

NINTENDO DS™



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



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.

Thank you for selecting the Pokémon Ranger™ Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu Pokémon Ranger™ 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.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Nintendo DS, de Game Card, spelcassette of de accessoire gebruikt, aandachtig de bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. De handleiding bevat tevens belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar de handleiding om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

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

Deze Game Card werkt alleen met de Nintendo DS.

© 2007 Pokémon. © 1995–2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

© 2007 HAL Laboratory, Inc.

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2007 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

Français	4
Nederlands	62



Sommaire

Qu'est-ce qu'un Pokémon Ranger ?	5	Capter des Pokémon	27
Comment jouer	7	Capter avec l'aide d'un Pokémon	36
Commandes de base	9	Éliminer des cibles avec des Pokémon	43
Commencer à jouer & les options	13	Les Grades Ranger	47
L'écran du Capstick	17	Les villes et les bâtiments de Fiore	48
Sauvegarder la partie	25	Les personnages	52

Il n'est pas possible d'effectuer une connexion entre ce jeu et les autres jeux Pokémon.



Qu'est-ce qu'un Pokémon Ranger ?

Maintenez la paix à Fiore

Les Pokémon Rangers doivent faire le serment de servir les gens, les Pokémon et la nature dans la région de Fiore. Ils ne se séparent jamais de leur Capstick, des appareils qu'ils sont les seuls à avoir le droit d'utiliser. Grâce à leur Capstick, les Rangers peuvent utiliser les pouvoirs des Pokémon dans leur travail.

Vous rêvez de devenir Ranger et avez écrit des dizaines de lettres à Eliott, le Ranger en Chef de Printiville, pour le convaincre de votre motivation. Impressionné par votre persévérance et votre compassion pour les Pokémon, Eliott vous invite à Printiville pour que vous y effectuiez votre apprentissage. Félicitations ! Et bon courage !

Vous avez encore tout à apprendre, mais vous êtes à présent un Ranger et fier de l'être ! Il ne vous reste plus qu'à faire vos preuves au fil des missions !

Vous pouvez choisir d'incarner une fille ou un garçon. Quoi que vous choisissiez, cela n'aura pas d'influence sur l'histoire.





Tous les Rangers peuvent avoir un Pokémon comme partenaire. Votre partenaire vous suivra où que vous alliez. Il vous sera utile lors de vos aventures.



Comment jouer

Remplissez vos missions avec l'aide des Pokémon !

Une fois devenu Ranger, vous devez accomplir des missions dans la région qui vous seront confiées par les Rangers en Chef des différentes villes. Les missions sont très diverses et pour certaines, vous aurez besoin d'aide. Dans ce cas, les Pokémon vous seront sûrement utiles.

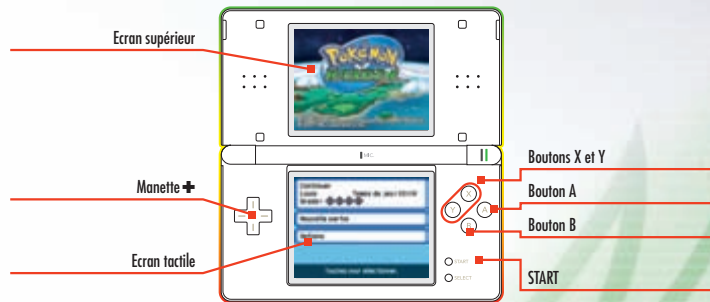


Pour capturer un Pokémon sauvage, un Ranger doit établir un lien émotionnel avec lui (voir page 27). Une fois capturé, le Pokémon suivra le Ranger jusqu'à ce que celui-ci utilise un des pouvoirs du Pokémon. Un Ranger ne peut pas recevoir l'aide du même Pokémon deux fois de suite. Les Pokémon sauvages ont des pouvoirs très variés qui peuvent être utilisés par les Rangers. Apprenez à les maîtriser, ils pourront vous sortir de bien des situations difficiles.



Commandes de base

Pour effectuer les actions de base, il suffit de toucher l'écran tactile (écran inférieur) avec le stylet ou de faire glisser le stylet dessus.



- Appuyez sur les boutons L et R, START et SELECT en même temps pour redémarrer le jeu et revenir à l'écran titre.
- 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.
- Les boutons SELECT, L et R ne sont pas utilisés.
- N'oubliez pas de faire une pause si vos mains fatiguent.

Ecran tactile

Touchez l'écran tactile avec le stylet pour que le héros se dirige vers l'endroit que vous avez touché. Vous pouvez aussi toucher l'écran tactile pour parler aux gens et examiner des choses.

Boutons X et Y

Appuyez pour savoir quels Pokémon vous accompagnent.

Manette +

Appuyez pour déplacer le héros.

Bouton A

Appuyez pour choisir OUI, examiner quelque chose, parler à quelqu'un se trouvant en face du héros ou faire défiler le texte.

Bouton B

Appuyez pour choisir NON ou retourner à l'écran précédent.

START

Appuyez pour accéder au **menu du Capstick**. Appuyez de nouveau pour retourner à l'**écran de terrain**.

Actions de base

Se déplacer

Touchez l'écran tactile avec le stylet pour que le héros se dirige vers l'endroit que vous avez touché. Le héros peut aussi être dirigé avec la manette +.



Parler

Touchez une personne avec le stylet pour lui parler (où que soit la personne sur l'écran). Quand vous êtes en face d'une personne, vous pouvez aussi lui parler en appuyant sur le bouton A.

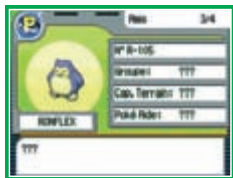
Faire un choix

Lors des conversations, vous aurez parfois à répondre à une question par OUI ou NON. Touchez alors l'icône OUI ou NON sur l'écran tactile pour choisir. Vous pouvez également appuyer sur le bouton A pour choisir OUI et sur le bouton B pour choisir NON.



Examiner

Touchez un Pokémon ou une cible avec le stylet pour obtenir des informations sur l'écran supérieur. Vous pouvez aussi obtenir des informations en appuyant sur le bouton A si vous êtes en face du Pokémon ou de la cible.



Commencer à jouer & les options

Démarrer le jeu

Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS POKÉMON RANGER™ 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 d'avertissement 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 RANGER sur l'écran principal Nintendo DS pour commencer à jouer.

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

Dans ce mode d'emploi, l'écran supérieur est encadré en **vert** et l'écran tactile en **rouge**.

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.

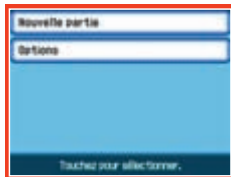


ATTENTION : veuillez noter que POKÉMON RANGER sera bloqué dans la langue de votre console Nintendo DS après la première sauvegarde. Si le jeu s'affiche dans la mauvaise langue lorsque vous démarrez POKÉMON RANGER pour la première fois, éteignez votre console Nintendo DS sans sauvegarder, modifiez les paramètres de langue de votre console et redémarrez le jeu.

Commencer une nouvelle partie

Commencer

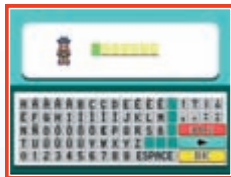
Si vous commencez une NOUVELLE PARTIE et que vous sauvegardez, toutes les données de la sauvegarde précédente seront effacées. (Vous ne pourrez pas CONTINUER à partir des données des sauvegardes précédentes.)



Nom et sexe du héros

Vous devez d'abord choisir si vous incarnerez une fille ou un garçon à l'aide du stylet.

Au début du jeu, vous devez donner un nom au héros. Touchez le clavier pour saisir les lettres. Si vous vous trompez, vous pouvez reculer d'une lettre en touchant la flèche orientée vers la gauche. Lorsque vous avez saisi un nom, touchez OK pour le valider.



Le sexe et le nom du héros ne peuvent pas être modifiés une fois qu'ils ont été enregistrés.

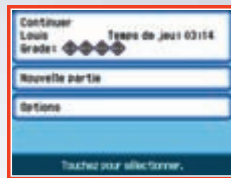
Continuer une partie sauvegardée

Touchez CONTINUER pour reprendre une partie à l'endroit de la dernière sauvegarde.

Si vous reprenez une partie interrompue, vous devrez choisir OUI ou NON.

Sauvegarder la partie : voir page 25

INTERROMPRE la partie : voir page 26



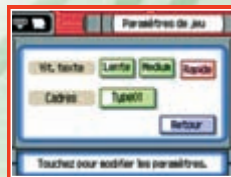
Les options

Vous pouvez modifier les PARAMETRES DE JEU tels que la vitesse du texte. Lorsque vous avez terminé de modifier les paramètres, touchez l'icône RETOUR.



VIT. TEXTE

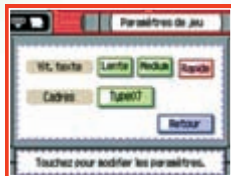
Choisissez la vitesse à laquelle apparaît le texte des messages : LENTE, MEDIUM, ou RAPIDE.



CADRES

Le style des fenêtres dans lesquelles s'affichent les messages peut être modifié.

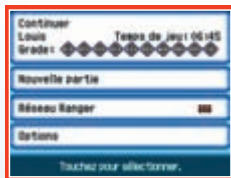
Vous pouvez modifier ces paramètres en sélectionnant **OPTIONS** sur l'**écran de menu** avant de commencer la partie ou en sélectionnant **OPTIONS** sur l'**écran du Capstick** pendant une partie.



Réseau Ranger

Lorsque le scénario principal est terminé, une nouvelle option s'affiche sur l'**écran de menu** : le RESEAU RANGER.

Vous pouvez y débloquer et effectuer des missions spéciales.



L'écran du Capstick

Lorsque le héros est sur le terrain, vous pouvez faire apparaître l'**écran du Capstick** en touchant le Capstick en haut à gauche de l'écran tactile ou en appuyant sur **START**. Sur cet écran s'affichent des icônes correspondant aux différentes fonctions du Capstick. Pour accéder à une fonction, touchez une icône. Pour retourner à la partie, touchez l'icône **QUITTER**.



Les deux nombres sur le Capstick indiquent son niveau d'énergie. Celui du bas est le niveau d'énergie maximum du Capstick et celui du haut l'énergie restante.

MISSION : voir page 22

CARTE : voir page 23

OPTIONS : voir page 24

QUITTER

RELACHER : voir page 21

GLOSSAIRE : voir page 23

NAVIGATEUR : voir page 19

INTERROMPRE : voir page 24



Le statut du héros

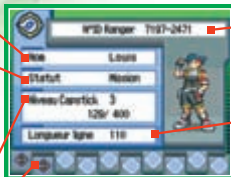
Si vous touchez le Capstick, le nom du héros et d'autres informations le concernant s'affichent sur l'écran supérieur.

Le NOM du héros

STATUT

Le niveau du Capstick s'affiche ainsi que les points d'expérience (Exp.) nécessaires pour passer au niveau suivant et les points Exp. totaux obtenus à ce niveau.

Le Grade Ranger actuel



Le N°ID RANGER du héros

La longueur maximale de la ligne peut être tracée lors d'une capture (voir page 27 pour de plus amples informations sur les captures).

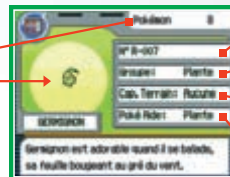


Le Navigateur

Le Navigateur enregistre des données sur les Pokémon capturés. Chaque Pokémon y figure avec son GROUPE et sa Capacité Terrain (CAP. TERRAIN). Les Pokémon capturés sont classés selon un système de numérotation propre aux Rangers.

Le Navigateur est mis à jour à chaque fois qu'une nouvelle espèce de Pokémon est capturée. Essayez de capturer toutes les espèces de Pokémon de la région de Fiore pour remplir le Navigateur.

Nombre de POKÉMON enregistrés

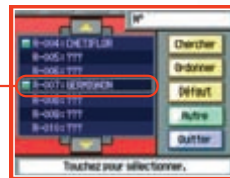


Numéro du Pokémon

GROUPE du Pokémon

Capacité Terrain du Pokémon

POKé AIDE du Pokémon (voir page 37)



L'écran supérieur affiche les informations du Pokémon sélectionné sur l'écran tactile.

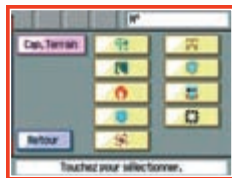
Le Navigateur a de nombreuses fonctions. Par exemple, il peut afficher deux pages de données, comprenant la TAILLE, le POIDS et le TYPE. Touchez l'icône AUTRE pour changer de page.

Si vous avez ordonné les Pokémon selon un critère, vous pouvez rétablir l'ordre d'origine en appuyant sur l'icône DEFAULT.

Fonctions du Navigateur

CHERCHER

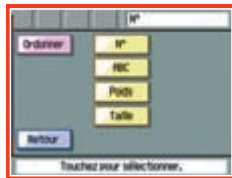
Touchez l'icône CHERCHER pour chercher les Pokémon par leur Nom, leur Poké Aide ou leur Capacité Terrain.



ORDONNER

Touchez l'icône ORDONNER pour classer la liste de Pokémon de l'écran tactile par leur numéro (N°), par ordre alphabétique (ABC), par leur Taille ou leur Poids.

Pour revenir à l'ordre d'origine, touchez l'icône DEFAULT.



AUTRE

Touchez l'icône AUTRE pour changer de page pour les informations sur les Pokémon de l'écran supérieur.



Relâcher

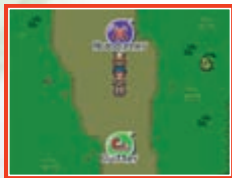
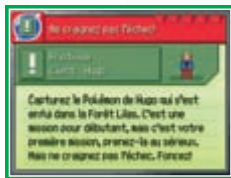
Les Pokémon capturés peuvent être relâchés même s'ils ne vous ont pas aidé avec leur POKÉ AIDE ou une CAP. TERRAIN. Le nombre de Pokémon qu'un Ranger peut avoir avec lui est limité et dépend du Grade Ranger. Si vous capturez plus de Pokémon que vous ne pouvez en avoir avec vous ou si vous n'avez pas besoin de certains Pokémon, relâchez-en.



Si un Pokémon ami aide le héros avec une POKÉ AIDE ou une CAP. TERRAIN, il est relâché automatiquement.

Mission

Des informations sur la mission en cours s'affichent sur l'écran supérieur. Vous pouvez abandonner la mission en cours et retourner à la Base Ranger où la mission vous a été confiée en touchant l'icône **ABANDONNER** sur l'écran tactile. (Pour certaines missions, vous ne serez pas ramené à la Base Ranger.)



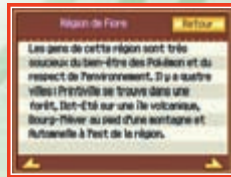
La carte

Une CARTE de la région de Fiore s'affiche, montrant les endroits que vous avez visités. L'endroit où vous vous trouvez est indiqué par une icône.



Le Glossaire

Le GLOSSAIRE explique des termes et expressions utilisés dans **POKÉMON RANGER**. Il y a aussi la description de techniques spéciales. Touchez un mot pour consulter des informations le concernant. Lorsque l'explication est affichée, vous pouvez passer d'une explication à l'autre en touchant les flèches sur l'écran tactile. Le GLOSSAIRE est mis à jour au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu.



Interrompre

Vous pouvez **INTERROMPRE** la partie et la recommencer plus tard à partir de l'endroit où vous l'avez interrompue.

Comment **INTERROMPRE** : voir page 26



Les options

Les paramètres de jeu peuvent être modifiés comme décrit à la page 15 (« Les options »).



Sauvegarder la partie

Vous pouvez sauvegarder la partie pour la reprendre plus tard.

Borne de Sauvegarde

Pour sauvegarder, touchez une Borne de Sauvegarde dans une Base Ranger ou sur le terrain. Vous pourrez ensuite reprendre la partie à partir de l'endroit où vous avez sauvegardé en sélectionnant **CONTINUER**.

N'éteignez pas la console lors de la sauvegarde.

Borne de Sauvegarde



Si vous commencez une **NOUVELLE PARTIE** et sauvegardez, les données de la sauvegarde précédente seront effacées. (Vous ne pourrez plus **CONTINUER** l'ancienne partie.)

INTERROMPRE

Touchez INTERROMPRE sur l'écran du Capstick pour sauvegarder la partie à l'endroit où vous vous trouvez et éteignez la console Nintendo DS. Lorsque vous allumerez la console Nintendo DS, vous pourrez reprendre la partie en utilisant ces données.

- Lorsque vous interrompez une partie, cela n'efface pas les données disponibles dans CONTINUER.
- N'éteignez pas la console lors de la sauvegarde.

La prochaine fois que vous démarrerez POKÉMON RANGER, on vous demandera si vous voulez reprendre la partie à partir de l'endroit où vous l'avez interrompue. Si vous le souhaitez, touchez OUI. Si vous touchez NON, vous pourrez lire « LES DONNEES DE LA PARTIE INTERROMPUE SERONT EFFACEES. CONTINUER? ». Si vous répondez OUI à cette question, vous ne pourrez plus reprendre la partie à partir de l'endroit où vous l'avez interrompue, les données sont effacées. Ces données sont effacées aussi lorsque vous reprenez une partie interrompue.

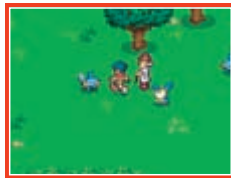


Capter des Pokémon

Capturez des Pokémon !

Pour « capturer » un Pokémon sauvage, il faut établir un lien émotionnel avec lui. Une fois capturé, le Pokémon vous suivra jusqu'à ce qu'il vous fournisse son aide. Les captures s'effectuent avec le stylet (Capstick).

Lorsque vous entrez en contact avec un Pokémon sauvage sur le terrain, l'écran de capture apparaît sur l'écran tactile.



Attention - Utilisation du stylet

Pour éviter toute fatigue ou gêne lors de l'utilisation du stylet, ne le serrez pas trop fort et ne le pressez pas trop fortement sur l'écran. Vos doigts, votre main, votre poignet et votre bras doivent rester souples. Quelques coups longs, réguliers et modérés seront aussi efficaces que beaucoup de coups plus courts et plus forts.

Pokémon



Disque de Capture

Sur l'écran de capture, touchez le sol avec le stylet. Le Disque de Capture apparaît. Si vous soulevez le stylet de l'écran tactile, le Disque de Capture disparaît.

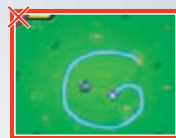
Pokémon



Ligne de Capture

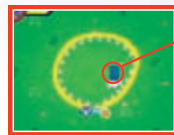
Disque de capture

En maintenant le stylet en contact avec l'écran, faites-le glisser pour déplacer le Disque de Capture, qui va tracer la Ligne de Capture. Utilisez la Ligne de Capture pour faire des boucles autour des Pokémon sauvages que vous voulez capturer.



La Ligne de Capture doit former une boucle complète autour du Pokémon.

Nombre



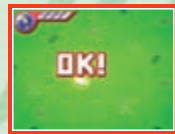
Lorsqu'une boucle est tracée autour d'un Pokémon, un nombre bleu apparaît au-dessus du Pokémon. Ce nombre indique le nombre de boucles qui doivent être tracées autour du Pokémon. Continuez à tracer des boucles sans lever le stylet jusqu'à ce que le nombre bleu disparaisse. Lorsque le nombre bleu est remplacé par un nombre orange précédé de « + », levez le stylet de l'écran tactile pour terminer la capture.



1 Tracez autant de boucles que le nombre bleu indique.



2 Lorsque le nombre bleu est remplacé par un nombre orange précédé de « + », levez le stylet.



3 Capture terminée !

Si vous soulevez le stylet avant d'avoir tracé le nombre de boucles nécessaire, la Ligne de Capture disparaît. Vous devez alors recommencer à tracer des boucles depuis le début, quel que soit le nombre de boucles que vous avez tracées avant.



Le nombre de boucles nécessaire change d'un Pokémon à l'autre.



Conseils pour la capture

Lors des captures, les Pokémon se comportent différemment selon leur espèce. Certains prennent peur alors que d'autres réagissent de façon agressive. Si un Pokémon cible touche la Ligne de Capture, elle est cassée. Si cela se produit, vous devez recommencer à tracer des boucles depuis le début. Certains Pokémon fuiront même pendant la capture.

Si un Pokémon touche la Ligne de Capture, la ligne disparaît.



Si l'attaque d'un Pokémon touche la Ligne de Capture, la ligne est cassée et le Capstick perd de l'énergie.



Certains Pokémon prennent la fuite au bout d'un certain temps.



Si la Ligne de Capture entre en contact avec l'attaque d'un Pokémon, le Capstick perd de l'énergie. Si l'énergie du Capstick tombe à zéro, il se casse, ce qui rend la capture des Pokémon impossible. Vous êtes alors renvoyé à la dernière Borne de Sauvegarde utilisée ou à l'écran titre. Lorsque le Capstick a perdu de l'énergie, il peut être rechargé dans une Base Ranger ou grâce à certaines Capacités Terrain ou Poké Aides.



Il n'est pas nécessaire d'utiliser la force lors des captures. Il faut tracer des boucles de façon légère et rapide. Si vos mains sont fatiguées, utilisez la fonction INTERROMPRE et faites une pause.

Fuir

Vous pouvez abandonner une capture et fuir le Pokémon cible. Lorsque vous avez tracé une boucle, le Pokémon cible se retrouve momentanément coincé dans une bulle flottante. Lorsque la bulle est visible, l'icône de fuite apparaît en bas à gauche de l'écran tactile. Touchez cette icône pour vous enfuir.

- Il sera peut-être impossible de fuir dans certaines situations.



Icône de fuite

Améliorer le Capstick

Lorsqu'une capture est réussie, vous recevez des points Exp. Au bout d'un certain nombre de points Exp., le Capstick monte de niveau. La longueur maximale de la Ligne de Capture est alors augmentée et la barre d'énergie est allongée. Selon le Pokémon, il est possible de gagner plus de points Exp. en traçant des boucles supplémentaires lors des captures. Lorsque vous capturez un nouveau spécimen de Pokémon pour la première fois, ses données sont enregistrées dans le Navigateur du Capstick.



Points Exp.



Energie du Capstick

Relâcher des Pokémon

Les Pokémon capturés peuvent être relâchés dans la nature. Un Pokémon qui vous aide avec une POKÉ AIDE ou une CAP. TERRAIN est ensuite relâché automatiquement, conformément au règlement des Rangers sur la protection de la nature et des Pokémon. Un Pokémon capturé peut être relâché même s'il n'a pas aidé.



En fonction de votre Grade Ranger (voir page 47), le nombre maximum de Pokémon qui peuvent vous accompagner est différent. Si le nombre maximum est dépassé à la suite d'une capture, un Pokémon (ou plus) doit être relâché.



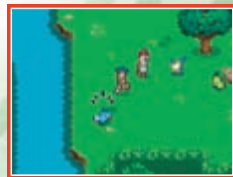
Touchez le Pokémon que vous voulez relâcher. Le Pokémon choisi se met à briller. Touchez-le à nouveau si vous voulez annuler votre sélection.



Vous pouvez relâcher plusieurs Pokémon à la fois. Touchez l'icône RELACHER pour relâcher le ou les Pokémon sélectionné(s).



Un Pokémon relâché retourne automatiquement dans son habitat naturel. Il vous sera possible de le revoir plus tard dans son habitat d'origine.



Capter avec l'aide d'un Pokémon

Un Pokémon capturé qui vous accompagne s'appelle un Pokémon ami. Il est possible d'utiliser les pouvoirs des Pokémon amis pour capturer d'autres Pokémon. Un Pokémon ami peut utiliser ses pouvoirs pour améliorer les performances du Disque de Capture (POKé AIDE) en lui conférant un pouvoir spécial. D'autres types de Pokémon, comme le Pokémon partenaire (Posipi ou Négapi), peuvent aider de différentes façons. Il existe de nombreuses Poké Aides, elles varient selon le groupe des Pokémon. Par exemple, Germignon fait pousser de hautes herbes sur la Ligne de Capture et bloque le Pokémon cible.

Pokémon partenaire

Posipi et Négapi peuvent utiliser la POKé AIDE Décharge pour immobiliser temporairement le Pokémon cible. Le pouvoir de Décharge de Posipi et Négapi augmente au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu.



Jauge du Partenaire

Cela indique la force de la POKé AIDE Décharge de Posipi ou Négapi. L'énergie de la Jauge du Partenaire augmente à chaque fois qu'une boucle est tracée autour du Pokémon cible.

icône Poké Aide

Touchez cette icône pour utiliser la POKé AIDE du Pokémon partenaire (Posipi ou Négapi) ou d'un Pokémon ami.

Après avoir touché Posipi ou Négapi, touchez l'icône POKé AIDE. Posipi ou Négapi utilisera la Poké Aide Décharge sur le Pokémon cible. Pour annuler la Poké Aide, touchez n'importe quel endroit du sol éloigné du Pokémon sur l'écran tactile, puis touchez la flèche qui apparaît en haut à droite de l'écran tactile.



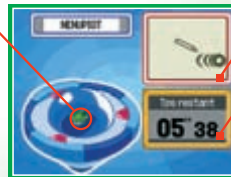
Les Poké Aides

Tout comme Posipi et Négapi, un Pokémon ami capturé peut aussi utiliser une POKé AIDE pour améliorer les performances du Disque de Capture. Il existe un grand nombre de Poké Aides différentes. Pour utiliser une Poké Aide, touchez l'icône Poké Aide pendant la capture, puis touchez le Pokémon ami que vous voulez utiliser pour le sélectionner. Touchez l'icône Poké Aide pour recevoir l'aide du Pokémon choisi. Si vous choisissez le mauvais Pokémon, touchez-en un autre ou touchez n'importe quel endroit du sol.



Certains Pokémon n'ont pas de Poké Aide.

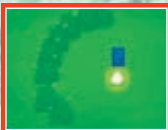
Le Pokémon qui vous aide



Conseil sur l'utilisation du stylet

Temps restant pour la Poké Aide

Les types de Poké Aides



Plante

Des touffes d'herbe poussent sur la Ligne de Capture. Le Pokémon cible peut être pris au piège dans l'herbe.



Eau

Il est possible de faire des bulles pour piéger le Pokémon cible. Pour faire une bulle, touchez l'écran tactile. Plus vous touchez l'écran longtemps, plus la bulle est grosse. Glissez le stylet dans une direction, puis soulevez-le pour que la bulle flotte dans cette direction.



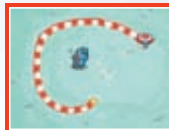
Feu

Des flammes s'échappent de la Ligne de Capture. Quand une boucle est tracée, un large brasier se forme en son centre, qui peut faire sursauter le Pokémon cible.



Electrik

De l'électricité vient recharger l'énergie du Capstick.



Combat

Cette POKÉ AIDE double l'efficacité de la Ligne de Capture, chaque boucle en vaut deux.



Poison

Une brume toxique se dégage de la Ligne de Capture. La brume peut ralentir les mouvements des Pokémon.



Psy

Cette POKÉ AIDE soulève le Pokémon cible, ce qui le rend plus facile à capturer.



Insecte

Touchez l'écran tactile, faites glisser le stylet, puis soulevez-le pour lancer une boule gluante. Si le Pokémon cible est touché, il peut être immobilisé.



Sol

Le sol se soulève quand une Ligne de Capture est tracée, ce qui rend les déplacements du Pokémon cible difficiles.



Roche



Touchez l'écran tactile, faites glisser le stylet, puis soulevez-le pour lancer des gravillons. Si le Pokémon cible est touché, il peut être immobilisé par un nuage de poussière.



Vol



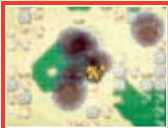
Touchez l'écran tactile, faites glisser le stylet, puis soulevez-le pour créer un tourbillon. Si le Pokémon cible est touché, il est soulevé du sol.



Ténèbres



La longueur maximale de la Ligne de Capture est doublée, mais le niveau d'énergie du Capstick baisse. L'énergie utilisée pour cette Poké Aide dépend de l'énergie disponible dans le Capstick.



Spectre



Lorsqu'une boucle est tracée, un fantôme apparaît dedans. Ce fantôme peut recouvrir le Pokémon cible et l'immobiliser.



Glace



De la glace apparaît là où une boucle est tracée. La glace peut geler le Pokémon cible.

Utilisez les Poké Aides intelligemment !

Il existe de nombreuses sortes de Poké Aides. Apprenez à les utiliser dans diverses situations. Si vous savez les utiliser à votre avantage, vous améliorerez considérablement vos captures. Pensez à tester les Poké Aides des Pokémon que vous capturez !



Aussi, n'oubliez pas que les Pokémon sont répartis en plusieurs groupes. L'efficacité d'une POKÉ AIDE dépend de son type et du GROUPE du Pokémon cible. Si une flèche s'affiche au dessus du Pokémon cible, vous pouvez savoir si la Poké Aide est puissante ou faible sur le Pokémon cible. Une flèche vers le haut signifie que l'efficacité de la Poké Aide est augmentée et une flèche vers le bas que l'efficacité de la Poké Aide est diminuée.

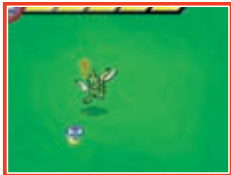


Observez le comportement des Pokémon

Le comportement des Pokémon lors des captures varie selon les espèces. Si vous n'arrivez toujours pas à capturer un Pokémon après plusieurs tentatives, essayez d'observer la façon dont il se déplace pour savoir à quel moment vous pouvez le capturer.

Par exemple, un Linéon courra vers les coins de l'écran lorsque des boucles sont tracées autour de lui. Si un Linéon se prépare à courir, raccourcissez la Ligne de Capture et déplacez le Disque de Capture loin du Pokémon sans lever le stylet de l'écran tactile. Lorsque le Linéon réapparaît, vous pouvez recommencer à tracer des boucles, ce qui vous permet de ne pas perdre les boucles que vous avez déjà tracées.

Comme expliqué plus haut, il est possible de capturer un Pokémon en traçant des boucles en plusieurs fois. Vous pouvez aussi essayer d'approcher le Pokémon cible par derrière et commencer à faire des boucles autour sans être vu. La clé d'une capture réussie est d'observer le comportement et les mouvements du Pokémon pour trouver la meilleure approche possible.



Eliminer des cibles avec des Pokémon

Que signifie « éliminer une cible » ?

Dans l'exercice de vos fonctions de Ranger, vous rencontrerez peut-être des troncs d'arbre ou des gros rochers qui vous bloquent le passage. Ces obstacles sont appelés des « cibles ». Touchez une cible avec le stylet pour que des informations la concernant s'affichent sur l'écran supérieur.

Informations sur la cible

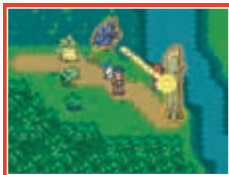


Cible

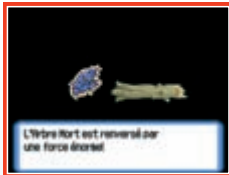


Ces cibles peuvent être éliminées grâce aux capacités des Pokémon amis capturés. Ces capacités sont appelées « Capacités Terrain ».










Pour dégager un obstacle, touchez un Pokémon ami avec le stylet, puis tracez une ligne allant vers la cible. Si le Pokémon sélectionné et la cible se mettent à briller de la même couleur, la cible peut être éliminée. On vous demandera alors si vous souhaitez que le Pokémon sélectionné vous aide. Touchez OUI si vous souhaitez que le Pokémon ami utilise sa Capacité Terrain.



L'action décrite ci-dessus s'appelle « éliminer une cible ». Il peut s'agir de détruire un obstacle ou de le déplacer. Lorsqu'un Pokémon ami utilise une Capacité Terrain pour aider un Ranger, il est relâché automatiquement comme le prévoit le règlement des Rangers.



Les différentes Capacités Terrain

	Coupe	Des arbustes, des clôtures et des cibles du même genre sont découpées.
	Charge	Le Pokémon fonce droit devant pour secouer des arbres ou déplacer de lourds objets.
	Brûlure	Le feu détruit des obstacles tels que des troncs d'arbres ou des ballots de paille.
	Jet d'Eau	De l'eau est utilisée pour éteindre un feu ou faire pousser des lianes.
	Broyage	Le Pokémon brise des murs ou des rochers en les frappant.
	Recharge	De l'électricité recharge l'énergie du Capstick.
	Tornade	Une rafale de vent se déplace vers la cible.
	Traverse	Le Pokémon lance une liane et l'accroche à un poteau pour traverser des cours d'eau ou des précipices.
	Flash	Permet d'éclairer des endroits sombres, des sous-sols par exemple.

Certains Pokémon n'ont pas de Capacité Terrain.

Les Capacités Terrain et leur puissance varient selon l'espèce du Pokémon. Par exemple, le Poussifeu et le Galifeu ont tous les deux la Capacité Terrain Brûlure, mais la Capacité Terrain du Galifeu est plus puissante que celle du Poussifeu. La puissance de leur Capacité Terrain est indiquée par le nombre de symboles : Poussifeu a un symbole et Galifeu en a deux. Plus le Pokémon a de symboles, plus sa Capacité Terrain est puissante.



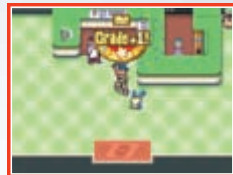
Cette cible a deux symboles, ce qui vous indique la puissance de la Capacité Terrain nécessaire pour l'éliminer. Dans cet exemple, seule la Capacité Terrain du Galifeu est utilisable.



Les Grades Ranger

Que sont les Grades Ranger ?

Les Rangers sont notés suivant un système de grades : les Grades Ranger. Ils vont de 1 à 10 et indiquent le niveau de compétence du Ranger. Un Ranger en Chef fait passer un Ranger à un grade supérieur pour le récompenser de sa réussite lors d'une mission. Plus un Ranger est compétent, plus il a un grade élevé.



Au fur et à mesure que son Grade Ranger augmente, le Ranger bénéficie de nouveaux avantages. Par exemple, la Jauge du Partenaire sera allongée. Le Ranger pourra aussi être accompagné de plus de Pokémon amis et pourra utiliser davantage de Poké Aides pour les captures. Le Ranger se verra aussi confier des missions plus importantes. Au début du jeu, vous avez le Grade Ranger 1. A vous de prendre le grade pour devenir un Ranger de premier ordre !





Les villes et les bâtiments de Fiore

Vous arrivez dans la région de Fiore dans l'espoir de réaliser votre rêve : devenir un Ranger. Les villes de Fiore sont habitées par des gens, mais aussi par des Pokémon sauvages. Il y a aussi beaucoup de choses à voir et d'endroits à visiter. N'hésitez pas à adresser la parole aux gens que vous croisez et à examiner des choses en les touchant sur l'écran tactile. Vous pourriez bien obtenir des informations utiles pour vos missions.

Printiville

Une ville tranquille, pleine de verdure et au climat agréable.



Automnelle

Cette ville trépidante est la plus grande ville de Fiore.



Ilot-Eté

Cette île tropicale est le lieu de vacances le plus prisé de Fiore.



Bourg-l'Hiver

Cette ville isolée se trouve au pied de la Chaîne Boréale, au nord de Fiore.



Bases Ranger

Les Bases Ranger servent à coordonner le travail des Rangers. Il y en a une dans chaque ville. C'est là que les Rangers en Chef donnent leurs instructions aux Rangers et leur confient des missions. Si le Capstick est à court d'énergie, adressez-vous à la technicienne se trouvant à l'entrée, elle le rechargera totalement. Il y a aussi une Borne de Sauvegarde dans chaque Base Ranger vous permettant de sauvegarder votre progression.

Technicienne



Borne de Sauvegarde

Les Concours de Capture

Les Concours de Capture sont des événements chronométrés durant lesquels les Rangers doivent capturer le plus de Pokémon possible. Il existe deux Concours de Capture : le Défi Végétal à Printiville et le Défi Marin à Ilot-Été. Les Pokémon capturés rapportent des points en fonction de la difficulté de capture. Les participants sont classés en fonction de leur score total. Les Pokémon capturés dans ces concours sont relâchés immédiatement. Si un nouveau spécimen de Pokémon est capturé pour la première fois, ses données sont enregistrées dans le Navigateur.

Le Concours de Capture de Printiville est présenté par Gégé-Végé et celui d'Ilot-Été par Colin-Marin. Parlez-leur si vous voulez participer à un Concours de Capture. Ils vous demanderont si vous voulez participer : si vous répondez OUI, vous pourrez entendre les règles du Concours de Capture et connaître le nom du champion en titre, puis le concours débutera. Vous pouvez abandonner à tout moment en appuyant sur START.



Le Stade de Capture

Au Stade de Capture situé à Automnelle, les Rangers se retrouvent pour se mesurer les uns aux autres. Les concours qui y ont lieu sont des événements chronométrés lors desquels des Pokémon apparaissent successivement. Il faut capturer le plus de Pokémon possible dans le temps imparti. Si un Ranger fait plus de boucles que le nombre requis lors d'une capture, il reçoit du temps supplémentaire ou de l'énergie pour le Capstick. Les données des Pokémon capturés ne sont pas enregistrées dans le Navigateur.

Le Stade de Capture est ouvert après la fin du scénario principal.

Vous pouvez vous inscrire pour entrer au Stade de Capture à Automnelle. On vous demandera si vous voulez participer.



Si vous répondez OUI, Stan-Stade vous expliquera le déroulement du concours et annoncera le nom du champion en titre, puis le concours débutera. Vous pouvez abandonner à tout moment en appuyant sur START.





Les personnages

Dans les villes de la région de Fiore, les Bases Ranger servent de Q.G. aux Rangers. Il y a un Ranger en Chef à la tête de chaque Base Ranger, chargé de coordonner les activités des Rangers. Les Rangers en Chef sont responsables de la distribution des missions. Pour certaines missions, vous serez amené à collaborer avec le Ranger en Chef ou d'autres Rangers Pokémon, dont des rivaux. Vous devrez aussi faire face à un mystérieux gang qui semble vouloir perturber la tranquillité de Fiore.

Les Rangers principaux



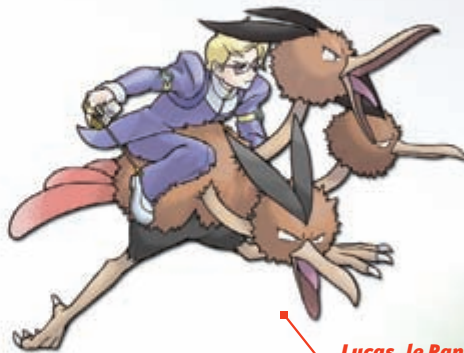
Eliott, le Ranger en Chef de Printiville

Convaincu de votre motivation, il vous a donné votre chance et a fait de vous un Ranger. C'est un vieil ami du Prof. Pressand.



Victoire, Ranger à Automnelle

Admirée et reconnue pour son travail exemplaire, elle est exigeante avec elle-même et avec les autres.



Lucas, le Ranger en Chef d'Automnelle

Calme et réfléchi, Lucas a jadis fait partie de la même équipe qu'Eliott et Brice.



Frida, le Ranger en Chef de Bourg-l'Hiver

D'apparence froide au premier abord, elle est en fait un Ranger en Chef sympathique sur qui l'on peut compter.



Brice, le Ranger en Chef d'Ilot-Eté

Ce Ranger en Chef à l'allure décontractée et désinvolte passe le plus clair de son temps au Concours de Capture d'Ilot-Eté.



Le Ranger le plus haut placé

Prof. Pressand

Il est responsable de la recherche à la Fédération Ranger, l'organisation qui se trouve derrière les activités des Rangers. Il est l'inventeur du Capstick.



Disque de Capture



Capstick

Le malfaisant Groupe Go-Rock

Les sbires

Avec leurs vêtements tape-à-l'œil et leur air louche, leur arrivée dans les villes de la région n'est pas passée inaperçue. Ils semblent vouloir créer des ennuis aux Rangers.



Quatuor Go-Rock

Ces mystérieux quadruplés semblent poursuivre le héros. Chacune de leurs apparitions est synonyme de problèmes.



Kénan



Kévin



Kaitlyn



Killian

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :



Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



LANGAGE CHOQUANT



DISCRIMINATION



DROGUE



JEUX D'ARGENT



EPOUVANTE



CONTENU SEXUEL



VIOLENCE

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

<http://www.pegi.info>



The Pokémon Company

