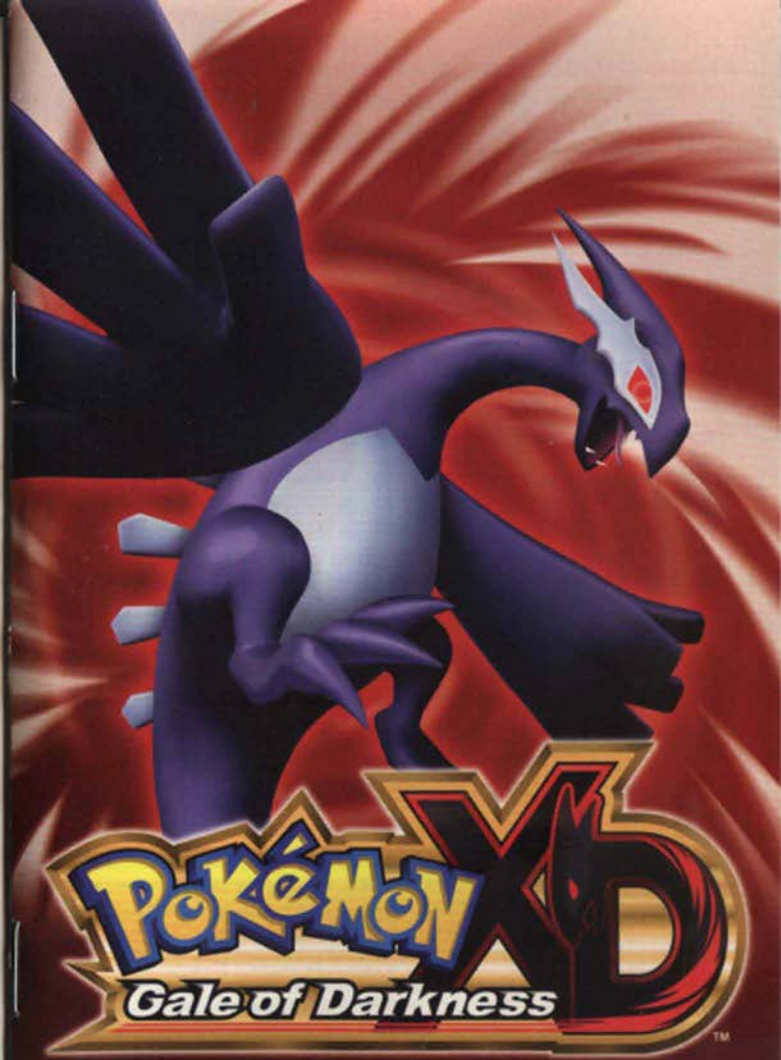




EmuMovies

INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Electric Shock

To avoid electric shock when you use this system:

- Do not use the Nintendo GameCube during a lightning storm. There may be a risk of electric shock from lightning.
- Use only the AC adapter that comes with your system.
- Do not use the AC adapter if it has damaged, split or broken cords or wires.
- Make sure that the AC adapter cord is fully inserted into the wall outlet or extension cord.
- Always carefully disconnect all plugs by pulling on the plug and not on the cord. Make sure the Nintendo GameCube power switch is turned OFF before removing the AC adapter cord from an outlet.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games with this system, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

⚠ CAUTION - Laser Device

The Nintendo GameCube is a Class I laser product. Do not attempt to disassemble the Nintendo GameCube. Refer servicing to qualified personnel only.

Caution - Use of controls or adjustments or procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

CONTROLLER NEUTRAL POSITION RESET

If the L or R Buttons are pressed or the Control Stick or C Stick are moved out of neutral position when the power is turned ON, those positions will be set as the neutral position, causing incorrect game control during game play.

To reset the controller, release all buttons and sticks to allow them to return to the correct neutral position, then hold down the X, Y and START/PAUSE Buttons simultaneously for 3 seconds.



The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autre produit connexe.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal. Nintendo n'accorde pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.



This game can be set to display a higher resolution image on TVs that support progressive scan mode (such as EDTV, HDTV), in order to use the Progressive Scan mode, you need a TV that can accept 1080p (1080i) (see your TV owner's manual), and a Nintendo GameCube Composite Video Cable (available only through Nintendo, call 1-800-995-3800).

To activate the progressive scan mode, press and hold the B button while the Nintendo GameCube logo is being displayed until the message "Switch the display mode to Progressive Mode" appears. Select YES to activate the mode. Please note that on some TVs, activating the progressive scan mode will set the format of the image to a wide screen (16:9) format.

Mode de balayage progressif
Il est possible de régler ce jeu de façon à l'activer sur certains téléviseurs compatibles avec le balayage progressif (téléviseurs EDTV, HDTV). Pour passer au mode de balayage progressif, vous devez tout d'abord appuyer sur la touche B pendant l'affichage du logo de Nintendo GameCube. Une fois l'écran de message "Switch the display mode to Progressive Mode" affiché, sélectionnez OUI pour activer le mode. Veuillez noter que sur certains téléviseurs, l'activation du mode de balayage progressif modifiera le format d'image en large écran (16:9).



THIS GAME SUPPORTS SIMULTANEOUS GAME PLAY WITH ONE, TWO, OR FOUR PLAYERS AND CONTROLLERS.



THIS GAME REQUIRES A MEMORY CARD FOR SAVING GAME PROGRESS, SETTINGS OR STATISTICS.



CE JEU PERMET LE JEU EN SOLO ET À DEUX OU QUATRE JOUEURS ET TÉLÉCOMMANDES SIMULTANÉMENT.



CE JEU REQUIERT UNE CARTE DE MÉMOIRE POUR LA SAUVEGARDE DE LA PROGRESSION, DES RÉGLAGES ET DES STATISTIQUES.



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE GAME BOY ADVANCE PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM.



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH PROGRESSIVE SCAN MODE TVs.



CE JEU PEUT ÊTRE UTILISÉ AVEC LE GAME BOY ADVANCE.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LES TÉLÉVISEURS OFFRANT LE MODE DE BALAYAGE PROGRESSIF.

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at www.nintendo.com/games, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers on-line.

For more information about our on-line forums, visit www.nintendo.com/community.

If you don't have access to the website, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529.

This may be a long distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site www.nintendo.com/games, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des réponses aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez www.nintendo.com/community.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.



The Pokémon Company

Nintendo

© 2006 Pokémon. © 1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Developed by Genius Sonority Inc. TM, ®, the Nintendo GameCube logo and Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. All rights reserved.
© 2006 Pokémon. © 1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Créé par Genius Sonority Inc. MC, ®, le logo du Nintendo GameCube et les noms des Pokémon sont des marques de commerce de Nintendo. © 2006 Nintendo. Tous droits réservés.

CONTENTS

BASIC CONTROLS	6
HOW TO START	7
FIELD MENU	8
BATTLES	11
SNAGGING	12
SHADOW POKÉMON	13
PURIFYING	14
LINKING UP TO TRADE POKÉMON	16
VS MODE	17
GROUP BATTLE	18
CONNECTING THE NINTENDO GAMECUBE	
GAME BOY ADVANCE CABLE	24
WARRANTY & SERVICE INFORMATION	29
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS	30

TABLE DES MATIÈRES

COMMANDES DE BASE	32
POUR COMMENCER	33
MENU DU CHAMP DE BATAILLE	34
LES COMBATS	37
LES ENLÈVEMENTS	38
LES POKÉMON SHADOW	39
PURIFICATION	40
RACCORD POUR ÉCHANGER DES POKÉMON	42
MODE VS.	43
COMBATS EN GROUPE	44
RACCORD DU CÂBLE NINTENDO GAMECUBE	
GAME BOY ADVANCE	50
RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN	
ET LA GARANTIE	55

*To play a two- or four-player game in GROUP BATTLE, each additional player WILL REQUIRE one Game Boy Advance™, one Nintendo GameCube Game Boy Advance cable, and one Pokémon™ FireRed, LeafGreen, Ruby, Sapphire, or Emerald Game Pak (each sold separately).

*Pour jouer une partie COMBAT EN GROUPE, chaque joueur additionnel DEVRA AVOIR un Game Boy Advance™, un câble Nintendo GameCube Game Boy Advance et un jeu Pokémon™ FireRed, LeafGreen, Ruby, Sapphire ou Emerald (chacun vendu séparément).

BASIC CONTROLS

Control Stick : + Control Pad : C Stick

Move character/select a command.



Button

Cancel a command/go back to the previous screen.

Button

Change the order of items and Poké Balls. Change the Pokémon storage box at a PC.

Button

Confirm selection/talk/check.

Button

Change the order of items and Poké Balls. Change the Pokémon storage box at a PC.

START/PAUSE : Y Button : X Button

Bring up the menu screen/move an item (X and Y Buttons only).

Controls for Vs. Mode: Group Battle (see page 22)

HOW TO START

Insert a Memory Card into Slot A. Insert the Pokémon XD Game Disc into the Nintendo GameCube, close the Disc Cover, and then turn the power on. Once the title screen appears, press START/ PAUSE on your Controller.

The main menu will be displayed.

BEGINNING THE GAME

If you are playing this game for the first time, you'll be asked whether or not you would like to create a Pokémon XD file on the Memory Card in Slot A. Please select Yes. (You will be unable to save the progress of the game if there is no Pokémon XD file.)

Once the Pokémon XD file is created, the main menu will be displayed.

- To save your game progress, it will require **43 or more** free blocks on your Memory Card.
- You can't continue the game unless you have Pokémon XD save data on the Memory Card.
- For information on deleting or formatting the save file on the Memory Card, please refer to the Nintendo GameCube Instruction Booklet.
- You can only save one save file per Memory Card.
- Please do not touch/remove the Memory Card, turn the Nintendo GameCube's power off, or press the RESET Button while saving. Doing this may cause a malfunction in your save data, Nintendo GameCube, or Memory Card.

NEW GAME

When you select New Game, it will take you to the naming screen. You can choose one of the names already prepared, or you can come up with your own.

*Once you have chosen a name, you will not be able to change it.

*If there is Pokémon XD save data on the Memory Card, the save data will be deleted. Please be careful.

CONTINUE

You'll start the game from where you last saved.

VS MODE

You can enjoy battling Pokémon in full 3-D. Vs. Mode can be played either by yourself or with two or four people.

FIELD MENU

Pressing the X Button, Y Button, or START/PAUSE on the field will open the menu. Select what you would like to check and press the A Button.



POKÉMON

You can arrange your party Pokémon here.

SUMMARY

Displays a detailed status of each of your Pokémon—current level, EXP. Points, marking (●■▲♥), and so on—on four pages. Push left and right on the Control Stick to flip through the pages, and up and down on the Control Stick to switch Pokémon.

POKÉMON INFO

Displays the Pokémon's name, Type, the Trainer's name that caught the Pokémon, and the item the Pokémon is holding. The Trainer Memo displays the nature of the Pokémon, as well as the level and place where the Pokémon was first encountered.



POKÉMON STATUS

Displays such information as the Pokémon's Stats, EXP. Points, and ability. If the Pokémon is a Shadow Pokémon, the Heart Gauge (see page 13) is displayed instead of EXP. Points.



POKÉMON MOVES

When you press the A Button, the Pokémon's moves will be selected. By doing this, you can see the description of a move, as well as its Power and Matchup against all of the Types (except for Shadow moves). Pressing the A Button once more, you can change the order of the moves on the list.

*The order of Shadow moves can't be changed.



POKÉMON RIBBONS

Ribbons the Pokémon has obtained are shown here.



SWITCH

You can change the order of your Pokémon.

ITEM

You can give your Pokémon an item to hold, or take an item from it.



P★DA

The P★DA is a device the hero carries around. P★DA is the abbreviation for Pokémon Digital Assistant. You can check information on Pokémon and can also receive E-mail with it.



PLAYER NAME:

Hero's name.

ID:

Hero's ID No.

POKÉMON DOLLARS:

The money you currently have. The currency in the Orre Region is P (Pokémon Dollars).

POKÉ COUPONS:

Your current Poké Coupons.

PLAY TIME:

The amount of time you have played.

Shadow Monitor

You can see currently Snagged (see page 13) Shadow Pokémon and how their Purification (see page 14) is progressing. You can arrange the order of the Pokémon based on their Snagged order, remaining Heart Gauge, or their current location by pressing the L or R Buttons.

Strategy Memo

You can check information on Pokémon that you have met. Move the cursor onto the Pokémon you want to check, then press the A Button to confirm.

Details You can see the Pokémon's Type, ability, size, and so on.

View You can see the Pokémon from any angle by rotating the view. You can also hear its cry.

Size You can check the Pokémon's size compared to the hero.

Matchup You can check matchups against other Pokémon.

Mailbox

You can read E-mails you've received. There might be useful information in them to help you on your adventures.

Spot Monitor

You can check the current situation of Poké Spots. This option is not available at the beginning of the game.

Cancel

Close the P★DA.

ITEMS

Select the item category by pressing left and right on the Control Stick. Then select an item by pressing up and down on the Control Stick. You can use an item or give it to a Pokémon. You can select the item using the X Button or Y Button and move it to wherever you want. You can also sort your items using the R Button.

SAVE

Select Save when you want to save the progress of your adventure. By choosing Continue on the main menu screen the next time you play, you can continue playing from the place where you last saved.

*You can't save the game if a Memory Card other than the one used originally is inserted.

EXIT

Close the menu.

BATTLES

You will battle against Pokémon Trainers you meet. Most of the battles are Double Battles, in which you and your opponent use two Pokémon at the same time. Once the battle begins, the Pokémon on the left side of your Pokémon screen will enter into the battle. EXP. Points are earned after each opposing Pokémon is defeated. If you win, Pokémon Dollars are earned.

If all of your Pokémon faint, you will lose, and you will have to start again from a certain point (this point is dependent upon where you are in the game). Not only that, but you'll lose some of your money.

BATTLE COMMANDS

FIGHT

You can fight using your Pokémon's moves.

POKÉMON

You can switch Pokémon or look at a Pokémon's summary.

ITEM

You can use items for various things.

You can restore a Pokémon's HP or Snag (see page 13) a Pokémon using a Poké Ball.

CALL

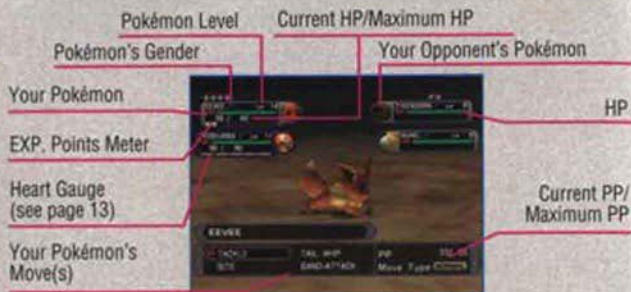
You can make a Pokémon come to its senses when it is in Reverse Mode (see page 14) or awaken a Pokémon from sleep. You can also raise the accuracy of your Pokémon.



USE A POKÉMON'S TYPE TO YOUR ADVANTAGE

Various types of Pokémon (such as Electric, Grass, etc.) each have different advantages and disadvantages against other types. For example, Water-type moves have the greatest effect on Fire-type Pokémon, while Ground-type moves have no effect on Flying-type Pokémon. Use these qualities to your advantage to come up with an effective battle strategy.

BATTLE SCREEN



HP (Hit Points)

This is the vitality of a Pokémon. If the Pokémon is damaged and the remaining HP reaches zero, it will faint and can no longer battle.

PP (Power Points)

This is the number of times a particular move can be used. When the PP reaches zero, the Pokémon can't use that move anymore.

EXP. Points Meter

It displays the EXP. Points in the current level. When the meter becomes full, the Pokémon will move up to the next level.

Pokémon's Gender

The ♂ symbol is a male, and the ♀ symbol is female. There are also some Pokémon of unknown gender.

When HP or PP is reduced during a battle, if your Pokémon has fainted, or if it is affected by an abnormal status, you can use your items to help it recover. Additionally, by visiting a Pokémon Center, Hotel, or a Pokémon Healing Machine, you will be able to recover your Pokémon.

SNAGGING

There are Pokémon whose hearts have been shut by an evil organization. One of the main objectives of this game is to rescue these Shadow Pokémon by snagging them and then opening the closed door to their hearts (see page 14).



WHAT IS SNAGGING?

Usually, you can't catch an opponent's Pokémon. However, you can snag a Pokémon using hero's Snag Machine during battle. Once the battle has started, identify the Shadow Pokémon and throw a Poké Ball to snag it. To make Snagging easier, weaken the Pokémon by attacking it until its HP is low. It will also be easier to catch the Pokémon if you put it to sleep, poison it, and so on.

If you are unable to snag a Shadow Pokémon during a battle, don't worry, a Shadow Pokémon that runs away can be encountered again during your adventures.

HOW TO DISTINGUISH SHADOW POKÉMON

You can distinguish Shadow Pokémon when they are sent into battle. You can also tell by the purple colour on the Pokémon's nameplate on the battle screen. If you can see a purple colour, it means it's a Shadow Pokémon.

Shadow Pokémon



SHADOW POKÉMON

Shadow Pokémon are being used for wrongful acts because an evil organization has found a way to shut the door to their hearts. There are a few characteristics that differ between normal Pokémon and snagged Shadow Pokémon.

SUMMARY OF SHADOW POKÉMON

Heart Condition

As the purifying progresses, the condition of the heart changes.

Heart Gauge

Shows the progress of the purification.

Nature

When purifying has progressed to a certain stage, you can find out the Pokémon's nature.

Move Names

When purifying has progressed, moves other than Shadow moves will be revealed and can be used.



SHADOW POKÉMON'S REVERSE MODE

When Shadow moves are used during a Shadow Pokémon's battle, the Shadow Pokémon may go into Reverse Mode, which cloaks its body in a red aura. Reverse Mode will continue even after the battle is over. Also, the panel that indicates the Pokémon's name will change to red.



Shadow Pokémon In Reverse Mode

- Can't use items. The Shadow Pokémon will not be healed by using HP recovery and status abnormality items such as Potions and Antidotes. However, a Pokémon Center, Hotel, or Pokémon Healing Machine can restore the HP and status abnormalities, but Reverse Mode can't be recovered at these locations.
- **How To Recover From Reverse Mode**
 - Call to the Pokémon during a battle.
 - Use a Scent item from the Cologne Case.

PURIFYING

When a Shadow Pokémon is Snagged, it is still a Shadow Pokémon. To open the closed door to its heart little by little is called purifying, and once the heart is fully opened, the purification is complete. Shadow Pokémon return back to the way they were.

To Purify A Pokémon

- Put it in your party and walk around with it.
- Make it battle.
- Call to the Pokémon during a battle when it is in Reverse Mode and make it come to its senses.
- Use the Scent items in the Cologne Case.
- Use the Purify Chamber. By repeating the above methods, the Pokémon will begin to become purified. The rate of the purifying process differs based on each Pokémon's nature.

To Complete Purification

As the purifying process progresses and the Heart Gauge becomes zero, you will either need to go to the Relic Stone in Agate Village, or do a Purification Ceremony at the Purify Chamber. By doing so, purification will be completed.

How To Purify

Place up to four regular Pokémon around the Set and put a Shadow Pokémon in the center of the Set. Then, Purification will start.

Set's number

Tempo

Regular Pokémon



Shadow Pokémon

Heart Gauge

Flow

Line

Heart Gauge

Shows the progress of Purification. When the Heart Gauge goes from purple to completely white, the Pokémon is ready to be purified.

Flow

The speed at which a Shadow Pokémon is purified is referred to as the Flow. The Flow is affected by the Tempo and the direction the Shadow Pokémon is facing. If the Tempo is boosted, and the Shadow Pokémon has an advantageous Type matchup against the Pokémon it is facing, the Flow becomes much higher.

Tempo

The Tempo is affected by the number of regular Pokémon and the Type matchups between them. If you place many regular Pokémon, or each regular Pokémon has an advantageous Type matchup against the regular Pokémon which is next in line, the Tempo will become better.

Line

The level of the Type matchups is indicated by the thickness and colour of the lines joining the Pokémon together. The thicker the line, and the lighter the blue, the better.

Purification Ceremony

If you have a Shadow Pokémon whose Heart Gauge has reached zero, you can complete purification at the Purify Chamber on the first floor of the Pokémon HQ Lab. This is called the Purification Ceremony. Stand on the circle in the center of the room and press the A Button. The Purification Ceremony will begin.



LINKING UP TO TRADE POKÉMON

Once you clear the Story Mode, you can trade Pokémon with the Game Boy Advance versions of Pokémon Ruby, Pokémon Sapphire, Pokémon Emerald, Pokémon FireRed, and Pokémon LeafGreen. It can be done in the basement of the Phenac City Pokémon Center.



Game Boy Advance system, Nintendo GameCube Game Boy Advance cable and Pokémon Game Pak are required in order to trade Pokémon.

To link up, please follow the instructions on the screen (see page 24).

When the conditions on the next page are not met, an error will occur. Follow the instructions on page 27 for details and save the game once again.

Requirements for the GBA Pokémon RPG series:

- You need to have the Pokédex.
- You need to have the game saved at a Pokémon Center.
- Additional requirements for each version:
Ruby/Sapphire: You need to have entered the Hall of Fame.
Emerald: You need to have entered the Hall of Fame. Then you'll need to obtain the National Pokédex.
FireRed/LeafGreen: The Network Machine needs to be working at the Pokémon Network Center.

POKÉMON THAT CAN'T BE TRADED

❖ Pokémon That Can't Be Traded

- Shadow Pokémon can't be traded unless they are purified completely (see page 14).
- You can't send a Pokémon if the rest of your party Pokémon have fainted.

❖ Pokémon That Can't Be Received

- Pokémon holding Mail or an Enigma Berry.
- Pokémon Eggs.
- You can't receive a Pokémon if the rest of your party Pokémon have fainted or are Pokémon Eggs.

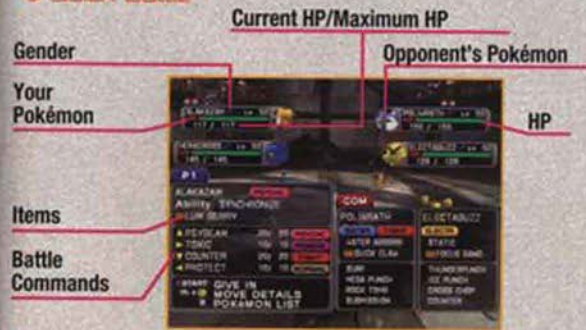
VS MODE

In Vs. Mode, you can enjoy battling Pokémon in full 3-D with your friends. Vs. Mode can be played with one person against a CPU, two, or four people.

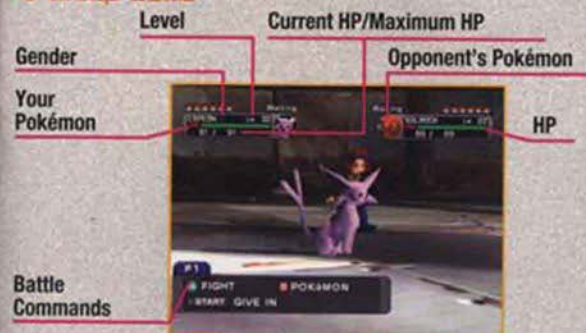
- If you want to use your Pokémon in the GBA Pokémon RPG series (Pokémon Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed, or LeafGreen), a Game Boy Advance system and Nintendo GameCube Game Boy Advance cable are needed.
- If you want to battle immediately, select Quick Battle. The Pokémon will be randomly selected, and you can battle against a computer opponent or a friend.
- You can't get EXP. Points, Pokémon Dollars, or Poké Coupons in Vs. Mode.

THE BATTLE SCREEN

❖ Quick Battle



❖ Group Battle



GROUP BATTLE

In a Group Battle, you can enjoy a two- or four-player game by connecting your Nintendo GameCube and Game Boy Advance.

Steps 1 - 7 on the next pages are controlled by the Nintendo GameCube Controller.

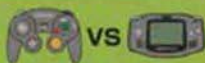


TRAINERS THAT CAN PARTICIPATE

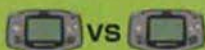
To enjoy Group Battle, you will need to use Nintendo GameCube Game Boy Advance cables and Game Boy Advance systems as the 2nd, 3rd, and 4th controllers. It is NOT possible to play Group Battle mode using multiple Nintendo GameCube controllers.

The characters you can use in battle are the hero in Pokémon XD, or the boy/girl hero in the GBA Pokémon RPG series (Pokémon Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen and Emerald). You can choose the following combinations:

Battling with Two



VS



VS



Pokémon XD Player



Pokémon GBA Player

When battling with two players, you can select either a Single Battle or a Double Battle. When battling with four players, you can only play a Multi Battle (the four players will be divided into two teams and then battle).

STARTING A GROUP BATTLE

- 1 Select Group Battle in Vs. Mode.



- 2 Please select the combination of opponents. This selection will be handled by Player 1.



- 3 Please select either Single Battle or Double Battle for the Battle Style.
*When you play with four people, Double Battle will be chosen automatically.



- 4 Under Arena, select the place where you would like to battle.



- 5 Edit the battle rules under Rules.



- 6 Choose Enter after you're finished selecting all of the options.



- 7 When you battle as the Pokémon XD player, you will choose the Pokémon in your party.



- 8 The Game Boy Advance connection messages will appear. Please follow the instructions, connect, and then turn on each Game Boy Advance (see page 24).



If any of the following conditions are present, a connection error will occur.

Pokémon XD Player

When an error occurs, please press the B Button to go back, and then select Continue.

Please make sure you meet the conditions below, save the game, and then restart Group Battle.

If there are Game Boy Advance systems connected to Controller Sockets 2 through 4, please turn the systems off and press the B Button to go back.
Conditions under Which You Can't Enter

- The number of Pokémon is different from the number set in the rules.
- You have Shadow Pokémon in your party.
- You have Pokémon that don't meet the rules.

Pokémon GBA Player

When an error occurs, please follow the instructions on page 27, and then resave the game.

Conditions under Which You Can't Enter

- You don't have the Pokédex.
- You didn't save the game at a Pokémon Center.
- The number of Pokémon in your party is different from the number set in the rules.
- You have an Egg in your party.
- Party Pokémon are holding Mail or an Enigma Berry.
- There are Pokémon or items that don't meet the rules.

- 9** After confirming each player's save data, the confirmation screen will be displayed. If everything is okay, each player should select Okay to proceed. Once all of the players have selected Okay, Player 1 needs to press START/PAUSE to proceed.



- 10** In Multi Battle, after confirming each player's save data, select the team combination.



- 11** Each player then chooses the Pokémon from their party to enter in the battle.



The Controller's buttons will be assigned to each Pokémon that is displayed. Press the A Button to select the Pokémon you want to enter.

If you want to change the selection of a Pokémon, press the L Button. Holding down the R Button and then pressing the button that a Pokémon is assigned to will let you check the moves that Pokémon has.



The players who use the Pokémon GBA games will select their participating Pokémon on each Game Boy Advance system's screen. After the Pokémon have been selected, choose OK and press the A Button. When all the players have selected their Pokémon, the battle will start.

BATTLE COMMANDS

FIGHT

You can fight using your Pokémon's moves.

POKÉMON

You can switch Pokémon or look at a Pokémon's summary.

GIVE IN

You quit and lose the battle.

Nintendo GameCube Screen



Game Boy Advance Screen



GROUP BATTLE CONTROLS

During a Group Battle, Pokémon moves are hidden from the other players.

POKÉMON XD PLAYER CONTROLS

There will be no Move list displayed on the TV screen for the player who participates as the Pokémon XD player.

The battle menu and moves are assigned to the Controller's buttons, so choose by using the assigned button.

Selecting Moves

Fight	A Button	
Pokémon	B Button	
Give In	START/PAUSE	



Other Commands

First Move	C Stick up	
Second Move	C Stick right	
Third Move	C Stick down	
Fourth Move	C Stick left	



The C Stick is assigned in a clockwise manner, so pressing up will be the first move, pressing right will be the second move, and so on. If you don't know the move, press the R Button to confirm. Also, you can press the Control Stick in the assigned direction while holding the R Button to confirm each move's info.

Selecting the Target of the Move

Once you select a move, you need to select the Pokémon you want to target with the move. On the TV screen, each Pokémon will be displayed and assigned a direction on the + Control Pad. Select which Pokémon to use the move on. The direction a Pokémon is assigned on the + Control Pad will be shown on the icon next to that Pokémon.



There are some moves, such as Surf and Recover, which don't need to have a target selected. When you participate as the Pokémon XD player, press either up, right, down, or left on the + Control Pad. By doing this, other players won't know which move you have selected. If you are in a Single Battle, you will not need to select a target.

Switching Pokémon

Once a Pokémon is selected, you can select a Pokémon to switch with it. The order of the Pokémon is assigned by selection (point 11) on page 21.

In a Double Battle (when using the Pokémon XD player), after you have selected the Pokémon to switch, the same screen for using a move will be displayed. Press any direction on the + Control Pad. By doing this, other players won't know which Pokémon you have selected.

First Pokémon	C Stick up	
Second Pokémon	C Stick right	
Third Pokémon	C Stick down	
Fourth Pokémon	C Stick left	
Fifth Pokémon	Y Button	
Sixth Pokémon	X Button	



If you don't know the Pokémon position, hold down the R Button to confirm. Also, the following controls allow you to check the info of a Pokémon's move.

First Pokémon	R Button + Control Stick up	
Second Pokémon	R Button + Control Stick right	
Third Pokémon	R Button + Control Stick down	
Fourth Pokémon	R Button + Control Stick left	
Fifth Pokémon	R Button + Control Stick left up	
Sixth Pokémon	R Button + Control Stick right up	

CONNECTING THE NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE CABLE

The following is an explanation of the connection of a Game Boy Advance system and Nintendo GameCube using the Nintendo GameCube Game Boy Advance cable. It is possible to use a Game Boy Advance or Game Boy Advance SP system in this mode. However, please note that it is NOT possible to use a Nintendo DS or Game Boy Micro system to enjoy this connectivity.

Since the connection method will differ based on the available content and the number of players, please confirm with the chart below and prepare the things that you will need.

WHEN THERE ARE 1 TO 3 GBA SYSTEMS

- 1 Please insert the Game Pak into the Game Boy Advance.
- 2 Follow the instructions on the screen and connect the Nintendo GameCube and Game Boy Advance by using a Nintendo GameCube Game Boy Advance cable.
- 3 Turn the Game Boy Advance on.

Available content

Group Battle / GCN vs. GBA (page 18)
Trading Pokémon by linking up (page 16)

The items you will need:

- 1 - Nintendo GameCube
- 1 - Nintendo GameCube Controller
- 1 - Pokémon XD Game Disc
- 1 - Memory Card that contains a Pokémon XD save file
- 1 - Game Boy Advance(SP) system
- 1 - GBA Pokémon RPG Game Paks
- 1 - Nintendo GameCube Game Boy Advance cable (each sold separately)



Make sure you insert the Game Pak into the Game Boy Advance. If the Game Pak is inserted into a Game Boy Player, a connection can't be made.

Available content

Group Battle / GBA vs. GBA
(Both players use GBA Pokémon RPG games. See page 18.)

The items you will need:

- 1 - Nintendo GameCube
- 1 - Nintendo GameCube Controller
- 1 - Pokémon XD Game Disc
- 1 - Memory Card that contains a Pokémon XD save file
- 2 - Game Boy Advance(SP) systems
- 2 - GBA Pokémon RPG Game Paks
- 2 - Nintendo GameCube Game Boy Advance cables (each sold separately)



Available content

Group Battle / GCN + GBA vs. GBA + GBA (page 18)

The items you will need:

- 1 - Nintendo GameCube
- 1 - Nintendo GameCube Controller
- 1 - Pokémon XD Game Disc
- 1 - Memory Card that contains a Pokémon XD save file
- 3 - Game Boy Advance (SP) systems
- 3 - GBA Pokémon RPG Game Paks
- 3 - Nintendo GameCube Game Boy Advance cables (each sold separately)



Important Legal Information

REV-D

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact Nintendo Customer Service (see below).

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

For further information or assistance, please contact:

Nintendo Consumer Service
www.nintendo.com
or call 1-800-255-3700
(U.S. and Canada)

Warranty & Service Information

REV-P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS SPÉCIFIQUES CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ COMPRIS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER UN APPAREIL NINTENDO®, UN DISQUE OU UN ACCESSOIRE. LE PRÉSENT MODE D'EMPLOI CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent à des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Troubles de la vue	Mouvements involontaires	Désorientation

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous avez les mains, les poignets, les bras ou les yeux endoloris pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Choc électrique

Pour éviter les chocs électriques en utilisant cet appareil :

- N'utilisez pas le Nintendo GameCube pendant un orage. Vous pourriez être victime d'un choc provenant d'un éclair.
- N'utilisez que l'adaptateur CA fourni avec votre appareil.
- N'utilisez pas un adaptateur CA dont le cordon ou les fils sont endommagés, fendus ou brisés.
- Assurez-vous que le cordon de l'adaptateur CA est parfaitement inséré dans la prise murale ou dans la prise d'une rallonge électrique.
- Débranchez toujours soigneusement toutes les connexions en tirant sur la fiche et non sur le cordon. Assurez-vous que le commutateur du Nintendo GameCube est en position Off (hors fonction) avant de retirer le cordon de l'adaptateur CA d'une prise.

⚠ AVERTISSEMENT - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

⚠ AVERTISSEMENT - Mécanisme au laser

Le Nintendo GameCube est un appareil au laser de catégorie I. N'essayez pas de démonter le Nintendo GameCube. Confiez votre appareil à du personnel qualifié pour sa réparation.

Avertissement - L'utilisation des commandes ou des réglages ou des procédures autres que ceux spécifiés aux présentes pourrait causer une exposition dangereuse aux radiations.

REMISE À ZÉRO DE LA TÉLÉCOMMANDE

Si vous appuyez sur les boutons L ou R, ou déplacez la manette ou la commande C hors de leur position neutre pendant que vous mettez l'appareil en fonction, ces positions deviendront la position neutre, causant le mauvais fonctionnement du jeu pendant la partie.

Pour remettre la télécommande à zéro, relâchez toute pression sur les boutons et la manette pour leur permettre de reprendre leur position neutre correcte et maintenez la pression sur les boutons X, Y, de mise en marche et de pause simultanément pendant 3 secondes.



COMMANDES DE BASE

Manette : + Bouton directionnel : Commande C

Déplace un personnage/Choisis un commandement.



Bouton Z

Annule une commande/
Retourne à l'écran précédent.

Bouton R

Change l'ordre des articles
et des Poké Balls. Change la
boîte d'entreposage des
Pokémon dans le PC.

Bouton A

Confirme le choix/
parle/vérifie.

Bouton L

Change l'ordre des articles
et les Poké Balls. Change la
boîte d'entreposage des
Pokémon dans le PC.

START/PAUSE : Bouton Y : Bouton X

Affiche l'écran du menu/Déplace un article (boutons X et Y seulement).

Commandes du mode Vs : Combat de groupe
(voir page 42)

POUR COMMENCER

Insère une carte de mémoire dans la fente A. Insère le disque du jeu Pokémon XD dans le Nintendo GameCube, referme le couvercle et allume le module. À l'apparition de l'écran titre, appuie sur START/PAUSE sur ta télécommande.

Le menu principal apparaîtra.

POUR LANCER LA PARTIE

Si tu joues pour la première fois, on te demandera si tu veux ou non créer un fichier Pokémon XD sur la carte de mémoire dans la fente A. Choisis «Yes» (Oui). (Tu seras incapable de sauvegarder la progression de la partie s'il n'y a pas de fichier Pokémon XD.) Une fois le fichier Pokémon XD créé, le menu principal est affiché.

- Pour sauvegarder ta progression, tu as besoin de **43 blocs libres ou plus** sur ta carte de mémoire.
- Tu ne peux pas continuer la partie à moins d'avoir sauvegardé des données de Pokémon XD sur la carte de mémoire.
- Pour apprendre comment sauvegarder des données ou formater le fichier de sauvegarde sur la carte de mémoire, réfère au mode d'emploi du Nintendo GameCube.
- Tu ne peux sauvegarder qu'un fichier de sauvegarde par carte de mémoire.
- Pendant la sauvegarde, ne pas toucher, ni retirer la carte de mémoire, ne pas éteindre le GameCube, ni appuyer sur le bouton de remise à zéro, ce qui pourrait causer le mauvais fonctionnement des données, du module ou de la carte de mémoire.

NOUVELLE PARTIE

Quand tu choisis «New Game», tu passes à l'écran du nom. Tu peux choisir un des noms déjà préparés ou en créer un.

* Quand tu as choisi un nom, tu ne peux plus le changer.

* S'il y a des données pour Pokémon XD sauvegardées sur la carte de mémoire, celles-ci seront effacées. Alors, attention!

CONTINUE

Tu commenceras la partie à partir de la dernière sauvegarde.

MODE VS

Tu peux t'amuser à combattre les Pokémon en trois dimensions. Ce mode se joue en solo et à deux ou quatre joueurs.

MENU DU CHAMP DE BATAILLE

Pour ouvrir le menu, appuie sur le bouton X, Y ou START/PAUSE.

Choisis ce que tu veux voir et appuie sur le bouton A.



POKÉMON

Tu peux arranger ton groupe de Pokémon ici.

RÉSUMÉ

Affiche le statut détaillé du niveau de chaque Pokémon, ses points EXP., ses marques (●■▲♥), etc., sur quatre pages. Pousse la manette vers la gauche et la droite pour faire défiler les pages et vers le haut ou le bas pour changer de Pokémon.

INFO POKÉMON

Affiche le nom du Pokémon, son type, le nom de l'entraîneur qui l'a attrapé et l'article que le Pokémon tient.

Un mémo à l'intention de l'entraîneur affiche la nature du Pokémon, ainsi que le niveau et le lieu où il a d'abord été rencontré.



STATUT DU POKÉMON

Affiche des renseignements tels que les stats du Pokémon, ses points EXP. et son habileté. S'il s'agit d'un Pokémon Shadow, la jauge de cœur (voir page 39) est affichée au lieu des points EXP.



LES MOUVEMENTS DU POKÉMON

Quand tu appuies sur le bouton A, les mouvements du Pokémon sont choisis. Tu peux alors voir la description d'un mouvement, de même que sa puissance et sa comparaison avec tous les types (sauf les mouvements des Shadow). Appuie de nouveau sur le bouton A pour changer l'ordre des mouvements sur la liste.

*Il est impossible de changer l'ordre des mouvements des Shadow.



LES RUBANS DU POKÉMON

Les rubans mérités par le Pokémon sont affichés ici.

CHANGEMENT

Tu peux changer l'ordre de tes Pokémon.

ARTICLE

Tu peux donner un article à tenir à ton Pokémon ou lui en prendre un.



P★DA

Le P★DA est un mécanisme que le Pokémon transporte. P★DA est l'abréviation de Pokémon Digital Assistant, l'assistant numérique du Pokémon. Il te permet de vérifier les renseignements sur le Pokémon et aussi, de recevoir des courriels.



NOM DU JOUEUR :

Nom du héros

ID :

N° d'identification du héros

DOLLARS POKÉMON :

L'argent que tu possèdes. La devise en cours dans la région d'Orre est le P (le dollar Pokémon).

COUPONS POKÉ :

Tes coupons Poké.

TEMPS ÉCOULÉ :

Temps passé au jeu.

③ Moniteur de Shadow

Tu peux voir les Pokémon Shadow enlevés (voir page 39) et la progression de leur purification (voir page 40). En appuyant sur les boutons L ou R, tu peux arranger l'ordre des Pokémon selon l'ordre de leur enlèvement, leur jauge de cœur ou leur localisation actuelle.

③ Mémo de stratégie

Tu peux vérifier les renseignements sur les Pokémon que tu as rencontrés. Déplace le curseur sur le Pokémon que tu veux vérifier et appuie sur le bouton A pour confirmer.

Détails Tu peux voir le type de Pokémon, son habileté, sa taille, etc.

Vue Tu peux voir un Pokémon de n'importe quel angle en faisant pivoter l'image. Tu peux aussi l'entendre pleurer.

Taille Tu peux voir la taille d'un Pokémon et le comparer au héros.

Comparaison Tu peux le comparer à d'autres Pokémon.

③ Boîte de courrier

Tu peux lire des courriels reçus. Il peut s'y trouver des renseignements qui t'aideront dans tes aventures.

③ Moniteur de Poké Spots

Tu peux vérifier la localisation actuelle des Poké Spots. Cette option n'est pas disponible au début de la partie.

③ Annule

Ferme le P★DA.

ARTICLES

Choisis la catégorie de l'article en poussant la manette vers la gauche et la droite. Choisis un article en la poussant vers le haut et le bas. Tu peux utiliser un article ou le donner à un Pokémon. Tu peux choisir l'article en utilisant le bouton X ou Y et le déplacer là où tu veux. Tu peux aussi classer tes articles en appuyant sur le bouton R.

SAUVEGARDE

Quand tu veux sauvegarder ta progression, choisis «Save». Quand tu joueras de nouveau, en choisissant «Continue» à l'écran du menu principal, tu pourras continuer à jouer à partir de ta dernière sauvegarde.

*Tu ne peux pas sauvegarder la partie si la carte de mémoire utilisée n'est pas celle initialement insérée.

EXIT

Ferme le menu.

LES COMBATS

Tu combats contre les entraîneurs de Pokémon que tu rencontres. La plupart des combats sont des combats en double dans lesquels toi et ton adversaire utilisez deux Pokémon en même temps. Quand le combat commence, le Pokémon de la gauche de l'écran se lance dans la bataille. Les points EXP sont mérités après la défaite de chaque opposant. Si tu gagnes, tu mériteras des dollars Pokémon.

Si tous tes Pokémon s'évanouissent, tu perdras et tu devras recommencer à partir d'un certain point (selon l'endroit où tu as abandonné la partie). De plus, tu perdras une partie de ton argent.

COMMANDES DE COMBAT

③ COMBAT

Tu peux combattre en utilisant les mouvements de tes Pokémon.

③ POKÉMON

Tu peux changer de Pokémon ou voir le sommaire d'un Pokémon.

③ ARTICLE

Tu peux utiliser des articles à diverses fins.

Tu peux restaurer les HP d'un Pokémon ou enlever un Pokémon (voir page 39) en utilisant une Poké Ball.

③ APPEL

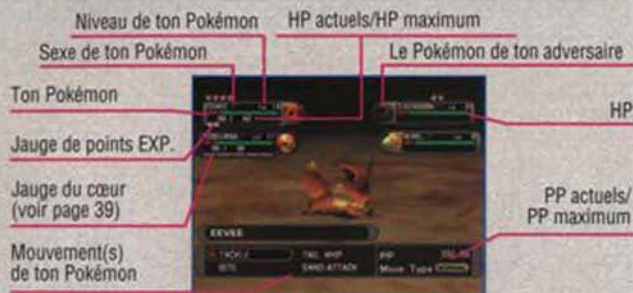
Tu peux ramener un Pokémon à ses sens lorsqu'il est en mode inversé (voir page 40) ou en éveiller un qui dort. Tu peux aussi augmenter la précision d'un Pokémon.



UTILISE UN TYPE DE POKÉMON À TON AVANTAGE

Divers types de Pokémon (Électrique, Herbe, etc.) ont chacun différents avantages et désavantages contre d'autres types. Par exemple, les mouvements du type Eau ont un effet maximal sur les Pokémon du type Feu, alors que les mouvements du Pokémon de type Terre n'ont aucun impact sur les Pokémon de type Vol. Utilise ces qualités à ton avantage pour élaborer une stratégie de combat efficace.

ÉCRAN DE COMBAT



HP (Hit Points ou points de frappe)

C'est la vitalité d'un Pokémon. Si le Pokémon subit des dommages et si les HP qu'il lui reste atteignent zéro, il s'évanouira et ne pourra plus combattre.

PP (Power Points ou points de puissance)

C'est le nombre de fois qu'un mouvement spécifique peut être utilisé. Quand les PP atteignent zéro, le Pokémon ne peut plus l'utiliser.

Jauge des points EXP.

Elle affiche les points EXP du niveau en cours. Quand la jauge se remplit, le Pokémon passe au niveau suivant.

Sexe de ton Pokémon

Le symbole ♂ indique un mâle, et le symbole ♀, une femelle. Il y a aussi des Pokémon de sexe non identifié.

Quand les HP et les PP diminuent pendant le combat, si ton Pokémon s'est évanoui ou s'il est affecté par un statut anormal, tu peux utiliser tes articles pour l'aider à récupérer. De plus, un visitant un Centre de Pokémon, un Hôtel ou une Machine à guérir, tu pourras le récupérer.

LES ENLÈVEMENTS

Il y a des Pokémon dont le cœur a été condamné par un organisme malveillant. L'un des principaux objectifs de cette partie est de sauver ces Pokémon Shadow en les enlevant et en ouvrant leur cœur (voir page 40).



QU'EST-CE QU'UN ENLÈVEMENT?

Habituellement, tu peux attraper le Pokémon d'un adversaire en utilisant la Machine à enlèvement du héros, pendant le combat. Quand ce dernier est commencé, identifie le Pokémon Shadow et lance-lui une Poké Ball dessus pour le kidnapper. Pour te faciliter la tâche, affaiblis le Pokémon en l'attaquant jusqu'à ce que ses HP déclinent. Attraper un Pokémon est aussi plus facile quand il dort, est empoisonné, etc.

S'il t'est impossible d'enlever un Pokémon Shadow pendant une bataille, ne t'en fais pas, tu pourras en rencontrer d'autres pendant tes aventures.

COMMENT DISTINGUER UN POKÉMON SHADOW

Tu peux distinguer un Pokémon Shadow quand il va au combat. Tu peux aussi l'identifier par la couleur violette de son nom à l'écran de combat. Si tu vois la couleur violette, cela signifie qu'il s'agit d'un Pokémon Shadow.

Pokémon Shadow



LES POKÉMON SHADOW

Les Pokémon Shadow sont utilisés dans de mauvaises actions parce qu'un organisme malveillant a trouvé la façon de fermer la porte de leur cœur.

Quelques caractéristiques diffèrent entre les Pokémon normaux et les Pokémon Shadow kidnappés.

RÉSUMÉ D'UN POKÉMON SHADOW

Condition du cœur

Avec la progression de la purification, la condition du cœur change.

Jauge du cœur

Montre la progression de la purification.

Nature

Quand la purification en est à un certain stade, tu peux trouver la nature du Pokémon.

Noms des mouvements

Avec la progression de la purification, les mouvements autres que ceux de Shadow, sont révélés et peuvent être utilisés.



RACCORD POUR ÉCHANGER DES POKÉMON

Quand tu as complété le mode Scénario, tu peux échanger des Pokémon avec les versions pour Game Boy Advance de Pokémon Ruby, Pokémon Sapphire, Pokémon Emerald, Pokémon FireRed et Pokémon LeafGreen. On peut le faire dans le sous-sol du Centre de Pokémon de Phenac City.



Un Game Boy Advance, un câble Nintendo GameCube Game Boy Advance et un jeu Pokémon sont nécessaires pour l'échange de Pokémon.

Pour te raccorder, suis les instructions à l'écran (voir page 50).

Quand les conditions mentionnées à la page suivante ne sont pas satisfaites, une erreur se produit. Suis les instructions de la page 53 pour obtenir tous les détails et sauvegarder la partie de nouveau.

Exigences de la série de jeux de rôle Pokémon pour GBA :

- Tu dois avoir un Pokédex.
- Tu dois avoir sauvegardé ta partie dans un Centre de Pokémon.
- Exigences additionnelles pour chacune des versions :
 - Ruby/Sapphire : Tu dois avoir pénétré dans le Temple de la renommée.
 - Emerald : Tu dois avoir pénétré dans le Temple de la renommée. Puis, tu devras obtenir le Pokédex national.
 - FireRed/LeafGreen : La Machine du réseau doit être en fonction au Centre du réseau de Pokémon.

POKÉMON NON ÉCHANGEABLES

Pokémon qu'on ne peut échanger

- Les Pokémon Shadow ne peuvent être échangés à moins d'être complètement purifiés (voir page 40).
- Tu ne peux pas envoyer un Pokémon si le reste de ton groupe s'est évanoui.

Pokémon qu'on ne peut recevoir

- Les Pokémon tenant du Courrier ou une Baie d'énigme
- Les œufs de Pokémon
- Tu ne peux pas recevoir un Pokémon si le reste de ton groupe s'est évanoui ou est encore sous forme d'œuf.

MODE VS.

En mode Vs., tu peux combattre les Pokémon en trois dimensions avec tes amis. Le mode Vs. se joue à un joueur contre l'ordi, à deux ou à quatre personnes.

- Si tu veux utiliser ton Pokémon dans la série de jeux de rôle Pokémon pour le GBA (Pokémon Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed ou LeafGreen), il est nécessaire d'utiliser un Game Boy Advance et un câble Nintendo GameCube Game Boy Advance.
- Si tu veux combattre immédiatement, choisis Combat rapide (Quick Battle). Le Pokémon sera choisi au hasard et tu pourras combattre contre un adversaire informatisé ou un ami.
- En mode Vs., tu ne peux pas obtenir de points EXP., de dollars Pokémon, ni de Coupons Poké.

ÉCRAN DU COMBAT

Combat rapide

Ton Pokémon

Sexe

Articles

Commandements
au combat



HP

Pokémon de ton
adversaire

HP actuels/
HP maximum

Combat en groupe

Niveau

Sexe

Ton Pokémon

Commandements
au combat



HP

Pokémon de ton
adversaire

HP actuels/
HP maximum

COMBATS EN GROUPE

Dans le Combat en groupe, tu peux jouer à deux ou à quatre en raccordant ton Nintendo GameCube à un Game Boy Advance.

Les étapes 1 à 7 des pages suivantes sont contrôlées par la télécommande du Nintendo GameCube.

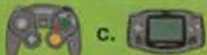


LES ENTRAÎNEURS QUI PEUVENT PARTICIPER

Pour bien jouer le Combat en groupe, tu dois utiliser des câbles Nintendo GameCube Game Boy Advance et des appareils Game Boy Advance en tant que 2^e, 3^e et 4^e télécommandes. Il n'est PAS possible de jouer dans le mode Combat en groupe en utilisant plusieurs télécommandes de Nintendo GameCube.

Les personnages que tu peux utiliser au combat sont le héros de Pokémon XD ou le héros (l'héroïne) de la série de jeux de rôle Pokémon pour le GBA (Pokémon Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen et Emerald). Tu peux choisir les combinaisons suivantes :

Combat à deux



c.



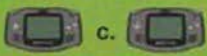
et



c.



et



c.



et



c.



et



Joue Pokémon XD



Joue sur GBA

Dans le combat à deux joueurs, tu peux choisir un combat en simple ou un combat en double. Dans un combat à quatre, tu ne peux jouer qu'un combat en multi (les quatre joueurs seront divisés en deux équipes qui combattront).

POUR LANCER UN COMBAT EN GROUPE

- 1 Dans le mode Vs., choisis «Group Battle».



- 2 Le joueur 1 choisit la combinaison des adversaires. C'est le joueur 1 qui choisit.



- 3 Choisis le combat en simple (Single Battle) ou le combat en double (Double Battle).
* Quand tu joues avec trois autres joueurs, le combat en double est automatiquement choisi.



- 4 Sous l'entête «Arena» (Arène), choisis la place où tu aimerais combattre.



- 5 Modifie les règlements du combat sous l'entête «Rules» (Règlements).



- 6 Choisis «Enter» (pour confirmer), après avoir complété la sélection de toutes les options.



- 7 Quand tu combats en tant que joueur de Pokémon XD, tu choisis les Pokémon de ton groupe.



- 8 Les messages de raccord du Game Boy Advance apparaîtront. Suis les instructions, raccorde les appareils et allume tous les Game Boy Advance (voir page 50).



Si une des conditions suivantes se présente, une erreur de connexion se produira.

Joueur de Pokémon XD

Quand une erreur se produit, appuie sur le bouton B pour revenir en arrière et choisis ensuite «Continue».

Assure-toi de satisfaire les conditions ci-dessous, de sauvegarder la partie et puis, redémarre le Combat en groupe.

* Si les Game Boy Advance sont branchés dans les prises 2 à 4 de la télécommande, éteins les appareils et appuie sur B pour revenir en arrière.

Conditions t'empêchant de participer

- Le nombre de Pokémon est différent de celui établi par les règlements.
- Tu as des Pokémon Shadow dans ton groupe.
- Tu as des Pokémon qui ne se conforment pas aux règlements.

Joueur de Pokémon sur GBA

Quand une erreur se produit, suis les instructions de la page 53 et sauvegarde de nouveau la partie.

Conditions t'empêchant de participer

- Tu n'as pas de Pokédex.
- Tu n'as pas sauvegardé la partie dans un Centre de Pokémon.
- Le nombre de Pokémon est différent de celui établi par les règlements.
- Tu as un Œuf dans ton groupe.
- Les Pokémon du groupe tiennent du Courrier ou des Baies d'énigme.
- Il y a des Pokémon ou des articles qui ne se conforment pas aux règlements.

- 9 Après avoir confirmé les données sauvegardées de chaque joueur, l'écran de confirmation sera affiché. Si tout va bien, chaque joueur devrait choisir «Okay» pour procéder. Quand tous les joueurs ont choisi «Okay», le joueur 1 doit appuyer sur le bouton START/PAUSE pour continuer.



- 10 Dans le mode Combat en multi, après avoir confirmé les données sauvegardées de chaque joueur, choisis la combinaison des équipes.



- 11 Chaque joueur choisit ensuite le Pokémon de son groupe pour aller au combat.



Les boutons de la télécommande seront assignés à chaque Pokémon affiché. Appuie sur le bouton A pour choisir le Pokémon que tu veux utiliser.

Si tu veux changer un Pokémon, appuie sur le bouton L. En maintenant la pression sur le bouton R, puis en appuyant sur le bouton assigné au Pokémon, tu pourras vérifier les mouvements de ce Pokémon.

Les joueurs qui utilisent les jeux Pokémon pour GBA, choisiront leurs Pokémon participants à chaque écran des appareils Game Boy Advance. Après les avoir choisis, choisis OK et appuie sur le bouton A. Quand tous les joueurs ont choisi leurs Pokémon, le combat commence.

COMMANDEMENTS AU COMBAT

POUR COMBATTRE

Tu peux combattre en utilisant les mouvements de tes Pokémon.

POKÉMON

Tu peux changer de Pokémon ou consulter le sommaire d'un Pokémon.

POUR ABANDONNER

Tu abandonnes et tu perds la bataille.

Écran du Nintendo GameCube



Écran du Game Boy Advance



COMMANDES DU COMBAT EN GROUPE

Pendant un Combat en groupe, les mouvements des Pokémon sont cachés aux autres joueurs.

COMMANDES DU JOUEUR DE POKÉMON XD

Il n'y a aucune liste de mouvements affichée à l'écran de télé du joueur qui participe en tant que joueur de Pokémon XD.

Le menu et les mouvements du combat sont assignés aux boutons de la télécommande, choisis donc en utilisant le bouton assigné.

Choix de mouvements

Combat	Bouton A	
Pokémon	Bouton B	
Abandon	START/PAUSE	



Autres commandements

1 ^{er} mouvement	Commande C, en haut	
2 ^e mouvement	Commande C, à droite	
3 ^e mouvement	Commande C, en bas	
4 ^e mouvement	Commande C, à gauche	



La commande C est assignée dans le sens des aiguilles de la montre, donc la pousser vers le haut est le premier mouvement à faire, vers la droite, le deuxième, etc. Si tu ne connais pas le mouvement, appuie sur le bouton R pour confirmer. De plus, tu peux utiliser la manette dans la direction assignée, tout en maintenant la pression sur le bouton R, pour confirmer l'information sur chaque mouvement.

Choix de la cible du mouvement

Une fois un mouvement choisi, tu dois choisir le Pokémon que tu veux cibler. À l'écran de la télé, chaque Pokémon sera affiché et se verra assigner une direction sur le $\oplus$ bouton directionnel. Choisis le Pokémon sur lequel utiliser le mouvement. La direction assignée au Pokémon sur le $\oplus$ bouton directionnel sera montrée sur l'icône près du Pokémon en question.



Il y a des mouvements comme Surf et Recouvrement qui n'ont pas besoin de cible spécifique. Quand tu participes en tant que joueur de Pokémon XD, appuie sur le haut, le bas ou la gauche du $\oplus$ bouton directionnel. En le faisant, les autres joueurs ne sauront pas quel mouvement tu as choisi. Si tu joues un Combat en simple, tu n'auras pas à choisir de cible.

Changement de Pokémon

Quand un Pokémon est choisi, tu peux en choisir un autre pour l'échanger. L'ordre des Pokémon est assigné selon le choix (étape 11, page 47).

Dans un Combat en double (quand tu es le joueur de Pokémon XD), une fois le Pokémon de rechange choisi, le même écran d'utilisation du mouvement sera affiché. Appuie sur n'importe quelle direction du $\oplus$ bouton directionnel. De cette façon, les autres joueurs ne sauront pas quel Pokémon tu as choisi.

1 ^{er} Pokémon	Commande C, haut	
2 ^e Pokémon	Commande C, droite	
3 ^e Pokémon	Commande C, bas	
4 ^e Pokémon	Commande C, gauche	
5 ^e Pokémon	Bouton Y	
6 ^e Pokémon	Bouton X	



Si tu ne connais pas la position du Pokémon, maintiens la pression sur le bouton R pour confirmer. De plus, les commandes suivantes te permettent de vérifier l'information concernant le mouvement d'un Pokémon.

1 ^{er} Pokémon	Bouton R + manette, haut	
2 ^e Pokémon	Bouton R + manette, droite	
3 ^e Pokémon	Bouton R + manette, bas	
4 ^e Pokémon	Bouton R + manette, gauche	
5 ^e Pokémon	Bouton R + manette, haut et gauche	
6 ^e Pokémon	Bouton R + manette, haut et droite	

RACCORD DU CÂBLE NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

Voici une explication concernant le raccord d'un appareil Game Boy Advance avec un Nintendo GameCube à l'aide d'un câble Nintendo GameCube Game Boy Advance. Il est possible d'utiliser un Game Boy Advance ou un Game Boy Advance SP dans ce mode. Cependant, remarque qu'il est **IMPOSSIBLE** d'utiliser un Nintendo DS ou un Game Boy Micro pour effectuer ce raccord.

Puisque la méthode de raccord diffère selon le contenu disponible et le nombre de joueurs, vérifie la charte ci-dessous et prépare les choses dont tu auras besoin.

RACCORD DE 1 À 3 APPAREILS GBA

- 1 Insère le jeu dans le ou les Game Boy Advance.
- 2 Suis les instructions à l'écran et raccorde le Nintendo GameCube et les Game Boy Advance en utilisant un ou des câble Nintendo GameCube Game Boy Advance.
- 3 Allume le ou les Game Boy Advance.

Contenu disponible

Combat en groupe/GCN c. GBA (page 44)
Échange de Pokémon en raccord (page 42)

Nécessaire :

- 1 - Nintendo GameCube
- 1 - Télécommande de Nintendo GameCube
- 1 - Disque du jeu Pokémon XD
- 1 - Carte de mémoire contenant un fichier de sauvegarde de Pokémon XD
- 1 - Game Boy Advance (SP)
- 1 - Jeu de rôle Pokémon pour le GBA
- 1 - Câble Nintendo GameCube Game Boy Advance (chacun vendu séparément)



Assure-toi d'insérer le jeu dans le Game Boy Advance. S'il est inséré dans un Game Boy Player, la connexion ne peut être faite.

Contenu disponible

Combat en groupe/GBA c. GBA
(Les deux joueurs utilisent des jeux de rôle Pokémon pour GBA. Voir page 44.)

Nécessaire :

- 1 - Nintendo GameCube
- 1 - Télécommande de Nintendo GameCube
- 1 - Disque du jeu Pokémon XD
- 1 - Carte de mémoire contenant un fichier de sauvegarde de Pokémon XD
- 2 - Game Boy Advance (SP)
- 2 - Jeux de rôle Pokémon pour le GBA
- 2 - Nintendo GameCube Game Boy Advance (chacun vendu séparément)



Contenu disponible

Combat en groupe/GNC + GBA c. GBA + GBA (voir page 44)

Nécessaire :

- 1 - Nintendo GameCube
- 1 - Télécommande de Nintendo GameCube
- 1 - Disque du jeu Pokémon XD
- 1 - Carte de mémoire contenant un fichier de sauvegarde de Pokémon XD
- 3 - Game Boy Advance (SP)
- 3 - Jeux de rôle Pokémon pour le GBA
- 3 - Câbles Nintendo GameCube Game Boy Advance (chacun vendu séparément)



UTILISATION DE 4 APPAREILS GBA

Raccorde d'abord la télécommande du Nintendo GameCube à la prise 1 de la télécommande.

- 1 Insère le jeu dans les Game Boy Advance.
- 2 Suis les instructions à l'écran et raccorde le Nintendo GameCube et les Game Boy Advance à l'aide de câbles Nintendo GameCube Game Boy Advance. Raccorde les câbles dans l'ordre suivant : prise 2 de la télécommande, prise 3 et prise 4.
- 3 Débranche la fiche de la télécommande de la prise 1 pour la remplacer par celle d'un Game Boy Advance.
- 4 Allume tous les Game Boy Advance.

Contenu disponible

Combat en groupe/GBA + GBA c. GBA + GBA
(Tous les entraîneurs utilisent des jeux Pokémon pour GBA.
Voir page 44.)

Nécessaire :

- 1 - Nintendo GameCube
- 1 - Télécommande de Nintendo GameCube
- 1 - Disque du jeu Pokémon XD
- 1 - Carte de mémoire contenant un fichier de sauvegarde de Pokémon XD
- 4 - Game Boy Advance (SP)
- 4 - Jeux de rôle Pokémon pour le GBA
- 4 - Câbles Nintendo GameCube Game Boy Advance (chacun vendu séparément)



Assure-toi d'insérer le jeu dans les Game Boy Advance. Si l'un ou l'autre est inséré dans un Game Boy Player, la connexion ne peut être faite.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE AU MOMENT DU RACCORD

Les situations suivantes peuvent entraîner une erreur de raccord :

- ◆ Le disque de jeu n'est pas compatible avec le jeu pour GBA.
- ◆ Un câble autre qu'un Nintendo GameCube Game Boy Advance est utilisé.
- ◆ Le câble Nintendo GameCube Game Boy Advance n'est pas entièrement enfoncé.
- ◆ Le câble Nintendo GameCube Game Boy Advance n'est pas parfaitement raccordé à un des Game Boy Advance ou au Nintendo GameCube.
- ◆ Le câble Nintendo GameCube Game Boy Advance est débranché pendant la transmission.
- ◆ Un Game Boy Advance ou le Nintendo GameCube est éteint, ou l'on a appuyé sur le bouton de remise à zéro du Nintendo GameCube pendant la transmission.

RACCORD : PROBLÈMES ET SOLUTIONS

- 1 Dans le cas d'une erreur de connexion, éteins le ou les Game Boy Advance et débranche le ou les câbles Nintendo GameCube Game Boy Advance.
- 2 Allume le Game Boy Advance et choisis «Continue» dans le jeu Pokémon pour GBA.
- 3 Remplis les conditions de la page 42 ou de la page 46. Puis, sauvegarde la progression et éteins l'appareil.
- 4 Raccorde le ou les câbles Nintendo GameCube Game Boy Advance dans la prise de la télécommande initiale, puis allume l'appareil pour redémarrer.

PRÉCAUTION À PRENDRE

Certains mécanismes non officiels peuvent être raccordés au Nintendo GameCube de façon à modifier les données sauvegardées. Si de telles modifications sont apportées par ces mécanismes, tu pourrais être incapable de jouer adéquatement ou tes données sauvegardées pourraient être corrompues ou effacées. De plus, il est possible que certains problèmes se posent au moment d'effectuer le raccord avec un GBA muni d'un jeu dont les données ont été ainsi modifiées. Soyez prudent, car les dommages ainsi causés ne peuvent pas être réparés.

Renseignements légaux importants

REV-D

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre jeu, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans utilisation d'un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo (voir ci-dessous).

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :

Le Service à la clientèle de Nintendo à

www.nintendo.com

ou au 1 (800) 255-3700

(aux É.-U. et au Canada)

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV-P

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heures du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST EN DOMMAGE À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SONT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM**

or call 1-800-255-3700

*MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)*

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.COM**

ou appelez le 1 (800) 255-3700

*LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)*

The Pokémon Company

Nintendo

Nintendo of Canada Ltd.
110 - 13480 Crestwood Place,
Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada
www.nintendo.ca

PRINTED IN USA / IMPRIMÉ AUX É.-U.



5844 1A