラインを引っ張りましょう。このとき、ターゲットとなかまポケモンが同じ色に光ったら、力をかりるかどうかが聞かれるので、「はい」か「いいえ」をタッチで選んでください。そのなかまポケモンの持つフィールドわざで対処をします。



そして、フィールドわざによってターゲットに対処することをターゲットクリアといいます。また、障害物をとりのぞくだけでなく、物を動かしたりするのもなかまポケモンのフィールドわざを使います。これらもターゲットクリアです。力をかしてくれたなかまポケモンは、レンジャーのルールによってリリースされることになります。



フィールドわざの種類

	きる	やぶや柵などを切り刻みます。
	たいあたり	木をゆらしたり重い荷物などを動かすことができます。
	もやす	倒木やわらのたばなどを燃やします。
	みずかけ	炎を消火したりツタを成長させることができます。
	こわす	壁をこわしたり岩を砕くことができます。
	じゆうでん	キャプチャ・スタイラーのエネルギーを回復することができます。
	かぜおこし	ターゲットに対して風をあてることができます。
	わたる	クイにツルをまきつけてわたれない場所を飛びこすことができます。
	フラッシュ	地下室などの暗い場所を明るくすることができます。

※フィールドわざを持たないポケモンもいます。

ポケモンによって、持っているフィールドわざや、そのいりよくがちがいます。たとえば、アチャモは表示される炎のアイコンが1個ですが、ワカシャモは2個です。これは、「もやす」フィールドわざのいりよくの大きさの違いを表しています。



このターゲットは炎のアイコンが2個です。この場合は、ワカシャモの力をかりてターゲットクリアします。



レンジャークラスについて

レンジャークラスとは

ポケモンレンジャーには、レンジャークラスという、レンジャーの能力を表す数字があります。1から10までの10段階があり、リーダーレンジャーから与えられたミッションをクリアすることにより、その能力を認められ、レンジャークラスは上がっていきます。その数字が大きいほど、レンジャーとしての能力の高さを示します。



また、レンジャークラスが上がることに、パートナーゲージや一緒に行動できるなかまポケモンの数が増えたり、ポケモンをキャプチャする時に、使うことができるポケアシストの種類が増えたりします。そして、より重要なミッションを与えられるようになります。ゲームをはじめたばかりの主人公のレンジャークラスは1です。与えられるたくさんのミッションをクリアして、主人公のレンジャークラスをアップさせ、立派なポケモンレンジャーとなることがこのゲームの目的のひとつです。



フィオレ地方の町や施設

ポケモンレンジャーにあこがれ、フィオレ地方にやってきた主人公。フィオレ地方の町には人々が暮らすだけでなく、野生のポケモンも住んでいます。人に話しかけたり、町の中にあるものをこまめにタッチしてみましよう。ミッションに役立つ情報が手に入るかもしれません。

●リングタウン

温暖な気候で緑の多いのどかな町です。



●フォルシティ

フィオレ地方で一番大きく、いつもにぎやかな町です。



●サマランド

常夏で、バカンスに人々が旅行にやってくる島です。



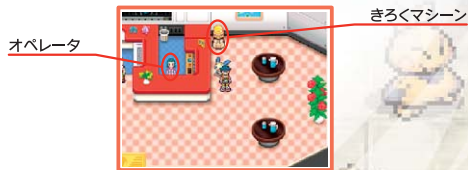
●ウインタウン

フィオレ地方の北に位置する、山にかこまれた町です。



レンジャーベース

ポケモンレンジャーたちの基地です。ミッションを受けたり、重要な情報などがもらえます。カウンターにいるオペレータに話しかけると、キャプチャー・スタイラーのエネルギーの回復をしてもらえます。また、きろくマシンが設置されているので、ここでこれまでのかつやくをきろくすることができます。レンジャーベースは、それぞれの町にかならずひとつあります。



キャプチャ・チャレンジ

リングタウンとサマランドにあります。草原や海などで行われているキャプチャする腕をみかく場所です。キャプチャしたポケモンに得点がついており、その合計でランキングされます。そこでキャプチャしたポケモンはすぐにリリースされますが、はじめてキャプチャしたポケモンはブラウザに登録されます。



リングタウンにはMCハラッパーが、サマランドにはMCフィッシャーがいます。この2人に話しかけることでキャプチャ・チャレンジに参加することができます。参加するかどうか聞かれるので「はい」「いいえ」で選びます。



「はい」を選んだ場合、キャプチャ・チャレンジの説明と現在の最高得点の発表があり、それが終わるとキャプチャ・チャレンジがスタートします。キャプチャ・チャレンジはSTARTボタンを押すとリタイアすることができます。



キャプチャ・アリーナ

フォルシティにあります。キャプチャする能力をほかの人と競い合う、レンジャーのための大きな大会です。自分の腕を確かめるために、たくさんの方が参加しています。制限時間内に次々と現れるポケモンをキャプチャしていきます。必要以上かこむことで制限時間が増えたりスタイラーのエネルギーが回復したりすることがあります。ここでキャプチャしたポケモンはブラウザに登録されません。 ※エンディング後に行けるようになります。



フォルシティにある会場に入り受け付けをします。参加するかどうか聞かれるので「はい」「いいえ」で選びます。



「はい」を選んだ場合、場内に案内されます。MCアリーナの大会の説明と現在の最高得点の発表が終わると大会スタートです。大会はSTARTボタンを押すとリタイアすることができます。





登場人物

フィオレ地方の町には、それぞれ「レンジャーベース」という、ポケモンレンジャーたちが集まる基地があります。リーダーレンジャーはその地域のレンジャーたちをまとめ、平和を守っています。主人公はミッションをクリアしていくうえで、リーダーだけでなく、ライバルや他のポケモンレンジャーとも行動をとります。また、平和を乱すなどの集団にも立ち向かわなければならないのです。

登場するおもなレンジャー



リングタウンのリーダーレンジャー ハヤテ
 主人公の熱意に応え、レンジャーとして迎えた人です。
 シンバラ教授とは昔からの友人です。



フォルシティのリーダーレンジャー ジョウ
 昔ハヤテとカムリと同じチームで行動していました。
 冷静沈着な人物です。



フォルシティのレンジャー アリア
 能力の高さで一目置かれるレンジャーです。
 自分にもまわりにも厳しい部分があります。



サマランドのリーダーレンジャー カムリ
 キャプチャ・チャレンジでいつもトレーニングをしています。マイペースなリーダーです。



ウインタウンのリーダーレンジャー エリダ
 冷たい印象をうけますが、実は心優しく頼れる存在です。



レンジャーのトップ



きょうじゆ
シンバラ教授

ぞしき ぎじゆつさい
レンジャーすべてをまとめる組織、レンジャーユニオンの技術最
こうこもん 高顧問。キャプチャ・スタイラーもシンバラ教授が発明しました。

キャプチャ・ディスク



キャプチャ・スタイラー

なぞの集団 しやうだん ゴーゴ-団 だん



したっぱ

さいさんまち あらわ
最近町に現れるようになった、ポケモンレンジャー
のじゃまをする、あやしいメガネをかけた集団です。
しゆうだん

ゴーゴ-4兄弟 きやうだい

きやうだい な い さきざき しゆじんこう
ゴーゴ-4兄弟と名のり、行く先々で主人公のじゃまをしてくる、なぞの4人組です。
にんぐみ



ユウキ

ヤライ

ミライ

ヨウジ

きかく
くろやなぎ はじめ
かわせ しげふみ
たけうち ひさとし
いとう ひろあき

マップ せつけい
いがらし ひろし
いとう やすひろ

ポケモン モーション
いまくに ともあき

ベース シナリオ
まつみや としのぶ

ダイアログ クリエイト
とだ あきひと

シナリオ アシスタント
まつかわ えつこ
かつらしま まや

プログラム
たにぐち よしや
みつはら さとし
せきもり かずき
みずさわ かずひろ
なかむら えいたろう
すみとち かつよし
よしはら かずき

ぎじゅつ きょうりよく
おがさわら ひろゆき

スクリプト
こばやし かおる
せや のぶひろ
もりもと さちこ

グラフィック
よしこし みのる
やまだ しんご
ことう ひろゆき
すずき てるひこ
おざわ かず
まとば さち
ぬまた しずか
うじえ あつこ
なかむら あつこ
なかむら さとこ
きただ とちこ
やざわ かずお

サウンド
きつた たくと
さとう きんた

アートワーク
きむら さかえ
こが けんいち
はぎわら みずえ
きみづか まりこ
のとや てつや
おえ きよみ
たかはし やすこ

スペシャル サングス
たなか ひろかず
たにむら まさよし
すが ひろあき
きた のりゆき
あなざわ まさみち
しんかい ちあき
よしだ きようこ
みわ えみ
さいとう こーき
くろき のぶと
いけがみ ただし
なかむら かずゆき
ふじえ ひろし
もりり みさこ
くらおか りゆうき
こばやし まさる
ひろせ せんじ
ハルバグチーム
あんどろ かおり
やの あきら
スーパーマリオクラブ

ゲームデザイン アドバイサー
きむら さかえ
おおもり しげる
わたなべ てつや

ポケモン かんしゅう
さくらい ゆうり
さかわ ひろみ

きょうりよく
いとう けんじろう
ふくなが すずむ
たかだ まきこ
たきざわ おさこ
すずき みちこ
あらい けんいち
たなか まさみ
たむら あきひと
ほし ゆみ
おかむら のりひで
こが じろう
こばり しゆんすけ
こんどう たかなお

プロダクション マネジメント
くじらおか てつお
ふくなが まさあき
いりえ かつよし
つくだ よしはる

プロダクション コーディネーター
やまがみ ひとし
なかの たかお
のもと かくじ
えがみ しゅうさく

プロデューサー
じんない ひろゆき
やまもと よういち
つる ひろあき

エグゼクティブ プロデューサー
いわた さとる
いしはら つねかず

けい 告
告
任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および貸貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、落下などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- 上記のデータ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の質はご容赦ください。



©2006 Pokémon.

©1995-2006 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

©2006 HAL Laboratory, Inc. PAT. PEND.

ポケモン・Pokémon は任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

日本商標登録 第4262485号、第4479394号

NINTENDO DS ニンテンドーDS は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第4841498号、第4853764号

本製品には、DynaFontを使用しています。DynaFontは、DynaLab Inc. の商標です。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

落丁・乱丁の場合は、お取り替え致します。

禁無断転載