

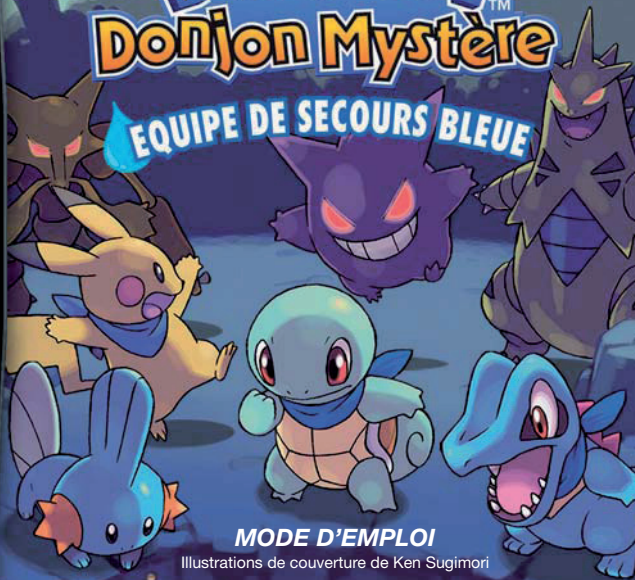
NINTENDO DS™

NTR-APHP-FRA

POKÉMON™

DONJON MYSTÈRE™

EQUIPE DE SECOURS BLEUE



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 BLEUE pour la console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.



JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.

© 2006 Pokémon. © 1995–2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. © 1993–2006 CHUNSOFT. TM, ® et le logo Nintendo DS sont des marques de Nintendo. © 2006 Nintendo.



Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation, à l'exception de certains caractères. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de Sharp Corporation.

Sommaire

Histoire	4	Donjons	32
Personnages	5	Objets	33
Contrôles	8	Bâtiments	36
Ecran tactile	10	Introduction à ce monde de Pokémon	41
Commencer à jouer	14	Communication sans fil	42
Arrêter la partie	17	Fonction double port	45
Déroulement du jeu	19	Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)	49
Ecran de jeu principal	21	Donjon Inconnu (Contact Mode)	51
Aventure	30		

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 BLEUE. 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



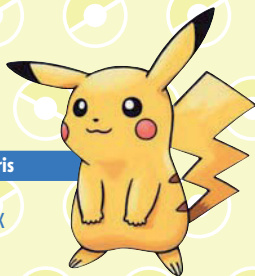
Pokémon Léopard

Salamèche
TYPE : FEU



Pokémon Minitortue

Carapuce
TYPE: EAU



Pokémon Souris

Pikachu
TYPE: ELECTRIK



Pokémon Bois Gecko

Arcko
TYPE: PLANTE



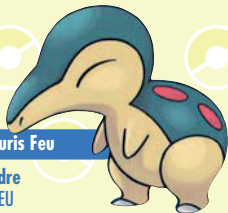
Pokémon Mâchoire

Kaiminus
TYPE: EAU



Pokémon Feuille

Germignon
TYPE: PLANTE



Pokémon Souris Feu

Héricendre
TYPE: FEU



Pokémon Poissonboue

Gobou
TYPE: EAU

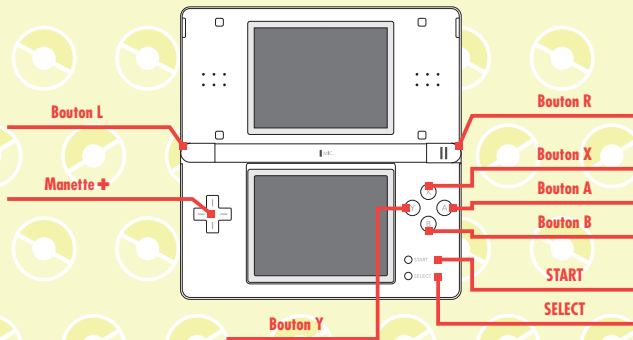


Pokémon Poussin

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.



Dans ce manuel, l'écran supérieur se trouve dans un cadre **noir** et l'écran tactile (écran inférieur) dans un cadre **bleu**.

Lorsque vous fermez votre console Nintendo DS™ en cours de partie, elle se met automatiquement en **mode veille**. Lorsque vous ouvrez la console, vous pouvez reprendre la partie.

	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 +.)
Bouton X	<ul style="list-style-type: none"> Ouvrir le menu 	<ul style="list-style-type: none"> Ouvrir le menu
Bouton Y	<ul style="list-style-type: none"> Aucune fonction 	<ul style="list-style-type: none"> Changer d'orientation à l'arrêt
START	<ul style="list-style-type: none"> Afficher des informations supplémentaires pour certains menus 	<ul style="list-style-type: none"> Afficher des informations supplémentaires pour certains menus
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
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

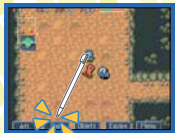
Boutons L + A	Utiliser la capacité en raccourci
Boutons L + B	Lire le registre des messages

Boutons L + R	Lancer l'objet équipé (Gravalroche par exemple)
Boutons A + B	Passer son tour sans se déplacer

Ecran tactile



Essayez d'utiliser le stylet !



Touchez l'icône CAP. !



Vous pouvez ouvrir le menu !



Ensuite, touchez une capacité !



Ensuite, vous utilisez la capacité.



Touchez UTILISER.



Si vous touchez à l'extérieur de la fenêtre, votre sélection sera annulée.

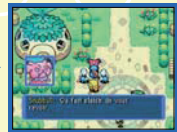
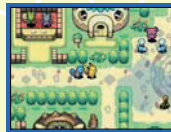


Terrain



Parler ou examiner

Touchez une fois pour parler à quelqu'un ou examiner quelque chose. C'est la même chose que d'appuyer sur le bouton A.



Marcher

Maintenez le stylet en contact avec l'écran tactile après avoir touché l'endroit où vous voulez aller. C'est la même chose que d'utiliser la manette +.



Courir

Touchez deux fois avec le stylet l'endroit où vous voulez aller, puis maintenez le stylet en contact avec l'écran tactile. C'est la même chose que d'utiliser le bouton B et la manette +.

Afficher le menu

Touchez le héros (vous). C'est la même chose que d'appuyer sur le bouton B ou le bouton X.

Donjons

Utiliser l'attaque ordinaire ou parler aux membres de l'équipe

Touchez le Pokémon une fois ! C'est la même chose que d'appuyer sur le bouton A.



Utiliser la capacité en raccourci

Touchez le Pokémon ennemi deux fois pour utiliser la capacité en raccourci. C'est la même chose que d'appuyer sur les boutons L et A.

Vous pouvez aussi toucher l'icône CAP. ou toucher deux fois là où il n'y a pas de Pokémon !

Lancer un objet équipé

Touchez l'icône ATT. ! C'est la même chose que d'appuyer sur les boutons L et R.

Note ! Si le Pokémon n'a pas d'objet équipé, vous déclencherez l'attaque ordinaire en touchant l'icône ATT.



Changer d'orientation

Maintenez le stylet en contact avec l'écran tactile après avoir touché la direction dans laquelle vous souhaitez vous orienter. C'est la même chose que d'appuyer sur le bouton Y.



Se déplacer

Lorsque vous touchez le héros, il fait un pas dans la direction dans laquelle il est orienté. Lorsque vous maintenez le stylet en contact avec l'écran tactile, le Pokémon marche dans cette direction. Il contourne même les angles automatiquement.



Pour aller à un endroit précis (des escaliers par exemple), touchez l'endroit et le Pokémon s'y rendra automatiquement.



Courir

Touchez le héros deux fois. C'est la même chose que d'appuyer sur le bouton B et la manette +.

Commencer à jouer

Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS POKÉMON : DONJON MYSTÈRE, ÉQUIPE DE SECOURS BLEUE dans le port carte DS à l'arrière de la console et poussez jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

Allumez la console. L'écran de précaution sur la santé et la sécurité s'affiche (voir ci-contre). Une fois que vous avez lu les informations, touchez l'écran tactile.

Touchez le panneau POKÉMON : DONJON MYSTÈRE sur l'écran de menu Nintendo DS pour commencer à jouer.

Si la console Nintendo DS est en **mode automatique**, le jeu démarre automatiquement après l'écran de précaution sur la santé et la sécurité. Pour de plus amples informations, veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS.



La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'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. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de la console Nintendo DS pour de plus amples informations.

N'oubliez pas qu'une fois que vous avez commencé à jouer dans une langue, vous ne pouvez pas changer la langue. Si vous souhaitez jouer dans une autre langue, vous devez effacer vos données de sauvegarde, configurer votre console Nintendo DS dans une autre langue 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

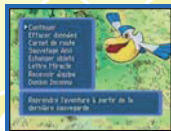
Manette +	Déplacer le curseur
Bouton A	Sélectionner une lettre
Bouton B	Effacer une lettre
Bouton L	Déplacer le curseur vers la gauche

Bouton R	Déplacer le curseur vers la droite
START	Placer le curseur sur OK
SELECT	Aucune fonction
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 la communication sans fil ou grâce aux mots de passe, vous pouvez interagir avec vos amis (voir page 42). 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 reprenez 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 42).



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



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

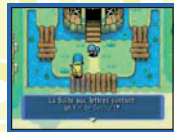
Déroulement du jeu

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 30)
- Voir Bâtiments (page 36)
- Voir Zones d'Accueil (page 41)



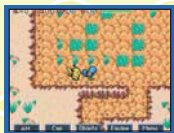
Partir à l'aventure

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.



Combattre



Battez-vous avec les attaques ordinaires ou les capacités.

Ramasser des objets



Des objets se trouvent au sol.

Secourir



Aidez les Pokémon en danger.

Ecran de jeu principal

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

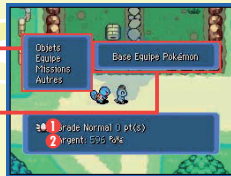


Terrain



Commandes

Lieu où vous êtes



1 GRADE

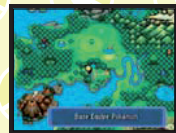
Le grade de l'équipe de secours. Au début, vous avez le **GRADE NORMAL** et au fur et à mesure que vous effectuez des missions, votre grade augmente. Visez le **GRADE OR** !

2 ARGENT

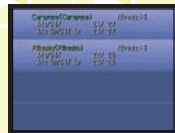
La somme d'argent que vous avez. La monnaie de ce monde est le **POKé**. Si vous économisez vos **POKé**, vous pouvez acheter des objets et des Zones d'Accueil.

Sur l'écran supérieur s'affiche la carte ou le statut de votre équipe.

Voir **AUTRES** à la page 23 pour de plus amples informations sur l'affichage de l'écran supérieur.



Carte



Equipe



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.

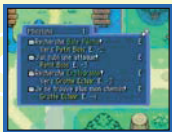
RESUME Consulter les STATS, CARACTERISTIQUES et INFOS du Pokémon.

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

Ici, vous pouvez modifier les OPTIONS et consulter l'AIDE sur les contrôles.

OPTIONS

FOND Changer la couleur des fenêtres.

COMMANDES Définir le style de contrôles.

ECRAN TACTILE Activer ou désactiver l'écran tactile.

ECRAN SUP. Choisir ce qui s'affiche sur l'écran supérieur.

AIDE

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



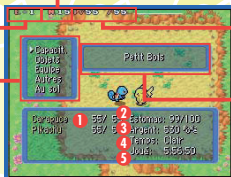
Donjons

Appuyez sur le bouton B ou le bouton X, ou touchez MENU !

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

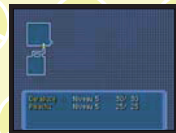
Certaines capacités et certains Pokémon deviennent plus efficaces en fonction du temps.

5 JOUE

Ceci montre le temps de jeu total.

Sur l'écran supérieur, vous pouvez choisir d'afficher la carte ou le statut de votre équipe et le registre des messages.

Voir AUTRES à la page 23 pour de plus amples informations sur l'affichage de l'écran supérieur.



Carte



Equipe



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.- ACT/DES

Supprimer le raccourci vers la capacité.
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 25).

PARLER

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



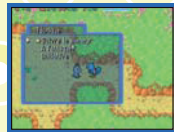
Q.I.

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 34).



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.

AFFICHAGE

Choisissez ce qui doit s'afficher sur l'écran supérieur et l'écran tactile.

• AUTRES

Modifier la couleur de fond des fenêtres, choisir le type de contrôles et activer ou désactiver l'écran tactile.



• PAR DEFAUT

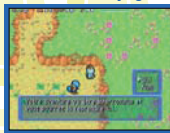
Revenir aux paramètres par défaut.



INTERROMPRE / ABANDONNER (voir pages 17 – 18)

• INTERROMPRE

Interrompre 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.



Les types de Pokémon

Les Pokémon et les capacités ont des types. Certains types ont un avantage sur d'autres types. Par exemple, le type Eau a un avantage sur le type Feu. Utilisez les capacités adéquates contre les ennemis.



Les changements de statut

Si vous avez un problème de statut (Paralyse, Empoisonnement ou Brûlure) suite à une attaque ennemie, vous pouvez vous soigner avec des graines ou des baies. Vous pouvez aussi vous soigner en passant à l'étage suivant.



Utiliser les objets

L'objet Gravalroche est très utile en combat. Si vous le lancez à un ennemi qui se trouve loin de vous, il peut lui infliger des dégâts avant que vous ne vous en approchiez. Vous pouvez lancer de nombreux objets. Si vous équipez un objet, vous pouvez le lancer facilement en appuyant sur les boutons L et R (voir page 26).



Donjons

Les donjons sont des endroits dangereux. Mais si vous savez comment vous y prendre, vous n'avez rien à craindre !



Déchiffrer la carte des donjons

Point blanc	Vous
Point jaune	Membre de l'équipe
Point rouge	Ennemi
Point bleu	Objet
Carré bleu	Escaliers



Les donjons sont modifiés à chaque fois

A chaque fois que vous entrez dans un donjon, son aspect change. Par exemple, les connexions entre les différentes salles et l'emplacement des escaliers d'un donjon sont différentes.



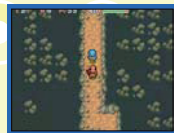
Faites attention au temps

Le temps dans les donjons peut varier. Il peut être par exemple CLAIR, NUAGEUX, PLUVIEUX ou encore NEIGEUX. Selon leur type, les Pokémon subiront des dégâts à cause du temps, ou verront leurs attaques améliorées.



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, maintenez les boutons A et B enfoncés 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.



Objets

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.



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.

Graines / 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.
Pétrifiorbe 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 Pêche Objet à tenir qui empêche le Pokémon d'avoir le statut Empoisonnement ou Grave Empoisonnement.

CT (Capsules Techniques)

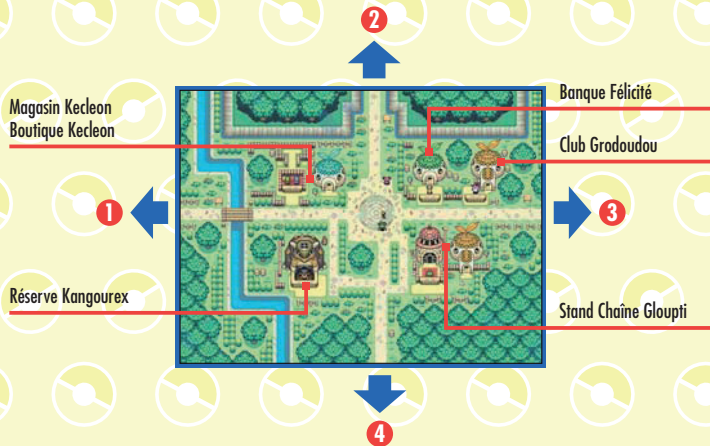
- Attraction** Enseigne la capacité Attraction.
Surchauffe Enseigne la capacité Surchauffe.
Abri Enseigne la capacité Abri.



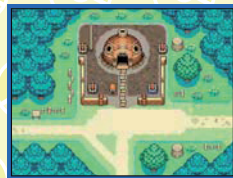
Bâtiments

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



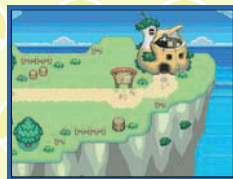
Zones d'Accueil

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

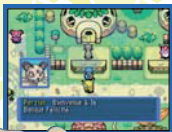
Les frères Kecleon vendent des objets et des CT. Le Kecleon de gauche s'occupe des objets et celui de droite des Orbes Mystère et des CT. Ils vendent leurs articles mais achètent aussi vos objets. Venez faire vos emplettes dans ces deux magasins avant de partir en mission.



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 Electrik, où respectivement seuls des Pokémon de type Feu et de type Electrik 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 42).



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

Communication sans fil

Ceci est une introduction sur la communication sans fil. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas effectuer de connexion avec des joueurs utilisant une autre langue.



Les Sauvetages Ami

Lorsque vous échouez dans un donjon, vous pouvez accepter la défaite et réessayer. Cependant, vous pouvez aussi demander à un autre joueur de vous venir en aide. Vous pouvez également aider un 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 MODE SANS FIL, puis appuyez sur le bouton A pour commencer la communication et suivez les instructions qui s'affichent 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, choisissez MODE SANS FIL 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 MODE SANS FIL, 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 continuer 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 MODE SANS FIL. 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 Kangourex, vous ne pouvez pas en envoyer.



Echanger des objets

Grâce à la communication sans fil, vous pouvez échanger les objets de la Réserve Kangourex 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 utiliser la communication sans fil avec un ami (si votre ami a la version GBA Equipe de Secours Rouge 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 15 pour des informations sur la saisie).



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

Fonction double port

Si vous avez la version DS Equipe de Secours Bleue et la version GBA Equipe de Secours Rouge, vous pouvez jouer de manière particulière. Vous devez progresser dans le jeu pour utiliser cette fonction.

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



Qu'est-ce que le double port ?

Avec la fonction DOUBLE PORT, vous pouvez effectuer un Sauvetage Ami dans la version GBA Equipe de Secours Rouge. Vous pouvez aussi accueillir l'équipe de secours de la cartouche GBA et l'affronter au Dojo Makuhita.



Demander de l'aide à la version GBA Equipe de Secours Rouge

Si vous configurez votre console Nintendo DS en **mode automatique**, la cartouche Game Boy Advance ne démarre pas. Choisissez le **mode manuel**.

1. Attendre les secours (version DS Equipe de Secours Bleue)

Lorsque vous échouez dans un donjon, vous pouvez choisir de demander de l'aide. Si vous choisissez OUI, la partie est sauvegardée automatiquement et le **menu principal** s'affiche. Une fois la sauvegarde terminée, éteignez votre console Nintendo DS, puis insérez la cartouche de la version GBA Equipe de Secours Rouge et gardez la carte DS de la version DS Equipe de Secours Bleue insérée dans la console Nintendo DS.

Maintenant, redémarrez la version DS Equipe de Secours Bleue. Sélectionnez SAUVETAGE AMI, puis DEMANDER DE L'AIDE dans le **menu principal** et choisissez ENVOYER LETTRE S.O.S. Ensuite, choisissez DOUBLE PORT. Une fois la sauvegarde effectuée, éteignez la console Nintendo DS.

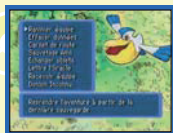
2. Secourir un ami (version GBA Equipe de Secours Rouge)

Démarrez la version GBA Equipe de Secours Rouge et choisissez CONTINUER. Ensuite, allez à la Poste Bekipan et parlez au Bekipan de gauche. Choisissez PARTIR EN MISSION pour commencer la mission de secours. Si vous atteignez le point de secours (P) et choisissez SECOURIR, vous avez réussi. Lorsque vous réussissez à sauver un ami, vous retournez automatiquement à la Poste Bekipan et le jeu est sauvegardé. Une fois que la sauvegarde est effectuée, éteignez la console Nintendo DS.

Vous obtenez alors des points de sauvetage et un objet.

3. Attendre les secours (version DS Equipe de Secours Bleue)

Démarrez la version DS Equipe de Secours Bleue (gardez la version GBA Equipe de Secours Rouge dans la console Nintendo DS). Sélectionnez SAUVETAGE AMI, puis DEMANDER DE L'AIDE dans le **menu principal** et choisissez RECEVOIR LETTRE O.K. Sélectionnez alors DOUBLE PORT comme méthode de réception, puis RANIMER EQUIPE dans le **menu principal** pour reprendre la partie là où vous aviez échoué.



Lettre Remerciement

Le joueur dont l'équipe a été ranimée 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 DOUBLE PORT. Si vous le souhaitez, vous pouvez joindre un objet à la Lettre Remerciement.

L'objet envoyé et les points de sauvetage seront automatiquement sauvegardés sur la version GBA Equipe de Secours Rouge. S'il y a de la place dans la Boîte à Outils, l'objet y sera envoyé, sinon il ira dans la Réserve Kangouroux.



Recevoir une demande de sauvetage de la version GBA Equipe de Secours Rouge

1. Attendre les secours (version GBA Equipe de Secours Rouge)

Quand vous échouez dans un donjon, vous avez la possibilité de demander de l'aide. Si vous choisissez OUI, la partie est sauvegardée automatiquement et le **menu principal** s'affiche. Une fois la sauvegarde terminée, la console s'éteint.



2. Secourir un ami (version DS Equipe de Secours Bleue)

Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte. Ensuite, insérez la carte DS de la version DS Equipe de Secours Bleue et la cartouche de la version GBA Equipe de Secours Rouge et allumez la console Nintendo DS. Démarrez la version DS Equipe de Secours Bleue et sélectionnez SAUVETAGE AMI, puis APPORTER DE L'AIDE dans le **menu principal** et choisissez RECEVOIR LETTRE S.O.S. Ensuite, choisissez de recevoir la Lettre S.O.S. par la fonction DOUBLE PORT, puis choisissez CONTINUER pour démarrer le jeu. Allez à la Poste Bekipan et parlez au Bekipan de gauche. Choisissez PARTIR EN MISSION. Si vous atteignez le lieu de sauvetage et choisissez SECOURIR, le sauvetage est réussi! Lorsque vous réussissez à sauver un ami, vous retournez automatiquement à la Poste Bekipan et le jeu est sauvegardé. Une fois que la sauvegarde est effectuée, éteignez la console Nintendo DS.



Démarrez la version DS Equipe de Secours Bleue. Sélectionnez SAUVETAGE AMI, puis APPORTER DE L'AIDE dans le **menu principal** et choisissez ENVOYER LETTRE O.K. Après avoir choisi la Lettre O.K. que vous voulez envoyer, sélectionnez DOUBLE PORT, puis choisissez le Pokémon que vous souhaitez envoyer en renfort. Un Pokémon peut en effet être envoyé en renfort à l'équipe qui attend les secours. Une fois que la partie a été sauvegardée, éteignez la console Nintendo DS.

- Un Pokémon ne disparaîtra pas de votre jeu si vous l'envoyez en renfort.
- Vous ne pouvez pas envoyer de Pokémon en renfort si vous n'avez pas de Pokémon ami dans vos Zones d'Accueil.

3. Attendre les secours (version GBA Equipe de Secours Rouge)

Démarrez la version GBA Equipe de Secours Rouge. Sélectionnez RANIMER EQUIPE dans le **menu principal** pour démarrer la partie. Si on vous a envoyé un Pokémon en renfort, vous pouvez continuer votre aventure dans le donjon avec ce Pokémon.



Lettre Remerciement

Le joueur dont l'équipe a été secourue peut envoyer une Lettre Remerciement à celui qui l'a secouru. Sélectionnez DEMANDER DE L'AIDE, puis ENVOYER LETTRE REMERCIEMENT et choisissez DOUBLE PORT. Lorsque la sauvegarde est terminée, éteignez la console Nintendo DS. Vous pouvez envoyer un objet avec la lettre, si vous le souhaitez.

Le Pokémon reçu en renfort disparaît lorsque vous terminez le donjon.

4. Secourir un ami (version DS Equipe de secours Bleue)

Redémarrez la version DS Equipe de Secours Bleue et sélectionnez SAUVETAGE AMI, puis APPORTER DE L'AIDE dans le **menu principal** et choisissez ensuite RECEVOIR LETTRE REMERCIEMENT et DOUBLE PORT. Vous obtenez alors des points de sauvetage et un objet.

Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)

Instructions sur le jeu multi-cartes.

Equipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS POKÉMON : DONJON MYSTERE, EQUIPE DE SECOURS BLEUE	1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur **MODE MANUEL**, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le **MODE AUTOMATIQUE** est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau POKÉMON : DONJON MYSTERE.
4. Suivez les instructions de la page 42.

Précautions à suivre


Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

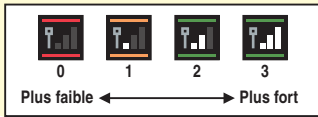
L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

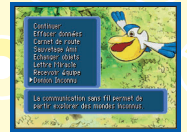
Donjon Inconnu (Contact Mode)

L'option appelée DONJON INCONNU (ou **Contact Mode**) est disponible dans la version DS Equipe de Secours Bleue uniquement. Sortez avec votre console Nintendo DS et découvrez de nouveaux secrets dans le Donjon Inconnu !



Jouez d'abord !

Pour utiliser le **Contact Mode**, vous devez progresser suffisamment dans le jeu. Une fois que vous avez assez progressé, l'option DONJON INCONNU s'ajoute dans le menu principal.



Partez à l'aventure dans un Donjon Inconnu !

Si vous choisissez OUI après avoir choisi le DONJON INCONNU, le message VEUILLEZ FERMER LA CONSOLE DS s'affiche. Cela signifie que vous pouvez entrer en **Contact Mode**. Fermez la console Nintendo DS sans l'éteindre et sortez !



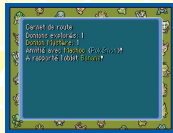
Sortez avec POKÉMON™ : DONJON MYSTÈRE, EQUIPE DE SECOURS BLEUE et votre console Nintendo DS !





Essayez le Contact Mode avec vos amis !

Lorsque vous rencontrez quelqu'un en **Contact Mode** et trouvez un Donjon Inconnu, un message disant que votre Pokémon ramènera les résultats de ses aventures s'affiche. Appuyez alors sur le bouton B pour rappeler votre Pokémon. Vous pouvez voir dans quels donjons il est allé, dans combien, avec quels Pokémon il est devenu ami et quels objets il a obtenus. Les objets seront stockés dans la Réserve Kangouroux.



Pendant la communication **Contact Mode**, la batterie consomme plus d'énergie que pendant une partie normale. Si la batterie se vide pendant le jeu, vous devrez ensuite recommencer à jouer à partir de la dernière sauvegarde.

Notes



The Pokémon Company

