

POKÉMON™ CHANNEL



The Pokémon Company

Nintendo®

France:

Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31-33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE

EmuMovies

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 une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque POKÉMON CHANNEL™ pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT: Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.

1 joueur



Memory Card
(carte mémoire)
Nécessite 22 blocs

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.



CE JEU SUPPORTE LES MODES 50 HZ ET 60 HZ.

Modes supportés

AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DE JEUX AYANT LE LOGO DOLBY SURROUND PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN DECODEUR DOLBY SURROUND PRO LOGIC II OU DOLBY SURROUND PRO LOGIC. CES DECODEURS SONT VENDUS SEPAREMENT.

The Pokémon Company

Nintendo



© 2004 Pokémon.

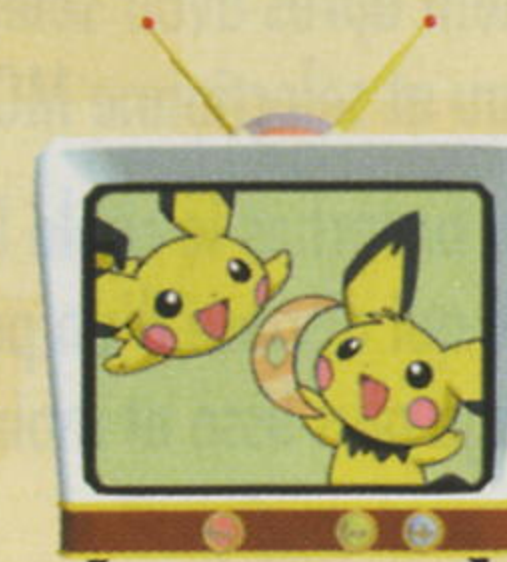
© 1995 – 2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Développé par Ambrella. TM, ® et le logo NINTENDO GAMECUBE sont des marques de Nintendo.

LES TERMES « DOLBY » ET « PRO LOGIC », AINSI QUE LE SIGLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUE SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

© 2004 Nintendo.

Sommaire

Une requête du Prof. Chen	4
Commandes de base	6
Commencer à jouer	8
Vérifier l'écran	10
Comment utiliser la télé	11
La grille des programmes	13
Aller dehors	17
Les Cartes à Collectionner	19
Ce que PIKACHU peut faire	20
Le Pokérep	20
La Peinture QUEULORIOR	22
Pokémon mini™ virtuel	26
Le cadeau spécial JIRACHI	29



Un jour, le Prof. Chen t'envoie une télé un peu particulière...

Bienvenue dans POKÉMON CHANNEL™!

POKÉMON CHANNEL est un réseau de chaînes télévisées qui diffuse différents programmes Pokémon. Tu seras le premier téléspectateur à tester ces programmes. C'est toi qui as été choisi!

Après avoir regardé nos programmes, envoie-moi un RAPPORT sur POKÉMON CHANNEL!

Ici, à POKÉMON CHANNEL, nous tenons compte des commentaires que l'on nous fait parvenir afin d'améliorer l'attrait de nos programmes pour tous, même pour les Pokémon.

Alors, apprécie notre programmation aux côtés de PIKACHU! Ah, et n'oublie pas de t'inscrire et de m'envoyer tes rapports pour que je puisse connaître ton opinion!

Le succès de notre programmation dépend de tes commentaires. Alors, je compte sur toi!



Professeur Chen

Mode 60 Hz

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60 Hz (compatibilité PAL60).

Pour activer ce mode, sélectionne MODE 60 HZ lorsque s'affiche l'écran de sélection du mode. Le mode utilisé la dernière fois que tu as joué avec ta NINTENDO GAMECUBE apparaît en surbrillance. Si tu ne fais aucun choix, le jeu démarrera automatiquement dans ce mode. Si l'affichage de ta TV n'apparaît pas correctement après avoir sélectionné MODE 60 HZ, éteins ta console puis allume-la de nouveau et sélectionne MODE 50 HZ.

Lorsque tu branches le câble RVB NINTENDO GAMECUBE (vendu séparément) sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une compatibilité PAL60, tu peux profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.



Au programme dans POKÉMON CHANNEL

Sur POKÉMON CHANNEL, tu peux découvrir le tout nouveau dessin animé LES FRERES PICHU: QUE LA FETE COMMENCE! Mais tu peux aussi regarder tout un tas d'autres programmes en compagnie de PIKACHU!



Tant de programmes à découvrir!

Au cours des différentes émissions, tu verras de nombreux Pokémon faire leur apparition. Jette un coup d'œil à la grille des programmes pour en savoir plus.

(Voir page 13)



Surveillance PIKACHU!

Quand tu regardes la télé, surveille les réactions de PIKACHU!

(Voir page 12)



Si tu en as assez de la télé...

Tu peux sortir de chez toi et t'aventurer dehors en emmenant PIKACHU avec toi!

(Voir page 17)



La PEINTURE QUEULORIOR

Tu peux peindre tes scènes préférées!

(Voir page 22)

Commandes de base

L **R** Changer de chaîne
(voir page 11)

NOTE: Pendant le dessin animé
(voir page 10):
Bouton L: Reculer
Bouton R: Avancer

Z Allumer ou éteindre
la télé

A Actions diverses (voir page 20)

ACTIONNER, APPROCHER, ALLER, REGARDER, APPELER,
PAPOTER, etc...

Quand le curseur indique une action, il suffit d'appuyer
sur le bouton A pour que cette action soit exécutée.



B En savoir plus (voir page 10)

Il est possible d'avoir des détails sur les Pokémon, sur
l'HORLOGE, mais aussi sur tout un tas d'autres choses. Il suffit
d'appuyer sur le bouton B quand le curseur devient orange.



Déplacer le
curseur en forme
de main (👉)

Déplacer le curseur
lentement

Ouvrir le POKÉREP en appuyant sur START/PAUSE
(voir page 20)

NOTE: Pendant le dessin animé (voir page 10):
Accéder au menu de pause

Pour de plus amples informations sur
l'utilisation de la télé, voir page 11.



C Caresser PIKACHU

Utilise le Stick C pour placer le curseur
👉 sur PIKACHU. Le curseur change
de forme 👉 et tu peux alors caresser
PIKACHU.

Tu pourras peut-être même gagner l'amitié
de PIKACHU...



REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le
Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas
en position centrale au moment où la conso-
le est mise sous tension, ces positions
seront considérées comme étant les nouvel-
les positions neutres de référence, brouillant
les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les
boutons et sticks afin de leur permettre de
revenir en position neutre, puis maintenez
simultanément enfoncés les boutons X, Y et
START/PAUSE pendant 3 secondes.



Commencer à jouer

Insère une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans le Slot A et branche une manette dans le port manette 1. Insère le disque de jeu dans la NINTENDO GAMECUBE, ferme le couvercle et appuie sur le bouton POWER pour mettre la console sous tension.

L'écran titre apparaît à la fin de la cinématique d'introduction.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de ta NINTENDO GAMECUBE. Tu peux choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si ta NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur 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.

Tu peux changer la langue de ton jeu en modifiant les paramètres de langue de ta NINTENDO GAMECUBE. Si tu as déjà commencé à jouer, tu peux aussi changer la langue à partir du **menu d'options** de POKÉMON CHANNEL, sous PARAMETRES (voir page 10 pour plus d'informations).



Jouer pour la première fois

Sélectionne NOUVEAU JEU et appuie sur le bouton A.

Si tu sélectionnes NOUVEAU JEU alors qu'il existe déjà une sauvegarde, on te demandera si tu souhaites effacer les données sauvegardées. Si tu ne veux pas effacer les données sauvegardées, sélectionne NON. Fais bien attention, une fois les données sauvegardées effacées, il est impossible de les récupérer.

Vérifier la date et l'heure

Tu dois d'abord vérifier si la date et l'heure sont correctes. Si ces données sont correctes, place le curseur sur OUI à l'aide du Stick directionnel et appuie sur le bouton A. Si elles ne sont pas correctes, sélectionne NON et modifie la date et/ou l'heure sur ta console NINTENDO GAMECUBE.

L'heure paramétrée sur la NINTENDO GAMECUBE est prise en considération dans POKÉMON CHANNEL et détermine s'il fait jour ou nuit.

Paramétrer le calendrier

1 Si tu allumes ta NINTENDO GAMECUBE en laissant le couvercle ouvert, l'écran ci-contre s'affiche. Pousse le Stick directionnel vers la droite et affiche les options DATE et HEURE du **menu de calendrier** en appuyant sur le bouton A.



2 Pousse le Stick directionnel vers le haut ou vers le bas pour sélectionner la date ou l'heure et appuie sur le bouton A pour confirmer. Une fois ton choix fait, pousse le Stick directionnel vers la droite ou vers la gauche pour sélectionner un nombre et ainsi régler la date ou l'heure. Appuie ensuite sur le bouton A pour confirmer. Lorsque tes changements sont terminés, appuie sur le bouton B pour revenir au **menu principal** de la NINTENDO GAMECUBE.



Entrer son nom

Pour entrer ton nom, tu dois sélectionner les caractères à l'aide du Stick directionnel et ensuite appuyer sur le bouton A pour confirmer. Une fois ton nom entré, il te suffit de sélectionner OK! pour confirmer.

- Sélectionne MIN. et appuie sur le bouton A pour écrire en minuscules.
- Sélectionne MAJ. et appuie sur le bouton A pour écrire en majuscules.
- Sélectionne EFFACER et confirme avec le bouton A (ou appuie directement sur le bouton B) pour effacer le caractère précédent.

Continuer une partie

Si tu as effectué une **sauvegarde**, tu peux reprendre ta partie là où tu l'as laissée. Pour reprendre ta partie à partir de l'endroit où tu t'es arrêté, sélectionne CONTINUER et appuie sur le bouton A (voir page 12).

- Pour être sauvegardé, POKÉMON CHANNEL nécessite **22 blocs libres** sur ta Memory Card (carte mémoire), qui doit être insérée dans le **Slot A**.
- Si CONTINUER n'apparaît pas à l'écran, assure-toi que la Memory Card (carte mémoire) insérée dans ta NINTENDO GAMECUBE contient bien une sauvegarde de POKÉMON CHANNEL.
- Reporte-toi au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

OPTIONS

PARAMETRES Tu peux **ACTIVER** ou **DESACTIVER** la fonction **VIBRATION**, choisir ta **LANGUE** et **ACTIVER** ou **DESACTIVER** la fonction **DOLBY SURROUND PRO LOGIC II**.

CREDITS Tu peux voir les noms des personnes ayant participé à la réalisation de ce jeu.

??? Tu peux recevoir le cadeau spécial **JIRACHI** (voir page 29 pour plus de détails).

SPECIAL

Lorsque les différents épisodes du dessin animé ont été diffusés au cours du jeu, il est possible d'en voir l'intégralité à partir de l'**écran titre**.

- Appuie sur le bouton **L** pour **RECULER** et sur le bouton **R** pour **AVANCER**.

- Appuie sur **START/PAUSE** pour afficher le **menu de pause**. Sélectionne **QUITTER** pour retourner à l'**écran titre**.

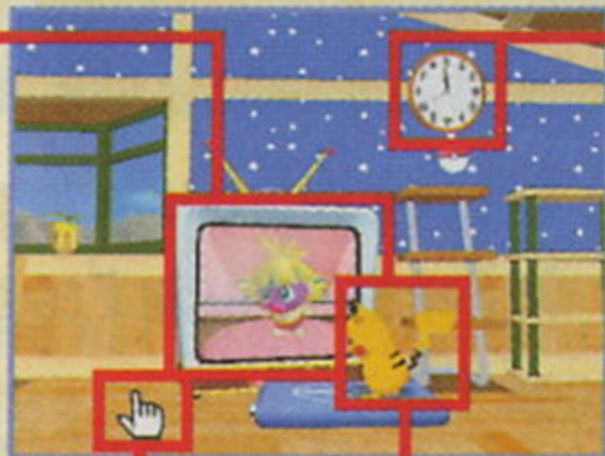
Les options **PEINDRE** et **LANGUE** sont disponibles lorsque tu as suffisamment progressé dans le jeu.

Vérifier l'écran

Ta chambre

Lorsque tu commences à jouer, tu te trouves dans cette pièce.

TELE
Place le curseur sur le télé et appuie sur le bouton **A** pour t'en approcher. Appuie sur le bouton **B** pour t'en éloigner.



CURSEUR
Utilise le Stick directionnel pour déplacer le curseur. Déplace le curseur vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour voir les différentes parties de la chambre.

PIKACHU
Tu peux regarder la télé ou jouer avec **PIKACHU**.



Comment utiliser la télé

Regarder la télé

La télé

1 Place le curseur sur le bouton d'alimentation (**BOUTON ROUGE**) et appuie sur le bouton **A** pour allumer la télé.

- Pour éteindre la télé, appuie à nouveau sur le bouton **A**.

- Tu peux aussi allumer ou éteindre la télé en appuyant directement sur le bouton **Z**.

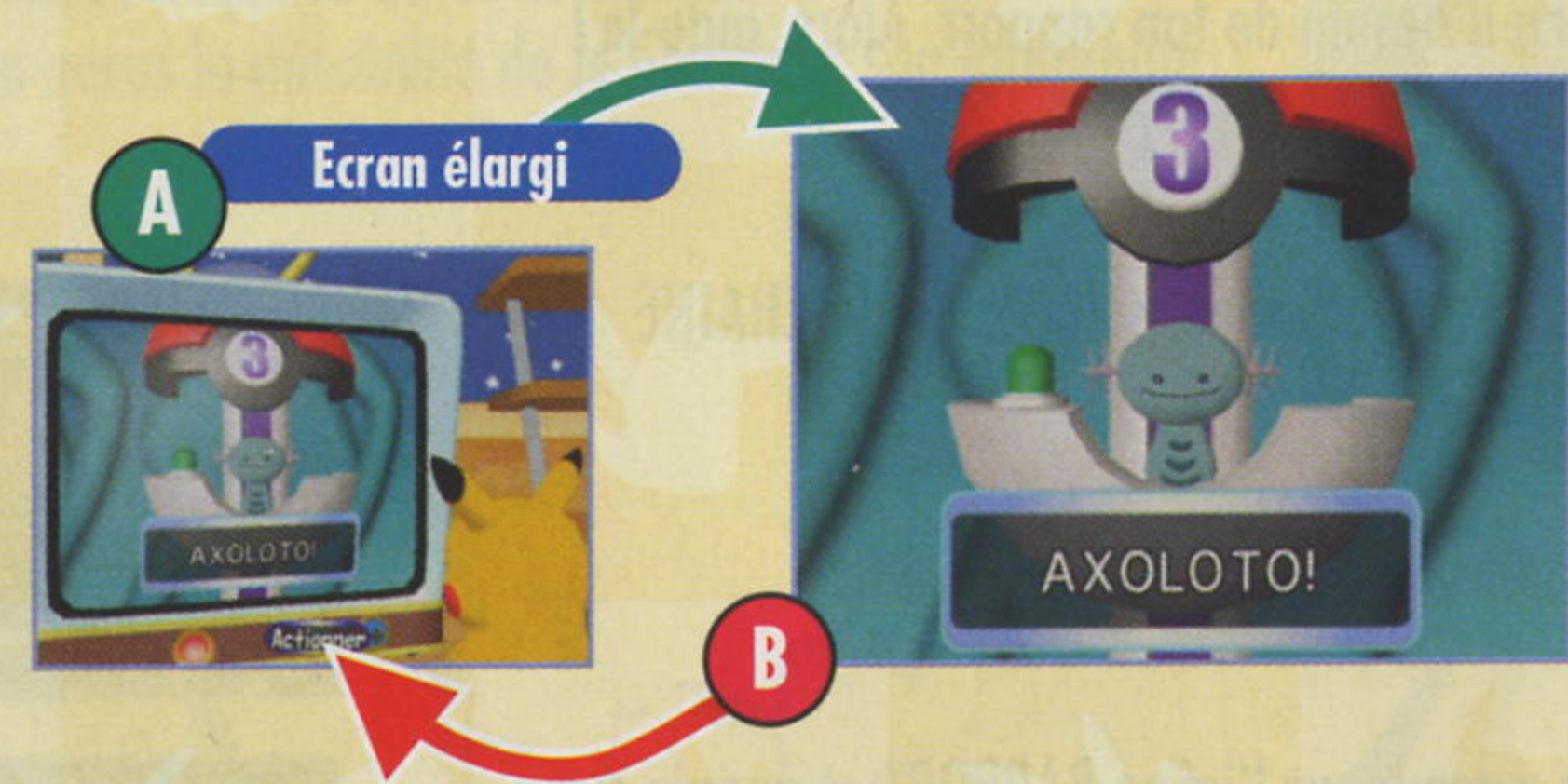
2 Place le curseur sur le **BOUTON VERT** **-** ou sur le **BOUTON BLEU** **+** et appuie ensuite sur le bouton **A** pour changer de chaîne et ainsi sélectionner le programme que tu veux regarder.

- Tu peux aussi changer de chaîne en appuyant directement sur le bouton **L** ou sur le bouton **R**.

3 Place le curseur sur l'écran de la télé et appuie sur le bouton **A** pour agrandir l'écran. Appuie sur le bouton **B** pour revenir à l'affichage précédent.



Bouton d'alimentation
Boutons permettant de changer de chaîne



Les programmes

Si tu envoies ton rapport après avoir regardé la télé (voir page 12), un **nouveau programme** sera peut-être diffusé le lendemain. Alors, à toi de regarder les différents programmes et d'envoyer tes rapports !



L'inscription « **NOUVEAU!** » indique qu'il s'agit d'un nouveau programme, qui n'a pas encore été visionné jusqu'au bout.

Surveiller les réactions de PIKACHU

Il arrive parfois à PIKACHU de chanter devant un programme à la télé. Son chant peut même s'améliorer avec un peu de pratique.



On dirait que PIKACHU aimerait savoir comment utiliser la télé. Donnons-lui un petit coup de pouce !



PIKACHU est tout exalté devant la télé ! On dirait qu'il apprécie particulièrement cette programmation.



Faire son rapport

Avant d'arrêter de jouer, **n'oublie pas de sauvegarder ta partie via la CHAINE DE L'ANALYSE**. Il faut pour cela que tu envoies un RAPPORT avant d'éteindre ta console.

Le Prof. Chen a besoin de ton rapport. Alors, aide-le !

Envoyer son rapport

1 Une fois la télé allumée, sélectionne la CHAINE DE L'ANALYSE.



2 Place le curseur sur l'icône RAPPORT et appuie sur le bouton A pour envoyer ton rapport. Si tu veux sauvegarder, sélectionne OUI lorsque LES DONNEES DU RAPPORT SERONT SAUVEGARDEES SUR LA MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) DANS LE SLOT A apparaît à l'écran.



Icône RAPPORT

3 Une fois le rapport sauvegardé, le message suivant apparaît : VEUX-TU CONTINUER A JOUER? Si tu veux continuer à jouer, sélectionne OUI. Si tu veux arrêter de jouer, sélectionne NON.



Pendant une sauvegarde, ne retire pas la Memory Card (carte mémoire) et n'appuie pas sur le bouton POWER de ta NINTENDO GAMECUBE. Tu risquerais d'endommager ta console NINTENDO GAMECUBE ou ta Memory Card (carte mémoire).



La grille des programmes

LES FRERES PICHU: QUE LA FETE COMMENCE!

C'est un tout nouveau dessin animé mettant en scène les frères PICHU et leurs amis, dans leur ville de Millénium. Au début, tu ne pourras voir que l'EPISODE 1 de ce dessin animé. Mais lorsque tu auras suffisamment progressé dans le jeu, tu auras la possibilité de le voir dans son intégralité.

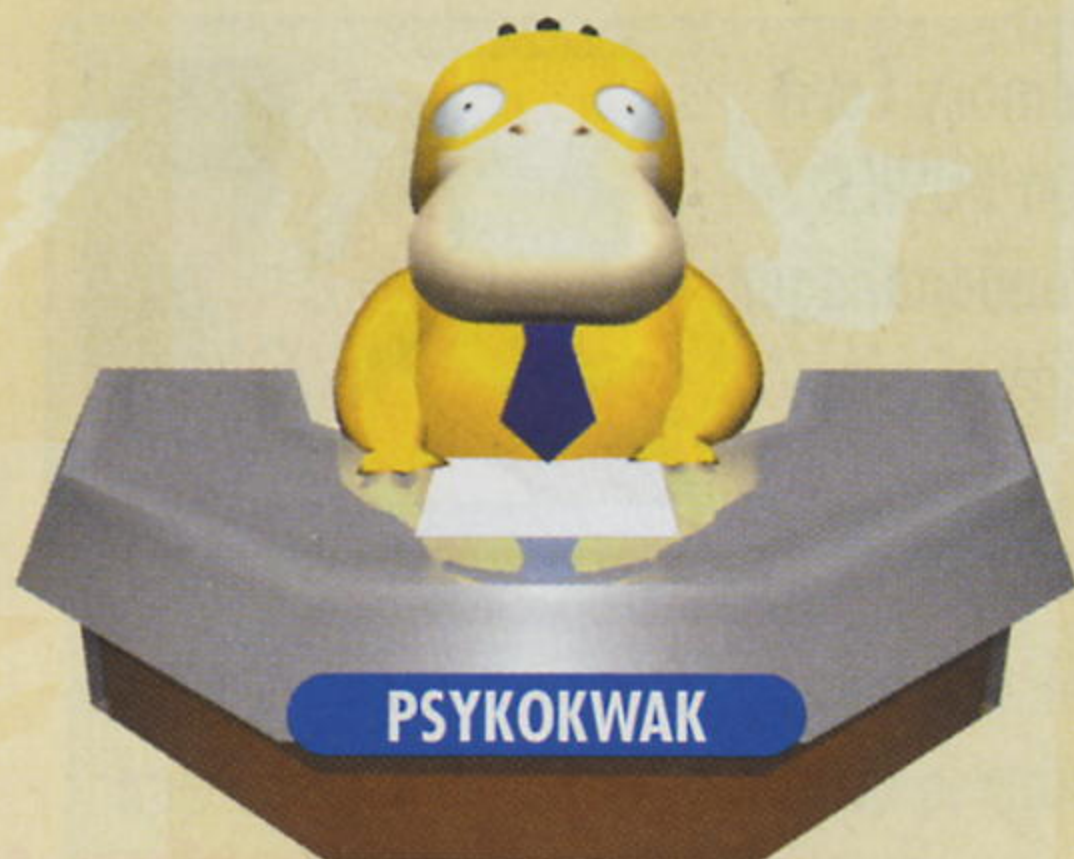


Frère aîné

Frère cadet

BIP (BULLETIN D'INFORMATIONS POKÉMON)

Il s'agit d'une émission d'informations présentée par PSYKOKWAK. D'importantes informations sont souvent annoncées à l'antenne. Il est donc recommandé de regarder le bulletin d'informations chaque jour !



PSYKOKWAK



MIAOUSS sur place Interview

CARA'SHOPPING

Cette émission, qui est présentée par Spencer le CARAPUCE, te donne la possibilité d'acheter des articles.



L'article à vendre est affiché ici.



Sélectionne ACHETER ou REFUSER et appuie sur le bouton A.

- Si tu sélectionnes REFUSER, on passe automatiquement à l'article suivant.
- Les articles proposés changent à chaque fois que tu regardes cette émission.

L'argent (les Poké)

Pour acheter des articles, tu dois évidemment avoir de l'argent. Tu pourras par exemple acquérir de l'argent en répondant correctement à la QUESTION TELESPECTATEUR du QULBU'QUIZ, mais aussi en répondant correctement aux questions posées par différents Pokémon.



CARAPUCE

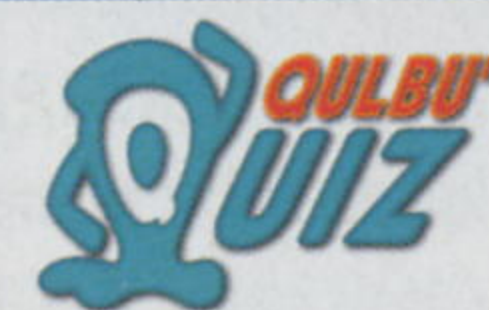
Repérer les articles importants

Certains articles tels que le PASSE COBALT ne sont disponibles que sur CARA'SHOPPING. Tu auras besoin de ce ticket pour te rendre sur la COTE COBALT (voir page 17).



QULBU'QUIZ

C'est un jeu télévisé présenté par QULBUTOKE. Ce quiz comprend différentes questions : la QUESTION SILHOUETTE et la QUESTION CRI, entre autres. Si tu réponds correctement à la QUESTION TELESPECTATEUR, tu gagnes de l'argent (des Poké) !



QULBUTOKE

Sélectionne la réponse de ton choix à l'aide du curseur et appuie ensuite sur le bouton A.



GYM LIPPOUTI

C'est un programme de remise en forme. Essaie de danser au rythme du professeur LIPPOUTI ! PIKACHU adore danser aussi !



LIPPOUTI



Il existe bien d'autres programmes encore !

Collectionner toutes les télé Pokémon

Tu peux remplacer ta TELE ORDINAIRE par une télé Pokémon. Il en existe différentes sortes, que tu peux acheter sur CARA'SHOPPING. Et puis on ne sait jamais, le Prof. Chen a peut-être une télé pour toi aussi ! Pour changer de télé, voir page 21.



Différentes sortes de télé...

TELE SIMULARBRE

L'image s'affiche en sépia.



TELE GRANIVOL

Avec cette télé, tu auras la tête dans les nuages.



TELE GOBOU

Quand tu regardes cette télé, le monde aquatique s'ouvre à toi.



Aller dehors

Après avoir regardé la télé avec PIKACHU, le moment est maintenant venu de sortir et de t'amuser avec les Pokémon sauvages !

Se diriger vers l'extérieur

Vers la cour

Place le curseur sur la PORTE COULISSANTE dans ta chambre et appuie sur le bouton A. Tu peux maintenant aller dans la cour.



PORTE COULISSANTE

Prendre le bus

Si tu possèdes le PASSE qu'il faut, le bus peut t'emmener dans différents endroits !

Il est possible d'acheter un PASSE sur CARA'SHOPPING.

- 1 Place le curseur sur la PORTE dans ta chambre et appuie sur le bouton A. Tu peux maintenant te rendre à l'arrêt de bus.



PORTE

- 2 Lorsque le BUS que tu attendais arrive, place la main dessus et appuie sur le bouton A. En prenant le bus, tu peux te rendre dans différents endroits.

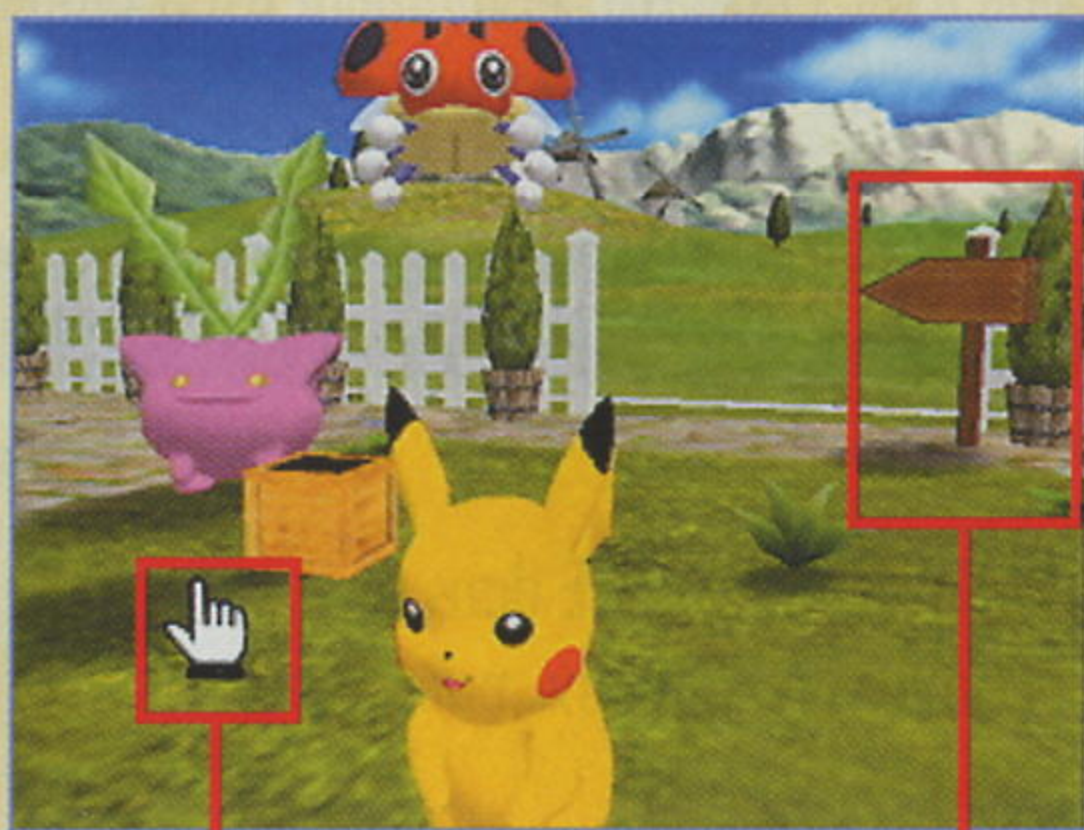


Les différentes destinations :

Bus COBALT	→	COTE COBALT
Bus JADIELLE	→	FORET DE JADIELLE
Bus PIC DES NEIGES	→	PIC DES NEIGES

- Assure-toi que la télé est éteinte avant de quitter la chambre.
- Tu peux vérifier les différentes destinations de bus en regardant la CARTE affichée sur le mur de ta chambre.

Dehors



CURSEUR

Tu peux vérifier ce qui t'entoure en déplaçant le Stick directionnel.

PANNEAU

Quand tu veux changer d'endroit, place le curseur sur le panneau et appuie sur le bouton A.

Rencontre avec les Pokémon sauvages

Lorsque tu rencontres un Pokémon sauvage, place le curseur sur lui et appuie sur le bouton A. PIKACHU ira alors discuter avec lui.



Les Pokémon que tu rencontres sont différents selon le moment où tu les croises et le temps qu'il fait. Combien de Pokémon différents réussiras-tu à rencontrer ?

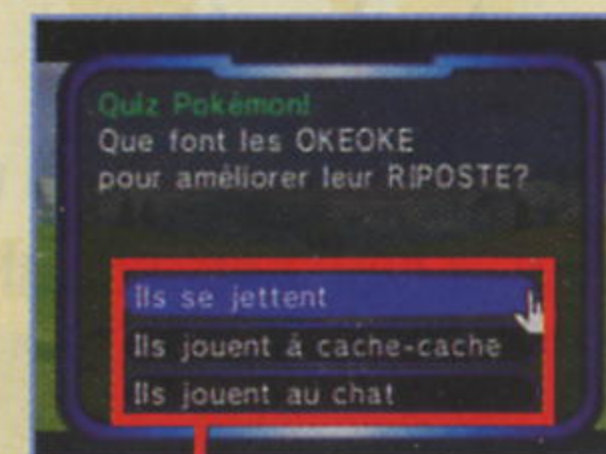


Les Cartes à Collectionner

Une CARTE A COLLECTIONNER, c'est une carte sur laquelle est représenté un Pokémon. Chaque Pokémon sauvage a sa propre Carte à Collectionner.

Répondre aux questions des Pokémon !

Lorsque tu fais la rencontre d'un Pokémon, il te pose une question. Si tu réponds correctement, il te donne sa Carte à Collectionner !



Sélectionne la bonne réponse parmi les trois proposées et appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix.

L'ALBUM

Tu peux regarder les Cartes à Collectionner que tu as rassemblées en ouvrant l'ALBUM qui se trouve dans ta chambre. Sélectionne la Carte à Collectionner que tu veux regarder et appuie sur le bouton A.

Utilise le Stick directionnel pour incliner la carte. Certaines images bougent et d'autres pas, tout dépend du type de Carte à Collectionner.



ALBUM

Tu peux l'acheter sur CARA'SHOPPING.

Appuie sur le bouton L pour visualiser la carte précédente et appuie sur le bouton R pour visualiser la carte suivante. Il existe trois types de cartes.



CARTE SIMPLE

Dessus se trouve l'image d'un Pokémon.

CARTE HOLOGRAPHIQUE

L'image du Pokémon peut bouger.

CARTE PLATINE

L'image du Pokémon peut bouger et il est possible d'entendre le cri de ce dernier.

Ce que PIKACHU peut faire

Guider PIKACHU

Si quelque chose t'intrigue, place le curseur dessus et appuie sur le bouton A pour alerter PIKACHU. Il ira l'examiner pour toi.

Prendre des objets

Une fois que PIKACHU a remarqué un objet, il peut s'en saisir. Il peut notamment ramasser des objets comme les fruits ou les fleurs.



Examiner

Tu pourras peut-être trouver des objets en laissant notamment PIKACHU examiner les CAISSES EN BOIS ou le SEAU.



TONNERRE

Grâce à son TONNERRE, PIKACHU peut ouvrir les grosses CAISSES EN BOIS. On ne sait jamais, il y a peut-être quelque chose à l'intérieur...



Le Pokérep

Appuie sur START/PAUSE pour activer le POKÉREP. Le Pokérep est un petit répertoire, dans lequel sont inscrites toutes sortes de choses, telles que ce que tu as fait avec PIKACHU et les objets que tu possèdes.

Ce que tu as sélectionné



Place le curseur ici et appuie sur le bouton A pour tourner la page.

Date et heure

Ton ARGENT (Poké)

CURSEUR

NOTES

Lorsque tu fais quelque chose avec PIKACHU, comme une sortie par exemple, c'est noté dans le répertoire.



SHOWS (programmes)

Les programmes auxquels tu as accès sont répertoriés ici. Place le curseur sur le nom d'une émission et appuie sur le bouton A pour avoir des informations.



TELES

Les TELES que tu possèdes sont répertoriées ici. Place le curseur sur le nom d'une télé et appuie sur le bouton A pour remplacer la télé que tu as actuellement dans ta chambre par celle que tu viens de choisir.



BIENS

Les objets que tu possèdes (tels que le PASSE pour le bus ou autres objets très précieux que tu reçois au cours du jeu) sont listés ici. L'objet sélectionné est affiché avec une explication.



La Peinture QUEULORIOR

Après avoir reçu QUEULORIOR 2 du Prof. Chen, tu peux utiliser la PEINTURE QUEULORIOR sur n'importe quelle scène tirée d'un programme télévisé.

Commandes de base





Z Appuie sur le bouton Z et maintiens-le enfoncé pour avoir une explication.



Pause (Revenir au logiciel de peinture – Afficher la peinture)

L'écran de pause apparaît. Tu peux ensuite **afficher la peinture que tu as créée** ou revenir au logiciel de peinture.

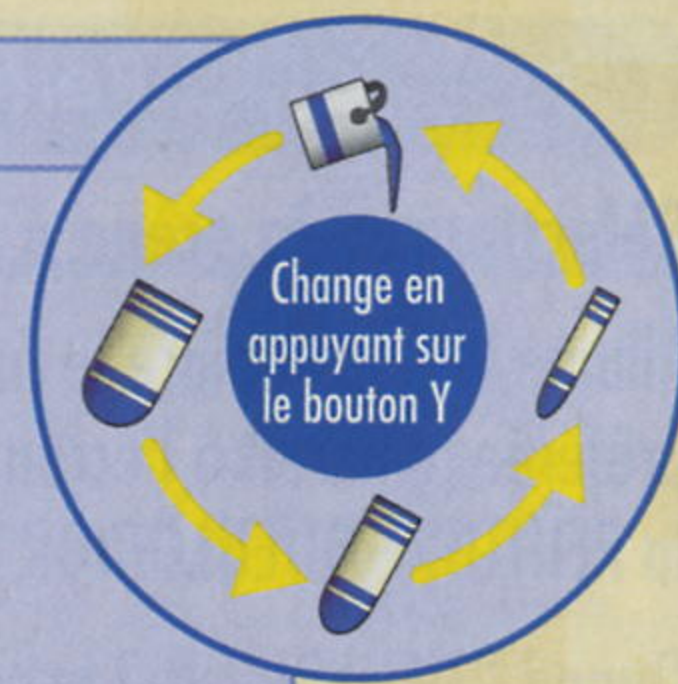
Déplacer les outils

Tu peux déplacer le pot de peinture , le crayon  et la gomme  en poussant le Stick directionnel (utilise la manette  pour les déplacer lentement).

Y POT/CRAYON

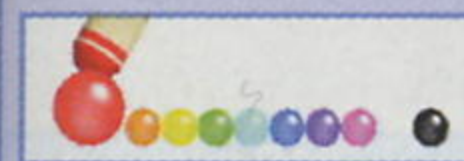
Appuie sur le bouton Y pour passer du pot de peinture aux différentes tailles du crayon (épais, moyen et fin).

A chaque fois que tu appuies sur le bouton Y, le changement se fait dans l'ordre suivant : pot de peinture, crayon épais, crayon moyen, crayon fin.



X Changer de couleur et de motif

Pousse le Stick directionnel vers le haut, le bas, la gauche ou la droite tout en maintenant le bouton X enfoncé pour changer de palette.



Palette de couleurs



Palette de motifs

A Peindre – Dessiner/Effacer

Tu peux soit tracer des contours en utilisant le crayon, soit remplir toute une zone en utilisant le pot de peinture.

Tu peux également effacer les contours tracés avec le crayon en utilisant la gomme.

B GOMME

Appuie sur le bouton B pour utiliser la gomme. A chaque fois que tu appuies sur le bouton B, la taille de la gomme change dans l'ordre suivant : épaisse, moyenne et fine.



Une fois l'outil sélectionné...

permet de faire apparaître la gomme.

permet de faire apparaître le pot de peinture ou le crayon.

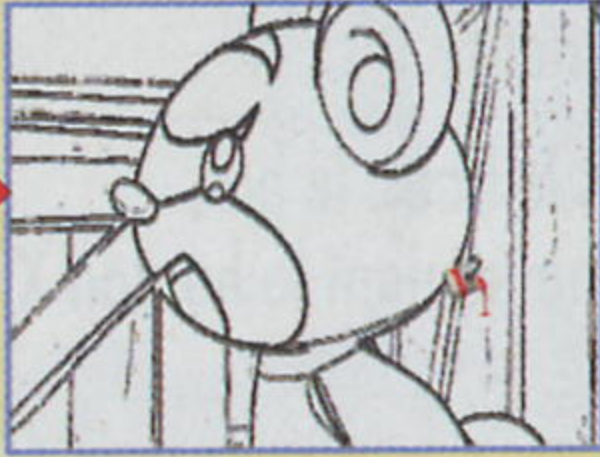
Voir pages 24 et 25 pour de plus amples informations.

Peindre ses scènes préférées

Sélectionner la scène à peindre

Allume la télé et place le curseur sur QUEULORIOR 2 au moment où ta scène préférée apparaît à l'écran. Les contours vont s'afficher et tu pourras alors utiliser la PEINTURE QUEULORIOR.

Quand QUEULORIOR 2 est couché, tu ne peux pas peindre.



QUEULORIOR 2

C'est un logiciel de peinture qui a été créé par les Laboratoires QUEULORIOR. Un prototype aurait probablement existé... peut-être QUEULORIOR 1 !

Sélectionner la couleur et le motif

Appuie sur le bouton X et maintiens-le enfoncé pour faire apparaître l'écran de palette.

Ensuite, pousse le Stick directionnel vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour sélectionner ta couleur préférée ou ton motif favori.

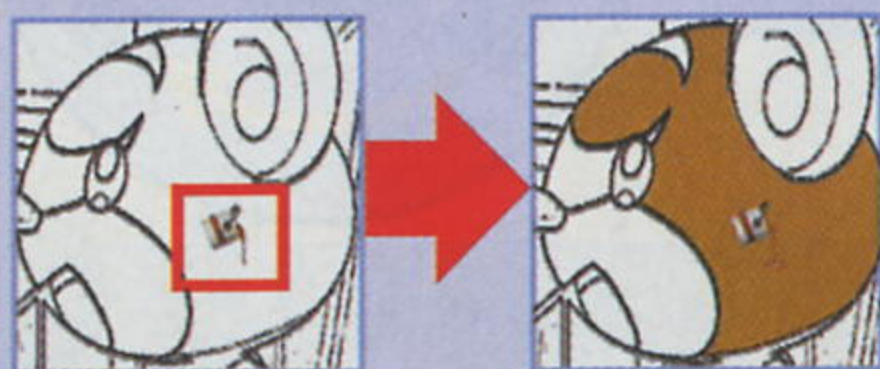


Pousse le Stick directionnel vers le haut ou vers le bas pour changer de palette.

POT / CRAYON

Le pot de peinture et le crayon changent à chaque fois que tu appuies sur le bouton Y. Choisis ainsi l'outil que tu souhaites utiliser.

POT



Appuie sur le bouton A pour remplir les zones délimitées par un contour.

CRAYON



Epais

Moyen

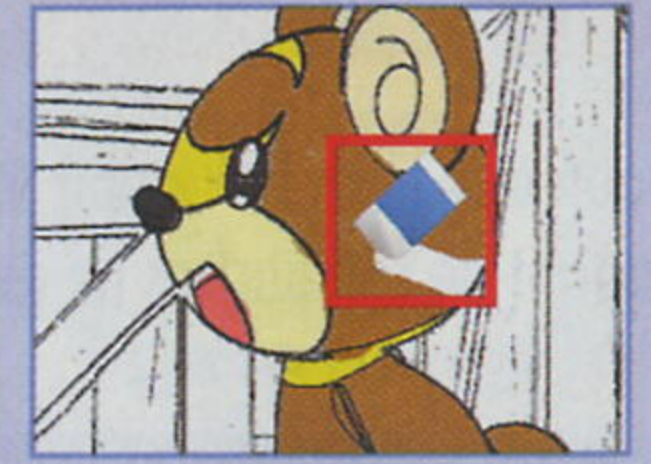
Fin

Pousse le Stick directionnel tout en maintenant le bouton A enfoncé pour dessiner avec le crayon.

Faire des changements

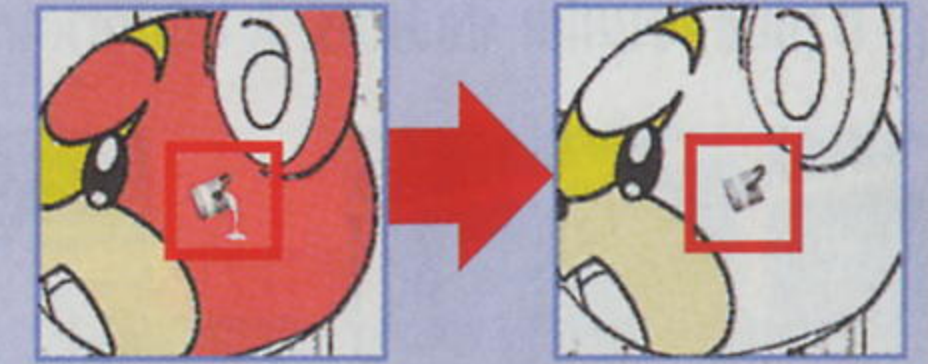
1 Utiliser la GOMME

Appuie sur le bouton B pour sélectionner la gomme et pousse le Stick directionnel tout en maintenant le bouton A enfoncé pour l'utiliser. Tu pourras ainsi effacer les contours que tu as tracés avec le crayon. Appuie sur le bouton B pour choisir la taille de gomme qui te convient le mieux.



2 Utiliser le POT pour recouvrir une zone de blanc

Tu peux recouvrir de blanc les zones que tu as coloriées avec le pot de peinture.



Afficher la scène qui vient d'être peinte

Appuie sur START/PAUSE et sélectionne ARRETER. Tu auras la possibilité de donner un titre à ta peinture. Pour sauvegarder ta peinture, envoie un rapport sur la CHAINE DE L'ANALYSE.

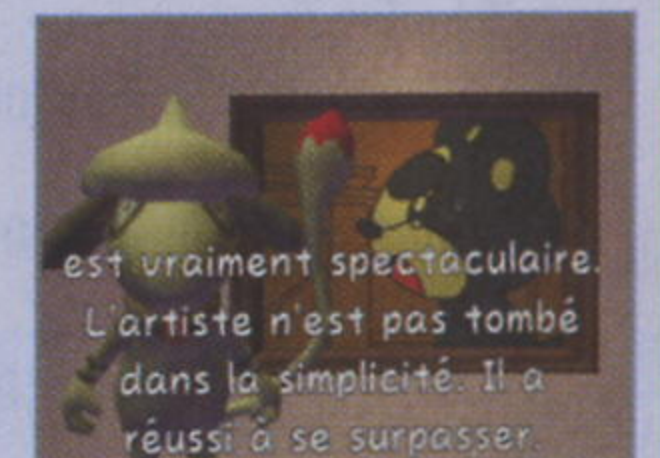
- Tu ne peux afficher qu'une seule peinture. Si tu décides d'afficher une nouvelle peinture, l'ancienne sera effacée. Fais bien attention !



Pendant une sauvegarde, ne retire pas la Memory Card (carte mémoire) et n'appuie pas sur le bouton POWER de ta NINTENDO GAMECUBE. Tu risquerais d'endommager ta console NINTENDO GAMECUBE ou ta Memory Card (carte mémoire).

Visionner son œuvre à la télé

Une fois la peinture sauvegardée, elle sera analysée sur la CHAINE DE L'ART. Le grand critique d'art QUEULORIOR fera une critique de ton œuvre.



Pokémon mini virtuel

Joue aux jeux Pokémon mini sur une version virtuelle de Pokémon mini ! Rassemble autant de cartouches de jeu que possible pour pouvoir jouer à différents jeux.

Il y a un Pokémon mini !

Sous ton lit se trouve une BOÎTE EN CARTON. Fais-la remarquer à PIKACHU pour qu'il aille fouiller dedans. A l'intérieur, il y trouvera une VALISE POKÉMON MINI.



Place le curseur sur la boîte qui se trouve sous le LIT et appuie sur le bouton A.



PIKACHU va te demander s'il peut regarder sous le lit. Sélectionne ✓.



PIKACHU trouvera alors la valise Pokémon mini.

Jouer au Pokémon mini

1 Ouvrir la valise Pokémon mini

Place le curseur sur la valise Pokémon mini rangée dans ta chambre et appuie sur le bouton A.



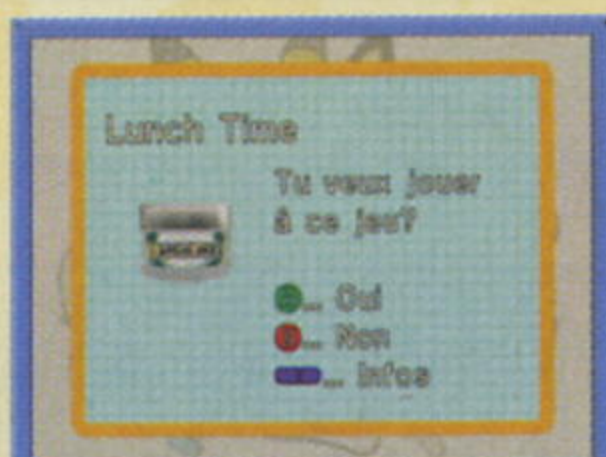
VALISE POKÉMON MINI



2 Sélectionner une cartouche de jeu

Après avoir sélectionné une cartouche de jeu à l'aide du curseur et avoir appuyé sur le bouton A, tu peux :

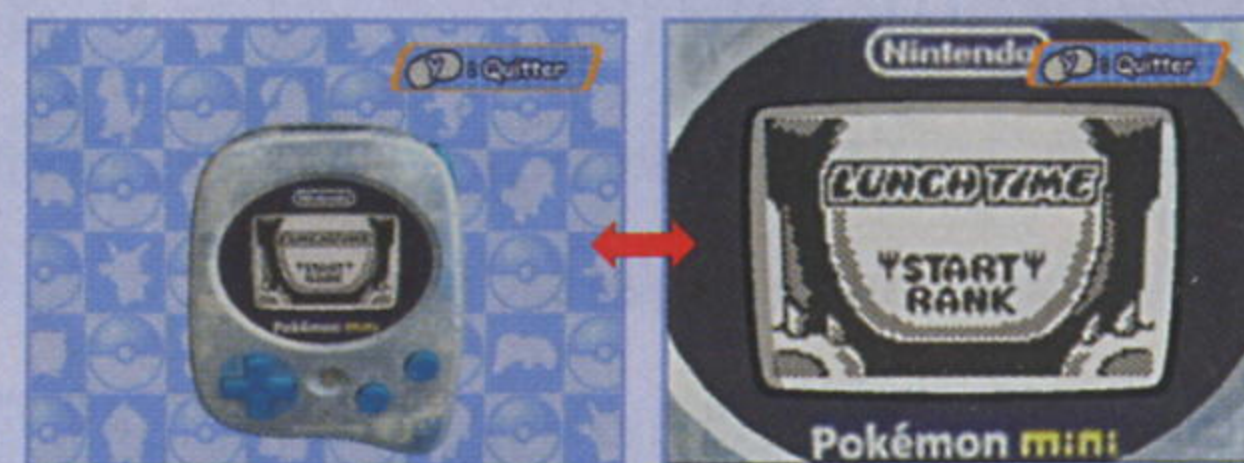
- appuyer sur le bouton A pour commencer à jouer.
- appuyer sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.
- appuyer sur le bouton Z pour avoir une explication du jeu.



Tu peux connaître les différentes commandes de ton Pokémon mini en appuyant sur le bouton Z à partir de l'écran de sélection de cartouche de jeu.

X Changer la taille de l'écran

Quand tu appuies sur ce bouton, tu passes d'un affichage en plein écran à un affichage en écran réduit.



Y Arrêter de jouer à ce jeu

Les jeux Pokémon mini

LUNCH TIME

Il s'agit d'un **nouveau jeu** auquel tu ne peux jouer que sur POKÉMON CHANNEL !

C'est l'heure du repas de RONFLEX, mais PICHU vient semer la pagaille ! Fais attention à ce que RONFLEX fasse bien la différence entre la nourriture et PICHU ! Il ne faudrait pas qu'il le mange par erreur.

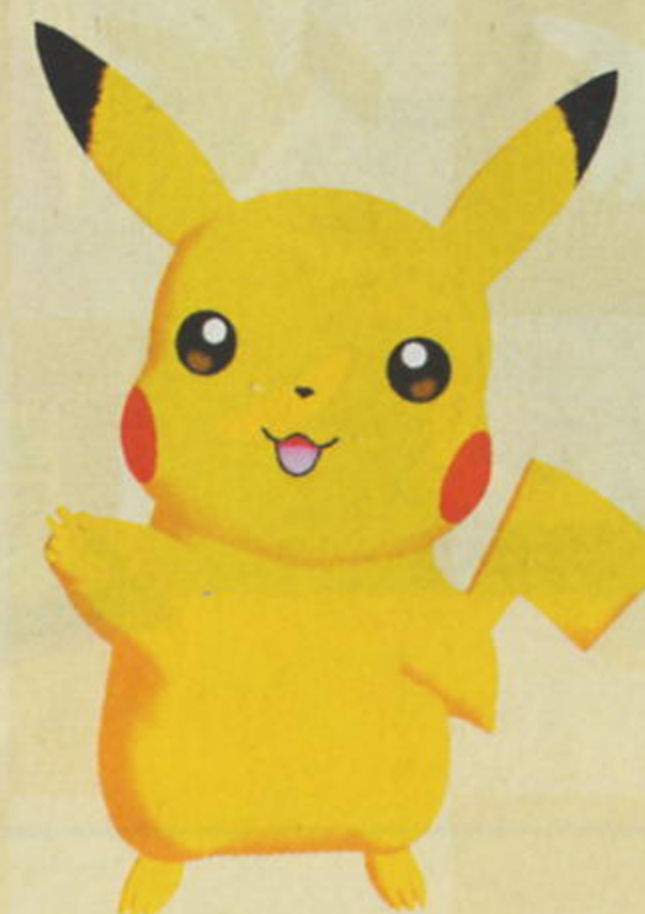


Quand la nourriture descend, appuie sur le bouton A.



Quand PICHU descend, ne le mange pas ! Attends !

ASTUCE : Plus RONFLEX mange vite, plus tu gagnes de points.



PUZZLE COLLECTION PETIT

Ce sont des puzzles plus ou moins compliqués ! Il en existe neuf au total.

Tu ne peux pas sauvegarder tes résultats.

PUZZLE MOBILE



Attrape une pièce en appuyant sur le bouton A et essaie de la placer au bon endroit !

PUZZLE PENOMBRE



Fais pivoter les pièces et essaie de les placer là où il faut !

Lorsque tu joues, appuie sur le bouton Z pour ouvrir le **menu principal** du jeu.

Tu peux te procurer différentes cartouches de jeu Pokémon mini ! Regarde bien CARA'SHOPPING et si tu as la possibilité d'acheter une cartouche, ne rate pas cette occasion !

Les incontournables

Pokémon mini™



Le cadeau spécial JIRACHI



Une fois que tu auras vu l'intégralité du dessin animé LES FRERES PICHU: QUE LA FETE COMMENCE! grâce au PROJECTEUR CELESTE du CAMP DU CIEL ETOILE, les trois points d'interrogation (???) du **menu d'options** seront alors remplacés par JIRACHI. L'option JIRACHI t'offre la possibilité de transférer ce Pokémon de type ACIER et PSY vers ton jeu POKÉMON RUBIS ou SAPHIR, au moyen d'un câble Game Boy Advance™ NINTENDO GAMECUBE.

Conditions pour télécharger JIRACHI...

- JIRACHI ne peut être envoyé que vers les jeux POKÉMON RUBIS ou SAPHIR.
- La langue de ton jeu POKÉMON RUBIS ou SAPHIR doit correspondre à la langue de jeu choisie pour POKÉMON CHANNEL.
- Pour pouvoir obtenir ce cadeau spécial, il faut que tu aies vaincu le Conseil 4 et accédé au PANTHEON DES DRESSEURS dans POKÉMON RUBIS ou SAPHIR.
- Ton équipe Pokémon doit au moins avoir une place de libre pour accueillir JIRACHI.
- Tu ne peux recevoir JIRACHI qu'une seule fois par cartouche de jeu.

Matériel nécessaire

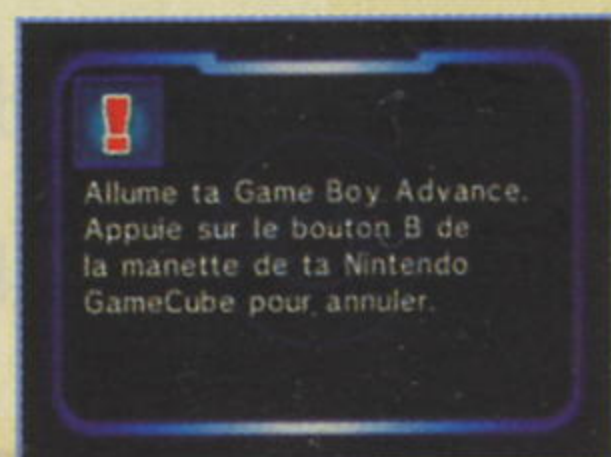
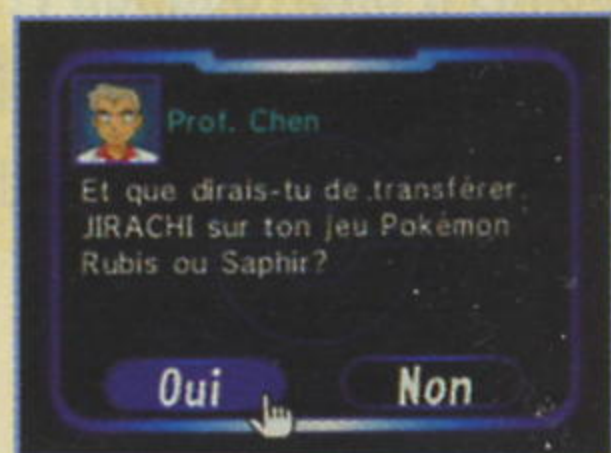
- 1 console Game Boy Advance
- 1 cartouche de jeu POKÉMON RUBIS ou SAPHIR (vendue séparément)
- 1 câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE (vendu séparément)

REMARQUE : Tu ne peux pas télécharger JIRACHI avec le Game Boy Player™.



Comment télécharger JIRACHI

- 1 Quand l'écran titre s'affiche, sélectionne **OPTIONS** puis **JIRACHI** afin d'accéder au **menu de JIRACHI**.
- 2 On te demandera alors si tu veux envoyer JIRACHI vers ton jeu **POKÉMON RUBIS** ou **SAPHIR**. Choisis **OUI** pour continuer, ou **NON** pour annuler.
- 3 Au moyen du câble Game Boy Advance **NINTENDO GAMECUBE**, connecte ta Game Boy Advance au port manette 2 de ta **NINTENDO GAMECUBE**. N'oublie pas d'insérer le jeu **POKÉMON RUBIS** ou **SAPHIR** dans ta Game Boy Advance !
- 4 Allume ta Game Boy Advance pour commencer le téléchargement. Une fois que le transfert de données est terminé, appuie sur le bouton **B** de ta manette **NINTENDO GAMECUBE** pour retourner au **menu d'options**.
- 5 **JIRACHI** a été envoyé sur ta console Game Boy Advance. Tu peux maintenant l'éteindre.
- 6 Parfait!
Prends bien soin de **JIRACHI** !



Que faire en cas de problèmes

Les situations décrites ci-dessous peuvent engendrer des erreurs de communication, ou, dans les cas plus sérieux, l'effacement des données sauvegardées sur ta Game Boy Advance. Le téléchargement ne peut pas marcher dans les cas suivants :

- Tu utilises un câble autre que le câble Game Boy Advance **NINTENDO GAMECUBE**.
- Tu n'as pas inséré la cartouche de jeu **POKÉMON RUBIS** ou **SAPHIR** dans ta console Game Boy Advance.
- Tu n'as pas correctement branché le câble Game Boy Advance **NINTENDO GAMECUBE**.
- Tu retires le câble Game Boy Advance **NINTENDO GAMECUBE** pendant le téléchargement de **JIRACHI**.
- Tu éteins ta **NINTENDO GAMECUBE** ou ta Game Boy Advance ou tu appuies sur le bouton **RESET** de ta **NINTENDO GAMECUBE** pendant le téléchargement de **JIRACHI**.
- Tu as utilisé le Game Boy Player pour le téléchargement.

Mise à jour du Programme Baie

Avertissement au consommateur

Après le téléchargement de **JIRACHI** vers le jeu **POKÉMON RUBIS** ou **POKÉMON SAPHIR** sur Game Boy Advance, le Programme Baie est automatiquement mis à jour.

Le Programme Baie n'affecte qu'une infime partie du jeu (comme la pousse de certaines baies) après une année complète de jeu. Une fois le Programme Baie mis à jour, il n'aura plus besoin d'être actualisé.

Si vous avez des questions, adressez-vous au Service Après Vente de Nintendo.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et / ou de fabrication à la date de l'achat ; de plus :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo

24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail : sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr

tel : 0134 4015 61 • fax: 0139 09 0141

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo

Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur les consoles Nintendo, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante :
www.nintendo.fr

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ NOUS !**SOS NINTENDO****08.92.68.77.55***

7 jours / 7 - 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement

** 0,35 Euro / mn

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et / ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat ; Cette garantie est soumise aux conditions suivantes :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

Nintendo Benelux B.V.

Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-224 7683 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V.

Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-224 7683 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :**0900 - 10800** (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux,
24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler
avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.