

AGB-B24P-NFRA

GAME BOY ADVANCE™

POKÉMON™ Donjon Mystère™

EQUIPE DE SECOURS ROUGE



MODE D'EMPLOI

Illustrations de couverture de Ken Sugimori

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 jeu POKÉMON™: DONJON MYSTERE, EQUIPE DE SECOURS ROUGE pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

IMPORTANT: Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.



Sommaire

Histoire	4	Aventure	23
Personnages	5	Donjons	25
Contrôles	8	Objets	27
Commencer à jouer	10	Bâtiments	30
Arrêter la partie	12	Introduction à ce monde de Pokémon	35
Déroulement du jeu	14	Utiliser le câble Game Boy Advance	36
Ecran de jeu principal	16		

Histoire

Ce jeu a pour décor un monde dans lequel il n'y a pas d'humains, que des Pokémon ... Vous, un humain, vous retrouvez soudain dans ce monde, transformé en Pokémon ! Petit à petit, vous vous mettez à percevoir et à ressentir les choses comme un Pokémon ... Pourquoi êtes-vous un Pokémon ? C'est à vous de résoudre ce mystère !

Personnages

Vous rencontrerez beaucoup de Pokémon que vous connaissez dans POKÉMON™ : DONJON MYSTERE, EQUIPE DE SECOURS ROUGE. Voici les principaux Pokémon de ce jeu.



Le héros (vous)

Le Pokémon que vous incarnerez dépendra des réponses que vous donnez lors du test de personnalité au début. Quel Pokémon allez-vous devenir ?



Le partenaire

Votre partenaire sera un des dix Pokémon suivants. Quel que soit celui que vous choisissez, il vous aidera dans vos aventures !



Pokémon Graine

Bulbizarre
TYPE: PLANTE, POISON



Pokémon Léopard

Salamèche
TYPE: FEU



Pokémon Minitortue

Carapuce
TYPE: EAU



Pokémon Souris

Pikachu
TYPE: ELECTRIK



Pokémon Bois Gecko

Arcko
TYPE: PLANTE



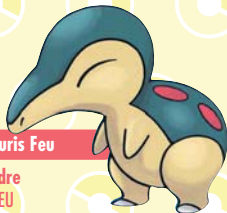
Pokémon Mâchoire

Kaiminus
TYPE: EAU



Pokémon Feuille

Germignon
TYPE: PLANTE



Pokémon Souris Feu

Héricendre
TYPE: FEU



Pokémon Poissonboue

Gobou
TYPE: EAU

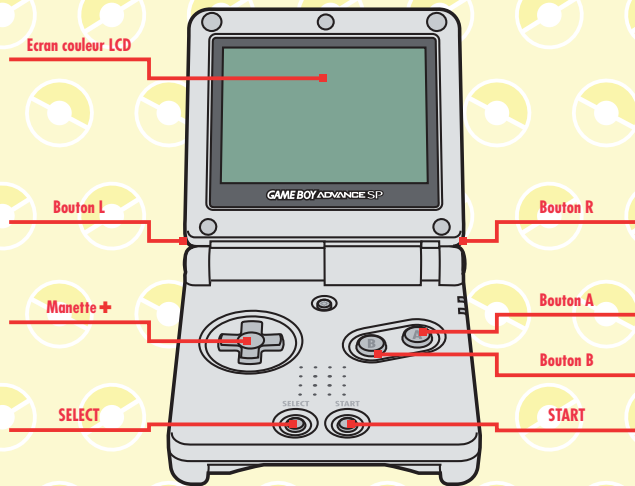


Pokémon Poussin

Poussifeu
TYPE: FEU

Contrôles

Tout d'abord, voici une présentation de la console et des boutons. Cette section vous explique comment diriger le héros. Les commandes sont simples et faciles à apprendre.



Retenez bien cela !

	Terrain	Donjons
Bouton A	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer une sélection 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser l'attaque ordinaire Parler au Pokémon en face
Bouton B	<ul style="list-style-type: none"> Annuler une sélection Courir (Appuyez sur le bouton B lorsque vous utilisez la manette +.) Ouvrir le menu 	<ul style="list-style-type: none"> Ouvrir le menu Courir (Appuyez sur le bouton B lorsque vous utilisez la manette +.)
START	<ul style="list-style-type: none"> Aucune fonction 	<ul style="list-style-type: none"> Changer d'orientation à l'arrêt
SELECT	<ul style="list-style-type: none"> Trier les objets dans la fenêtre des objets 	<ul style="list-style-type: none"> Afficher la carte Trier les objets dans la fenêtre des objets Activer / désactiver une capacité (Pour le héros, la capacité est mise en raccourci.)
Bouton R	<ul style="list-style-type: none"> Sélectionner plusieurs objets dans la réserve 	<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer en diagonale (Maintenez le bouton R enfoncé et utilisez la manette +.)
Bouton L	<ul style="list-style-type: none"> Sélectionner plusieurs objets dans la réserve 	<ul style="list-style-type: none"> Aucune fonction utilisé seul
Manette +	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer le curseur Déplacer les personnages 	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer le curseur Déplacer les personnages
Boutons L + A	Utiliser la capacité en raccourci	Boutons L + R Lancer l'objet équipé (Gravalroche par exemple)
Boutons L + B	Lire le registre des messages	Boutons A + B Passer son tour sans se déplacer

Commencer à jouer

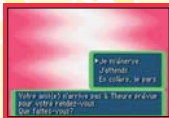
Insérez la cartouche POKÉMON : DONJON MYSTÈRE, ÉQUIPE DE SECOURS ROUGE dans la Game Boy Advance™ et allumez-la. Choisissez la langue de votre choix et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Lorsque l'écran titre s'affiche, appuyez sur START. Une fois la langue sélectionnée, il est impossible d'en changer. Si vous voulez jouer dans une autre langue, vous devez effacer vos données de sauvegarde et recommencer une partie.



Jouer pour la première fois

Répondre au questionnaire

Lorsque vous jouez pour la première fois, vous devez répondre à des questions. Répondez-y honnêtement. Vos réponses déterminent le Pokémon que vous incarnerez.



Nommer les Pokémon

À la fin du questionnaire, vous devrez donner un nom à votre partenaire. Saisissez le nom que vous voulez, puis choisissez OK. Au début du jeu, lorsque vous vous réveillez, vous devez aussi saisir votre nom.



Saisir les noms

Manette +	Déplacer le curseur	Bouton R	Déplacer le curseur vers la droite
Bouton A	Sélectionner une lettre	START	Placer le curseur sur OK
Bouton B	Effacer une lettre	SELECT	Aucune fonction
Bouton L	Déplacer le curseur vers la gauche	ECR / INS	Ecraser une lettre / insérer une lettre



Continuer à jouer

Lorsque vous reprenez une partie après avoir sauvegardé, le **menu principal** (voir ci-contre) s'affiche. Effectuez votre sélection et confirmez avec le bouton A.



CONTINUER

Vous pouvez reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez sauvegardée. Votre temps de jeu et le nombre de vos aventures s'affichent aussi.

EFFACER DONNEES

Cela permet d'effacer les données de sauvegarde. Le CARNET DE ROUTE ne sera pas effacé, mais le reste des données le sera et vous devrez recommencer l'aventure depuis le début.

CARNET DE ROUTE

Vous pouvez consulter les activités de votre équipe de secours. Vous pouvez aussi connaître le nombre de capacités que vous avez apprises et le nombre de Pokémon ayant rejoint votre équipe.

SAUVETAGE AMI, ECHANGER OBJETS et LETTRE MIRACLE

Avec le câble Game Boy Advance Game Link™ ou grâce aux mots de passe, vous pouvez interagir avec vos amis (voir page 36). Cela élargit le champ des aventures que vous pouvez vivre.

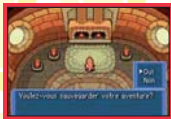
Arrêter la partie

Même si vous êtes dans un donjon, vous pouvez interrompre la partie. Sauvegardez quand vous le souhaitez et progressez à votre propre rythme !



Sauvegarder

Vous pouvez sauvegarder la partie grâce au lit se trouvant dans la base de votre équipe de secours. Avancez vers le lit et lorsque l'on vous demande si vous voulez sauvegarder, choisissez OUI. Vous pourrez reprendre la partie à partir de cet endroit la prochaine fois que vous jouerez.



Arrêter de jouer lors d'une aventure

Sélectionnez AUTRES, puis choisissez INTERROMPRE ou ABANDONNER. Si vous choisissez INTERROMPRE, vous pouvez interrompre la partie même dans un donjon. Cependant, lorsque vous reprenez une partie interrompue, les données de la partie interrompue sont effacées et si vous éteignez la console sans sauvegarder, vous reprendrez la partie à l'endroit de la dernière sauvegarde. Si vous choisissez ABANDONNER, vous serez ramené à la base comme lorsque vous échouez.



Lorsque vous échouez dans une aventure

Si vos PV tombent à 0 dans un donjon, vous échouez et êtes ramené à votre base. Si vous échouez dans un donjon, vous perdez tout l'argent que vous aviez avec vous, ainsi que certains objets. Cependant, vous ne perdez pas de points d'expérience (points Exp.). Lorsque vous avez progressé dans l'histoire, vous obtenez la possibilité de demander à des amis de vous venir en aide. Lorsque l'on vous demande si vous voulez appeler à l'aide, choisissez OUI. Vous devrez alors attendre les secours (voir page 36).



Même si vous échouez, essayez de nouveau ! Ne baissez pas les bras !

NOTE ! Une seule partie peut être sauvegardée à la fois.

Déroulement du jeu

Très vite, vous allez former une équipe de secours avec votre partenaire et vous partirez ensemble dans les donjons.

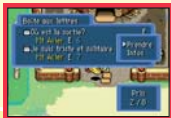
Le Kit de Secours

Une fois que vous avez créé votre équipe de secours, vous recevez un Kit de Secours dans votre Boîte aux lettres. Il contient un Badge de Secouriste, une Boîte à Outils où vous pouvez ranger les objets que vous trouvez dans les donjons et un exemplaire du Journal Pokémon.



La Boîte aux lettres

Dans la Boîte aux lettres se trouvant à l'extérieur de la base de l'équipe de secours, vous recevez le Journal Pokémon ainsi que des demandes de secours. Pensez à regarder dedans fréquemment.



Préparez-vous !

Ne partez pas à l'aventure sans vous être dûment préparé. Avant d'aller dans un donjon, vous pouvez aller sur la Place Pokémon pour acheter et vendre des objets, stocker et prendre des objets ou entraîner votre équipe au Dojo Makuhita.

- Voir Aventure (page 23)
- Voir Bâtiments (page 30)
- Voir Zones d'Accueil (page 35)

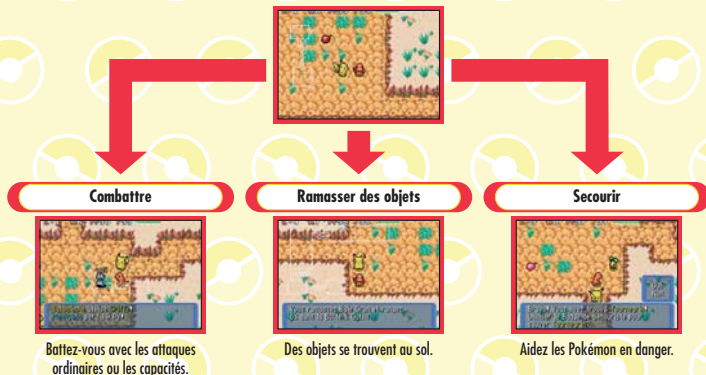
Partir à l'aventure

Prenez le chemin se trouvant en face de la base de l'équipe de secours et sélectionnez le donjon dans lequel vous voulez aller. Pour effectuer une mission que vous avez acceptée, choisissez un donjon ayant une enveloppe ouverte (📧) à côté. Un point d'exclamation (❗) est affiché à côté des donjons dans lesquels un événement va se déclencher.



Terminer les donjons

Lorsque vous vous trouvez dans un donjon, vous devez progresser et vaincre des ennemis pour pouvoir effectuer votre mission. N'oubliez pas de ramasser les objets que vous voyez.



Ecran de jeu principal

Voici une description de l'écran de jeu principal qui s'affiche sur le terrain et dans les donjons.



1 GRADE

Le grade de l'équipe de secours. Au début, vous avez le GRADE NORMAL et au fur et à mesure que vous effectuez des missions, votre grade augmente. Visez le GRADE OR !

2 ARGENT

La somme d'argent que vous avez. La monnaie de ce monde est le POKé. Si vous économisez vos POKé, vous pouvez acheter des objets et des Zones d'Accueil.



Description des commandes

OBJETS

Vous pouvez jeter les objets dont vous n'avez pas besoin. Vous pouvez aussi consulter la description des objets.

JETER

Jeter l'objet de la Boîte à Outils.

INFOS

Consulter la description de l'objet.

EQUIPE

Vous pouvez consulter des informations sur les membres de votre équipe.

DONNER

Donner un objet à un membre de l'équipe.

PRENDRE OBJET

Prendre l'objet d'un membre de l'équipe.

RESUME

Consulter les STATS, CARACTERISTIQUES et INFOS du Pokémon.

CAPACITES

Voir les capacités que le Pokémon peut utiliser.

Q.I.

Voir les Aptitudes Q.I. du Pokémon.

MISSIONS

Ceci est votre liste de missions. Lorsque vous choisissez d'ACCEPTER une mission, vous pouvez l'effectuer. Les demandes de secours sont envoyées directement dans votre Boîte aux lettres ou affichées sur le Tableau d'affichage de la Poste Bekipan.

AUTRES

Vous pouvez choisir la couleur des fenêtres. Vous pouvez aussi modifier les OPTIONS et consulter l'AIDE sur les contrôles.

OPTIONS

Changer la couleur des fenêtres.

AIDE

Consulter des informations importantes qui peuvent être utiles dans l'aventure.

Donjons

Votre niveau

Etage

Commandes



PV actuels / PV maximum / barre de PV

Nom du donjon

1 PV

Les PV des membres de l'équipe. S'ils tombent à 0, le Pokémon est vaincu. Les PV maximum d'un Pokémon augmentent lorsqu'il passe à un niveau supérieur ou grâce à un certain objet.

2 ESTOMAC

Faites attention, vous vous évanouissez si vous avez trop faim. Certains objets, les pommes par exemple, vous permettent de vous remplir l'Estomac.

3 ARGENT

L'argent que vous avez. Vous pouvez ramasser de l'argent dans les donjons et vous en recevez aussi en récompense pour des missions.

4 TEMPS

Certaines capacités et certains Pokémon deviennent plus efficaces en fonction du temps.

5 JOUE

Ceci montre le temps de jeu total.



Description des commandes

CAPACIT.

Les capacités qui peuvent être utilisées sont affichées ici. Le nombre de fois que vous pouvez utiliser une capacité est limité. Quand une capacité n'a plus de PP, vous pouvez les restaurer grâce à l'objet Max Elixir.

UTILISER

Utiliser la capacité sélectionnée.

RACC. +

Mettre une capacité en raccourci pour l'utiliser en appuyant simultanément sur les boutons L et A.

RACC. -

Supprimer le raccourci vers la capacité.

ACT / DES

Activer ou désactiver les capacités.

LIER

Lier des capacités.

DELIER

Déliier des capacités.

INFOS

Consulter la description de la capacité.

OBJETS

Vous pouvez accéder aux objets que vous avez dans votre Boîte à Outils. Quand vous choisissez un objet, les commandes suivantes s'affichent. Votre Boîte à Outils peut contenir jusqu'à 20 objets.

UTILISER

Utiliser un objet. D'autres commandes seront affichées en fonction de la situation et du type d'objet (MANGER, BOIRE, LANCER, ECHANGER).

DONNER

Donner un objet à un membre de l'équipe.

POSER

Poser un objet au sol.

LANCER

Lancer un objet.

EQUIPER

Si vous équipez un objet, vous pouvez l'utiliser facilement en appuyant sur les boutons L et R simultanément.

ANNULER

Désélectionner l'objet équipé.

INFOS

Consulter la description de l'objet.

EQUIPE

Vous pouvez consulter diverses informations sur les Pokémon de votre équipe. Vous pouvez développer des stratégies en prenant en compte le RESUME et le Q.I. des Pokémon.

RESUME

• STATS

Vous pouvez consulter le niveau et les points Exp. des Pokémon de votre équipe.



• STATUT

Vous pouvez voir les changements de statut tels que Empoisonnement.



• CARACTERISTIQUES

Vous pouvez voir le TYPE et les CAPACITES SPECIALES du Pokémon.



• INFOS

Cela vous fournit les informations de base sur le Pokémon, telles que la ZONE D'ACCUEIL où il vit.



CAPACITES

La liste des capacités qui peuvent être utilisées. Cela est identique à ce qui s'affiche lorsque vous sélectionnez CAPACIT. (voir page 19).

PARLER

Vous pouvez parler aux membres de votre équipe et obtenir diverses réponses.



Q.I.

Consultez la liste des Aptitudes Q.I. obtenues. En sélectionnant CHOISIR, vous pouvez sélectionner l'Aptitude Q.I. que le Pokémon utilisera. Elle sera indiquée par ★. Vous pouvez augmenter le Q.I. des Pokémon en leur donnant des gelées (voir page 28).



TACTIQUE

Vous pouvez choisir la tactique de chaque membre de votre équipe. Etant donné que vous allez dans les donjons avec une équipe, les tactiques choisies sont importantes. Lorsque le niveau du meneur augmente, le nombre de tactiques à votre disposition augmente.



AUTRES

Ici, vous pouvez interrompre la partie et modifier différentes options.

OPTIONS

• Donjon

Réglez ces options selon vos préférences.

COURSE

Choisissez la vitesse de déplacement.

COEQUIPIER LOIN

Choisissez VOIR si vous voulez voir les combats des membres de votre équipe se trouvant loin de vous.

PIVOT DEGATS

Choisissez OUI pour vous orienter automatiquement vers la direction d'où vous prenez des dégâts.

GRILLE

Choisissez OUI pour afficher les cases autour de vous lorsque vous changez d'orientation.

CARTE

Choisissez l'affichage de la carte.

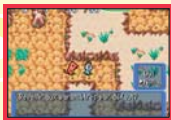


• AUTRES

Modifier la couleur de fond des fenêtres.

**• PAR DEFAUT**

Revenir aux paramètres par défaut.

**INTERROMPRE / ABANDONNER (voir pages 12–13)****• INTERROMPRE**

Interrompt la partie dans les donjons et arrêter de jouer.

**• ABANDONNER**

Abandonner pour sortir du donjon et retourner à la base.

**REGISTRE DES MESSAGES**

Revoir les derniers messages affichés.

OBJECTIFS

Consulter les objectifs des missions que vous pouvez effectuer dans le donjon où vous vous trouvez.

RECRUTEMENT

Voir quels Pokémon vous pouvez recruter à l'étage où vous vous trouvez et ceux que vous avez déjà recrutés.

AIDE

Consulter des informations utiles sur le jeu. Il y a des conseils sur les contrôles, les objets, etc.

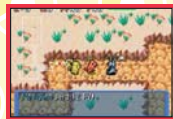
**AU SOL**

Regardez ce qui se trouve au sol là où vous vous trouvez. Si vous trouvez un objet, vous pouvez le ramasser ou le manger. Vous pouvez aussi l'échanger avec un de vos objets ou le lancer à un ennemi.

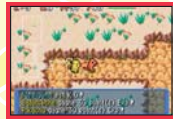
Lorsque vous vous trouvez dans un donjon pour une mission, beaucoup de Pokémon vous attaquent. Pour secourir le plus possible de Pokémon, vous devrez maîtriser la technique des combats.

**Combats au tour par tour !**

Les combats dans les donjons se font au tour par tour. Lorsque votre Pokémon fait un pas, tous les ennemis se trouvant à l'étage font un pas également. Lorsque vous attaquez une fois, les ennemis attaquent une fois. A chaque fois que vous et les ennemis attaquez une fois, c'est un « tour ». Si vous ne faites rien, les ennemis ne feront rien non plus. Vous n'avez donc aucune raison de vous précipiter, prenez le temps de réfléchir avant d'agir.

**Tirer avantage des capacités**

Si vous battez un ennemi avec une capacité, vous obtenez plus de points Exp. qu'avec une attaque ordinaire. Quand vous mettez une capacité en raccourci, vous pouvez l'utiliser en appuyant sur les boutons L et A simultanément.



Restaurer des PV dans un donjon

Même si vos PV sont diminués par les attaques, ils se restaurent automatiquement au fur et à mesure que vous marchez dans le donjon. Si vous voulez récupérer vos PV plus rapidement, appuyez sur les boutons A et B simultanément. Cela fait passer les tours sans que vous ayez besoin de vous déplacer. Cependant, faites attention, votre Estomac se creuse et les ennemis s'approchent de vous.



Les objets sont indispensables pour les missions de secours. Vérifiez les effets des différents objets avant de les utiliser.

Où trouver des objets

Vous pouvez obtenir des objets de diverses manières. Vous pouvez par exemple les ramasser dans un donjon, les acheter dans un magasin ou les recevoir d'un client en récompense d'une mission réussie. Les objets ont des effets bien divers, utilisez-les avec précaution.



Les effets des différents objets

Avez-vous un objet que vous ne savez pas utiliser ? Si c'est le cas, sélectionnez OBJETS, puis INFOS. Cela permet d'utiliser les objets à bon escient.

Voici quelques objets :



Nourriture

Pomme Aliment qui remplit un peu l'Estomac du Pokémon.
Grosse Pomme Aliment qui remplit beaucoup l'Estomac du Pokémon.

Boisson

Max Elixir Boisson qui restaure totalement les PP de toutes les capacités du Pokémon. Remplit aussi un peu l'Estomac.

Sucreries

- Gelée Rouge** Aliment qui remplit légèrement l'Estomac du Pokémon. Augmente le Q.I. des membres de l'équipe de secours qui en mangent. Plaît particulièrement aux Pokémon de type Feu.
- Gelée Plante** Aliment qui remplit légèrement l'Estomac du Pokémon. Augmente le Q.I. des membres de l'équipe de secours qui en mangent. Plaît particulièrement aux Pokémon de type Plante.
- Gelée Dorée** Aliment qui remplit légèrement l'Estomac du Pokémon. Augmente le Q.I. des membres de l'équipe de secours qui en mangent. Plaît particulièrement aux Pokémon de type Psy.
- Gelée Verte** Aliment qui remplit légèrement l'Estomac du Pokémon. Augmente le Q.I. des membres de l'équipe de secours qui en mangent. Plaît particulièrement aux Pokémon de type Insecte.
- Gelée Jaune** Aliment qui remplit légèrement l'Estomac du Pokémon. Augmente le Q.I. des membres de l'équipe de secours qui en mangent. Plaît particulièrement aux Pokémon de type Electrik.

Roche

- Gravalroche** Objet à lancer qui inflige des dégâts au Pokémon touché.

Graine / baies

- Pétrigraine** Aliment qui inflige le statut Pétrification au Pokémon. Remplit aussi un peu l'Estomac.
- Roupi-graine** Aliment qui inflige au Pokémon le statut Sommeil. Remplit aussi un peu l'Estomac.
- Explograine** Aliment qui permet au Pokémon de cracher des flammes puissantes et dangereuses. Remplit aussi un peu l'Estomac.
- Résugraine** Objet qui permet de ranimer un Pokémon K.O.
- Baie Oran** Aliment qui restaure des PV. Remplit aussi un peu l'Estomac.
- Baie Pêche** Aliment qui soigne le Pokémon des statuts Empoisonnement et Grave Empoisonnement. Remplit aussi un peu l'Estomac.

Orbes Mystère

- Lentorbe** Baisse d'un niveau la Vitesse de Mouvement des ennemis.
- Pétriflorbe** Inflige le statut Pétrification aux ennemis.
- Foliorbe** Inflige le statut Confusion aux ennemis.
- Roupillorbe** Inflige le statut Sommeil aux ennemis.
- Echaporbe** Permet à l'équipe de secours de s'échapper du donjon.

Equipement

- Ruban Force+** Objet à tenir qui augmente l'Attaque du Pokémon.
- Ruban Pêcha** Objet à tenir qui empêche le Pokémon d'avoir le statut Empoisonnement ou Grave Empoisonnement.

CT (Capsules Techniques)

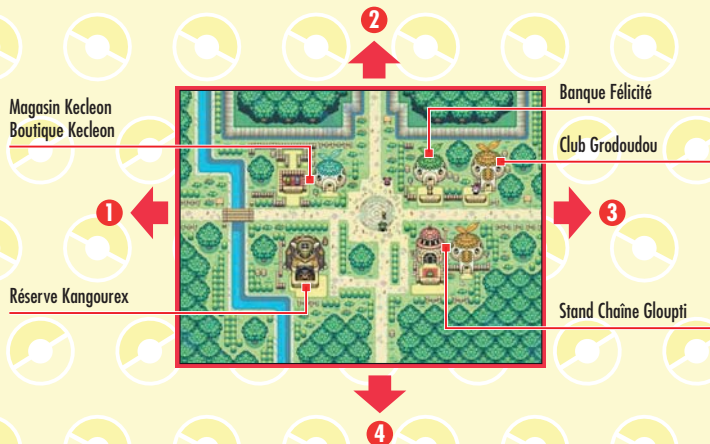
- Attraction** Enseigne la capacité Attraction.
- Surchauffe** Enseigne la capacité Surchauffe.
- Abri** Enseigne la capacité Abri.



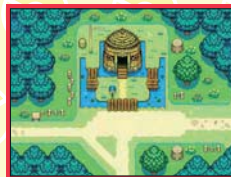
Bâtiments

Avant de partir dans un donjon, faites un tour sur la Place Pokémon. De nombreux commerces utiles s'y trouvent où il est possible d'acheter des objets et de vous préparer avant les missions.

La Place Pokémon se trouve à l'est de votre base. Vous pouvez y vendre, acheter ou même stocker des objets, ce qui s'avère être très pratique. Vous pouvez aussi y acheter des Zones d'Accueil, dont vous avez besoin pour vous faire de nouveaux amis. N'oubliez pas de parler aux Pokémon se trouvant sur la place !



1 Base de l'Equipe



Zones d'Accueil



Donjons

2 Etang Barbicha



3 Poste Bekipan



4 Dojo Makuhita





Base de l'Equipe

C'est la base de votre équipe de secours. Vous pouvez sauvegarder la partie sur votre lit, qui se trouve à l'intérieur. Prenez l'habitude de sauvegarder souvent !



Magasin Kecleon / Boutique Kecleon

Pokémon responsables : Kecleon

Les frères Kecleon vendent des objets et des CT. Le Kecleon de gauche s'occupe des objets et celui de droite des Orbes Mystère et des CT. Ils vendent leurs articles mais achètent aussi vos objets. Venez faire vos emplettes dans ces deux magasins avant de partir en mission.



Banque Félicité

Pokémon responsable : Persian

Ici, vous pouvez déposer et retirer de l'argent. Quand vous échouez dans un donjon, vous perdez tout l'argent que vous avez sur vous. Pour éviter cela, déposez votre argent à la Banque Félicité.



Réserve Kangourex

Pokémon responsable : Kangourex

Ici, vous pouvez stocker des objets, que vous les ayez trouvés dans un donjon ou achetés. Quand vous échouez dans un donjon, vous perdez certains de vos objets. Mais les objets que vous avez mis en réserve ne sont jamais perdus.



Stand Chaîne Gloupti

Pokémon responsable : Gloupti

Ici, vous pouvez activer des capacités, les lier et vous en souvenir. Si vous mettez une capacité en raccourci (héros uniquement), vous pouvez l'utiliser rapidement en appuyant sur les boutons L et A simultanément. Si vous liez des capacités, elles sont utilisées à la suite dans le même tour.



Club Grodoudou

Pokémon responsable : Grodoudou

Pour vous faire de nouveaux amis et augmenter le nombre de membres dans votre équipe, vous devez acheter des Zones d'Accueil. En effet, les Pokémon ne rejoindront votre équipe de secours que si vous mettez à leur disposition la Zone d'Accueil appropriée. Ici, vous pouvez acheter des Zones d'Accueil.





Dojo Makuhita

Pokémon responsable : Makuhita

Vous pouvez faire monter le niveau des membres de votre équipe en vous entraînant dans les diverses salles du dojo. Chaque salle est dédiée à un type de Pokémon, par exemple le Dédale Feu ou le Dédale Elektrik, où respectivement seuls des Pokémon de type Feu et de type Elektrik apparaissent. Cela permet d'étudier les différents types et de vous améliorer en combat.



Poste Bekipan

Pokémon responsables : Bekipan

Ici, vous pouvez recevoir des Lettres S.O.S. d'autres joueurs et partir sauver un ami. Vous pouvez aussi envoyer des Lettres O.K. ainsi qu'envoyer et recevoir des Lettres Remerciement. Pour les demandes de mission, vous devez consulter le Tableau d'affichage se trouvant en face de la Poste Bekipan (voir page 36).



Introduction à ce monde de Pokémon

C'est un monde où il n'y a que des Pokémon. Il y a énormément d'endroits à visiter, comme la Grotte Eclair ou le Mt Foudre.



Le monde des Pokémon

Vos aventures se dérouleront dans divers donjons de ce monde. Dans les donjons, le terrain, les ennemis et les objets que vous trouvez changent à chaque fois que vous entrez. Soyez toujours sur vos gardes quand vous partez en mission, vous ne savez jamais ce qui vous attend !



Zones d'Accueil

Les Zones d'Accueil sont des endroits importants, car c'est là que vivent les Pokémon membres de votre équipe de secours. Si vous n'avez pas de Zones d'Accueil, vous ne pouvez pas recruter de Pokémon. Vous pouvez acheter des Zones d'Accueil au Club Grodoudou sur la Place Pokémon.



Carte du monde des Pokémon



Carte des Zones d'Accueil

Utiliser le câble Game Boy Advance Game Link

Le câble Game Boy Advance Game Link vous offre des possibilités supplémentaires. Voici de quelle manière vous pouvez l'utiliser.

Ce jeu n'est pas compatible avec les autres jeux Pokémon pour Game Boy™ et Game Boy Advance.

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas effectuer de connexion avec des joueurs utilisant une autre langue.



Les Sauvetages Ami

1. Attendre les secours

Sélectionnez SAUVETAGE AMI, puis DEMANDER DE L'AIDE dans le **menu principal** et choisissez ENVOYER LETTRE S.O.S. Ensuite, sélectionnez CABLE GAME LINK. Connectez le câble en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran, puis appuyez sur le bouton A pour démarrer la communication. Si vous utilisez des mots de passe, il vous suffit de donner à l'autre joueur le mot de passe qui s'affiche à l'écran.



2. Secourir un ami

Sélectionnez SAUVETAGE AMI, puis APPORTER DE L'AIDE dans le **menu principal** et choisissez RECEVOIR LETTRE S.O.S. Ensuite, sélectionnez CABLE GAME LINK et sélectionnez CONTINUER dans le **menu principal** pour reprendre la partie. Vous devez ensuite vous rendre à la Poste Bekipan et parler au Bekipan de gauche. Sélectionnez PARTIR EN MISSION pour aller sauver votre ami. Lorsque vous atteignez le point de secours (P), sélectionnez SECOURIR pour secourir votre ami. Vous retournerez ensuite automatiquement à la Poste Bekipan. Parlez ensuite au Bekipan de gauche et envoyez une Lettre O.K.



Lorsque vous envoyez une Lettre O.K., vous pouvez aussi envoyer un Pokémon en renfort à votre ami.

- Un Pokémon ne disparaîtra pas de votre jeu si vous l'envoyez en renfort.
- Vous pouvez aussi recevoir des Lettres S.O.S. à la Poste Bekipan.

3. Attendre les secours

Lorsque le joueur qui effectue un Sauvetage Ami réussit, il vous envoie une Lettre O.K. Sélectionnez alors SAUVETAGE AMI, puis DEMANDER DE L'AIDE dans le **menu principal** et choisissez RECEVOIR LETTRE O.K. Ensuite, sélectionnez CABLE GAME LINK, puis RANIMER EQUIPE après avoir reçu la Lettre O.K. Maintenant, vous pouvez reprendre la partie à partir de l'endroit où vous aviez échoué dans le donjon.

Votre ami vous aura peut-être aussi envoyé un Pokémon en renfort avec la Lettre O.K. Si c'est le cas, vous pouvez alors reprendre la partie avec le Pokémon en renfort.



Lettre Remerciement

Le joueur dont l'équipe a été secourue peut envoyer une Lettre Remerciement au joueur qui l'a secouru. Pour cela, sélectionnez SAUVETAGE AMI, puis DEMANDER DE L'AIDE dans le **menu principal**. Ensuite, sélectionnez ENVOYER LETTRE REMERCIEMENT et choisissez CABLE GAME LINK. Vous pouvez faire la même chose si vous parlez au Bekipan de droite à la Poste Bekipan et choisissez ENVOYER LETTRE REMERCIEMENT. Si vous le souhaitez, vous pouvez joindre un objet à la Lettre Remerciement. Une fois que vous avez choisi la méthode avec laquelle vous voulez envoyer la lettre, choisissez ENVOYER UN OBJET, puis choisissez l'objet que vous souhaitez envoyer.

Si vous n'avez pas d'objets dans la Réserve Kangouroux, vous ne pouvez pas en envoyer.



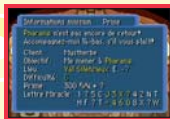
Echanger des objets

Grâce au câble Game Boy Advance Game Link, vous pouvez échanger les objets de la Réserve Kangouroux avec d'autres joueurs. Cette fonction pourra vous aider dans vos aventures.



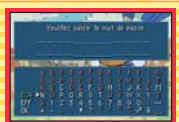
Lettre Miracle

Quand vous recevez une Lettre Miracle, vous pouvez effectuer la même mission que l'ami qui vous l'a envoyée. Si vous réussissez cette mission, vous aurez peut-être une bonne surprise...



Vous pouvez aussi vous servir des mots de passe!

Si vous ne pouvez pas effectuer de connexion avec un ami (si votre ami a la version DS Equipe de Secours Bleue par exemple), vous pouvez envoyer et recevoir les lettres avec des mots de passe. Il vous suffit de choisir MOT DE PASSE comme méthode pour envoyer et recevoir les lettres (voir page 10 pour des informations sur la saisie).



Avec les mots de passe, vous ne pouvez pas envoyer de Pokémon en renfort.

Utiliser le câble Game Boy Advance Game Link™ (Modèle N°: AGB-005)

Voici toutes les informations dont vous aurez besoin pour relier deux Game Boy Advance.

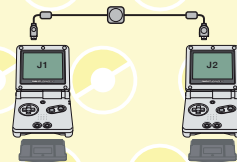
Equipement nécessaire

Game Boy Advance	Une par joueur
Cartouches	Une par joueur
Câbles Game Boy Advance Game Link	Un câble

Connexion du câble

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les Game Boy Advance entre elles à l'aide du câble Game Link.

- Le joueur 1 sera celui ayant connecté la prise violette à sa Game Boy Advance.



Game Boy Advance connectées avec le câble Game Boy Advance Game Link

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez un autre câble que le câble Game Boy Advance Game Link.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est mal connecté aux consoles Game Boy Advance.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si le câble n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.
- Si plus de deux Game Boy Advance sont reliées.

The Pokémon Company

