

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 *Super Pokémon™ Rumble* pour Nintendo 3DS™.

IMPORTANT : lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre Nintendo 3DS, d'une carte de jeu ou d'un accessoire. Nous vous conseillons de lire attentivement ce mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Des informations importantes sur la garantie et le service consommateurs se trouvent dans le dépliant de classification par âge, garantie du logiciel et coordonnées séparé (dépliant d'informations importantes). Conservez ces documents pour référence ultérieure.

Cette carte de jeu ne peut être utilisée qu'avec une console Nintendo 3DS en version européenne ou australienne.

AVERTISSEMENT – Ce jeu vidéo est protégé par les droits sur la propriété intellectuelle. Toute copie et/ou distribution non autorisée peut donner lieu à des poursuites pénales et/ou civiles.

© 2011 Pokémon.

© 1995-2011 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Développé par Ambrella. Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.

© 2011 Nintendo.



Mode multijoueur local

Ce logiciel permet des parties en multijoueur via la communication sans fil locale. Chaque joueur doit disposer d'une carte de jeu.



StreetPass™

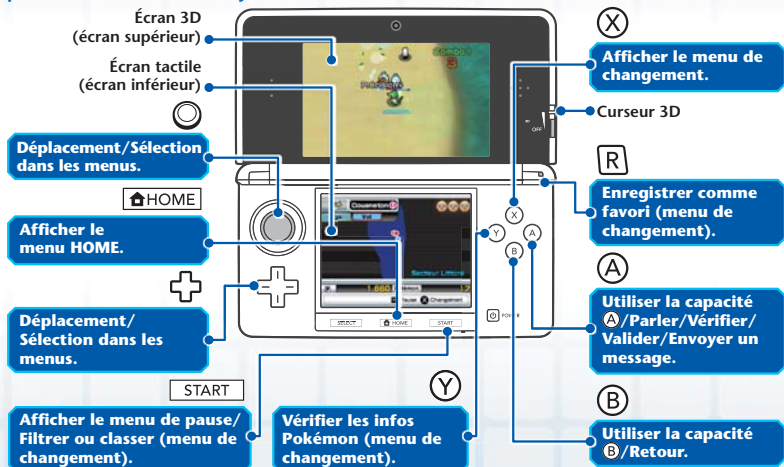
Ce logiciel dispose de fonctions automatiques de recherche et d'échange d'informations avec d'autres consoles Nintendo 3DS via la communication sans fil locale.

Powered by mobiclip

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de votre console. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre Nintendo 3DS™ 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 plus d'informations sur le changement de langue, consultez la section Paramètres de la console du mode d'emploi Nintendo 3DS.

COMMANDES DE BASE

Dans *Super Pokémon™ Rumble*, la sélection des éléments dans les menus et le déplacement des Pokémon se font en général avec les boutons. Certaines fonctions peuvent aussi utiliser le stylet.



Fermez la console Nintendo 3DS pendant une partie pour activer le mode veille et économiser de l'énergie. Ouvrez la console pour reprendre la partie.

Dans ce mode d'emploi, un entoure les images affichées sur l'écran 3D (écran supérieur) et un celles de l'écran tactile (écran inférieur).

COMMENCER À JOUER

Pour commencer à jouer, touchez l'icône *Super Pokémon Rumble* dans le menu HOME puis DÉMARRER. Le menu principal s'affichera.

Veillez consulter le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS pour savoir comment démarrer un jeu.

Menu principal

La première fois que vous jouerez au jeu, choisissez COMMENCER. Si vous possédez déjà une sauvegarde, choisissez CONTINUER. La partie reprendra aux portes de la dernière ville visitée (voir p. 11).



Sauvegarder et quitter le jeu

Votre progression dans le jeu est automatiquement enregistrée à certains points. Il n'existe qu'un seul fichier de sauvegarde. N'éteignez pas votre console Nintendo 3DS lorsque « Sauvegarde... » s'affiche à l'écran. Pour quitter le jeu, appuyez sur pour afficher le menu de pause et choisissez SAUVER ET QUITTER avant d'éteindre.



Quel que soit l'endroit où le jeu a été sauvegardé, vous reprendrez aux portes de la dernière ville visitée en relançant le jeu.

Effacer les données de sauvegarde

Pour effacer les données, maintenez simultanément enfoncées les touches (A), (B), (X) et (Y) lorsque le jeu démarre.

Les données effacées ne pourront pas être récupérées.

COMMENT JOUER

Prenez le contrôle de Jouets Pokémon et combattez vos adversaires dans de nombreux Secteurs différents. Devenir ami avec de puissants Pokémon facilitera vos progrès dans l'aventure.

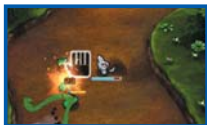
Régions et Secteurs

Chaque Région est divisée en plusieurs Secteurs. Terminez un Secteur en vous battant contre les Pokémon qui y vivent. Il ne tient qu'à vous de devenir ami avec de puissants Pokémon, afin de remplir les conditions de participation aux Batailles Royales (voir p. 8) et continuer votre aventure. Les Régions abritent des villes (voir p. 11) qui constituent des lieux essentiels de l'histoire.



Région

Marchez jusqu'à un Secteur ou une ville pour y pénétrer.



Secteur

Explorez un Secteur tout en combattant des Pokémon, et terminez-le en battant le Boss qui se trouve à la fin.

Tremplin

Sautez sur un tremplin comme celui ci-contre pour progresser ou vous rendre dans un autre lieu. Attention : les tremplins ne permettent de voyager que dans un sens !

Vous remarquerez qu'il existe toutes sortes de tremplins qui diffèrent par leur couleur ou leur forme.



Les écrans

Les informations affichées sur votre écran dépendent du lieu où vous vous trouvez.

Jauge de PV

La jauge bleue indique combien de PV votre Pokémon actuel possède. Elle diminue à mesure qu'il subit des dégâts. Lorsqu'elle atteint zéro, votre Pokémon s'évanouit.

Informations sur vos adversaires

Il s'agit du nom et du type (voir p. 7) du Pokémon que vous combattez.

Mini-carte

La mini-carte indique ce qui est autour de vous. Le type d'icônes affichées dépend du lieu où vous vous trouvez.

Compteur de Combos (voir p. 7)

Jauge de PV du Boss

Elle s'affiche lorsque vous combattez un Boss.

Clés



À chaque fois qu'un de vos Pokémon est vaincu, vous perdez une Clé Mystérieuse. Lorsque vous n'en avez plus, la partie est finie (voir p. 7) !

Position actuelle

Nombre d'amis



 possédés (voir p. 11)

-  Votre Pokémon
-  Ennemi  Boss
-  Pokémon vaincu
-  Tremplin  Sortie
-  Tunnel  Installation
-  Secteur terminé
-  Secteur non terminé
-  Ville (Fontaine Lumineuse)

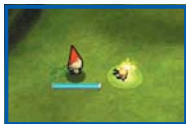
Capacités et types

Appuyez sur **A** pour utiliser la capacité **A**, et sur **B** pour la capacité **B**. Certains Pokémon ne connaissent qu'une capacité. Chaque capacité possède un type, et son efficacité dépend de l'affinité avec le type du Pokémon adverse.



Se faire des amis


Lorsqu'un Pokémon vaincu vacille et tombe à terre, touchez-le pour en faire votre ami.



Changer de Pokémon

En appuyant sur **X**, le menu de changement (voir p. 9) apparaît et vous permet de choisir un autre Pokémon que celui que vous contrôlez. Grâce à ce menu, vous pouvez choisir de contrôler un autre Pokémon ami à tout moment.

Clés et fin de partie

Si le Pokémon que vous contrôlez perd tous ses PV, il s'évanouit et vous perdez une Clé . Choisissez alors un autre Pokémon dans le menu de changement. Si vous perdez toutes vos Clés ou que vous n'avez plus d'autres amis avec qui changer, la partie est perdue et vous retournez automatiquement en ville.


Combos

En vainquant plusieurs Pokémon à la suite, le Combo en cours s'affiche. Vos chances de jeter un Pokémon à terre augmentent très légèrement au fur et à mesure que le Combo augmente. L'enchaînement prend fin si vous n'attaquez pas de Pokémon pendant un certain temps.

Batailles particulières

Des règles spéciales régissent les types de batailles suivants. Notez aussi que les Pokémon vaincus ne deviendront jamais vos amis dans ces trois cas.



Bataille Royale

Vous remporterez cette Bataille en vainquant tous les Pokémon dans la limite du temps imparti. Pour chaque Pokémon vaincu, un chronomètre  apparaît. Ramassez-le pour bénéficier de plus de temps.

Dans une Bataille Royale, vous ne pouvez pas changer de Pokémon à moins que celui que vous contrôlez ne soit vaincu.





Bataille en Équipe

Vous pouvez choisir jusqu'à deux coéquipiers et vous battre en équipe de trois. Il n'est pas possible de changer de Pokémon pendant la Bataille. À un certain moment dans votre aventure, vous récupérez de la Tension  en vainquant des Pokémon. Une fois que vous en aurez suffisamment accumulé, appuyez sur  pour profiter du puissant mode Surtension, dont la durée est toutefois limitée.



Bataille Frontale

Envoyez un important groupe de vos Pokémon contre les légions ennemies ! En appuyant sur  rapidement ou en faisant tourner , vous accumulez de l'élan. Si votre équipe est plus puissante que celle de l'adversaire, elle fera voltiger les ennemis et vous continuerez. Dans le cas contraire, vous perdrez et vous devrez renforcer votre équipe avant de retenter votre chance.



MENU DE CHANGEMENT

Appuyez sur **X** pour afficher le menu de changement. Vous pourrez alors changer de Pokémon ou consulter les informations des Pokémon de votre collection.

Le jeu se met en pause lorsque vous affichez le menu de changement.

L'écran du menu de changement

Les Pokémon de votre collection s'affichent dans une liste. La valeur de Puissance indique la force du Pokémon. Pour changer de Pokémon, choisissez un Pokémon dans la liste et appuyez sur **A**.


Si le Pokémon est attaqué lorsque vous essayez d'effectuer un changement, celui-ci échouera.



Filtrer et classer

Appuyez sur **START** dans le menu de changement pour filtrer les Pokémon d'une liste ou les classer par nom, type, etc.

Favoris

Vous pouvez enregistrer un Pokémon comme favori en appuyant sur **R** dans le menu de changement. Il aura alors un  affiché à côté de son nom et apparaîtra en haut de la liste juste après votre Pokémon actuel.



Détails

Appuyez sur **Y** dans le menu de changement pour afficher des informations détaillées sur le Pokémon sélectionné.

Puissance

Type

PV actuels/PV max

Informations sur les capacités

Affiche le nom et le type des capacités assignées à **A** et **B**. Plus elles ont de **☆**, plus elles sont puissantes. Les capacités dotées d'effets additionnels sont marquées par **▶**.

Lorsque le type d'un Pokémon et d'une capacité sont identiques, la capacité est marquée par **☆**, indiquant une puissance supérieure à la normale.



Effet des Dénominations

Propriétaire d'origine

Le nom du propriétaire d'origine est celui enregistré dans l'éditeur Mii.

Si vous n'avez pas créé de Mii™, le nom d'utilisateur de la console Nintendo 3DS sera affiché.

Effet des capacités

Si la capacité possède un effet additionnel, il sera affiché ici.

Attaque/Défense

Attaque indique la puissance d'attaque, et Défense l'endurance. Plus il y a de **O**, plus la stat de ce Pokémon est élevée.

Dénominations

Certains Pokémon disposent de Dénominations. Il en existe de toutes sortes, certaines augmentant la vitesse de déplacement, d'autres le fonctionnement des capacités.

Le nom des Pokémon disposant d'une Dénomination s'affiche dans une couleur différente.



LES CHOSES À FAIRE EN VILLE

Les villes sont des lieux essentiels pour votre aventure. Vous pouvez y utiliser les tremplins et les tunnels pour vous rendre dans divers endroits. Vous y trouverez aussi des installations qui vous seront bien utiles.

Certaines installations sont également accessibles en dehors des villes.


À mesure que vous progresserez dans le jeu, de plus en plus d'installations deviendront disponibles.

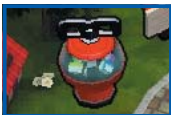
Fontaine Lumineuse

Restaure les PV de tous vos Pokémon, y compris ceux qui ont été vaincus.




Loterie capacités

Vous pouvez dépenser des  pour apprendre à votre Pokémon une capacité au hasard. Si le Pokémon connaît déjà deux capacités, il devra d'abord en oublier une.




À propos des

Lorsque vous vainquez des ennemis ou que vous êtes sacré Champion d'une Bataille Royale, des  apparaissent. Approchez-en votre Pokémon pour les ramasser. Vous pourrez les dépenser à la Loterie capacités, au Distributeur de capacité, etc.



Distributeur de capacité

Vous pouvez dépenser des  pour enseigner une capacité particulière à un Pokémon, s'il est capable de l'apprendre. Chaque Distributeur de capacité ne propose qu'une seule capacité.



Échanger les capacités

Vous pouvez dépenser des  pour intervertir les capacités assignées à (A) et (B).





Collection

Vérifiez les informations des Pokémon que vous avez rencontrés. Chaque forme est enregistrée séparément. Les Pokémon devenus vos amis sont en surbrillance.



Informations

Vérifiez diverses informations, comme votre temps de jeu ou le nombre de Pokémon vaincus. Changez de page en appuyant sur  ou en poussant  vers la gauche ou la droite.




Tunnel

Approchez-vous de Rototaube, qui aime s'assoupir dans certains points de la Région. Il creusera alors un tunnel qui vous permettra d'aller et venir entre ce point et la ville.



Relâcher un ami

Vous pouvez laisser partir des Pokémon amis ici. Appuyez sur **(A)** pour cocher le nom des Pokémon dont vous souhaitez vous séparer. Une fois la sélection terminée, appuyez sur **(B)** pour faire apparaître un message de confirmation. Choisissez OUI pour les relâcher. Ces Pokémon laissent parfois des  ou un autre Pokémon en guise de souvenir.



Apprendre une capacité

Cette installation permet à vos autres Pokémon d'apprendre une capacité à votre Pokémon actuel. Choisissez une capacité puis le ou les Pokémon tuteurs. Appuyez ensuite sur **(B)** et le message de confirmation apparaîtra. Une fois que la capacité est apprise, le ou les Pokémon qui l'ont enseignée disparaissent.



Les codes cadeau

Parlez au Munna à East Town pour entrer un code cadeau, à saisir en touchant les chiffres du clavier numérique avec le stylet. De nouveaux Pokémon apparaîtront dans le jeu à chaque code correct.

Les codes cadeau seront révélés en dehors du jeu. Visitez le site officiel de *Super Pokémon Rumble* (www.pokemon.com/superrumble/) pour plus d'informations. Ce service peut être interrompu à tout moment sans préavis.



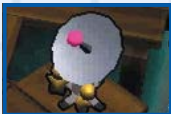
Jouer à deux

Mode multijoueur local

Ce logiciel vous permet de vous mesurer à de nombreux Secteurs avec un ami via le mode multijoueur local Nintendo 3DS, et de trouver encore plus de Pokémon amis que d'habitude !

Jouer à deux n'est disponible qu'après la victoire à la première Bataille Royale.

Dans le mode Jouer à deux, le jeu ne se met pas en pause lorsque le menu de changement est affiché.



Instructions sur le jeu en mode multijoueur local Nintendo 3DS.

Équipement nécessaire

Nintendo 3DS	1 par joueur
Cartes de jeu <i>Super Pokémon Rumble</i>	1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes de jeu.
2. Allumez les consoles. Le menu HOME s'affiche.
3. Touchez l'icône *Super Pokémon Rumble*, puis touchez DÉMARRER.
4. Suivez les instructions des pages 14–15.

Jouer avec un ami

- 1 L'hôte choisit INVITER et le joueur invité choisit CHERCHER UN JOUEUR. Une fois la communication établie, l'écran de l'invité affiche le nom de l'hôte. Lorsque le joueur invité aura choisi ce nom, les deux joueurs pourront procéder vers le hall du mode Jouer à deux. L'hôte utilisera un tremplin pour choisir un Secteur.

Vous ne pouvez vous rendre que dans les Secteurs que les deux joueurs ont terminés. Les arènes des Batailles Royales, les Batailles en Équipe et les Batailles Frontales ne sont pas sélectionnables.

- 2** Les Clés Mystérieuses sont partagées par votre ami et vous. Si les PV du Pokémon de votre ami tombent à zéro, vous pouvez lui en redonner en positionnant votre Pokémon près du sien. Même si vous n'avez plus de Clés, le jeu continuera tant qu'au moins un Pokémon possède toujours des PV. Tant qu'ils apparaissent à l'écran, les Pokémon à terre peuvent devenir ami avec les deux joueurs. Une fois un Secteur terminé, vous serez ramené au hall. Pour quitter le mode Jouer à deux, rendez-vous à l'installation Se déconnecter.

Gâteau de Pokémon

Si votre ami et vous avez terminé le jeu, vous pouvez vous offrir des Pokémon en utilisant Gâteau de Pokémon dans le hall Jouer à deux. Les Pokémon offerts disparaîtront de votre collection.

Coup d'œil à la Boutique



StreetPass

Les Mii des autres joueurs peuvent visiter votre Boutique de Jouets grâce à StreetPass. Vous pouvez également affronter les Pokémon de leur collection. Pour communiquer à l'aide de cette fonction, tous les joueurs doivent activer StreetPass pour ce logiciel.

Le Coup d'œil à la Boutique n'est disponible qu'après la victoire à la première Bataille Royale.

Activer StreetPass

1. Éteignez la console avant d'insérer la carte de jeu.
2. Allumez la console. Le menu HOME s'affiche.




3. Touchez l'icône *Super Pokémon Rumble*, puis touchez DÉMARRER.
4. Suivez les instructions des pages 16–17.


Utiliser StreetPass

- 1 En utilisant l'installation Coup d'œil à la Boutique, le menu suivant apparaît. La fonction StreetPass peut être activée depuis le menu des paramètres.

L'autre joueur doit aussi avoir StreetPass activé sur sa console.



StreetPass	Vérifiez les informations des joueurs rencontrés via StreetPass et mesurez-vous à leur collection !
VITRINE	Permet de vérifier si vous avez des clients. Vous pouvez faire venir un client dans votre Boutique en choisissant  APPELER UN CLIENT. Il vous en coûtera 10 pièces de jeu de votre console Nintendo 3DS. Vous devez disposer d'au moins deux Mii dans votre console Nintendo 3DS pour pouvoir appeler un client.
PARAMÈTRES	Admirez votre collection, utilisez le stylet pour modifier votre salutation, et plus encore ! Vous pouvez aussi activer ou désactiver StreetPass.
RETOUR À LA VILLE	Quittez la Boutique de Jouets et revenez en ville en un instant.

- 2 Lorsqu'une communication par StreetPass réussit, les visiteurs peuvent se rendre dans votre Boutique de Jouets et y faire des achats. Vous recevez alors des  !



- 3** Lorsque des clients ont visité votre Boutique de Jouets, vous pouvez vérifier les informations les concernant grâce à StreetPass dans le menu de la Boutique. Choisissez une carte en appuyant sur **A** pour afficher la collection de ce joueur. Il sera aussi possible de l'affronter.

Jusqu'à 30 cartes de joueurs peuvent être sauvegardées. Au-delà, les plus anciennes cartes seront effacées à chaque rencontre de nouveaux joueurs. Pour éviter cela, vous pouvez protéger les cartes de l'effacement en appuyant sur **R**.



- 4** En gagnant un combat contre un client, vous pourrez emprunter l'un de ses Pokémon. Il apparaîtra à l'entrée d'un Secteur en tant que Pokémon de renfort et vous aidera dans votre aventure. Il partira une fois le Secteur terminé.



Pour désactiver StreetPass

Dans les paramètres de la console :

Pour désactiver StreetPass, accédez aux paramètres de la console et sélectionnez GESTION DES DONNÉES, puis StreetPass.

Touchez l'icône de ce logiciel, puis sélectionnez DÉSACTIVER StreetPass.

Note : vous pouvez désactiver la fonction StreetPass en utilisant la fonction de contrôle parental. Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi.

Dans le jeu :

Sélectionnez PARAMÈTRES StreetPass dans les paramètres de la Boutique de Jouets. Appuyez sur **A** pour afficher « Désactiver StreetPass pour Super Pokémon Rumble ? », et choisissez OUI pour arrêter la communication StreetPass.

⚠ Utilisation de la communication sans fil dans les lieux où elle est interdite

- N'UTILISEZ PAS la communication sans fil dans les lieux où elle est interdite (hôpitaux, avions, etc.).
- Si vous utilisez votre Nintendo 3DS dans un lieu où l'utilisation de la communication sans fil est interdite et que le témoin de communication sans fil clignote, cela signifie que la communication sans fil est activée. Désactivez-la immédiatement en poussant le bouton de communication sans fil.

Conseils pour la communication sans fil

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



- Les consoles doivent être éloignées de 10 mètres au maximum lors de la connexion. Ensuite, vous pouvez vous rapprocher ou vous éloigner librement tant que la distance entre les deux consoles reste inférieure à 20 mètres.
- Évitez que des personnes ou des obstacles ne se trouvent entre les consoles.
- Assurez-vous que la communication sans fil est activée. Si le témoin de communication sans fil est éteint, poussez le bouton de communication sans fil.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareil sans fil, ordinateur, etc.), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Fonction de sauvegarde

Ce logiciel dispose d'une fonction de sauvegarde qui enregistre les scores et la progression dans le jeu.

Évitez d'éteindre et de rallumer la console de façon répétée, ou de retirer la carte de jeu pendant une opération de sauvegarde sur la carte de jeu ; évitez les fausses manipulations (par exemple réinitialiser la console) et ne salissez pas les contacteurs de la carte de jeu : ces actions pourraient entraîner une perte de données définitive.

N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.

Si la sauvegarde ne fonctionne pas pour une raison autre que celles mentionnées précédemment, consultez le dépliant d'informations importantes pour savoir comment nous contacter.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ

LISEZ LES AVERTISSEMENTS CI-DESSOUS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDÉO. SI CE PRODUIT EST DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ PAR UN ENFANT, CE MODE D'EMPLOI DOIT LEUR ÊTRE LU ET EXPLIQUÉ PAR UN ADULTE. LE NON-RESPECT DE CETTE CONSIGNE POURRAIT ENTRAÎNER DES BLESSURES.

AVERTISSEMENT – UTILISATION DE L’AFFICHAGE 3D

- L'utilisation de l'affichage 3D par un enfant de six ans ou moins pourrait endommager sa vue. Par conséquent, seuls les enfants de plus de six ans peuvent utiliser l'affichage 3D; si la console est susceptible d'être utilisée par un enfant de six ans ou moins, l'affichage 3D doit être bloqué par un parent ou tuteur à l'aide de la fonction de contrôle parental.
- Si vous ne voyez pas de la même façon de l'œil droit et de l'œil gauche, ou si vous avez tendance à ne voir que d'un œil, vous pourriez avoir des difficultés à voir distinctement les images 3D, ou vos yeux pourraient se fatiguer. Utilisez l'affichage 3D avec précaution et faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les demi-heures. Si vous présentez l'un des symptômes décrits ci-dessous, ajustez l'effet 3D à un niveau qui vous convient ou n'utilisez que le mode d'affichage 2D.
- Ne visionnez pas de manière prolongée des images 3D qui manquent de netteté. Visionner de manière prolongée des images 3D manquant de netteté (qui apparaissent dédoublées, par exemple) peut entraîner une fatigue ou une sécheresse oculaire, des maux de tête, une raideur des épaules, des nausées, des vertiges, une cinéose (mal des transports), de la fatigue et/ou de la gêne.
- Chacun voit les images 3D d'une façon différente. Pour plus d'informations sur la façon correcte de visionner des images 3D, consultez les pages correspondantes du mode d'emploi de la console. Si vous présentez l'un des symptômes décrits ci-dessus, ajustez l'effet 3D à un niveau qui vous convient ou n'utilisez que le mode d'affichage 2D. En fonction de votre état de santé et de l'endroit où vous vous trouvez, il est possible que vous ne puissiez pas voir correctement les images 3D. Dans ce cas, désactivez l'affichage 3D.
- N'utilisez pas le mode d'affichage 3D lorsque vous vous trouvez dans une voiture ou dans les transports en commun. Les vibrations et cahots peuvent entraîner une perte de netteté des images 3D, provoquant des nausées et une fatigue oculaire.

Pour votre santé, observez les recommandations suivantes lorsque vous utilisez ce produit :

- n'utilisez pas la console si vous vous sentez fatigué ou incommodé. Selon votre état de santé, cela pourrait causer fatigue et gêne;
- si vous ressentez une fatigue ou une gêne oculaire, des maux de tête ou une raideur des épaules, arrêtez de jouer immédiatement et reposez-vous. Si les symptômes persistent, n'utilisez que le mode d'affichage 2D;
- évitez de jouer de manière excessivement prolongée. Même si vous estimez que ce n'est pas nécessaire, faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les demi-heures lorsque vous utilisez le mode d'affichage 3D, ou toutes les heures lorsque vous utilisez le mode d'affichage 2D.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : **vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.**

AVERTISSEMENT – FATIGUE OCULAIRE ET CINÉTOSE

Jouer aux jeux vidéo pendant une période prolongée peut causer des douleurs oculaires, dont l'apparition peut être accélérée par l'utilisation du mode d'affichage 3D. Certaines personnes peuvent également souffrir de cinétose (mal des transports) lorsqu'elles jouent à un jeu vidéo. Suivez les instructions ci-dessous pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements et les nausées.

- Évitez de jouer de manière excessivement prolongée. Il est recommandé aux parents ou tuteurs de vérifier que leurs enfants jouent de manière appropriée.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures (ou toutes les demi-heures lorsque vous utilisez le mode d'affichage 3D), même si vous estimez que ce n'est pas nécessaire.
- Si vos yeux sont fatigués ou irrités lorsque vous jouez, ou si vous vous sentez étourdi ou nauséux, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si les symptômes précédents ou d'autres gênes persistent pendant ou après une partie, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT – TRAUMATISMES DUS À DES MOUVEMENTS RÉPÉTÉS

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut provoquer des douleurs dans vos muscles et articulations, ou même irriter votre peau. Suivez les instructions ci-dessous pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome du canal carpien ou des irritations de l'épiderme.

- Évitez de jouer de manière excessivement prolongée. Il est recommandé aux parents ou tuteurs de vérifier que leurs enfants jouent de manière appropriée.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures (ou toutes les demi-heures lorsque vous utilisez le mode d'affichage 3D), même si vous estimez que ce n'est pas nécessaire.
- Il est inutile de serrer le stylet Nintendo 3DS ou de l'appuyer trop fort sur l'écran sous peine de provoquer gêne ou fatigue.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, ou si vous ressentez des symptômes tels que **des fourmillements, un engourdissement, une sensation de brûlure ou de raideur**, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si les symptômes précédents ou d'autres gênes persistent pendant ou après une partie, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ, VEUILLEZ CONSULTER LE MODE D'EMPLOI FOURNI AVEC VOTRE CONSOLE NINTENDO 3DS.



The Pokémon Company

Nintendo®

IMPRIMÉ DANS L'UE



2221447M