



NINTENDO DS™

NTR-YP2P-FRA



MODE D'EMPLOI

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



CONNEXION Wi-Fi NINTENDO
CE JEU EST CONÇU POUR ÊTRE UTILISÉ
AVEC LA CONNEXION Wi-Fi NINTENDO.

Merci d'avoir choisi le jeu POKÉMON RANGER™: NUIT SUR ALMIA pour les consoles 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 les consoles de jeu Nintendo DS.

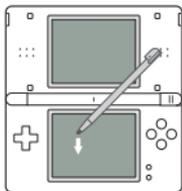
IMPORTANT : utiliser un appareil illégal avec votre console Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.

Utilisation du stylet Nintendo DS

Il existe deux types de contrôles avec le stylet.

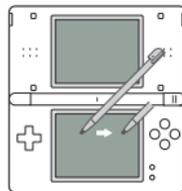
Toucher

Appuyez légèrement sur l'écran tactile avec le stylet.



Faire glisser

Maintenez le stylet légèrement appuyé sur l'écran tactile, puis déplacez-le sur l'écran.



Précautions à prendre lors de l'utilisation de l'écran tactile

- Réalisez tous les contrôles sur l'écran tactile avec le stylet fourni ou avec les objets indiqués dans le jeu.
- N'utilisez pas un stylet endommagé.
- N'appuyez pas trop fort sur l'écran tactile avec le stylet.
- N'utilisez pas vos ongles sur l'écran tactile.
- N'utilisez jamais le stylet sur l'écran supérieur.
- Ne laissez pas tomber de sable, de poussière, de miettes, etc. sur l'écran tactile.
- Si vous posez une protection adhésive disponible sur le marché sur l'écran tactile, assurez-vous de lire attentivement les instructions fournies avec, et vérifiez bien qu'il n'y ait pas de poussière, ni de bulle d'air coincée en dessous.



Sommaire

• Qu'est-ce qu'un Pokémon Ranger?	6
• Comment jouer	8
• Commandes de base	10
• Commencer à jouer	14
• Le menu du Capstick	17
• Sauvegarder l'aventure	24
• Capturer des Pokémon	26
• Capturer avec l'aide d'un Pokémon	32
• Les Grades Ranger	37
• Les Améliorations	38
• Les Capacités Terrain (« Zone » et « Carte » incluses)	39
• Les quêtes	44
• Les villes et les bâtiments d'Almia	46
• Modes de communication	48
• Crédits	54

Qu'est-ce qu'un Pokémon Ranger ?

Maintenez la paix à Almia

Les Pokémon Rangers maintiennent la paix avec l'aide des Pokémon. Chaque Ranger possède un Capstick, un instrument spécial qu'ils sont les seuls à avoir le droit d'utiliser. Munis de leur Capstick qu'ils utilisent pour se lier d'amitié avec les Pokémon, les Rangers travaillent sans relâche au service des gens et des Pokémon, dans le but de préserver la paix.



Rêvant de devenir Pokémon Ranger, vous quittez votre famille pour vous rendre à l'École des Rangers, dans la région d'Almia. Vous vous y faites de nouveaux amis, et apprenez le métier de Ranger. Après avoir obtenu votre diplôme, vous débutez votre carrière de Pokémon Ranger, faisant le serment de protéger la paix d'Almia.

L'École des Rangers

L'École des Rangers est conçue pour permettre aux étudiants d'apprendre le métier de Pokémon Ranger. Mais les étudiants peuvent aussi y apprendre les métiers annexes à ceux des Rangers d'Almia.

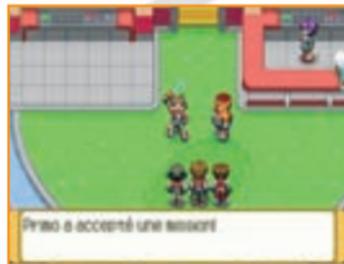


NOTE : dans POKÉMON RANGER™: NUIT SUR ALMIA, vous pouvez choisir d'incarner une fille ou un garçon. Votre choix n'aura pas d'influence sur l'histoire.

Comment jouer

Remplissez vos missions avec l'aide des Pokémon !

Une fois devenu Pokémon Ranger, vous devez accomplir des missions confiées par les Rangers en Chef ou par la Fédération Ranger. Les missions sont très diverses et pour certaines, vous aurez besoin d'un coup de main. Dans ce cas, essayez d'obtenir l'aide d'un Pokémon.



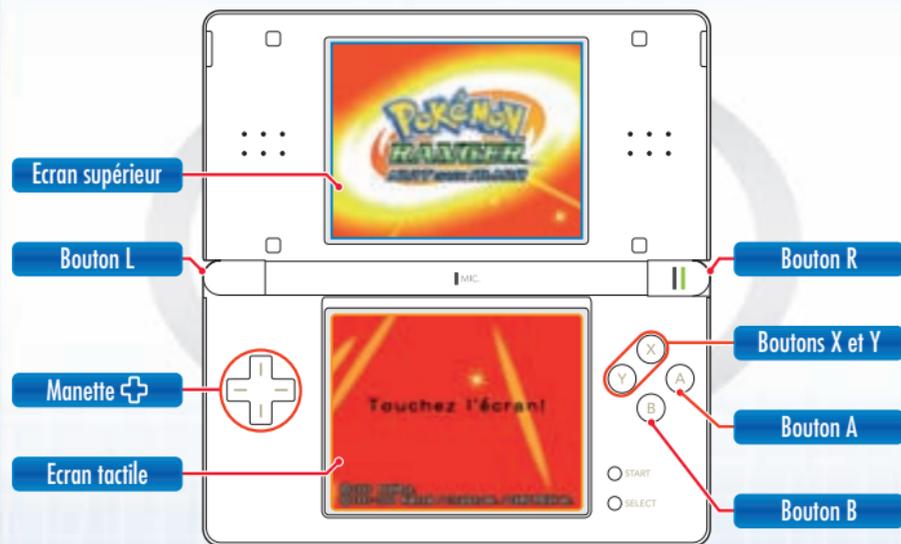
Pour capturer un Pokémon sauvage, un Ranger doit établir un lien émotionnel avec lui (► p. 26). Une fois capturé, le Pokémon devient un Pokémon ami qui suit le Ranger et lui vient en aide lorsque celui-ci le demande. Les Pokémon ont des pouvoirs très variés qui peuvent être utiles aux Rangers. Apprenez à les maîtriser, ils pourront vous sortir de bien des situations difficiles.



Tous les Rangers sont habituellement accompagnés d'un Pokémon partenaire (► p. 32). Vous pourrez élargir votre choix de Pokémon partenaires au fur et à mesure de votre progression, ou en accomplissant des quêtes. Les pouvoirs uniques de votre Pokémon partenaire vous seront utiles lors de vos aventures.

Commandes de base

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



Écran 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, interagir avec les Pokémon et examiner des choses. Pour faire défiler du texte, touchez l'écran tactile.
Boutons X et Y	Appuyez pour savoir quels Pokémon vous accompagnent.
Manette	Appuyez dans n'importe quelle direction pour déplacer le héros.
Bouton A	Appuyez pour choisir OUI, examiner quelque chose, parler à quelqu'un se trouvant en face du héros (sauf les personnes qui l'accompagnent) ou faire défiler le texte.
Bouton B	Appuyez pour choisir NON, faire défiler du texte ou retourner à l'écran précédent.
Bouton L	Appuyez pour changer l'affichage de l'écran supérieur.
Bouton R	Appuyez pour accéder au menu du Capstick . Appuyez de nouveau pour retourner à l' écran de terrain .

- Fermez votre console Nintendo DS™ en cours de jeu pour passer en **mode veille**. Il vous suffit de rouvrir la console pour quitter le **mode veille**.
- START et SELECT ne sont pas utilisés.
- Si vous ressentez de la fatigue dans les mains, faites une pause.

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 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 qui s'afficheront sur l'écran supérieur. Vous pouvez examiner les panneaux et diverses choses en les touchant, ou en vous plaçant en face puis en appuyant sur le bouton A.



Commencer à jouer

Démarrer le jeu

Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS POKÉMON RANGER: NUIT SUR ALMIA 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: NUIT SUR ALMIA sur l'écran principal Nintendo DS pour commencer à jouer.

NOTE : 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.

Pour des informations complémentaires sur le lancement du jeu : ► p. 15.

NOTE : dans ce mode d'emploi, l'écran supérieur est encadré en **bleu** et l'écran tactile en **orange**.

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 votre console Nintendo DS pour de plus amples informations.

ATTENTION - SANTÉ ET SÉCURITÉ

AVANT DE JEUER, LIRE LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTÉ ET SÉCURITÉ. POUR OBTENIR UN EXEMPLAIRE SUPPLÉMENTAIRE CORRESPONDANT À VOTRE LANGUE, VISITEZ-NOUS À L'ADDRESS SUIVANTE : www.nintendo.com/healthandsafety/

Source: Nintendo Game Boy Advance



ATTENTION : veuillez noter que POKÉMON RANGER: NUIT SUR ALMIA 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: NUIT SUR ALMIA 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.)

▶▶▶ Sexe du héros

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



▶▶▶ Nom du héros

Au début de l'histoire, vous devrez 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.

Si vous touchez OK! sans entrer de nom, votre personnage sera appelé Primo ou Clara par défaut, selon le sexe choisi.



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.

Pour plus d'informations sur les Bornes de sauvegarde : ► p. 24.

Pour plus d'informations sur la façon d'interrompre une partie : ► p. 25.



Réseau Ranger

Touchez l'option RESEAU RANGER dans le **menu principal** pour télécharger des missions supplémentaires via la connexion Wi-Fi Nintendo. Vous pourrez ensuite effectuer les missions téléchargées (► p. 48).



Le menu du Capstick

Lorsque le héros est sur le terrain, vous pouvez faire apparaître le **menu du Capstick** en touchant l'icône Ranger en bas à droite de l'écran tactile ou en appuyant sur le bouton R. Sur cet écran, les icônes correspondant aux différentes fonctions du Capstick s'affichent. Touchez l'icône d'une fonction pour y accéder. Pour retourner à la partie, touchez la flèche en haut à droite de l'écran tactile.



Icône Ranger

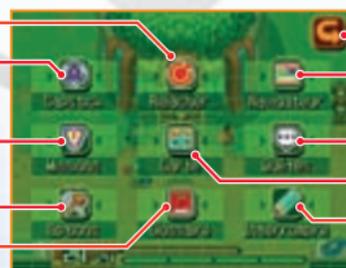
RELACHER (► p. 21)

CAPSTICK (► p. 18)

MISSIONS (► p. 19)

OPTIONS (► p. 23)

GLOSSAIRE (► p. 22)



Retour

NAVIGATEUR (► p. 20)

QUETES (► p. 19)

CARTE (► p. 22)

INTERROMPRE (► p. 23)

Le statut du héros

Si vous touchez l'icône Ranger, le nom du héros, les points d'Expérience (points Exp.) et d'autres informations le concernant s'afficheront sur l'écran supérieur.



NOTE : un signal s'allume si le héros est en cours de quête ou de mission.

Capstick

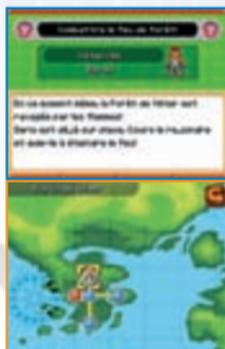
Touchez l'icône Capstick pour afficher le statut de votre Capstick (Capstick Scolaire, Capstick de Ranger...). L'écran supérieur affiche le niveau du Capstick, les points Exp. nécessaires pour passer au niveau suivant, les points Exp. totaux obtenus à ce niveau, l'énergie, la longueur de la Ligne de Capture et la puissance.

Les Stats défense du Capstick sont affichées sur l'écran tactile. Touchez le triangle à droite de l'écran tactile pour afficher la liste d'Améliorations du Capstick (► p. 38).



Missions

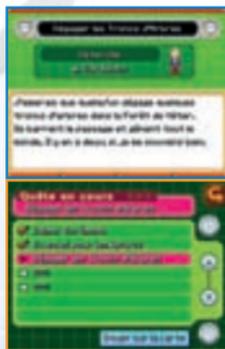
Des informations sur la mission en cours s'affichent sur l'écran supérieur. Sur l'écran tactile, la position du joueur ainsi que le lieu de la mission sont affichés sur la carte.



Quêtes

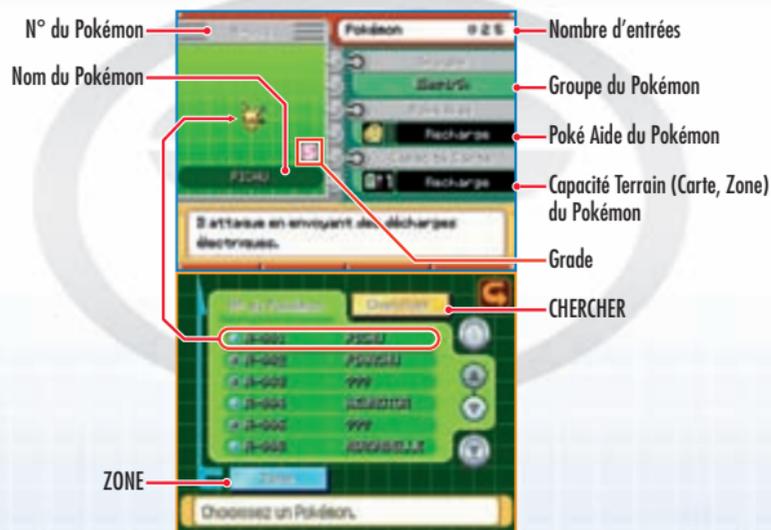
L'écran tactile affiche la liste des quêtes répertoriées par la Fédération Ranger ainsi que les quêtes accomplies et la quête en cours. Touchez une quête pour afficher des informations détaillées la concernant sur l'écran supérieur. Pour savoir où se trouve le client d'une quête, touchez SITUER SUR LA CARTE sur l'écran tactile.

Pour de plus amples informations sur les quêtes : ► p. 44.



Le navigateur

Le navigateur répertorie les Pokémon amis. Pour chaque Pokémon, des informations telles que son groupe ou sa Capacité Terrain sont affichées. Les Pokémon amis sont classés selon un système de numérotation utilisé exclusivement par les Rangers. Le navigateur est mis à jour chaque fois que vous capturez une nouvelle espèce de Pokémon. Faites de votre mieux pour remplir le navigateur en capturant au moins un Pokémon de chaque espèce dans la région d'Almia.



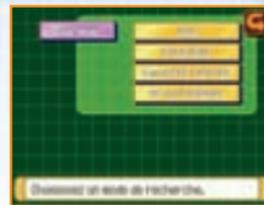
Les données du Pokémon sélectionné sur l'écran tactile sont affichées sur l'écran supérieur.

▶▶▶ Chercher

Touchez CHERCHER pour chercher les Pokémon par leur NOM, POKÉ AIDE, CAPACITÉ TERRAIN ou N° DU POKÉMON.

Pour plus d'informations sur les Poké Aides : ▶ p. 33.

Pour plus d'informations sur les Capacités Terrain : ▶ p. 39.



▶▶▶ Zone

Touchez ZONE pour afficher la répartition géographique d'un Pokémon sur l'écran supérieur. Son lieu de vie apparaîtra en couleur sur la carte.

NOTE : le lieu de vie de certains Pokémon ne peut pas être révélé.



Relâcher

Touchez RELÂCHER pour relâcher à tout moment un Pokémon ami. Si vous capturez plus de Pokémon que votre limite actuelle ne l'autorise, vous devrez aussi en relâcher au moins un. Lors de l'opération, tous les Pokémon amis sont affichés sur l'écran tactile. Touchez le ou les Pokémon à relâcher, puis touchez RELÂCHER en haut de l'écran tactile. Un Pokémon relâché retourne à l'endroit où vous l'aviez capturé.

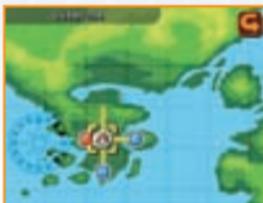
Pour plus d'informations sur la fonction Relâcher : ▶ p. 36.

Si un Pokémon ami aide le héros avec une Poké Aide ou une Capacité Terrain, il est automatiquement relâché.



Carte

Une carte de la région d'Almia s'affiche sur l'écran tactile. L'endroit où vous vous trouvez est indiqué par une icône clignotante. Chaque nouveau lieu que vous visitez est ajouté à la carte. Touchez un endroit de la carte pour afficher une photo de cet endroit sur l'écran supérieur.



Glossaire

Le glossaire fournit les définitions détaillées de techniques et de termes spéciaux utilisés dans POKÉMON RANGER: NUIT SUR ALMIA. Il est divisé en trois catégories : TERRAIN, CAPTURE et TERMES. Touchez une catégorie pour accéder aux informations qu'elle contient. Lorsque vous consultez une catégorie, touchez les flèches sur l'écran tactile pour passer d'une page à l'autre. Le glossaire est automatiquement mis à jour au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.



Interrompre

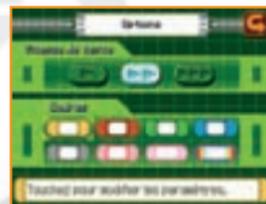
Vous pouvez interrompre la partie et la recommencer plus tard à partir de l'endroit où vous l'avez interrompue.

Pour plus d'informations sur la fonction Interrompre : ► p. 25.



Options

Choisissez cette fonction pour personnaliser la VITESSE DE TEXTE et les CADRES des boîtes de dialogue.



Sauvegarder l'aventure

Vous pouvez sauvegarder le jeu de deux manières différentes pour le reprendre plus tard.

▶▶▶ Borne de sauvegarde

Vous pouvez sauvegarder en touchant une Borne de sauvegarde dans un bâtiment Ranger ou sur le terrain (il vous sera demandé si vous voulez sauvegarder). Pour continuer à partir de la sauvegarde, touchez CONTINUER la fois suivante.



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** dans le **menu du Capstick** pour sauvegarder la partie à l'endroit où vous vous trouvez (il vous sera demandé si vous voulez interrompre). Vous devez ensuite éteindre la console Nintendo DS. Lorsque vous allumerez la console Nintendo DS, vous pourrez reprendre la partie en utilisant ces données.

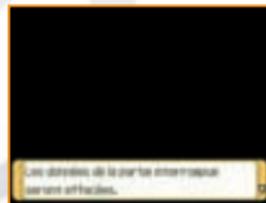
- Lorsque vous interrompez une partie, cela n'efface pas les données disponibles dans Continuer.
- N'éteignez pas la console lors de la sauvegarde.

La prochaine fois que vous démarrerez **POKÉMON RANGER: NUIT SUR ALMIA**, il vous sera demandé si vous voulez reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez interrompue (voir à droite).

Pour retourner au **menu principal**, sélectionnez **NON**. Sélectionnez ensuite **CONTINUER** pour continuer le jeu à partir des données de la dernière Borne de sauvegarde.

Si vous sélectionnez **OUI**, il vous sera demandé si les données de sauvegarde de la partie interrompue peuvent être effacées (voir à droite). Sélectionnez **OUI** pour reprendre le jeu à partir des données de la partie interrompue et effacer ces données, ou **NON** pour retourner à l'écran précédent.

Quand vous reprenez la partie à l'endroit où vous l'avez interrompue, les données sont effacées. Par conséquent, n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre partie sur une Borne de sauvegarde.



Capter des Pokémon

La capture des Pokémon

Pour « capturer » un Pokémon, il faut établir un lien émotionnel avec lui. Une fois capturé, le Pokémon vous suivra jusqu'à ce qu'il vous vienne en aide ou soit relâché. 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.



PRECAUTIONS D'UTILISATION DU STYLET

Afin d'éviter toute fatigue ou sensation d'inconfort, et pour ne pas abîmer l'écran, veillez à ne pas appuyer trop fort sur le stylet. Ne crispez pas vos doigts, vos poignets ou vos bras. Si vous ressentez de la fatigue, sauvegardez et faites une pause.



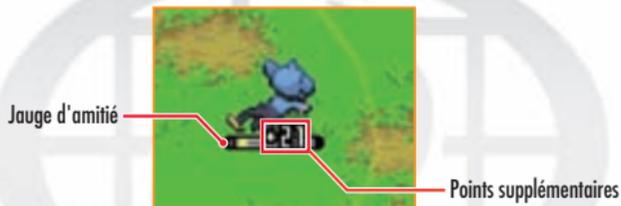
Lorsque l'**écran de capture** apparaît, touchez l'écran tactile avec le stylet. Le Disque de Capture apparaît à l'endroit où vous touchez l'écran. Si vous soulevez le stylet de l'écran tactile, le Disque de Capture disparaît.



Tout en maintenant le stylet en contact avec l'écran, faites-le glisser pour déplacer le Disque de Capture. Une Ligne de Capture apparaîtra alors. Utilisez la Ligne de Capture pour faire des boucles autour du ou des Pokémon que vous voulez capturer.



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



Chaque fois qu'une boucle est tracée autour d'un Pokémon, des points s'ajoutent à sa Jauge d'amitié (située en dessous de lui). La capture est réussie lorsque la jauge est entièrement remplie.

NOTE : la Jauge d'amitié de certains Pokémon apparaît en haut de l'écran tactile.

Si vous levez le stylet avant d'avoir achevé la capture, la Ligne de Capture disparaît. Si vous ne reprenez pas le processus de capture, la Jauge d'amitié se vide progressivement. Vous devez tracer des boucles jusqu'à ce que le Pokémon soit capturé.



Fuir

Vous pouvez abandonner une capture et fuir le Pokémon cible à tout moment. Pour cela, touchez l'icône de fuite en bas à gauche de l'écran tactile. Répondez ensuite OUI à la question confirmant votre décision.



icône de fuite



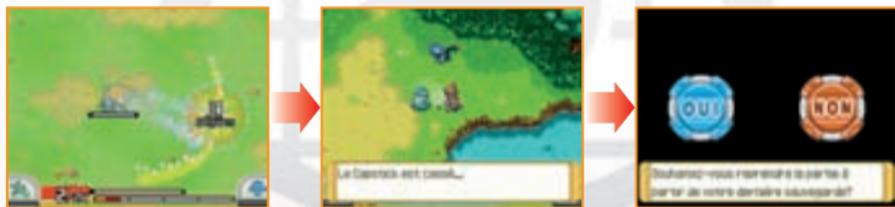
NOTE : vous ne pourrez pas fuir dans certaines situations.



Conseils pour la capture

Lors des captures, les Pokémon se comportent différemment selon leur espèce. Certains prennent peur et essayent de fuir alors que d'autres réagissent de façon agressive. Si un Pokémon cible touche la Ligne de Capture, elle se cassera. Si cela se produit, vous devez recommencer à tracer des boucles avec une nouvelle Ligne de Capture.

Si l'attaque d'un Pokémon touche la Ligne de Capture, non seulement la ligne casse mais le Capstick perd aussi de l'énergie. Si l'énergie du Capstick tombe à zéro, le Capstick se casse, ce qui rend la capture de Pokémon impossible. Vous devrez alors reprendre le jeu à partir des données de la dernière Borne de sauvegarde ou à partir du **menu principal**. Lorsque le Capstick a perdu de l'énergie, il peut être rechargé dans les bâtiments Ranger, ou grâce à la Capacité Terrain ou la Poké Aide de certains Pokémon amis.



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.

Améliorer le Capstick

Lorsqu'une capture est réussie, vous recevez des points Exp. Au bout d'un certain nombre de points Exp., le Capstick passe à un niveau supérieur. La puissance et l'énergie maximale du Capstick sont alors augmentées. Le Capstick est aussi rechargé. Vous pouvez obtenir des points Exp. bonus si la capture répond à certaines conditions.



Capter avec l'aide d'un Pokémon

Les Rangers peuvent utiliser les pouvoirs des Pokémon amis pour capturer d'autres Pokémon. Un Pokémon ami ou le Pokémon partenaire peuvent utiliser leur pouvoir pour améliorer les performances du Disque de Capture (Poké Aide) en conférant un pouvoir spécial à la Ligne de Capture. La Poké Aide Plante, par exemple, fait apparaître de grandes touffes d'herbe sur la Ligne de Capture, ce qui piège et ralentit le Pokémon cible.

Pokémon partenaire

Un Ranger est toujours accompagné d'un Pokémon spécial, appelé Pokémon partenaire. Celui-ci n'est pas relâché même après avoir utilisé sa Poké Aide lors d'une capture. La Poké Aide du Pokémon partenaire ne peut cependant être utilisée que lorsque la Jauge du partenaire est remplie. Vous obtiendrez davantage de Pokémon partenaires au fil de l'histoire, mais vous ne pourrez être accompagné que par l'un d'entre eux. Pour plus d'informations sur la Ferme Partenaire : ► p. 46.



Jauge du partenaire

Lorsque la jauge est remplie, le Pokémon partenaire peut utiliser sa Poké Aide une fois. La jauge se vide alors complètement.

Ikône Poké Aide

Touchez cette ikône pour recevoir l'aide d'un Pokémon partenaire ou d'un Pokémon ami.

Les Poké Aides

Tout Pokémon accompagnant un Ranger peut utiliser une Poké Aide pour améliorer les performances du Disque de Capture. Il existe un grand nombre de Poké Aides, qui varient selon le groupe des Pokémon. 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. Pour finir, touchez POKÉ AIDE en haut de l'écran tactile pour recevoir l'aide du Pokémon choisi. Si vous avez choisi le mauvais Pokémon, touchez un autre Pokémon ou n'importe quel endroit au sol pour annuler la Poké Aide.



Si une flèche pointant vers le haut apparaît près du nom du Pokémon cible, cela signifie que la Poké Aide est efficace contre lui. Si la flèche pointe vers le bas, la Poké Aide n'est pas très efficace. Vous pouvez aussi confirmer l'efficacité d'une Poké Aide en sélectionnant le Pokémon à utiliser. Ce Pokémon apparaîtra dans un cadre rouge si la Poké Aide est efficace, et dans un cadre bleu si elle n'est pas très efficace.



Les différentes Poké Aides

Plante



Des touffes d'herbe poussent sur la Ligne de Capture. Le Pokémon cible peut être pris au piège dans l'herbe. Il prend le statut « Ralenti », qui freine ses mouvements. Cette Poké Aide n'a aucun effet sur les Pokémon se trouvant en l'air.

Electrik



Touchez l'écran pour que la foudre frappe cet endroit après un temps donné. Si un Pokémon est touché, des points s'ajoutent à sa Jauge d'amitié. Il prend temporairement le statut « Immobilité », ne pouvant alors ni bouger ni attaquer.

Feu



Cette Poké Aide améliore le taux de remplissage de la Jauge d'amitié à chaque boucle tracée. Le Pokémon cible prend aussi temporairement le statut « Fatigue », qui empêche ainsi sa Jauge d'amitié de se vider.

Sol



Faites glisser le Disque de Capture d'un côté à l'autre pour provoquer une secousse. Si un Pokémon est touché, des points s'ajoutent à sa Jauge d'amitié. Il prend aussi temporairement le statut « Pause », qui l'empêche d'attaquer. Cette Poké Aide n'a aucun effet sur les Pokémon se trouvant en l'air.

Il y a encore plein d'autres Poké Aides !

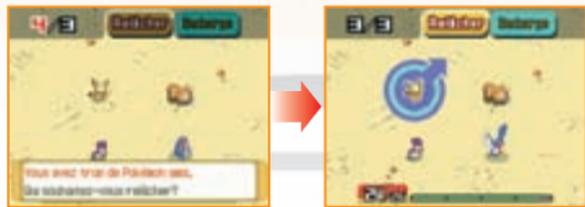
Impacts spéciaux des Poké Aides

Le Pokémon cible peut changer de statut selon la Poké Aide. Il peut par exemple prendre le statut « Ralenti » ou « Fatigue ». Le statut du Pokémon est indiqué par un symbole à côté de lui. Le symbole disparaît lorsque son statut revient à la normale.



Relâcher des Pokémon

En fonction de votre Grade Ranger (► p. 37), le nombre de Pokémon qui peuvent vous accompagner est différent. Si le nombre maximum est dépassé à la suite d'une capture, un ou plusieurs Pokémon doivent être relâchés.



Lorsque vous relâchez un Pokémon, tous vos Pokémon amis apparaissent à l'écran. Touchez le ou les Pokémon que vous voulez relâcher. Pour annuler la sélection, touchez de nouveau le Pokémon. Vous pouvez sélectionner plusieurs Pokémon à la fois. Touchez RELACHER en haut de l'écran tactile pour relâcher le ou les Pokémon sélectionné(s). Vous pouvez aussi utiliser la Capacité Terrain Recharge d'un Pokémon pour recharger l'énergie de votre Capstick avant de le libérer.



Un Pokémon relâché retourne automatiquement à l'endroit où vous l'aviez capturé. Juste après, il vous sera possible de le revoir à l'endroit où vous l'aviez capturé.

Les Grades Ranger

Que sont les Grades Ranger ?

Les Pokémon Rangers sont classés 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.



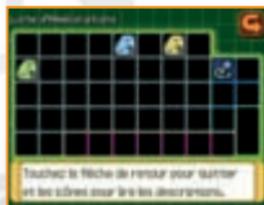
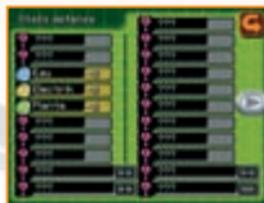
Au fur et à mesure que son Grade Ranger augmente, le Ranger bénéficie de nouveaux avantages. Par exemple, le Ranger pourra être accompagné de plus de Pokémon amis et pourra utiliser davantage de Poké Aides pour les captures. Le Ranger se verra aussi confier des missions plus importantes.



Les Améliorations

Que sont les Améliorations ?

Les Améliorations sont des programmes qui améliorent les performances du Capstick de plusieurs manières. Ainsi, nombre d'entre elles permettent de vous protéger contre les attaques de Pokémon. D'autres améliorent les performances du Capstick. Pour consulter les performances de votre Capstick, touchez CAPSTICK dans le **menu du Capstick**. Touchez ensuite le triangle à droite de l'écran tactile pour afficher la liste des Améliorations. Touchez une icône pour afficher sa description.



Comment obtenir des Améliorations ?

Vous pouvez obtenir des Améliorations en accomplissant des quêtes. La Fédération Ranger vous enverra ces récompenses.

Pour plus d'informations sur les quêtes: ► p. 44.



Les Capacités Terrain (« Zone » et « Carte » incluses)

Que sont les Capacités Terrain ?

Dans l'exercice de vos fonctions de Pokémon Ranger, vous rencontrerez peut-être des troncs d'arbres ou des rochers qui 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.



Ces cibles peuvent être éliminées grâce aux capacités des Pokémon amis capturés. Ces capacités sont appelées « Capacités Terrain ». Pour éliminer une cible :

- 1 Touchez un Pokémon ami avec le stylet, puis tracez une ligne jusqu'à la cible.



- 2 Si le Pokémon sélectionné possède la Capacité Terrain requise, vous verrez une question apparaître. Choisissez OUI.



- 3 Le Pokémon ami utilise sa Capacité Terrain pour détruire la cible. C'est pourquoi on appelle cela « éliminer la cible ».



Les Capacités Terrain et leur puissance varient selon l'espèce du Pokémon. Par exemple, Chaglam et Rosélia ont tous les deux la Capacité Terrain Coupe, mais celle de Chaglam est de niveau 1, alors que celle de Rosélia est de niveau 2.

Le même système est utilisé pour indiquer la puissance des cibles. Même s'il possède la Capacité Terrain requise, un Pokémon ne pourra pas éliminer une cible si le niveau de puissance de sa Capacité Terrain est inférieur à celui de la cible.



Dans ce cas de figure, le niveau de puissance requis pour éliminer la cible est de 2, ce qui exclut Chaglam. Par contre, la Capacité Terrain de Rosélia est utilisable.



Capacités Carte

Les Capacités Carte sont une sorte de Capacité Terrain. Par exemple, elles peuvent servir à voyager à dos de Pokémon, recharger un Capstick ou se téléporter à l'extérieur d'un donjon. Touchez un Pokémon pour savoir s'il possède une Capacité Carte. Certaines Capacités Carte ne peuvent pas être utilisées partout.



Capacités Zone

Les Capacités Zone sont une autre sorte de Capacité Terrain. Elles peuvent être utiles pour se déplacer à l'aide d'un Pokémon ou modifier les conditions climatiques. Vous ne pouvez utiliser une Capacité Zone que lorsqu'un « ? » apparaît au-dessus de la tête du héros. Touchez le « ? » pour savoir quelle est la Capacité Zone requise. Pour savoir si un Pokémon possède une Capacité Zone, touchez-le.



Les Capacités Terrain, Carte et Zone

Coupe

Des arbustes, des clôtures et d'autres cibles du même genre sont découpés.



Charge

Le Pokémon force droit devant lui pour secouer des arbres ou déplacer de lourds objets.



Jet d'Eau

De l'eau est utilisée pour inonder la cible.



Broyage

Le Pokémon brise des caisses ou des rochers en les frappant.



Recharge

De l'électricité recharge le Capstick.

NOTE : cela peut aussi être utilisé comme Poké Aide.



Danse Pluie

Le Pokémon invoque une pluie torrentielle.



Il y a beaucoup d'autres Capacités Terrain à découvrir !

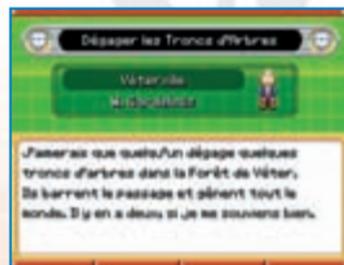
Les quêtes

En plus des missions, les Rangers ont pour devoir d'aider les habitants qui requièrent leur aide. C'est ce qu'on appelle une « quête ».

« ... » apparaît au-dessus de la tête des habitants qui ont une quête à proposer, ce qui les rend facilement identifiables.



Vous pouvez consulter des informations sur les quêtes en touchant QUETES dans le menu du Capstick.



Une fois la QUETE ACCOMPLIE, vous serez récompensé par des Améliorations (► p.38) envoyées par la Fédération Ranger, ou par un nouveau Pokémon partenaire (► p.32).

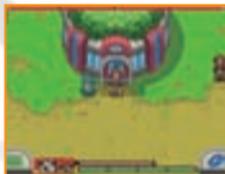


Les villes et les bâtiments d'Almia

A Almia, vous rencontrerez aussi bien des gens que des Pokémon sauvages. Dans toutes les villes et en tout endroit, vous pouvez parler aux gens et toucher des objets avec le stylet. Cela pourrait vous permettre d'obtenir des informations utiles.

Véterville

Une tranquille ville rurale au centre d'Almia. C'est dans cette ville que le héros obtient son premier poste de Pokémon Ranger. La ville abrite une Base Ranger, et elle est idéalement située, avec une forêt au nord, une plage à l'ouest et l'Ecole des Rangers à l'est.



La Ferme Partenaire de Bourg-Chicore

Les Pokémon qui sont devenus vos partenaires après une quête, par exemple, partent à la Ferme Partenaire de Bourg-Chicore. Pour changer de Pokémon partenaire, touchez un Pokémon partenaire à la Ferme Partenaire.

NOTE : votre Pokémon partenaire peut être d'Humeur joyeuse sur le terrain, ce qui accélère la vitesse de remplissage de la Jauge du partenaire.



Base Ranger

Les Bases Ranger servent à coordonner le travail des Rangers. Vous pouvez y apprendre des informations utiles, et on vous y confie des missions. Si le Capstick manque d'énergie, adressez-vous au technicien qui se trouve à la réception, il le rechargera totalement. Il y a aussi une Borne de sauvegarde dans chaque Base Ranger, vous permettant de sauvegarder votre progression.



Technicien

Borne de sauvegarde

Station Ranger

Les Stations Ranger se trouvent dans les endroits trop reculés pour abriter une vraie Base Ranger. Vous y trouverez cependant un technicien qui pourra recharger votre Capstick, ainsi qu'une Borne de sauvegarde.



Modes de communication

Missions à télécharger via la connexion Wi-Fi

Vous pouvez télécharger plusieurs missions inédites pour **POKÉMON RANGER: NUIT SUR ALMIA** via la connexion Wi-Fi Nintendo.

NOTE : certaines missions supplémentaires ne sont jouables qu'après avoir réuni des conditions de jeu précises, et ce même après leur téléchargement.

Veuillez noter que le service de téléchargement des missions supplémentaires via la connexion Wi-Fi Nintendo peut être interrompu à tout moment sans préavis.

Connexion Wi-Fi Nintendo

Veuillez lire les informations ci-dessous sur la connexion Wi-Fi Nintendo avant de tenter de vous connecter à Internet.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS sur Internet, vous devez tout d'abord paramétrer la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Veuillez lire le mode d'emploi CWF Nintendo inclus avec ce jeu pour savoir comment paramétrer votre console Nintendo DS.
- Pour terminer l'installation de la CWF Nintendo, vous aurez besoin d'un accès sans fil à Internet (comme un routeur sans fil) ainsi que d'une connexion Internet haut débit.
- Si votre PC ne dispose que d'une connexion par câble à Internet, vous aurez besoin d'un connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément). Veuillez consulter le mode d'emploi CWF Nintendo séparé pour plus d'informations.
- Jouer en ligne avec la connexion Wi-Fi Nintendo consomme plus d'énergie que les autres modes de jeu. Nous vous conseillons donc d'utiliser le câble d'alimentation pour éviter que votre console ne s'éteigne en cours de partie.
- Vous pouvez également jouer aux jeux compatibles avec la connexion Wi-Fi Nintendo grâce à des bornes d'accès Internet sélectionnées sans aucune installation additionnelle.
- Les conditions d'utilisation de la connexion Wi-Fi Nintendo sont décrites dans le mode d'emploi séparé de la connexion Wi-Fi Nintendo et sur le site Internet support.nintendo.com

Pour plus d'informations sur la connexion Wi-Fi Nintendo, les paramètres de votre console Nintendo DS ou pour obtenir une liste des bornes d'accès sélectionnées, visitez le site support.nintendo.com

Configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo

La première étape pour utiliser la connexion Wi-Fi Nintendo consiste à établir une connexion Internet sans fil. Dans le **menu principal**, sélectionnez RESEAU RANGER puis PARAMETRES CWF NINTENDO pour configurer les paramètres de connexion de la CWF Nintendo. Veuillez consulter le mode d'emploi séparé de la connexion Wi-Fi Nintendo si vous avez besoin d'instructions sur la configuration des paramètres de votre console DS.



En cas d'échec de connexion

Pour toute question concernant la CWF Nintendo ou pour savoir qui contacter pour obtenir une assistance lors de la configuration de votre connexion, veuillez vous référer au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo.

NOTE : si vous ne parvenez pas à vous connecter à la CWF Nintendo, veuillez vous reporter à la section En cas de problèmes du mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo.



Rechercher des missions via la CWF Nintendo

Veillez suivre les instructions suivantes pour télécharger des missions supplémentaires via la connexion Wi-Fi Nintendo.



Sélectionnez RESEAU RANGER dans le **menu principal**.



Sélectionnez CHERCHER DE NOUVELLES MISSIONS.



Sélectionnez VIA LA CWF NINTENDO.



Il vous sera demandé si vous voulez vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo. Touchez OUI.



Les missions téléchargeables seront affichées. Touchez la mission à télécharger pour la sélectionner.



Une fois le téléchargement effectué, vous pouvez jouer la mission téléchargée en sélectionnant FAIRE UNE NOUVELLE MISSION dans le **menu Réseau Ranger**.

NOTE : certaines missions supplémentaires ne sont jouables qu'après avoir réuni des conditions de jeu précises, et ce même après leur téléchargement.

Crédits

DIRECTOR

Katsuyoshi Irie

GAME DESIGN

Hajime Kuroyanagi
Yukinori Torii
Hirofumi Matsuoka
Tomoaki Imakuni
Yasuhiro Ito
Satoke Harigaya
Tomohide Takaawa

GAME SCENARIO

Akihiro Toda

PROGRAMMING

Yasunori Isari
Daisuke Hoshino
Nobuhiro Seya
Yuuta Nishigaya
Dai Sato
Hitoshi Matsui
Takashi Yonemori
Yuki Tsujimoto
Hiroyuki Ogasawara

GRAPHIC DESIGN

Yasuyuki Sakuma
Sachi Matoba
Emi Miwa
Kenichi Higeta
Noboru Kosuge

Hiroki Fujiwara
Kumiko Ito
Shinobu Ito
Naoko Kikkawa
Takayuki Nakayama
Hisashi Sawada
Hiroyuki Imahori
Teruo Nagato

ENGINES INC. GRAPHIC MANAGEMENT

Masanori Kusumoto

SOUND

Takuto Kitsuta
Kinta Sato
Shinobu Amayake

CHARACTER DESIGN

Yusuke Shimada

ARTWORK

Kenichi Koga
Sachiko Nakamichi
Kiyomi Itani
Yasuko Sugiyama
Sakae Kimura
Chiaki Shinkai
Kyoko Yoshida
Hidefumi Ide
Kouki Saito
Sumiyoshi Kizuki

SCRIPT DESIGN

Kazunari Kawamoto
Kazuaki Ichinohe
Toshio Kurihara
Nobuhiro Seya
Kenji Okui
Atsushi Takahashi
Mai Fujimura

DEBUG ENVIRONMENT SUPPORT

Takashi Sakuma
Tadashi Moai
Yuuma Kato

DEBUG SUPPORT

Toru Inage

DEBUG

Yuusuke Yamaguchi
Miyuki Shibata
Youta Hirano
Hiroshi Tomiyama
Kazunori Endo
Goro Ishiuchi
Motohiro Hamada
Koji Futamura
POLE TO WIN Co., Ltd.
Naofumi Terazono
Kazuo Hachimata
Yuuki Tanikawa

Koutaro Haneda
Yoichiro Fukuda
SUPER MARIO CLUB

ENGLISH LOCALISATION

Yasuhiro Usui
Rutsuko Noda
Eve Deitsch
Mikiko Ryu

LOCALISATION DEVELOPMENT

Yasunori Isari
Kazuaki Ichinohe
Yusuke Yamaguchi

LOCALISATION PRODUCT MANAGEMENT

Hajime Kuroyanagi
Fumiko Sakai

LOCALISATION PRODUCT DIRECTOR

Yoshiharu Tsukuda

LOCALISATION PRODUCT SUPPORT

Kimiko Nakamichi
Tomoko Nakayama

GAME DESIGN ADVISORS

Junichi Masuda
Tetsuya Watanabe

POKéMON GRAPHIC SUPERVISORS

Yuri Sakurai
Naoko Yanase

NOE LOCALISATION MANAGEMENT

Andy Fey
Erkan Kasap
Michaël Hugot
Alexander Meng
Noriko Netley

TRANSLATION

Zakir Rahman
Sabrina Bretant
Samantha Germaneau
Véronique Schneider
Sascha Weinard
Daniel Pestka
Michael Bloos
Kent Robello
Edoardo Dodd
Giacomo Iacumin
José Manuel Malagón
Anabel Martínez
Pedro Moreno
Jurjen Tiersma
Jeffrey Weller

NOE TESTING COORDINATOR

Luis Golbano

TESTING TEAM

Raphaël Jacobsen
Renaud Gallego

Mathieu Schmidt
Mathieu Springinsfeld
Kaveh Moussavian
Albert Agramunt
Maribel Barberi
Melanie Walter
René von Jablonowski
Oliver Müller
Miriam Cavalli
Jessica Ferlmann
Carlo Sarti
Andrea Marino
Davide Coluccino
Francesca Zambon
Sonia Mallozzi
Alessandro Grott
Laura Soto Toral
Sergio Muñoz Morote
Jesús Gordo Martín
David G. Varona
Agustín Jáuregui
Carolina Pacheco
Marc Durán Serrano
Gemma Gotch
Oliver Karl Hannaford

EUROPEAN MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT

Adrian Michalski
Peter Swietochowski
Britta Henrich
Sascha Nickel
Ursula Lipinski
Jan Muhl
Monika Händschke
Jasmina Libonati

Nadine Scheidt
Oleg Sdarskij
Manfred Anton
Martin Heyne
Alfiya Alesheva
Sandra Bialys
Bianca Rose
George Kamaroudis

SPECIAL THANKS

Kenjiro Ito
Susumu Fukunaga
Mikiko Ohashi
Masami Tanaka
Tomotaka Komura
Nobukazu Saito
Osamu Suzuki
Gaku Susai
Kenichi Arai
Kenji Naito
Michiko Takizawa
Gakuji Nomoto
Nobuhiko Yoshida
Aya Kozawa
Ayako Kajiwara
Mitsuyo Matsunaga
Ryosuke Hanawa
Yoichiro Tsumita
Toshio Mukai
Hirokazu Tanaka
Hiroshi Igarashi
Kaoru Kobayashi
Kenji Okubo
Mike Fukuda
Jeff Miller
Mindy Bannan

PRODUCT MANAGEMENT

Masamichi Anazawa

PRODUCT DIRECTOR

Yoshiharu Tsukuda

PRODUCT COORDINATORS

Hitoshi Yamagami
Kaori Ando
Takao Nakano
Hideaki Araki
Shusaku Egami
Shunsuke Kohori

PRODUCERS

Hiroyuki Jinnai
Hiroaki Tsuru

EXECUTIVE PRODUCERS

Satoru Iwata
Tsunekazu Ishihara



The Pokémon Company

