



POKÉMON XD

Le Souffle des Ténèbres

TM

MODE D'EMPLOI



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque POKÉMON™ XD: LE SOUFFLE DES TENEBRES pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT: Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



1 joueur



2 ou 4 joueurs
simultanément

CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT A UN, DEUX OU QUATRE JOUEURS AVEC UNE MANETTE ET/OU DE UNE A QUATRE CONSOLES GAME BOY ADVANCE.



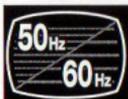
Compatible
Game Boy Advance

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU VIDEO PORTABLE GAME BOY ADVANCE.



Memory Card
(carte mémoire)
Nécessite 43 blocs

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.



Modes
supportés

CE JEU SUPPORTE LES MODES 50 HZ ET 60 HZ.

The Pokémon Company

Nintendo®

© 2005 Pokémon.

© 1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Développé par Genius Sonority Inc. TM, ®, le logo Nintendo GameCube et les noms des personnages Pokémon sont des marques de Nintendo.

© 2005 Nintendo. Tous droits réservés.



● L'aventure commence	4
● Les contrôles de base	6
● Commencer à jouer	7
● Progresser dans le jeu	9
● Le menu de zone	10
● Le PC	13
● Les combats	14
● Snatcher les Pokémon	17
● Les Pokémon Obscurs	18
● La purification	21
● Les aménagements et bâtiments	23
● Se connecter pour échanger des Pokémon	26
● Mode VS	27
● Combat Rapide	28
● Combat Groupe	30
● Terminer un Combat Groupe	38
● Modifier les règles	39
● Le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE	41

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

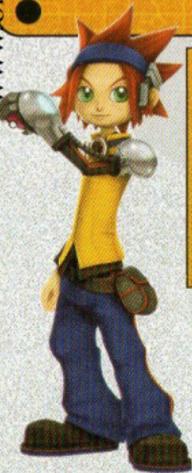




L'aventure commence

Les POKÉMON OBSCURS sont de retour dans la région de Rhode ! C'est à vous de les sauver en ouvrant leur conscience qui a été scellée !

Personnages



Héros

Un jeune dresseur si fort que même les adultes en sont sidérés.

Evoli

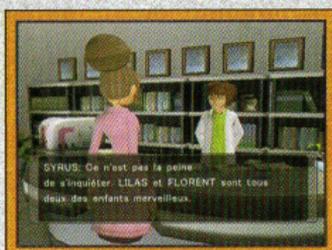
Le Pokémon que le héros possède en début de partie.



Lugia Obscur

Un Pokémon Obscur mystérieux qui est apparu de façon soudaine.





Personnes du LABORATOIRE POKÉMON



Lilas



Syrus



Lily

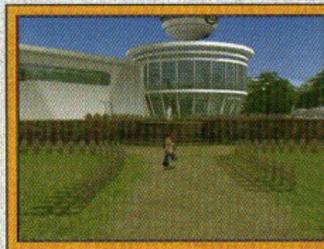
La région de Rhode

Il y a cinq ans, le groupe OMBRE, une sinistre organisation, avait été à l'origine de l'ÉPISODE DES POKÉMON OBSCURS. Fort heureusement, deux jeunes personnes courageuses avaient réussi à vaincre le groupe Ombre et à sauver les Pokémon Obscurs. Grâce à eux, tout était rentré dans l'ordre dans la région de Rhode. Du moins, en apparence...



Le Laboratoire Pokémon

Ce laboratoire a été créé par le père du héros dans le but de se consacrer à la recherche sur les Pokémon. Un PURIFICATEUR, permettant de rouvrir la conscience fermée des Pokémon Obscurs, et un SNATCHEUR, capable de SNATCHER (capturer) les Pokémon Obscurs y sont en cours de développement.

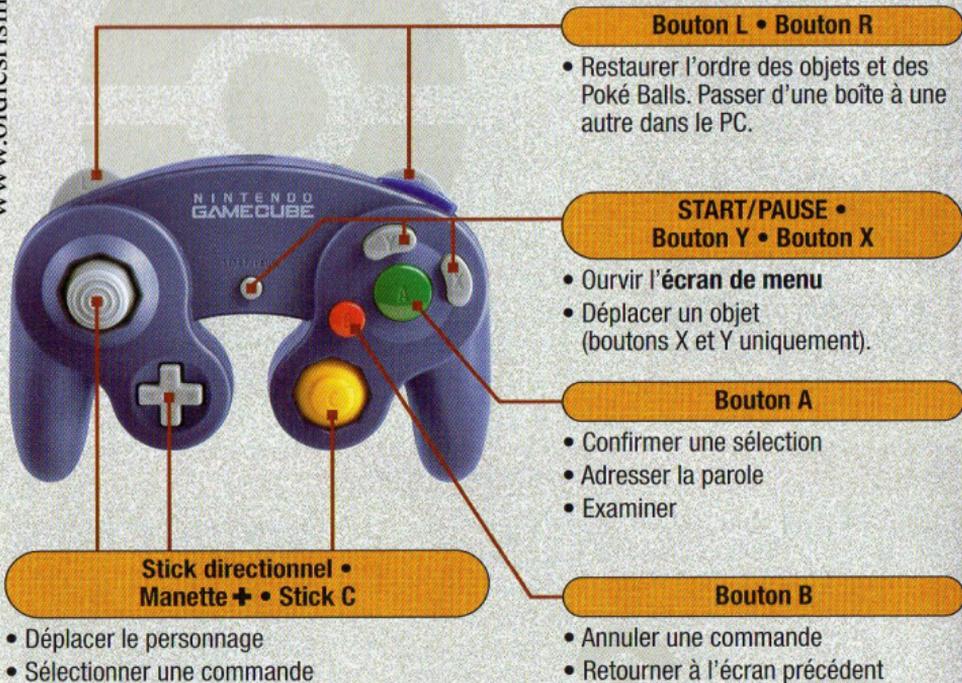


Les Pokémon Obscurs

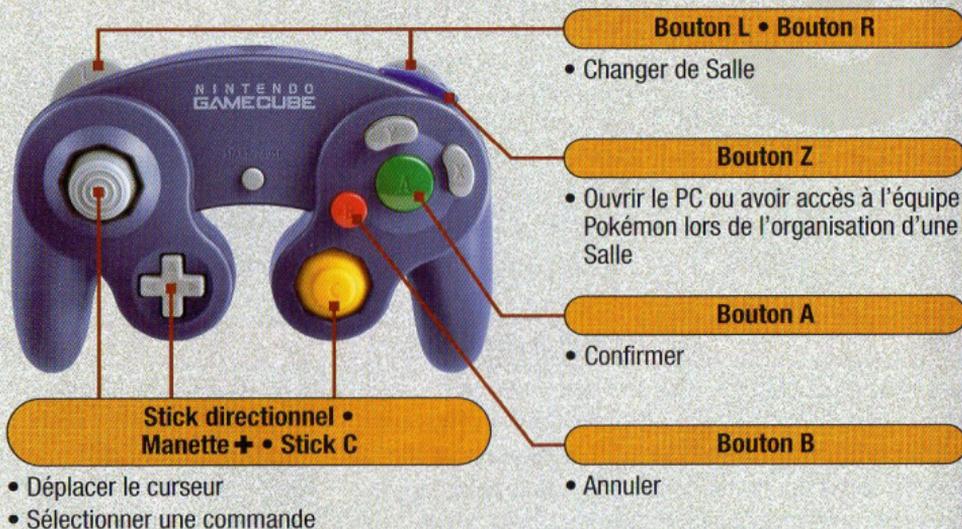
Les Pokémon Obscurs sont utilisés à des fins criminelles car une sinistre organisation a découvert le moyen de fermer leur conscience. Il est normalement impossible de capturer le Pokémon d'un autre dresseur. Cependant, grâce au Snatcheur, vous pouvez capturer les Pokémon Obscurs. Il faut rouvrir la conscience de ces Pokémon afin qu'ils retrouvent leur état naturel.



Les contrôles de base



Contrôles du Purificateur

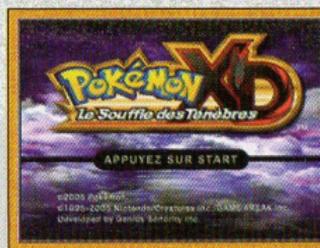


- Contrôles du MODE VS : COMBAT RAPIDE (voir page 29)
- Contrôles du MODE VS : COMBAT GROUPE (voir page 34)



Commencer à jouer

Insérez une NINTENDO GAMECUBE Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A. Insérez le disque de jeu POKÉMON™ XD : LE SOUFFLE DES TENEBRES dans votre console NINTENDO GAMECUBE, fermez le couvercle et mettez la console sous tension. Lorsque l'**écran titre** s'affiche, appuyez sur START/PAUSE sur la manette NINTENDO GAMECUBE. Le **menu principal** s'affiche.



La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut.

Vous pouvez changer la langue du jeu en modifiant les paramètres de langue de votre NINTENDO GAMECUBE ou après avoir commencé le jeu en sélectionnant LANGUE depuis le **menu d'options** (voir page suivante pour plus de détails).

Jouer pour la première fois

Si vous jouez pour la première fois, il vous sera demandé si vous souhaitez créer un fichier POKÉMON XD sur la carte mémoire dans le Slot A. Sélectionnez OUI. (Si vous ne créez pas de fichier POKÉMON XD, vous ne pourrez pas sauvegarder votre progression dans le jeu.) Lorsque le fichier POKÉMON XD est créé, le **menu principal** s'affiche.

- Au moins **43 blocs libres** sur votre carte mémoire sont nécessaires pour sauvegarder votre progression dans le jeu.
- Vous ne pouvez continuer votre partie que s'il existe un fichier de sauvegarde POKÉMON XD sur la carte mémoire.
- Veuillez vous reporter au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une carte mémoire.
- Vous ne pouvez sauvegarder qu'un seul fichier de sauvegarde par carte mémoire.
- Veuillez ne pas toucher ni retirer la carte mémoire, ne pas éteindre la console NINTENDO GAMECUBE ni appuyer sur le bouton RESET pendant la sauvegarde. Cela pourrait endommager les données sauvegardées, la console NINTENDO GAMECUBE ou la carte mémoire.



NOUVELLE PARTIE



Lorsque vous sélectionnez NOUVELLE PARTIE, vous accédez à l'**écran d'entrée de nom**. Vous pouvez soit sélectionner l'un des noms proposés, soit choisir votre nom vous-même.

- Une fois votre choix fait, vous ne pouvez plus changer de nom.
- S'il y a des données de POKÉMON XD sauvegardées sur la carte mémoire, celles-ci seront effacées, alors faites attention.

CONTINUER

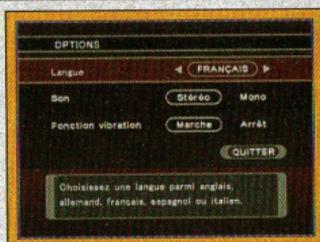
Vous pouvez continuer votre partie à partir de votre dernière sauvegarde.

MODE VS

Vous pouvez faire des combats de Pokémon en 3D. Vous pouvez jouer au MODE VS seul ou avec des amis.

OPTIONS

Sélectionnez OPTIONS pour pouvoir changer les paramètres du jeu.



LANGUE

Vous pouvez choisir la LANGUE de jeu que vous souhaitez parmi anglais, allemand, français, espagnol et italien. Toutefois, vous ne pouvez pas changer la LANGUE si vous avez déjà commencé une partie en **mode scénario** et sauvegardé votre progression.

SON

Vous pouvez choisir STEREO ou MONO.

FONCTION VIBRATION

Vous pouvez activer (MARCHE) ou désactiver (ARRÊT) la FONCTION VIBRATION. Il n'y a pas de FONCTION VIBRATION en MODE VS.

Mode 60 Hz

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le **mode 60 Hz** (compatibilité PAL60).

Pour activer ce mode, sélectionnez MODE 60 HZ lorsque s'affiche l'écran de sélection du mode. Le mode utilisé la dernière fois que vous avez joué avec votre NINTENDO GAMECUBE apparaît en surbrillance. Si vous ne faites aucun choix, le jeu démarrera automatiquement dans ce mode. Si l'affichage de votre TV n'apparaît pas correctement après avoir sélectionné MODE 60 HZ, éteignez votre console puis allumez-la de nouveau et sélectionnez MODE 50 HZ.



Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE (vendu séparément) sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une compatibilité PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.



Progresser dans le jeu

Commencez par avancer pour visualiser votre environnement. En appuyant sur le bouton A, vous pouvez parler à quelqu'un ou bien examiner un objet ou une zone devant vous. Différents aménagements et bâtiments sont là pour faciliter votre parcours.



Vous pouvez activer des interrupteurs en vous plaçant dessus.



Vous pouvez déplacer certaines choses grâce au Stick directionnel.



Vous devez utiliser un crochet pour accéder à certains endroits. Placez-vous en dessous du crochet et appuyez sur le bouton A pour vous faire porter.



Se déplacer sur la carte

Lorsque le héros atteint la limite d'une zone, l'**écran de carte** s'affiche. Vous pouvez alors choisir votre destination. Plus vous progresserez dans l'histoire et plus le nombre d'endroits que vous pourrez visiter augmentera.



Le menu de zone

Si vous appuyez sur le bouton X, le bouton Y ou START/PAUSE lorsque vous êtes dans une zone, le **menu de zone** s'affiche. Sélectionnez ce que vous souhaitez consulter et appuyez sur le bouton A.



POKÉMON

C'est ici que vous pouvez organiser votre équipe Pokémon.

RESUME

Vous pouvez voir les RESUMES de vos Pokémon : niveau actuel, points EXP., marquage (●■▲♥), etc. sur quatre pages. Poussez le Stick directionnel vers la gauche ou vers la droite pour changer de page et vers le haut ou vers le bas pour changer de Pokémon.

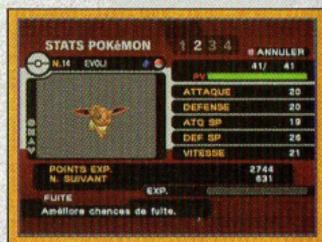
INFOS POKÉMON

Vous y voyez le nom du Pokémon, son type, le nom du dresseur qui l'a attrapé, son N°ID, et l'objet qu'il porte. Le MEMO DRESSEUR donne la nature du Pokémon ainsi que le niveau qu'il avait la première fois que vous l'avez rencontré et le lieu de cette rencontre.



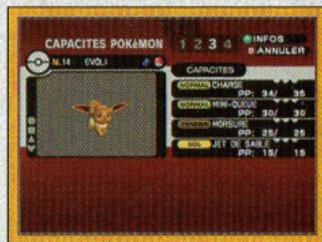
STATS POKÉMON

Vous pouvez y voir les stats de votre Pokémon, ses points EXP., le niveau suivant et sa capacité spéciale. Si le Pokémon est un Pokémon Obscur, vous verrez une Jauge de CONSCIENCE (voir page 18) à la place des points EXP.



CAPACITES POKÉMON

Appuyez sur le bouton A pour afficher la description de la capacité sélectionnée (Pouvoir et efficacité). Cette information n'est pas complète pour les capacités du type Obscur. En rappuyant sur le bouton A, vous sélectionnez une capacité (encadré jaune). Vous pouvez alors l'échanger avec une autre capacité en la sélectionnant avec le Stick directionnel et en appuyant sur le bouton A. L'ordre des capacités du type Obscur ne peut pas être modifié.



RUBANS POKÉMON

Les rubans que les Pokémon ont obtenus sont affichés ici.



ORDRE

Permet de modifier l'ordre de vos Pokémon.

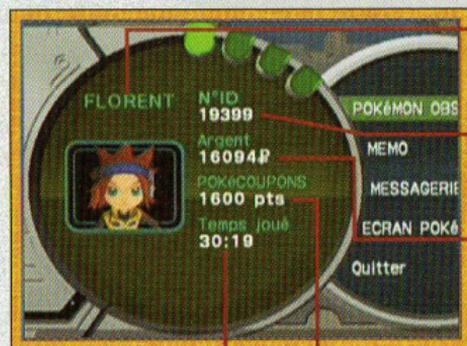


OBJET

Permet de faire tenir un objet à un Pokémon ou de le lui reprendre.

P★AD

Le P★AD est un appareil que le héros porte. P★AD signifie POKÉMON ASSISTANT DIGITAL. Vous pouvez consulter différentes informations sur vos Pokémon et aussi recevoir des MAILS.



Nom du joueur

Nom du héros.

ID

N°ID du héros.

ARGENT

La somme d'argent dont vous disposez actuellement. La devise de la région de Rhodéa est le \$ (Poké Dollar).

TEMPS JOUE

Le temps que vous avez joué.

POKÉCOUPONS

Votre nombre de Pokécoupons (voir page 23)

POKÉMON OBSCURS

Vous permet de voir les Pokémon Obscurs que vous avez snatchés (voir page 17) et de savoir où en est leur purification (voir page 21). Vous pouvez trier les Pokémon Obscurs selon l'ordre dans lequel ils ont été snatchés, leur Jauge de Conscience ou le LIEU où ils se trouvent en appuyant sur les boutons L et R.



MEMO

Permet de consulter des informations sur les Pokémon que vous avez rencontrés. Placez le curseur sur un Pokémon et appuyez sur le bouton A pour en consulter les informations.



DETAILS

Permet de connaître le type du Pokémon, sa capacité spéciale, sa taille, etc.

IMAGE

Permet de voir le Pokémon sous tous les angles en faisant pivoter l'image. Vous pouvez aussi entendre son cri.

TAILLE

Permet de voir la taille du Pokémon par rapport au héros.

EFFICACITE

Permet de connaître l'efficacité du Pokémon contre les autres Pokémon.

MESSAGERIE

Permet de lire les mails que vous avez reçus. Les informations qu'ils contiennent vous seront peut-être utiles.

ECRAN POKÉ PLACE

Permet de consulter le statut des POKÉ PLACES (voir page 25). Cette option n'est pas disponible en début de partie.

QUITTER

Permet de fermer le P★AD.

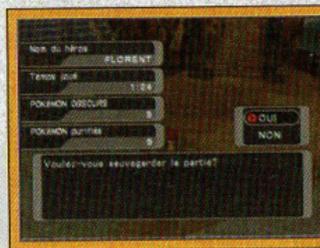
OBJETS

Vous pouvez sélectionner une catégorie d'objet en poussant le Stick directionnel vers la gauche ou la droite. Vous pouvez ensuite choisir un objet en poussant le Stick directionnel vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez utiliser un objet ou le donner à un Pokémon. Pour déplacer un objet dans la liste, sélectionnez-le en appuyant sur le bouton X ou le bouton Y, poussez le Stick directionnel vers le haut ou vers le bas, puis appuyez sur le bouton X ou le bouton Y. Vous pouvez rétablir l'ordre par défaut des objets en appuyant sur le bouton R.

SAUVER

Sélectionnez SAUVER lorsque vous souhaitez sauvegarder votre progression dans le jeu. Vous pourrez ensuite reprendre votre partie là où vous l'avez sauvegardée en sélectionnant CONTINUER sur le **menu principal** la prochaine fois que vous jouerez.

Vous ne pouvez pas sauvegarder si une carte mémoire différente de la carte mémoire utilisée initialement est insérée.



QUITTER

Permet de fermer le **menu de zone**.



Le PC

Les PC permettent, entre autres, de stocker des Pokémon, des objets et de se connecter au Purificateur (cette option n'est pas disponible en début de partie). Les PC se trouvent principalement dans les CENTRES POKÉMON.



Stockage Pokémon

Vous pouvez stocker jusqu'à 240 Pokémon dans les boîtes du PC.

Stockage objets

Permet de stocker des objets quand vous n'avez plus de place sur vous.

Purificateur

Vous pouvez organiser vos Pokémon dans le Purificateur et purifier vos Pokémon Obscurs (voir page 21).

Quitter

Eteindre le PC.

Les combats

Vous pouvez vous battre contre les dresseurs Pokémon que vous rencontrez. La plupart des combats sont des COMBATS DUO, lors desquels vous et votre adversaire vous battez avec deux Pokémon à la fois. Au début du combat, les Pokémon se trouvant à gauche de l'**écran Pokémon** vont être envoyés au combat (un seul Pokémon en cas de COMBAT SOLO). Chaque fois qu'un Pokémon ennemi est mis K.O., vos Pokémon gagnent des points EXP. Si vous gagnez, vous recevez des Poké Dollars.

Si tous vos Pokémon sont K.O., vous perdez et devez recommencer à partir d'un endroit déterminé (cela dépend de l'endroit du jeu où vous vous trouvez). De plus, vous perdez de l'argent.

Commandes de combat

ATTAQ.

Vous pouvez combattre en utilisant les capacités de vos Pokémon.



POKÉMON

Vous pouvez changer de Pokémon ou voir le résumé d'un Pokémon.

OBJET

Vous pouvez utiliser différents objets afin de restaurer les PV de vos Pokémon ou de snatcher (voir page 17) un Pokémon à l'aide d'une POKÉ BALL, par exemple.

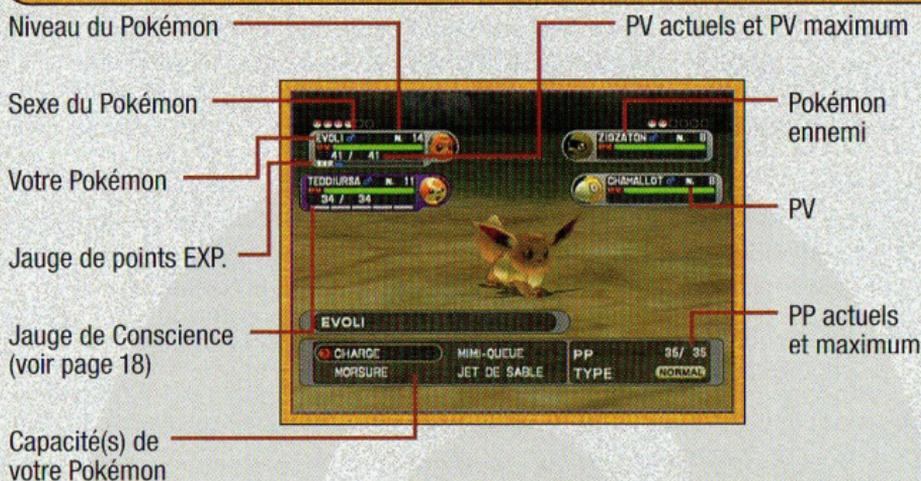
APPELER

Vous pouvez faire reprendre ses esprits à un Pokémon se trouvant en MODE RETOUR (voir page 20) ou réveiller un Pokémon endormi en l'appelant. Cela peut également augmenter la précision du Pokémon.

Utiliser les types des Pokémon

De nombreux types de Pokémon (tels que Elektrik et Plante) ont des avantages et des faiblesses par rapport à d'autres types. Par exemple, les Pokémon de type Eau sont très efficaces contre ceux de type Feu, alors que les Pokémon de type Sol n'ont aucun effet sur ceux de type Vol. Utilisez ces qualités à votre avantage et définissez une stratégie de combat efficace.

Ecran de combat



PV (Points de vie)

Cela correspond à la vitalité d'un Pokémon. Si le Pokémon subit des dégâts et que ses PV tombent à zéro, il est K.O. et ne peut plus combattre.

PP (Points de pouvoir)

Cela indique le nombre de fois qu'une capacité peut être utilisée. Lorsque les PP d'une capacité tombent à zéro, elle ne peut plus être utilisée.

Jauge de points EXP.

Cela affiche les points EXP. du niveau du Pokémon. Lorsque cette jauge est pleine le Pokémon passe au niveau supérieur.

Sexe du Pokémon

Le symbole ♂ indique qu'il s'agit d'un Pokémon mâle et ♀ d'un Pokémon femelle. Pour certains Pokémon, le sexe n'est pas déterminé.

- Lorsque les PV ou les PP d'un de vos Pokémon diminuent pendant un combat, s'il est K.O. ou qu'il a un problème de statut, vous pouvez l'aider en utilisant des objets. De plus, vous pourrez remettre votre Pokémon en forme si vous vous rendez dans un CENTRE POKÉMON, un HOTEL ou si vous utilisez une MACHINE DE SOINS POKÉMON.

Statut anormal et guérison des Pokémon

Quand l'ennemi attaque votre Pokémon, son statut peut être affecté. Certains objets permettent de soigner des statuts néfastes. Vous pouvez également guérir vos Pokémon en allant dans un CENTRE POKÉMON, dans un Hôtel ou en utilisant une Machine de Soins Pokémon.

- POISON** Les PV du Pokémon diminuent au fur et à mesure du combat. Si l'effet du poison n'est pas annulé, les PV continuent à diminuer après le combat. **A chaque fois que le Pokémon subit des dégâts dus au poison après le combat, l'écran devient rouge et un son est produit.**
- PARALYSIE** Le Pokémon est engourdi et a du mal à utiliser ses capacités. Sa vitesse diminue également.
- SOMMEIL** Le Pokémon s'endort et ne peut pas combattre. Il se réveille au bout d'un certain temps.
- GEL** Le Pokémon est gelé et ne peut pas combattre. Un Pokémon gelé peut éventuellement dégeler.
- BRULURE** Les PV du Pokémon diminuent au fur et à mesure du combat. Son attaque diminue également.
- CONFUSION** Si le Pokémon confus utilise une capacité au cours d'un combat, il peut arriver qu'il se blesse lui-même. Lorsque le Pokémon retourne dans sa Poké Ball, la confusion disparaît automatiquement.
- K.O.** Quand le nombre de PV du Pokémon atteint 0, il ne peut plus combattre.

CENTRE POKÉMON

Cet endroit vous permet de soigner complètement vos Pokémon gratuitement.



Machine de Soins Pokémon

Vous pouvez soigner vos Pokémon en appuyant sur le bouton A lorsque vous êtes devant cette machine.



Combats contre les dresseurs Pokémon

Lorsque vous adressez la parole à quelqu'un, cette personne vous demandera peut-être de faire un combat. Quand un dresseur envoie un Pokémon Obscur au combat, pensez à le snatcher et à le purifier. Il existe des dresseurs contre qui vous pouvez vous battre à chaque fois que vous leur parlez (les Pokémon Obscurs que vous avez snatchés n'apparaîtront plus dans les combats suivants).



Utiliser les capacités spéciales

Chaque Pokémon a une capacité spéciale qui peut l'affecter en combat. Il existe beaucoup de capacités spéciales aux effets variés, comme par exemple d'augmenter l'attaque d'un Pokémon lorsqu'il a un problème de statut. Sachez tirer avantage de ces capacités spéciales.

Snatcher les Pokémon

Certains Pokémon ont été transformés par une organisation malveillante qui a fermé leur conscience. L'un des principaux buts de ce jeu est de sauver ces Pokémon Obscurs en les snachant et en ouvrant leur conscience (voir page 21).

Que signifie snatcher ?

Normalement, vous ne pouvez pas attraper les Pokémon de votre adversaire. Toutefois, vous pouvez snatcher des Pokémon grâce à votre Snacheur. Une fois le combat commencé, identifiez le Pokémon Obscur et lancez une Poké Ball pour l'attraper (le snatcher). Pour snatcher le Pokémon plus facilement, affaiblissez-le en l'attaquant jusqu'à ce que son nombre de PV soit faible. Il est également plus facile d'attraper un Pokémon quand il est endormi ou empoisonné, par exemple.



Si vous n'avez pas réussi à snatcher un Pokémon Obscur au cours d'un combat, ne vous inquiétez pas, vous aurez à nouveau l'occasion de le rencontrer.

Distinguer les Pokémon Obscurs

Vous pouvez identifier les Pokémon Obscurs lorsqu'ils sont envoyés au combat grâce au DETECTEUR D'AURA. Vous pourrez aussi les reconnaître à la couleur violette de leur encadré sur l'**écran de combat**. Le violet indique que le Pokémon est un Pokémon Obscur.

Pokémon Obscur



Les Pokémon Obscurs

Les Pokémon Obscurs sont utilisés par une organisation malfaisante ayant trouvé le moyen de fermer la porte de leur conscience pour commettre des méfaits. Certaines caractéristiques différencient les Pokémon ordinaires des Pokémon Obscurs snatchés.

Résumé d'un Pokémon Obscur

NATURE

Lorsque le processus de purification atteint un certain niveau, vous pouvez découvrir la nature du Pokémon.



Jauge de CONSCIENCE

Indique l'avancement du processus de purification.

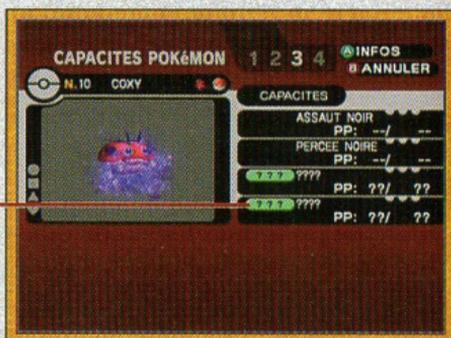


Etat de la conscience

Au fur et à mesure que le processus de purification progresse, l'état de la conscience change.

Noms des capacités

Au fur et à mesure que le processus de purification progresse, des capacités autres que les capacités de type Obscur apparaissent et peuvent être utilisées.



Capacités des Pokémon Obscurs

Au début, les Pokémon Obscurs ne peuvent utiliser que des capacités de type Obscur. Au fur et à mesure que le processus de purification progresse, le Pokémon récupère d'autres capacités. De plus, quand le processus de purification est terminé, le Pokémon oublie les capacités de type Obscur.



⊖ Efficacité des capacités de type Obscur ⊖

Les capacités de type Obscur sont très efficaces contre les Pokémon ordinaires. Cependant, lorsqu'elles sont utilisées contre des Pokémon Obscurs, elles ne sont pas très efficaces.

⊖ Quelques capacités de type Obscur ⊖

ASSAUT NOIR	Blesse un Pokémon de l'ennemi.
ONDE NOIRE	Blesse deux Pokémon de l'ennemi.
BRUME NOIRE	Diminue l'esquive de l'ennemi de deux niveaux.
FOLIE NOIRE	Rend confus deux Pokémon de l'ennemi.
PERCEE NOIRE	Elimine PROTECTION, MUR LUMIERE et RUNE PROTECT de l'ennemi.
BLOPAGE NOIR	Empêche l'ennemi de changer de Pokémon.

Il existe d'autres capacités, à vous de les découvrir !

Les points EXP. des Pokémon Obscurs

Les Pokémon Obscurs qui viennent juste d'être snatchés ne peuvent pas gagner de points EXP. Ils ne peuvent en gagner que lorsque leur processus de purification a atteint un certain niveau, mais ils ne comptent pas encore. Une fois le processus de purification terminé, le Pokémon obtient d'un coup tous les points EXP. qu'il a précédemment gagnés.

Ce que les Pokémon Obscurs ne peuvent pas faire

Tant que la purification n'est pas terminée, il n'est pas possible de faire les choses suivantes avec un Pokémon Obscur :

- Utiliser un objet qui lui permettrait d'évoluer ou d'augmenter son niveau.
- Changer l'ordre de ses capacités.
- Effacer ses capacités.
- Modifier son surnom.
- Prendre part au MODE VS (voir page 27).
- Faire un échange avec les jeux POKÉMON EMERAUDE, ROUGE FEU, VERT FEUILLE, RUBIS ou SAPHIR pour Game Boy Advance (voir page 26).



Mode Retour des Pokémon Obscurs

Quand une capacité de type Obscur est sélectionnée au cours d'un combat, un Pokémon Obscur peut passer en Mode Retour. Son corps est alors entouré d'une aura rouge. Le Pokémon reste en Mode Retour après la fin du combat. L'encadré dans lequel le nom du Pokémon est indiqué devient rouge également.



Les Pokémon Obscurs en Mode Retour

En Mode Retour, les Pokémon Obscurs ne peuvent pas utiliser d'objets. Les Pokémon Obscurs ne peuvent pas être soignés en utilisant des objets permettant d'augmenter les PV ou de remédier aux statuts anormaux, tels que les potions et les antidotes. Il est possible de récupérer les PV et de retrouver des statuts normaux en se rendant dans un CENTRE POKÉMON, dans un Hôtel ou en utilisant une Machine de Soins Pokémon, mais pas de remédier au Mode Retour.

Comment remédier au Mode Retour

- Appeler le Pokémon au cours d'un combat.
- Utiliser un PARFUM de la BOITE A PARFUMS.



La purification

Quand un Pokémon Obscur est snatché, c'est encore un Pokémon Obscur. Le processus qui permet d'ouvrir petit à petit la porte qui ferme sa conscience s'appelle la purification. La purification n'est terminée que lorsque la conscience est entièrement ouverte. Le Pokémon Obscur retrouve alors son état naturel.

Comment purifier un Pokémon

- Placez-le dans votre équipe et déplacez-vous avec.
- Faites-le combattre.
- Appelez ce Pokémon au cours d'un combat en Mode Retour et faites-le revenir à lui.
- Utilisez un PARFUM de la BOITE A PARFUMS.
- Utilisez le Purificateur. En répétant les indications mentionnées ci-dessus, le Pokémon va commencer à se purifier. Le processus de purification dépend de la nature de chaque Pokémon.



Terminer la purification

Une fois que le processus de purification s'achève et que la Jauge de Conscience devient entièrement blanche, vous devez vous rendre à la RELIQUE SACREE de SAMARAGD ou procéder à un RITUEL DE PURIFICATION dans le Purificateur.



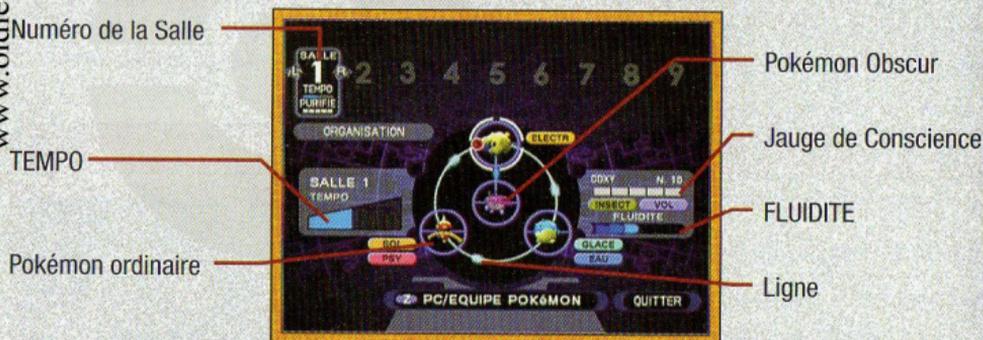
Le Purificateur

A un moment donné du jeu, le Purificateur (situé au rez-de-chaussée du Laboratoire Pokémon) va être terminé. C'est un endroit où vous pouvez purifier des Pokémon Obscurs. Il y a neuf Salles dans le Purificateur, et jusqu'à neuf Pokémon Obscurs peuvent être purifiés en même temps.

Voir les contrôles du Purificateur page 6.

Comment utiliser le Purificateur

Placez jusqu'à quatre Pokémon ordinaires dans une Salle et placez un Pokémon Obscur au milieu. La purification peut alors commencer.



Jauge de Conscience

Elle montre le progrès de la purification. Lorsque le violet a totalement disparu, la Jauge de Conscience devient blanche et le Pokémon est prêt à être purifié.

FLUIDITE

La fluidité correspond à la vitesse à laquelle le Pokémon Obscur est purifié. La fluidité dépend du tempo et de la direction dans laquelle se trouve le Pokémon Obscur. Si le tempo est boosté et que le Pokémon Obscur a un avantage lié à son type par rapport au Pokémon en face de lui, la fluidité augmente.

TEMPO

Le tempo dépend du nombre de Pokémon ordinaires et de leur type. Si vous placez de nombreux Pokémon ordinaires ou que chaque Pokémon ordinaire a un avantage lié à son type par rapport au Pokémon ordinaire suivant dans la ligne, le tempo est amélioré.

Ligne

Le niveau de l'efficacité des types par rapport aux autres est indiqué par l'épaisseur et la couleur des lignes qui relient les Pokémon. Plus une ligne est épaisse et plus le bleu est clair, mieux c'est.

Rituel de purification

Si vous avez des Pokémon Obscurs dont la Jauge de Conscience est blanche, vous pouvez achever la purification dans le Purificateur se trouvant au rez-de-chaussée du Laboratoire Pokémon pour qu'un Rituel de purification ait lieu. Placez-vous sur la plateforme circulaire au centre de la pièce et appuyez sur le bouton A. Le Rituel de purification peut alors commencer.





Les aménagements et bâtiments

MONT BATAILLE

Vous pouvez défier des dresseurs au MONT BATAILLE, où vous vous battez jusqu'au K.O. Il est composé de dix SECTEURS divisés en dix PLATEFORMES, il y a donc cent Plateformes. A la fin de chaque Secteur, vous recevez des Pokécoupons. Entre deux Secteurs, vous trouvez toujours une SALLE DE REPOS où vous pouvez utiliser un PC. Pour retourner à la réception, approchez-vous de l'Abra et il vous y enverra grâce à TELEPORT. Vous pouvez revenir dans la Salle de Repos d'un Secteur que vous avez déjà terminé.



Pokécoupons



Vous pouvez échanger les Pokécoupons que vous avez reçus contre des CT, des objets ou autre au CENTRE D'ECHANGE POKÉCOUPONS du MONT BATAILLE.



TOUR TITANITE

C'est un lieu entièrement dédié aux combats. Vous pouvez combattre dans un COLOSSEUM, faire des HOLOCOMBATS, et jouer au POKÉ BINGO. Les victoires peuvent vous rapporter des Pokécoupons et plus encore.



HOLOCOMBATS



Vous pouvez vous battre contre des dresseurs virtuels en utilisant des HOLODISKS, que vous obtiendrez au cours de vos aventures. Etudiez bien l'efficacité des différents types de Pokémon et leurs capacités avant de commencer un HOLOCOMBAT.



Votre Pokémon

Pokémon ennemi

Conditions de victoire



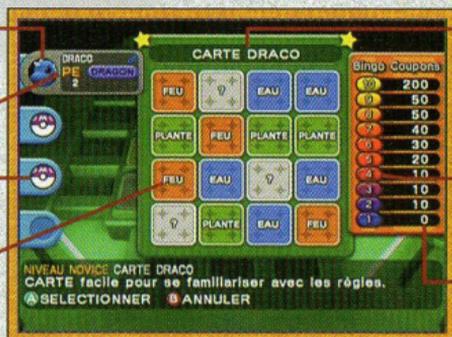
Vous pouvez jouer au POKé BINGO sur des CARTES DE BINGO comportant seize CASES disposées quatre par quatre. Au début de chaque partie, vous disposez d'un Pokémon et de deux MASTER BALLS. Avec cela, vous pourrez combattre en retournant les Cases l'une après l'autre. Le but est de retourner les Cases de façon à former une ligne verticale, horizontale ou diagonale et faire un BINGO. Faites des lignes de Bingo jusqu'à ce que toutes les Cases soient retournées. Lorsque vous les avez toutes retournées, vous avez gagné. Par contre, si tous vos Pokémon utilisent leurs PE (Points d'Entrée), vous avez perdu.

Votre Pokémon

PE (Points d'Entrée)

Master Ball

Case



Carte de Bingo

Nombre de Bingos

Pokécoupons que vous pouvez gagner

Les PE (Points d'Entrée)

Les PE sont les points utilisés pour retourner les Cases. Vous devez utiliser un PE d'un de vos Pokémon à chaque fois que vous voulez retourner une Case. Si vous faites un Bingo, ou si vous retournez une Case ?, vous recevez des PE, que vous devez distribuer à vos Pokémon.

Les Cases

Au premier tour, vous pouvez retourner n'importe quelle Case. Par contre, les Cases suivantes devront être collées à une Case déjà retournée. Lorsque vous retournez une Case sur laquelle un type de Pokémon est indiqué, un Pokémon de ce type apparaît. Vous devez alors le combattre avec le Pokémon que vous avez entré sur la Case. Si vous gagnez le combat ou capturez le Pokémon ennemi avec une Master Ball, la Case sera retournée. Si vous avez capturé le Pokémon ennemi, vous pouvez l'utiliser à son tour pour retourner des Cases et combattre.



Si vous quittez la partie avant la fin, vous obtenez des Pokécoupons en fonction du nombre de lignes de Bingo que vous avez faites. Si vous terminez la Carte, vous recevez un bonus pour les PE et les Master Balls restants, en plus du prix prévu.

Combats de Colosseum

Vous devez combattre quatre dresseurs d'affilée en utilisant les Pokémon de votre équipe. Si vous battez tous les dresseurs, vous recevez une somme d'argent et une CT.

Il existe beaucoup d'endroits où vous pouvez prendre part à différents types de combats. Trouvez-les et tentez votre chance.

POKé PLACES

Vous pouvez attraper des Pokémon sauvages sur les POKé PLACES. Des Pokémon sauvages apparaîtront sur les Poké Places lors de votre aventure.

Pokémon sauvages

Vous apercevrez des Pokémon sauvages uniquement sur les Poké Places. Disposez des Poké Snacks sur la plateforme centrale pour attirer les Pokémon sauvages et laissez-les. Vous verrez des Pokémon sauvages si vous vous rendez sur les Poké Places pendant qu'ils mangent des Poké Snacks.



POKé SNACKS

Vous pouvez placer jusqu'à dix Poké Snacks sur chaque Poké Place. Plus vous déposez de Poké Snacks, plus les Pokémon resteront longtemps sur la Poké Place pour manger. Vous aurez la possibilité d'obtenir ou d'acheter des Poké Snacks lors de votre progression dans le jeu.

ECRAN POKé PLACE

Vous pouvez voir sur quelle Poké Place se trouvent des Pokémon sauvages grâce à l'option Ecran Poké Place de votre P★AD.



Nombre de
Poké Snacks déposés





Se connecter pour échanger des Pokémon

Après avoir terminé le **mode scénario**, vous pouvez procéder à des échanges de Pokémon avec les jeux Game Boy Advance POKÉMON EMERAUDE, ROUGE FEU, VERT FEUILLE, RUBIS ou SAPHIR. Pour cela, vous devez vous rendre au sous-sol du CENTRE POKÉMON de PHENACIT.



Une console Game Boy Advance™, un câble Game Boy Advance™ NINTENDO GAMECUBE™ et une cartouche de jeu Pokémon sont nécessaires pour pouvoir faire un échange de Pokémon.

Pour relier les consoles entre elles, suivez les instructions à l'écran (voir page 41).

Une erreur survient si les conditions ci-dessous ne sont pas respectées. Suivez les instructions de la page 44 pour de plus amples informations et sauvegardez à nouveau votre partie.

Conditions requises pour les jeux de la série Pokémon Game Boy Advance :

- Avoir le POKÉDEX.
- Avoir une partie sauvegardée dans un CENTRE POKÉMON.
- Conditions supplémentaires pour les différentes versions :

Emeraude : Vous devez être entré au PANTHEON et le POKÉDEX doit être mis à jour à la version POKÉDEX NATIONAL.

Rouge Feu / Vert Feuille : La Machine du CENTRE RESEAU POKÉMON doit être activée.

Rubis / Saphir : Vous devez être entré au Panthéon.

Pokémon ne pouvant pas être échangés

Les Pokémon Obscurs ne peuvent pas être échangés tant que leur purification n'est pas terminée (voir page 21). Vous ne pouvez pas envoyer un Pokémon si tous les autres Pokémon de votre équipe sont K.O.

Les Pokémon ne pouvant pas être reçus

- Les Pokémon portant une LETTRE ou une BAIE ENIGMA.
- Les OEUFS POKÉMON.
- Vous ne pouvez pas recevoir de Pokémon si les Pokémon de votre équipe sont K.O. ou sont des Oeufs.



Mode VS

Avec le MODE VS, vous pouvez affronter vos amis au cours de combats de Pokémon en 3D. Le MODE VS peut se jouer seul contre l'ordinateur, à deux ou à quatre.

- Pour utiliser les Pokémon de vos jeux de la série Pokémon Game Boy Advance (POKÉMON EMERAUDE, ROUGE FEU, VERT FEUILLE, RUBIS ou SAPHIR), il vous faut une console Game Boy Advance et un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.
- Si vous voulez vous battre tout de suite, choisissez COMBAT RAPIDE. Les Pokémon seront sélectionnés de manière aléatoire et vous combattrez contre un adversaire contrôlé par la console ou un ami.
- En MODE VS, vous ne recevez pas de points EXP., de Poké Dollars ou de Pokécoupons.

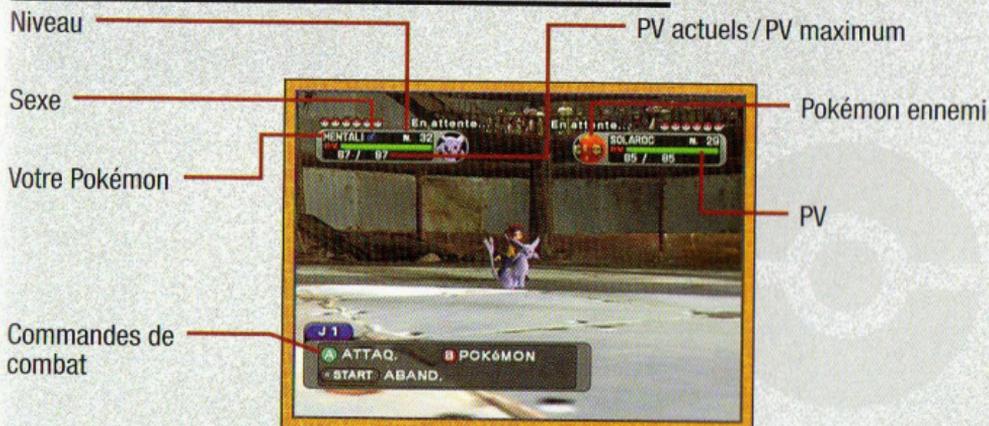


L'écran de combat

COMBAT RAPIDE



COMBAT GROUPE





Combat Rapide

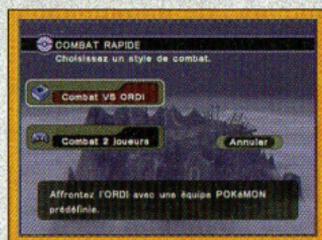
Cela vous permet d'affronter immédiatement l'ordinateur avec des Pokémon choisis aléatoirement. COMBAT RAPIDE n'est disponible que pour un joueur ou deux joueurs utilisant les manettes NINTENDO GAMECUBE. On ne peut pas y jouer à trois ou à quatre.



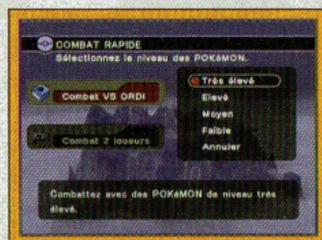
Commencer un Combat Rapide

Choisissez COMBAT RAPIDE dans l'écran de menu, puis COMBAT VS ORDI ou COMBAT 2 JOUEURS.

Vous pouvez faire un COMBAT 2 JOUEURS avec une seule manette NINTENDO GAMECUBE. Cependant, il est plus pratique d'utiliser deux manettes NINTENDO GAMECUBE. Si vous voulez utiliser deux manettes NINTENDO GAMECUBE, sélectionnez COMBAT 2 JOUEURS après avoir connecté la manette NINTENDO GAMECUBE au port manette 2.



Ensuite, choisissez un niveau de difficulté parmi TRES ELEVE, ELEVE, MOYEN et FAIBLE.



Deux Pokémon choisis au hasard vont apparaître. Si vous sélectionnez OUI, le combat va commencer.



Contrôles du Combat Rapide

Sélectionner les capacités

Première capacité	Stick C vers le haut	 
Deuxième capacité	Stick C vers la droite	 
Troisième capacité	Stick C vers le bas	 
Quatrième capacité	Stick C vers la gauche	 



Le Stick C est attribué aux capacités dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez également pousser le Stick directionnel dans la direction correspondant à une capacité en maintenant le bouton R appuyé pour lire la description de cette capacité. Après avoir sélectionné une capacité, choisissez-en la cible avec la manette **+**.

Commandes de combat

ABAND.	START/PAUSE	
INFOS CAPACITES	Bouton R + Stick C	 + 
LISTE POKÉMON	Bouton X	





Combat Groupe

En COMBAT GROUPE, vous pouvez jouer à deux ou à quatre en connectant des consoles NINTENDO GAMECUBE et Game Boy Advance entre elles.

Les étapes 1 à 7 détaillées sur les pages suivantes sont contrôlées par la manette NINTENDO GAMECUBE.



Les dresseurs pouvant participer

Pour jouer au COMBAT GROUPE, vous aurez besoin de câbles Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE et de consoles Game Boy Advance qui feront office de deuxième, troisième et quatrième manettes NINTENDO GAMECUBE. Il n'est pas possible de jouer en **Mode Combat Groupe** avec plusieurs manettes NINTENDO GAMECUBE.

Vous pouvez incarner le héros de POKÉMON XD, le héros ou l'héroïne des jeux de la série Pokémon Game Boy Advance (POKÉMON EMERAUDE, ROUGE FEU, VERT FEUILLE, RUBIS et SAPHIR). Les combinaisons possibles sont les suivantes :

Combat à deux



VS



VS



Combat à quatre



&



VS



&



&



VS



&



Joueur POKÉMON XD



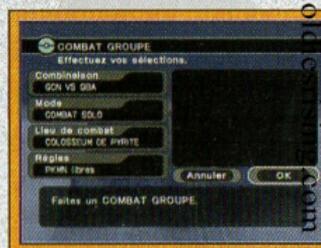
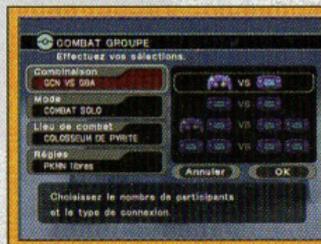
Joueur POKÉMON Game Boy Advance

Si vous jouez à deux, vous pouvez faire un COMBAT SOLO ou un COMBAT DUO. Si vous jouez à quatre, vous ne pouvez choisir que COMBAT MULTI (les quatre joueurs vont être répartis en deux équipes avant de combattre).



Commencer un Combat Groupe

- 1 Sélectionner COMBAT GROUPE en MODE VS.
- 2 Veuillez sélectionner la combinaison de joueurs. Cette sélection se fait par le joueur 1.
- 3 Veuillez sélectionner COMBAT SOLO ou COMBAT DUO.
Si vous jouez à quatre, COMBAT MULTI est sélectionné automatiquement.
- 4 Sélectionnez un LIEU DE COMBAT.
- 5 Déterminez les REGLES du combat (voir page 39).
- 6 Sélectionnez OK lorsque vous avez terminé.



- 7 Lorsque vous incarnez le héros de POKÉMON XD, vous pouvez choisir un Pokémon de votre équipe.



- 8 Les messages de connexion Game Boy Advance apparaissent. Veuillez suivre les instructions à l'écran, effectuer la connexion et allumer toutes les Game Boy Advance (voir page 41).



Si l'une des conditions mentionnées ci-dessous n'est pas remplie, une erreur de connexion va se produire.

⊖ Joueur Pokémon XD ⊕

Lorsqu'une erreur se produit, appuyez sur le bouton B pour revenir en arrière puis sélectionnez CONTINUER. Vérifiez que vous remplissez les conditions ci-dessous, sauvegardez la partie puis recommencez COMBAT GROUPE.

Si des consoles Game Boy Advance sont connectées aux ports manette 2 à 4, veuillez les éteindre et appuyer sur le bouton B pour revenir en arrière.

Conditions

- Le nombre de Pokémon dans votre équipe doit correspondre aux règles choisies.
- Vous ne devez pas avoir de Pokémon Obscur dans votre équipe.
- Tous les Pokémon de votre équipe doivent être conformes aux règles.

⊖ Joueur Pokémon Game Boy Advance ⊕

Lorsqu'une erreur se produit, suivez les instructions de la page 44 et sauvegardez de nouveau la partie.

Conditions

- Vous devez avoir le POKéDEX.
- Vous devez avoir sauvegardé dans un CENTRE POKéMON.
- Le nombre de Pokémon dans votre équipe doit être conforme aux règles choisies.
- Vous ne devez pas avoir d'Oeuf dans votre équipe.
- Les Pokémon de votre équipe ne doivent pas porter de Lettre ou de Baie Enigma.
- Tous les Pokémon de votre équipe et leurs objets doivent être conformes aux règles.

- 9 Une fois que vous avez confirmé les données de sauvegarde des joueurs, l'écran de confirmation apparaît. Tous les joueurs doivent sélectionner OK!, puis le joueur 1 doit appuyer sur START/PAUSE.



- 10 En COMBAT MULTI, une fois les données de sauvegarde de tous les joueurs confirmées, formez les équipes.



- 11 Les joueurs doivent choisir les Pokémon de leur équipe qui vont participer au combat.



Les boutons des manettes vont être attribués à chaque Pokémon affiché. Appuyez sur le bouton A pour choisir les Pokémon à inscrire. Si vous voulez modifier une sélection, appuyez sur le bouton L. En maintenant le bouton R enfoncé tout en appuyant sur le bouton correspondant à un Pokémon, vous pouvez consulter les capacités du Pokémon.



Les joueurs utilisant les jeux Pokémon Game Boy Advance choisiront leurs Pokémon sur l'écran de leur Game Boy Advance. Une fois les Pokémon sélectionnés, sélectionnez OK! et appuyez sur le bouton A. Lorsque tous les joueurs ont sélectionné leurs Pokémon, le combat peut commencer.

Commandes de combat

ATTAQ.

Vous pouvez vous battre en utilisant les capacités de vos Pokémon.

POKéMON

Vous pouvez changer de Pokémon ou consulter le résumé d'un Pokémon.

ABAND.

Arrêter et perdre le combat.

Ecran NINTENDO GAMECUBE



Ecran Game Boy Advance



Contrôles du Combat Groupe

En COMBAT GROUPE, les capacités de vos Pokémon sont cachées aux autres joueurs.

Contrôles du joueur Pokémon XD

Aucune liste de capacités ne s'affiche sur l'écran de la NINTENDO GAMECUBE pour le joueur POKéMON XD. Le **menu de combat** et les capacités sont attribués aux boutons de la manette, alors vous devez utiliser le bouton correspondant.

Commandes de combat

ATTAQ.

Bouton A



POKéMON

Bouton B



ABAND.

START/PAUSE

START/PAUSE



Sélectionner les capacités	
Première capacité	Stick C vers le haut 
Deuxième capacité	Stick C vers la droite 
Troisième capacité	Stick C vers le bas 
Quatrième capacité	Stick C vers la gauche 



Le Stick C est attribué aux capacités dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous le poussez vers le haut, vous sélectionnez la première capacité, vers la droite la deuxième et ainsi de suite. Si vous ne connaissez pas la capacité, appuyez sur le bouton R pour la consulter. Vous pouvez également pousser le Stick directionnel dans la direction correspondant à une capacité en maintenant le bouton R appuyé pour lire la description de cette capacité.

Sélectionner la cible d'une capacité

Une fois que vous avez choisi une capacité, vous devez choisir le Pokémon sur qui vous voulez l'utiliser. Sur l'écran de la NINTENDO GAMECUBE, chaque Pokémon sera affiché et une direction sur la manette **+** lui sera attribuée. Sélectionnez le Pokémon sur qui vous voulez utiliser la capacité.

La direction de la manette **+** correspondant à chaque Pokémon est indiquée par un symbole à côté des Pokémon.



Pour certaines capacités comme SURF et SOIN, vous n'avez pas besoin de choisir une cible. Si vous jouez en tant que joueur POKÉMON XD, appuyez sur haut, droite, bas ou gauche sur la manette **+**. Ce faisant, les autres joueurs ne sauront pas quelle capacité vous avez choisie. En COMBAT SOLO, vous n'avez pas besoin de choisir une cible.

Changer de Pokémon

Quand vous avez sélectionné un Pokémon, vous pouvez l'échanger avec un autre Pokémon. L'ordre des Pokémon dépend de la sélection faite comme expliquée à la page 33 (point 11). En COMBAT DUO (si vous utilisez le joueur POKÉMON XD), une fois le Pokémon à échanger choisi, le même écran que pour la sélection d'une capacité apparaît. Appuyez dans n'importe quelle direction sur la manette **+**. Ce faisant, les autres joueurs ne sauront pas quel Pokémon vous avez choisi.

Premier Pokémon	Stick C en haut	 
Deuxième Pokémon	Stick C à droite	 
Troisième Pokémon	Stick C en bas	 
Quatrième Pokémon	Stick C à gauche	 
Cinquième Pokémon	Bouton Y	
Sixième Pokémon	Bouton X	



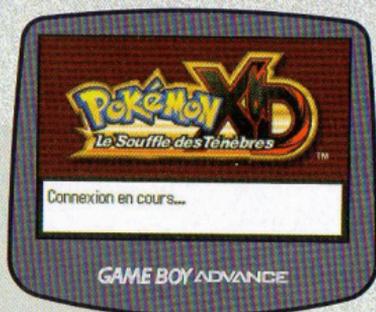
Si vous ne connaissez pas la position des Pokémon, maintenez le bouton R pour vérifier. Les contrôles suivants vous permettent aussi d'avoir des informations sur la capacité d'un Pokémon.

Premier Pokémon	Bouton R + Stick directionnel en haut	 +  
Deuxième Pokémon	Bouton R + Stick directionnel à droite	 +  
Troisième Pokémon	Bouton R + Stick directionnel en bas	 +  
Quatrième Pokémon	Bouton R + Stick directionnel à gauche	 +  
Cinquième Pokémon	Bouton R + Stick directionnel en haut à gauche	 +  
Sixième Pokémon	Bouton R + Stick directionnel en haut à droite	 +  

Contrôle du joueur Game Boy Advance

Les joueurs utilisant un jeu Game Boy Advance ne verront pas le **menu de combat** sur l'écran de la NINTENDO GAMECUBE, mais sur l'écran de leur Game Boy Advance. Consultez l'écran. Les contrôles sont les mêmes que dans les jeux de la série Pokémon Game Boy Advance (POKÉMON EMERAUDE, ROUGE FEU, VERT FEUILLE, RUBIS et SAPHIR).

Si vous utilisez la Game Boy Advance en guise de manette.



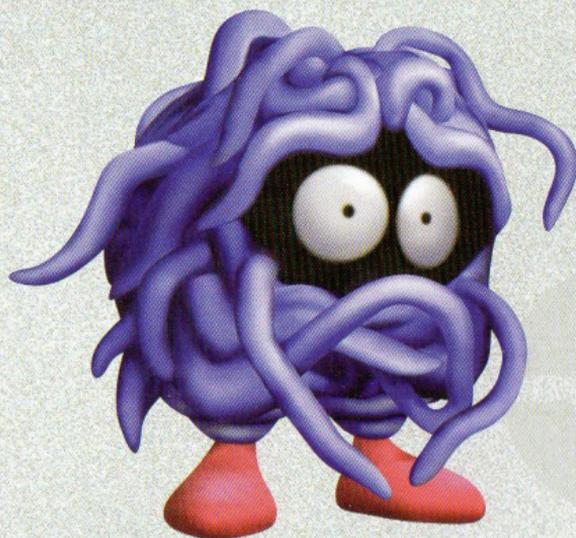
Ecran
Game Boy Advance



Ecran
NINTENDO GAMECUBE



Pour inscrire un Pokémon, placez le curseur dessus, appuyez sur le bouton A et sélectionnez INSCRIRE (voir point 11 de la page 33).



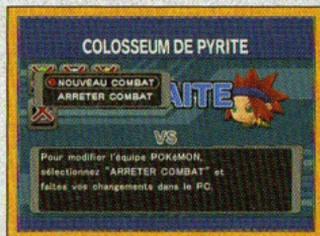


Terminer un Combat Groupe

Lorsqu'un COMBAT GROUPE est terminé, le menu ci-dessous s'affiche.

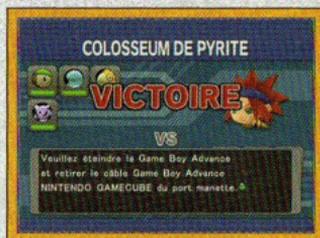
NOUVEAU COMBAT

Vous pouvez refaire un combat avec les mêmes paramètres.



ARRETER COMBAT

Vous arrêtez de combattre. Veuillez suivre les instructions à l'écran.



CHANGER EQUIPES

Vous pouvez modifier les équipes pour le COMBAT MULTI. L'écran de sélection des combinaisons va s'afficher. Veuillez sélectionner la combinaison de votre choix.

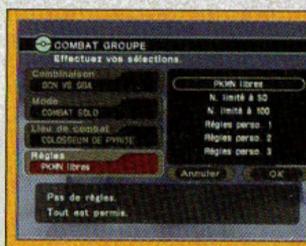
L'option de changement des équipes ne peut être sélectionnée qu'en COMBAT MULTI.



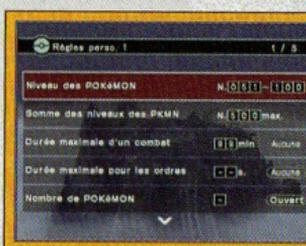


Modifier les règles

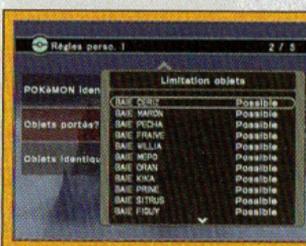
Lorsque vous sélectionnez REGLES, une liste des règles s'affiche. Placez le curseur sur PKMN LIBRES, N. LIMITE A 50 ou N. LIMITE A 100, appuyez sur le bouton A, puis confirmez votre choix en sélectionnant ADOPTER. Si vous sélectionnez CONSULTER, vous pouvez connaître les détails de cette règle.



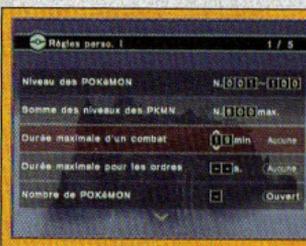
Sélectionnez REGLES PERSO. 1, 2 ou 3. Vous pouvez modifier cette règle et en changer le nom. Pour modifier un nombre (pour les niveaux par exemple), poussez le Stick directionnel vers la droite ou vers la gauche pour sélectionner le nombre puis vers le haut ou vers le bas pour le modifier. Lorsque le nombre de votre choix est sélectionné, appuyez sur le bouton A pour confirmer.



Vous pouvez décider de rendre POSSIBLE le port d'objet ou non ou de fixer une restriction. Vous pouvez fixer cette restriction avec le bouton A. Lorsque vous avez terminé, veuillez sélectionner CONFIRMER et appuyer sur le bouton A.



Vous pouvez modifier la DUREE MAXIMALE D'UN COMBAT et la DUREE MAXIMALE POUR LES ORDRES en appuyant sur le bouton A. Pour modifier un nombre, poussez le Stick directionnel vers la droite ou vers la gauche pour sélectionner le nombre puis en haut ou en bas pour le modifier. Lorsque le nombre de votre choix est sélectionné, appuyez sur le bouton A pour confirmer.



Lorsque vous avez défini les règles, veuillez sélectionner FIN (situé en bas) et appuyer sur le bouton A.

Voici les explications de quelques détails des règles.

● Neutraliser Camouflage de Deoxys et révéler ses différentes formes ?

Vous pouvez voir la forme de DEOXYs.

● Deux Pokémon ou plus de la même équipe peuvent dormir ?

Si NON est sélectionné, une capacité qui essaie de faire dormir un Pokémon échouera s'il y a déjà un Pokémon endormi dans son équipe (y compris un Pokémon qui n'est pas au combat).

Les effets secondaires de la capacité et la capacité spéciale n'ont aucun effet dans ce cas.

● Deux Pokémon ou plus de la même équipe peuvent geler ?

Si NON est sélectionné, une capacité qui essaie de geler un Pokémon échouera s'il y a déjà un Pokémon gelé dans son équipe (y compris un Pokémon qui n'est pas au combat).

Les effets secondaires de la capacité et la capacité spéciale n'ont aucun effet dans ce cas.

● Une équipe perd si tous les PKMN sont K.O. par Destruction ou Explosion ?

Si NON est sélectionné et que ces capacités sont utilisées pour terminer le combat, cela se terminera par un match nul.

● Requiem et Prlvst Destin n'ont aucun effet si utilisés par le dernier Pokémon d'une équipe ?

Si NON est sélectionné et que le dernier Pokémon essaie d'utiliser l'une de ces capacités, elles échoueront.

● Durée maximale d'un combat

Quand le temps du combat s'est écoulé, le dresseur avec le moins de Pokémon K.O. gagne. S'il reste le même nombre de Pokémon, le joueur avec le total de points de vie le plus élevé dans son équipe gagne, et s'ils sont égaux, le combat se termine par un match nul.

● Durée maximale pour les ordres

Quand le temps du choix des ordres s'est écoulé, la première capacité sera automatiquement choisie. S'il y a deux Pokémon pouvant subir l'attaque, la cible sera choisie aléatoirement.



Le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE

Voici comment connecter une console Game Boy Advance et une NINTENDO GAMECUBE en utilisant le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez utiliser une console Game Boy Advance ou une console Game Boy Advance SP. Cependant, il n'est pas possible d'utiliser une console Nintendo DS™ ou une console Game Boy™ micro.

Etant donné que la méthode de connexion diffère selon le type de jeu et le nombre de joueurs, veuillez vous référer au tableau ci-dessous et préparer le matériel nécessaire.

Pour connecter de 1 à 3 consoles Game Boy Advance

- 1 Insérez une cartouche de jeu dans chaque console Game Boy Advance.
- 2 Suivez les instructions affichées à l'écran et connectez la NINTENDO GAMECUBE avec la ou les Game Boy Advance en utilisant un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE par Game Boy Advance.
- 3 Allumez chaque console Game Boy Advance.

Mode sélectionné

COMBAT GROUPE / GCN VS GBA (page 30)

Se connecter pour échanger des Pokémon (page 26)



Matériel nécessaire :

- NINTENDO GAMECUBE 1
 - Manette NINTENDO GAMECUBE 1
 - Disque de jeu POKÉMON XD 1
 - Carte mémoire avec un fichier de sauvegarde POKÉMON XD 1
 - Console Game Boy Advance 1
 - Cartouche de jeu Pokémon Game Boy Advance 1
 - Câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE 1
- (vendus séparément)

Assurez-vous d'insérer la cartouche de jeu dans la Game Boy Advance. Si la cartouche de jeu est insérée dans un Game Boy Player™, la connexion n'est pas possible.

Mode sélectionné

COMBAT GROUPE / GBA VS GBA

(Les deux joueurs utilisent des jeux
Pokémon Game Boy Advance. Voir page 30.)



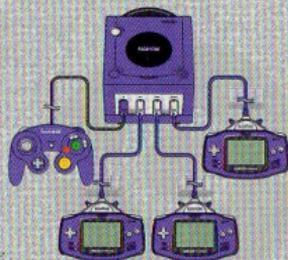
Matériel nécessaire :

- NINTENDO GAMECUBE 1
 - Manette NINTENDO GAMECUBE 1
 - Disque de jeu POKÉMON XD 1
 - Carte mémoire avec un fichier de sauvegarde POKÉMON XD 1
 - Console Game Boy Advance 2
 - Cartouche de jeu Pokémon Game Boy Advance 2
 - Câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE 2
- (vendus séparément)

Mode sélectionné

COMBAT GROUPE / GCN+GBA VS GBA+GBA

(voir page 30)



Matériel nécessaire :

- NINTENDO GAMECUBE 1
 - Manette NINTENDO GAMECUBE 1
 - Disque de jeu POKÉMON XD 1
 - Carte mémoire avec un fichier de sauvegarde POKÉMON XD 1
 - Console Game Boy Advance 3
 - Cartouche de jeu Pokémon Game Boy Advance 3
 - Câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE 3
- (vendus séparément)

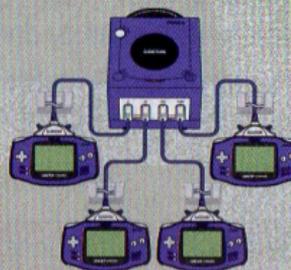
Pour connecter 4 consoles Game Boy Advance

Veillez tout d'abord connecter la manette NINTENDO GAMECUBE au port manette

- 1 Insérez une cartouche de jeu dans chaque console Game Boy Advance.
- 2 Suivez les instructions affichées à l'écran et connectez la NINTENDO GAMECUBE avec les Game Boy Advance en utilisant les câbles Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE. Veuillez établir la connexion dans l'ordre suivant : port manette 2, port manette 3, port manette 4.
- 3 Débranchez la manette NINTENDO GAMECUBE du port manette 1 pour y connecter une console Game Boy Advance.
- 4 Allumez la console connectée au port manette 1.

Mode sélectionné

COMBAT GROUPE / GBA+GBA VS GBA+GBA
(Tous les dresseurs utilisent des jeux
Pokémon Game Boy Advance. Voir page 30.)



Matériel nécessaire :

- NINTENDO GAMECUBE 1
 - Manette NINTENDO GAMECUBE 1
 - Disque de jeu POKÉMON XD 1
 - Carte mémoire avec un fichier de sauvegarde POKÉMON XD 1
 - Console Game Boy Advance 4
 - Cartouche de jeu Pokémon Game Boy Advance 4
 - Câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE 4
- (vendus séparément)

Assurez-vous d'insérer la cartouche de jeu dans la Game Boy Advance. Si la cartouche de jeu est insérée dans un Game Boy Player, la connexion n'est pas possible.

Précautions à prendre lors de la connexion

Il peut se produire une erreur de connexion ou de fonctionnement dans les cas suivants :

- Quand le disque de jeu n'est pas compatible avec la cartouche de jeu.
- Quand un câble autre que le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE est utilisé.
- Quand le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE n'est pas complètement inséré.
- Quand le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE n'est pas correctement connecté à une console Game Boy Advance ou une NINTENDO GAMECUBE.
- Quand le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE est débranché durant une transmission de données.
- Quand la console Game Boy Advance ou la NINTENDO GAMECUBE est éteinte, ou quand la NINTENDO GAMECUBE est réinitialisée durant une transmission de données.

En cas de problème de connexion avec la console Game Boy Advance

- 1 Si une erreur de connexion se produit, éteignez la console Game Boy Advance et débranchez le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.
- 2 Allumez la console Game Boy Advance et choisissez CONTINUER sur la cartouche de jeu de la série Pokémon Game Boy Advance.
- 3 Vérifiez que toutes les conditions indiquées aux pages 26 ou 32 sont remplies, puis sauvegardez et éteignez la console.
- 4 Connectez le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE au port manette auquel il était connecté au moment de l'erreur et mettez les consoles sous tension.

Avertissement

Il existe des accessoires non officiels, pouvant être connectés à la NINTENDO GAMECUBE, permettant de modifier les données de sauvegarde d'un jeu. Si vous modifiez un fichier de sauvegarde avec un tel accessoire, votre progression dans le jeu pourrait être perturbée ou vos données de sauvegarde corrompues ou effacées. Des problèmes pourraient aussi survenir lors d'une connexion avec un jeu Pokémon Game Boy Advance dont les données de sauvegarde auraient été modifiées. Veuillez faire attention, car ces problèmes ne peuvent pas être résolus.

La signalétique PEGI:

Catégories de la signalétique:



Note: il existe des variations locales!

Descripteurs de contenu:



LANGAGE CHOQUANT



DISCRIMINATION



DROGUE



EPOUVANTE



CONTENU SEXUEL



VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information) veuillez consulter le site:

<http://www.pegi.info>

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et / ou de fabrication à la date de l'achat ; de plus :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo

124 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail : sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr

tel: 0134 4015 61 • fax: 0139 09 0141

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo

Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur les consoles Nintendo, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante :

www.nintendo.fr

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

SOS NINTENDO

08.92.68.77.55*

7 jours / 7 - 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : **NINTENDO France**

Service Consommateurs

6 Bd de l'Oise

95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn - France Métropolitaine uniquement

** 0,35 Euro / mn

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et/ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat. Cette garantie est soumise aux conditions suivantes :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

Nintendo Benelux B.V.

Belgium Branch, Frankrijklei 31 - 33, B - 2000 Anvers

tel : 03-224 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine et d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V.

Belgium Branch, Frankrijklei 31 - 33, B - 2000 Anvers

tel : 03-224 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux,
 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler
 avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

The Pokémon Company

Nintendo®

France:

Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:

Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31 - 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE

1 6276471

