

Générateur de codes Action Replay pour Pokémon Rubis / Saphir

*Créé par xyzman,
adapté en français par Idechix*

0 : Historique des versions et note importante

Ce programme est disponible dans sa version française sur :
<http://mesidechix.gotdns.com/>

CE PROGRAMME EST UN FREEWARE. L'AUTEUR N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES PERTES OU DES DOMMAGES PROVOQUÉES PAR SON UTILISATION DIRECTE OU INDIRECTE.
VOUS UTILISEZ CE PROGRAMME À VOS RISQUES ET PÉRILS.

SI VOUS VOULEZ HÉBERGER CE PROGRAMME SUR VOTRE SITE WEB, VEUILLEZ ME CONTACTER D'ABORD.

Mises à Jour

1.2 - 17/01/04

Le pokérus fonctionne. La liste des Master Codes et mise à jour. Ajout de la possibilité de modifier la version du jeu dans laquelle le Pokémon a été capturé. Ajout des codes ID Loto Gagnant, Durée de jeu et stats de la tour de combat. Les symboles pour le nom sont désormais fonctionnels.

1.01 - 26/09/03

Ajout du support des langues Français et Italien.
Plusieurs petits bugs corrigés.

1.0 - 07/09/03

Ajout des codes pour les décorations, les stats de la Carte de Dresseur et l'argent.
Ajout de la possibilité de changer la quantité d'objets.
Les données des attaques et le pokérus sont réglés.
Ajout du support pour intégrer des symboles dans le nom.
Ajout de la fonction "IVs au hasard".

0.6 - 20/08/03

Ajout du générateur de fichier (GSA et PAR, code Pokémon de 20 lignes uniquement)
Éditeur d'objets amélioré.
Ajout d'un éditeur de pokébloc.
Ajout de codes pour changer le nom de dresseur et pour faire apparaître l'île mirage.
Attaques rangées dans l'ordre alphabétique (ce qui n'est plus le cas maintenant qu'ils sont en Français).
Ajout de la possibilité de choisir le sexe du dresseur d'origine.

0.5 - 13/08/03

Ajout d'un éditeur de pokédex et d'objets.

Le choix de la capacité spéciale est désormais plus pratique.

0.41 - Support de la version japonaise

0.4 - 20/07/03

Ajout de la sélection détaillée des rubans.

0.36 - 19/06/03

Ajout des Informations sur le pouvoir caché (HP = "Hidden Power").

Ajout du code pour changer l'ID secret.

0.35 - 15/06/03

Ajout des formes de Zarbi et des PP. Plusieurs petits bugs sont corrigés.

0.34 - 11/06/03

Ajout du support du PAR v.3 * !!!!

0.33 - 08/06/03

Ajout du support du GSA et du PAR v.1-2 *. Le support du PAR v.3 sera bientôt ajouté.

0.32 - 03/06/03

Le bug du "obtenu lors d'un échange" est corrigé.

Vous verrez quelle forme aura le Zarbi quand il sera généré.

Quand vous créez un Pokémon et que vous entrez les codes, assurez vous que vous avez bien 20 lignes. Pas moins ! 22 si vous comptez le master code, 23 et plus si vous voulez aussi changer votre ID secret, votre ID normal, ajouter des rubans, etc.

Assurez-vous que vous entrez chaque code correctement. Si vous obtenez un œuf, alors que cela n'était pas prévu, refaites le code, et/ou générez à nouveau le Pokémon. Si vous obtenez un mauvais œuf, revérifiez comme ci-dessus, et si cela ne marche pas, recommencez tout depuis le début.

Les mauvais œufs ne marchent pas, ou font planter le jeu. Ne vous en faites pas avec eux.

* PAR = Pro Action Replay, soit l'Action Replay Pro en Français. Le PAR et le format de code utilisé par l'Action Replay.

1 : Table des matières

0 : Historique des versions et note importante

1 : Table des matières

2 : Intro

2.1 : Master Codes

3 : Le programme

3.1 : Info générale du Pokémon

3.1.1 : Général

3.1.2 : Objet tenu/Attaques

3.1.3 : PC

3.1.4 : Stats

3.1.5 : Marques

3.1.6 : Créer un Fichier de codes

3.1.7 : Version du jeu

3.1.8 : Format du code

3.1.9 : Autres

3.2 : Rubans

3.2.1 : Rubans des Concours

3.2.2 : Autres Rubans

3.2.3 : Rubans spéciaux

3.2.4 : Autres

3.3 : Créer un Pokémon !

3.4 : Pokédex !

3.5 : Objets

3.6 : Divers

4 : Utiliser la fonction d'exportation des codes

4.1 : Exporter les codes

4.2 : Importer les codes dans le logiciel PC de l'Action Replay

5 : Les limites

5.1 : Info générale du Pokémon

5.2 : Rubans

5.3 : Pokédex

5.4 : Objets

5.5 : Divers

6 : Copyright / Remerciements

2 : Intro

Vous avez toujours voulu un Dracaufeu, ou simplement un Pikachu avec Déflagration... pour diverses raisons ? Hé bien maintenant c'est possible, avec ce programme, le générateur de codes Action Replay ¹ pour Pokémon Rubis / Saphir ! Tout ce dont vous avez besoin c'est un Action Replay ² (sauf pour émulation) et ce programme, et vous pouvez créer votre propre Pokémon personnalisé, modifier votre pokédex, vous offrir de nouvelles décorations pour votre base secrète, éditer les données du jeu et avoir tous les objets que vous désirez ! Encore mieux, si vous possédez un Action Replay Pro v.3, vous pouvez enregistrer les codes dans un fichier et les importer directement dans le logiciel PC de l'Action Replay pour les télécharger ensuite dans l'Action Replay lui-même, vous évitant ainsi de les entrer manuellement ³ !

¹ Ce programme permet de générer des codes pour l'Action Replay, mais aussi le Gameshark et autres... (ainsi que pour l'émulation). Cependant l'Action Replay étant le plus répandu et connu de tous, j'ai choisi de ne citer que celui-ci par souci de clarté.

² Ou tout autre appareil ayant les mêmes fonctions, comme le Gameshark par exemple.

³ Le Gameshark propose une fonction similaire. Le générateur est compatible avec celle-ci.

2.1 : Master Codes

Avant de commencer vous devez vous assurer que vous avez bien le master code correspondant à votre version dans votre Action Replay :

-----Version Française-----

AR v.3

Pokémon Rubis :

F57C7BCB ADC632B9

90A6E9C3 2D8D03E3

Pokémon Saphir :

F57C7BCB ADC632B9

A43FB15C 1E8ECF5D

Anciennes versions GSA/AR

Pokémon Rubis :

683C7E7A 0102EC9F

DF9D42B9 0AAFD621

Pokémon Saphir :

683C7E7A 0102EC9F

1CA30DA4 3F2C9EED

Codebreaker :

Pokémon Rubis :

10000564 0007

0000ABFA 000A

Pokémon Saphir :

10000564 0007

0000F97B 000A

-----Version US/NA/UK-----

AR v.3

Pokemon Ruby :

DE00AAFD 2EBD05D0

530823D9 16558191

Pokemon Sapphire :

DE00AAFD 2EBD05D0

B4564EFE 23F44BF2

Anciennes versions GSA/AR

Pokemon Ruby :

9E6AC862 823AB7A8

46B7D9E4 A709E9E1

Pokemon Sapphire :

9E6AC862 823AB7A8

8365F8FA 817CF3E9

Codebreaker :

000025BB 000A

1000042C 0007

Si cela ne fonctionne pas, utilisez ceux-ci :

Codebreaker :

Pokemon Ruby :

0000B138 000A

1000042C 0007

Pokemon Sapphire :

000056D0 000A

1000042C 0007

-----Version Japonaise-----

AR v.3

Pokemon Ruby :

CD361343 4CF2A2BF

1660CD84 4D5251F4

Pokemon Sapphire :

CD361343 4CF2A2BF

65C7640E 2099B840

Anciennes versions GSA/AR

Pokemon Ruby :

6E93895C C2679628

02BD3075 C9E2B4CE

Pokemon Sapphire :

6E93895C C2679628

03514D3E 7157DA35

Codebreaker :

Pokemon Ruby :

00004798 000A

10000434 0007

Pokemon Sapphire :

00002B1F 000A

10000434 0007

-----Version Allemande-----

AR v.3

Pokemon Rubin :

5E263E14 AD8EF97D

851B05E0 594B5D88

Pokemon Sapphire :

5E263E14 AD8EF97D

41C1BF4B 17EE5233

Anciennes versions GSA/AR

Pokemon Rubin :

9CC58A90 36224243

9ECADB3B FBDD4712

Pokemon Sapphire :

9CC58A90 36224243

67DCACBE 05C3BA0E

Codebreaker :
Pokemon Rubin :
10000564 0007
00000A78 000A
Pokemon Saphire :
10000564 0007
0000E1F8 000A

-----Version Espagnole-----

AR v.3
Pokemon Rubí :
33E6A427 056936FC
E87BA897 4FFD3634
Pokemon Zafiro :
33E6A427 056936FC
B02EF1DB D06782F2

-----Anciennes versions GSA/AR

Pokemon Rubí :
E63DA7BD 161720E3
9EE2F297 F924AEF6
Pokemon Zafiro :
E63DA7BD 161720E3
2A095442 9AF614DC

-----Codebreaker :
Pokemon Rubí :
1000055C 0007
000045A1 000A
Pokemon Zafiro :
1000055C 0007
00001E2C 000A

-----Version Italienne-----

AR v.3
Pokemon Rubino :
33E6A427 056936FC
93A1C658 8DD5F1D0
Pokemon Zaffiro :
33E6A427 056936FC
F5288E7B 33220035

-----Anciennes versions GSA/AR

Pokemon Rubino :
E63DA7BD 161720E3
B571CB0D FF0D0CA4
Pokemon Zaffiro :
E63DA7BD 161720E3
2DB32A9B B94B6340

Codebreaker :

Pokemon Rubino :

1000055C 0007

00000018 000A

Pokemon Zaffiro :

1000055C 0007

00005D09 000A

C'est fait ? Alors maintenant, tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de lancer le générateur et c'est parti !

Cette partie du programme permet de créer un Pokémon entièrement personnalisé, avec toutes les caractéristiques que vous souhaitez.

3.1.1 : Général

ID Dresseur et Nom Dresseur : Ils vous permettent d'utiliser votre ID (ID normal et ID secret) et votre nom pour le Pokémon.

L'ID secret est dans le Textbox de gauche, tandis que l'ID secret se situe dans le Textbox de droite.

(ATTENTION : référez-vous à la section "Les limites" afin de ne pas dépasser les limites établies dans le jeu)

Nom Pkmn : Choisissez ici le surnom de votre Pokémon. Utilisez le caractère ^ pour obtenir le symbole ♂ et le caractère * pour le symbole ♀

Pokémon : Sélectionnez le Pokémon désiré ici. Cela peut être n'importe quel Pokémon de Bulbizarre à Deoxys ! (Attention cependant, l'ordre numérique des Pokémon n'est pas toujours respecté)

Points Exp. : Ceci détermine l'expérience que le Pokémon a gagné, et de ce fait son niveau.

(ATTENTION : référez-vous à la section "Les limites" afin de ne pas dépasser les limites établies dans le jeu)

Bonheur : Indiquez ici à quel point le Pokémon vous aime, de 0 à 255.

Sexe : Choisissez le sexe du Pokémon.

Dresseur : Indiquez si le dresseur d'origine est un garçon ou une fille.

Zarbi : Le Pokémon Zarbi a 28 formes différentes, chacune d'elles correspondant à une lettre de l'alphabet (en y ajoutant le ! et le ?). Si vous avez sélectionné ce Pokémon, vous pouvez choisir la forme que vous souhaitez.

Oeuf : Cochez cette option si vous désirez que votre Pokémon apparaisse dans un œuf.

Police japonaise : Cette option permet d'afficher l'écran de statut du Pokémon avec la police japonaise. Le nom du dresseur d'origine ainsi que celui du Pokémon sont affichés comme s'ils avaient été écrits dans la version japonaise avec les caractères européens.

Capturé :

Choisissez la version du jeu dans laquelle le Pokémon a été capturé.

Poké Ball : Vous pouvez spécifier ici dans quel type de Poké Ball le Pokémon réside.

Niveau : Indiquez à quel niveau le Pokémon a été capturé. Si vous entrez 0, le Pokémon sera considéré comme sorti d'un œuf.

Lieu : Sélectionnez le lieu où le Pokémon a été capturé.

(ATTENTION : référez-vous à la section "Les limites" afin de ne pas dépasser les limites établies dans le jeu)

3.1.2 : Objet tenu/Attaques

Objet tenu : C'est l'objet que le Pokémon porte. Cela peut-être n'importe quel objet du jeu, que ce soit une Master Ball ou une Baie Lichii !

Attaque 1-4 : Celles-ci vous permettent de choisir les 4 attaques du Pokémon. Vous pouvez choisir n'importe quelle attaque du jeu sans restriction.

PP : Définissez le nombre de PP courants de chaque attaque (PP = Point de Pouvoir)

note : le nombre maximum de PP dépend uniquement du nombre de PP maximum de l'attaque dans le jeu. Changer la valeur ici n'affecte que les PP courants (donc entrer 50 pour une attaque dont le nombre max de PP est 30 donnerait un Pokémon ayant 50/30 PP pour cette attaque).

PP Plus utilisés : Cela vous permet de sélectionner le nombre de PP plus qui ont été utilisés pour augmenter le nombre de PP maximum d'une attaque. Chaque PP plus incrémente le nombre maximum de PP de 20% du nombre initial (donc régler à 1 le nombre de PP plus utilisés sur une attaque dont le nombre maximum de PP est initialement 25 incrémente celui-ci à 30).

PP Max : Ce bouton règle les PP plus des 4 attaques à 3.

3.1.3 : PC

Boîte : Ceci vous permet de sélectionner la boîte du PC d'Annette dans laquelle vous désirez placer votre Pokémon.

Slot : Ceci vous permet de sélectionner le slot à l'intérieur de la boîte sélectionnée sur lequel vous désirez que votre Pokémon apparaisse. Le slot 1 se situe en haut à gauche, tandis que le slot 30 se situe en bas à droite.

(ATTENTION : si un Pokémon est présent à l'emplacement choisi, celui-ci sera perdu ! Soyez donc prudent quand vous choisissez l'emplacement de votre Pokémon !)

3.1.4 : Stats

IV/DV : Vous pouvez paramétrer ici les IVs du Pokémon. Les IVs (Individual Values) sont définies de 0 à 31 et influent sur les stats du Pokémon. Plus le chiffre est grand, mieux c'est. Au niveau 100 un Pokémon ayant un IV de 31 pour une stat aura 31 points supplémentaires dans cette stat par rapport au même Pokémon ayant un IV de 0 dans la même stat (si les EVs sont négligés).

(ATTENTION : référez-vous à la section "Les limites" afin de ne pas dépasser les limites établies dans le jeu)

IVs au hasard : Cliquer sur ce bouton définit aléatoirement une valeur pour chaque IV. Utilisez ceci afin de créer un Pokémon plus naturel, ce qui réduira considérablement le risque que les autres joueurs (ou Nintendo !) découvrent que vous avez triché.

Effort : Ceci vous permet de paramétrer les EVs (Effort Values) du Pokémon. À chaque fois que vous combattez, votre Pokémon gagne des EVs pour une stat. Un Pokémon peut avoir jusqu'à 255 EVs pour une stat.

Le gain d'EV dépend du Pokémon que vous combattez, chaque Pokémon pouvant donner 1 à 3 EVs.

Alors, pourquoi combattre quand vous pouvez paramétrer vos EVs vous-même ici ?

(ATTENTION : référez-vous à la section "Les limites" afin de ne pas dépasser les limites établies dans le jeu)

Nature : Ceci vous permet de choisir la nature du Pokémon, tout en sachant quelle stat est augmentée ou diminuée. Vous pouvez ainsi choisir la nature correspondant aux stats que vous désirez booster, ou avoir une nature qui n'augmente ou ne diminue aucune stat.

Capacité Spéciale : Si un Pokémon particulier a deux capacités spéciales naturelles possible, vous pouvez choisir laquelle des deux vous désirez. Pour l'instant vous ne pouvez choisir que des capacités que le Pokémon peut avoir normalement. (Les capacités spéciales n'ont pas été traduites en Français car cette tâche s'avère être trop ardue. Veuillez m'en excuser.)

Pokérus : Cochez cette option afin que le Pokémon soit infecté par le pokérus, un virus très bénéfique qui fait gagner le double d'EVs au Pokémon infecté.

Pas si intéressant que ça finalement puisque vous pouvez régler vos EVs ici vous-même, mais le virus se propage, ce qui vous permet d'infecter vos autres Pokémon afin de leur faire profiter de ses effets bénéfiques.

Rubans : Vous pouvez lire à cet endroit le nombre de rubans sélectionnés dans l'onglet "Rubans" qu'aura le Pokémon une fois généré.

Shiny : Cochez cette option afin de rendre le Pokémon "shiny" (un Pokémon shiny est un Pokémon extrêmement rare, qui est plus fort et dont les couleurs sont différentes du Pokémon normal)

Note : tous les Pokémon sans exception peuvent être shiny ! Hé oui, un Deoxys shiny, c'est possible !! (mais tellement rare...)

Condition du Pokémon : Vous pouvez éditer ici les stats de concours du Pokémon. Définies de 0 à 255, ces stats vont déterminer comment le Pokémon va impressionner le jury en concours. La stat ★ détermine le nombre de pokéblocs que le Pokémon a mangé. 0 étant le minimum mangé, un Pokémon ayant 0 à cette stat peut donc encore manger un maximum de pokéblocs. (Attention tout de même, 1 pokébloc ≠ 1 point ★, lorsque le Pokémon mange un pokébloc, c'est la saveur de celui-ci qui détermine le nombre de points ★ que gagnera le Pokémon)

3.1.5 : Marques

Ce cadre vous permet de sélectionner les marques du Pokémon. Celles-ci ne servent qu'à vous aider à repérer vos Pokémon selon vos goûts et vos envies. Elles n'ont aucune incidence sur le Pokémon dans les combats ou les concours. Cependant, bien qu'il soit possible de les sélectionner dans le jeu, il est si simple de les sélectionner ici !

Tous / Aucun : Ces boutons sélectionnent respectivement toutes les marques, ou aucune d'entre elles.

3.1.6 : Créer un Fichier de codes

Versión : Sélectionnez ici la version de votre jeu Pokémon, ce qui permet au générateur d'insérer le Master Code correspondant à votre version.

Créer : Ce bouton permet de créer le code du Pokémon dans un fichier (.xpc pour l'Action Replay), ce qui vous permet ensuite de l'importer dans le logiciel PC de l'Action Replay. Pour plus d'information référez-vous à la section "Utiliser la fonction d'exportation des codes".

3.1.7 : Version du jeu

Internationale : C'est le paramètre par défaut. Vous devez le laisser, sauf si vous utilisez la version japonaise du jeu.

Japonaise : Si vous utilisez la version japonaise du jeu, sélectionnez ce paramètre. Lorsque c'est fait, les Textbox du nom du dresseur et du Pokémon changent. Voici ce que vous devriez voir :

The screenshot shows a window titled 'Général' with the following fields:

- ID Dresseur**: Two text boxes containing '9892' and '27864'.
- Nom Dresseur**: Five dropdown menus, each currently showing 'space'.
- Nom Pkmn**: Five dropdown menus, each currently showing 'space'.
- Pokémon**: A dropdown menu currently showing 'Bulbizarre'.

Maintenant vous pouvez sélectionner dans les listes les 5 sons phonétiques constituant le nom japonais que vous désirez. Quand vous entrez les codes, ceux-ci seront automatiquement convertis en caractères japonais corrects. Les Hiragana sont précédés par un _ tandis que les Katakana sont précédés par un ~.

3.1.8 : Format du code

VBA/CBA/GSA/PAR v.3 : Sélectionnez le format du code correspondant à votre Action Replay (PAR v.3), Gameshark (GSA), etc.

Code ID Normal : Cochez cette option pour faire apparaître un code qui remplace votre ID de dresseur par l'ID du Pokémon que vous créez. Particulièrement utile si vous désirez changer votre ID de dresseur pour une raison ou pour une autre.
(ATTENTION : cette opération est irréversible... sauf si vous en créez un autre qui le remet à son état initial.)

Code ID Secret : Cochez cette option pour faire apparaître un code qui remplace votre ID secret par l'ID secret du Pokémon que vous créez. Si vous créez un Pokémon avec votre propre ID afin qu'il vous obéisse, son ID secret doit correspondre au votre. Vous pouvez donc changer le votre de manière à ce qu'il corresponde à nouveau. Notez tout de même que si vous changez votre ID ou votre ID secret, celui-ci ne correspondra plus à celui des Pokémon que vous avez capturés normalement dans le jeu.
(ATTENTION : cette opération est elle aussi irréversible, sauf si vous créez un autre code qui le remet à son état initial. Cependant il n'est pas recommandé de faire cela car vous ne connaissez pas votre ID secret...)

Code Nom Dr. : Cochez cette option pour faire apparaître un code qui remplace votre nom dans le jeu par le nom du dresseur d'origine du Pokémon que vous créez. Utile si vous désirez changer votre nom dans le jeu pour diverses raisons.
(ATTENTION : vous aurez également besoin d'utiliser un autre code pour rétablir celui-ci si vous changez d'avis par la suite.)

Code île Mirage : Cochez cette option pour faire générer un code qui donne la capacité au Pokémon que vous créez de faire apparaître l'île mirage quand il est dans votre équipe.

3.1.9 : Autres

Code : C'est ici que les codes générés apparaissent.

Générer : Cliquez ici pour calculer les codes pour le Pokémon qui apparaîtront dans le cadre "**Code**". Vous pouvez ensuite les entrer dans votre Action Replay pour obtenir le Pokémon désiré.

Reset : Cliquez ici pour réinitialiser les valeurs par défaut, les stats à 0, etc. Vous pouvez utiliser ceci pour recommencer et créer un nouveau Pokémon.

Stats Max : Cliquez ici pour mettre tous les IVs à 31 et tous les EVs à 255, de manière à ce que les stats du Pokémon soient à leur maximum.
(ATTENTION : référez-vous à la section "Les limites" afin de ne pas dépasser les limites établies dans le jeu)

3.2 : Rubans

Et maintenant pourquoi ne pas donner quelques rubans au Pokémon que vous créez ? Cliquez sur l'onglet "Rubans" situé en haut de la fenêtre du générateur. Voici ce que vous devriez voir maintenant :

Générateur de codes AR pour Pokémon R/S - v 1.2 by xyzman

Info générale du Pokémon | **Rubans** | Pokédex | Objets | Divers

Rubans des Concours

Sang-Froid

☒ Aucun ☐ Hyper ☐ Normal ☐ Master ☐ Super

Grâce

☒ Aucun ☐ Hyper ☐ Normal ☐ Master ☐ Super

Robustesse

☒ Aucun ☐ Hyper ☐ Normal ☐ Master ☐ Super

Intelligence

☒ Aucun ☐ Hyper ☐ Normal ☐ Master ☐ Super

Beauté

☒ Aucun ☐ Hyper ☐ Normal ☐ Master ☐ Super

Rubans spéciaux

#1 ☐ Activer [vide] ☐ Code

#2 ☐ Activer [vide] ☐ Code

#3 ☐ Activer [vide] ☐ Code

#4 ☐ Activer [vide] ☐ Code

#5 ☐ Activer [vide] ☐ Code

#6 ☐ Activer [vide] ☐ Code

#7 ☐ Activer [vide] ☐ Code

Reset

Autres Rubans

☐ Ruban d'appartenance au Pantheon

☐ Ruban de victoire N.50 à la Tour de Combat

☐ Ruban de victoire N.100 à la Tour de Combat

☐ Ruban pour les modèles exposés au musée

☐ Ruban pour récompenser un dur travail

Tous les concours (20)

Tous les spéciaux (7)

Tous les rubans (32)

Aucun Ruban

3.2.1 : Rubans des Concours

Pour chaque catégorie (Sang-Froid, Grâce, Robustesse, Intelligence et Beauté), les rubans sont attribués en fonction du niveau de concours du Pokémon (Normal, Super, Hyper et Master).

3.2.2 : Autres Rubans

Cochez ces options pour obtenir les rubans que l'on peut avoir pour diverses raisons dans le jeu.

3.2.3 : Rubans spéciaux

Ruban 1-7 :

Activer : Cochez ces options pour donner au Pokémon des rubans spéciaux que l'on ne peut pas obtenir normalement dans le jeu (ceux-ci sont distribués par Nintendo)

texte : Utilisez cette liste pour sélectionner le texte que vous voulez associer au ruban.

Code : Cochez ces options afin de générer le code qui va changer le texte défini dans le jeu par celui que vous avez sélectionné (voir ci-dessus). Lorsque vous êtes dans l'onglet "Info générale du Pokémon" et que vous générez les codes du Pokémon, le code de chaque ruban spécial sélectionné est ajouté à la liste.

Note : Le jeu ne conserve qu'une seule description pour chacun des 7 types de rubans spéciaux. De ce fait, si vous entrez un code pour changer le texte d'un ruban spécial, tous les Pokémon possédant ce ruban spécial auront eux aussi le texte changé. Cependant vous pouvez changer la description d'un ruban autant de fois que vous le désirez.

Reset : Cliquez ici pour réinitialiser les 7 rubans spéciaux.

3.2.4 : Autres

Tous les concours : Cliquez ici pour sélectionner tous les rubans de concours au rang "Master".

Tous les spéciaux : Cliquez ici pour activer les 7 rubans spéciaux.

Aucun Ruban : Cliquez ici pour désélectionner tous les rubans.

3.3 : Créer un Pokémon !

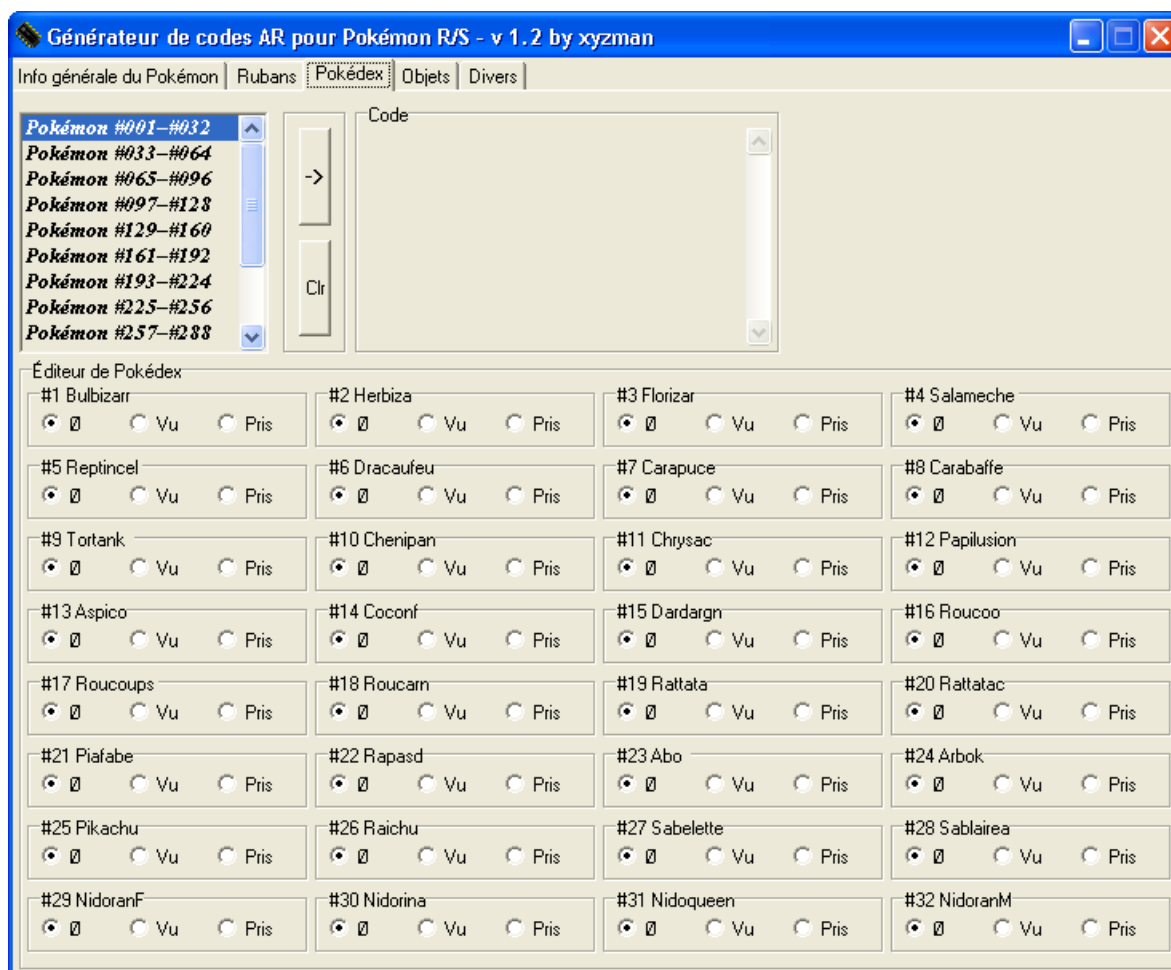
Vous vous êtes bien amusés ? Bien ! Maintenant, si vous avez configuré les stats du Pokémon ainsi que ses rubans comme vous le désiriez, vous êtes prêts à entrer les codes et à avoir enfin votre Pokémon !

Pour cela il vous suffit simplement de retourner à l'onglet "Info générale du Pokémon" et cliquer sur le bouton "Générer". Cela vous donnera une liste de codes pour votre Action Replay. Si vous ne possédez pas un Action Replay Pro v.3 ou un Gameshark, alors désolé, vous devrez entrer les codes manuellement comme vous le faites habituellement. Dans le cas contraire, si vous avez un logiciel PC qui fonctionne pour l'Action Replay ou le Gameshark, vous pouvez alors les importer directement dans celui-ci. Pour connaître la démarche référez-vous à la section "Utiliser le système d'exportation des codes".

Quand vous utiliserez les codes, vous trouverez le Pokémon que vous avez créé dans la boîte que vous avez spécifiée. Vous pouvez faire de multiples copies de ce Pokémon, en déplaçant celui-ci, tant que le code est activé. N'oubliez pas toutefois, que si un Pokémon se trouve déjà à l'emplacement spécifié dans les paramètres du générateur, celui-ci sera perdu ! Faites attention !

3.4 : Pokédex !

Pour éditer votre pokédex, cliquez sur l'onglet "Pokédex" situé en haut de la fenêtre du générateur. Voici ce que vous devriez voir maintenant :



Vous pouvez modifier votre pokédex ici en sélectionnant la section du pokédex que vous souhaitez éditer dans la liste en haut à gauche de la fenêtre, puis en précisant pour chaque Pokémon de cette section s'il n'a jamais été vu (Ø), s'il a été vu ou s'il a été pris. Cliquez ensuite sur le bouton "->" pour obtenir les codes correspondants à la section de pokédex que vous avez édité. Entrez les codes dans votre Action Replay. Une fois ces codes utilisés votre pokédex sera modifié. Le bouton "Clr" permet d'effacer le contenu du cadre "**Codes**".

3.5 : Objets

Pour modifier vos objets, cliquez sur l'onglet "objets" en haut de la fenêtre du générateur. Vous verrez ceci :

Vous trouverez dans cette fenêtre 5 cadres : **Objets PC**, **Objets**, **Poké Balls**, **Baies**, **CT/CS**. Ils vous permettent de modifier les objets de votre PC et des différentes poches du sac.

Choisissez le cadre correspondant à l'endroit où vous souhaitez ranger l'objet. Sélectionnez dans la liste l'objet désiré puis le slot sur lequel vous voulez le placer. Si un objet se trouve actuellement à cet endroit il sera remplacé et irrécupérable ! Indiquer enfin combien vous en voulez, puis cliquez sur la flèche. Le code apparaîtra dans le cadre "**code**".

Il ne vous reste plus qu'à entrer le code dans votre Action Replay et l'objet sera à vous !

Pokéblocs : Fabriquez votre propre pokébloc ! Vous pouvez choisir ici chaque caractéristique du pokébloc, dont l'onctuosité et la couleur ! Déterminez chacune d'entre elles et sélectionnez le slot de la boîte à Pokébloc sur lequel vous voulez qu'il apparaisse. Pour finir cliquez sur la flèche afin de générer le code correspondant.

Décorations de la Base Secrète : Désormais vous pouvez modifier les objets de décoration de votre base secrète contenus dans votre PC. Pour ce faire, sélectionnez le slot de votre PC sur lequel vous désirez placer votre décoration. Sélectionnez ensuite la décoration, puis cliquez sur la flèche. Le code devrait apparaître dans le cadre "**code**".

Ajouter les descriptions : Si cette option est cochée une petite description (en anglais) apparaîtra à côté de chaque code dans le cadre "**code**".

Effacer : Cliquez sur ce bouton pour effacer le contenu du cadre "**code**".

3.6 : Divers

Cette section vous propose de modifier diverses données du jeu.

Cliquez sur l'onglet "Divers".

Générateur de codes AR pour Pokémon R/S - v 1.2 by xyzman

Info générale du Pokémon | Rubans | Pokédex | Objets | **Divers**

Dos de la Carte de Dresseur

Pantheon n°1: 1 h. 0 m. 0 s. ->

Combats en Link gagnés: 1 ->

perdus: 1 ->

Échanges de Pokémon: 1 ->

Pokéblocs en Link: 1 ->

Concours en link gagnés: 1 ->

Tours combat gagnés: 1 ->

Consécutifs: 1 ->

Argent/ressources

Argent: 0 ->

Jetons dans la Boîte Jetons: 0 ->

Cendres dans le Sac à Suie: 0 ->

Tours Combat - Nombre de victoires consécutives

Précédent niv. 50: 0 ->

Record niv. 50: 0 ->

Précédent niv. 100: 0 ->

Record niv. 100: 0 ->

Divers

Durée de Jeu: 1 h. 0 m. 0 s. ->

ID Loto Gagnant: 0 ->

Code

☒ Ajouter les descriptions

Effacer

Dans chacun des cadres il vous suffit de sélectionner ce que vous voulez changer et d'y entrer la valeur désirée. Cliquez ensuite sur la flèche correspondante pour faire apparaître le code dans le cadre "**code**".

Dos de la carte dresseur : Vous pouvez éditer ici les données écrites sur le dos de votre carte de dresseur.

Argent/ressources : Dans ce cadre vous pouvez modifier votre quantité d'argent, de jetons dans votre Boîte Jetons ou encore de cendres dans votre Sac à Suie.

Tours Combat - Nombre de victoires consécutives : Vous pouvez modifier ici les records de la Tours Combat.

Divers : Ce cadre vous permet de modifier la durée de jeu et le numéro ID gagnant du Loto du centre commercial de Nénucrique.

Ajouter les descriptions : si cette option est cochée une petite description (en anglais) apparaîtra à côté de chaque code dans le cadre "**code**".

Effacer : cliquez sur ce bouton pour effacer le contenu du cadre "**code**".

4 : Utiliser la fonction d'exportation des codes

Si vous possédez un Action Replay Pro ou un Gameshark et que vous ne voulez pas vous embêter à entrer manuellement les codes de votre Pokémon, vous pouvez les exporter dans un fichier, et les importer ensuite dans le logiciel PC !

Voici les instructions pour ce faire :

4.1 : Exporter les codes

Cette étape est très simple, mais elle ne concerne que l'onglet "Info générale du Pokémon".

Après avoir configuré votre Pokémon dans les moindres détails, sélectionnez la version de votre jeu dans le cadre "**Créer un Fichier de codes**", puis cliquez sur "**Créer**".

Générateur de codes AR pour Pokémon R/S - v 1.2 by xyzman

Info générale du Pokémon | Rubans | Pokédex | Objets | Divers

Général

ID Dresseur: 9892 27864
Nom Dresseur: IDECHIX
Nom Pkmn: BULBIZARRE
Pokémon: Bulbizarre
Points Exp.: 100000 Bonheur: 255
Sexe: M Dresseur: Garçon
Zarbi: A Oeuf: ☐
Police Japonaise: ☐
Capturé: Saphir
Poké Ball: Master Ball Niveau: 5
Lieu: Bourg-en-vol

Objet tenu/Attaques

Objet tenu: Super Bonbon
Attaque 1: Charge PP: 5
Attaque 2: PP: 5
Attaque 3: PP: 5
Attaque 4: PP: 5
PP Plus utilisés: Atq. 1: 3 Atq. 2: 3 Atq. 3: 3 Atq. 4: 3 PP Max

PC

Boîte: 1 Slot: 1

Stats

IVs au hasard IV/DV Effort
Points de vie (PV): 31 255
Attaque: 31 255
Défense: 31 255
Attaque Spéciale: 31 255
Défense Spéciale: 31 255
Vitesse: 31 255
Nature: Hardi (===)
Capacité Spéciale: Overgrow
Pokéus: ☐ Rubans: 0
Shiny: ☐ HP: 70 Dark
Condition du Pokémon:

Marques

☐ ☐ ☐ ☐ Tous
☐ ☐ ☐ ☐ Aucun

Créer un Fichier de codes

Version: Français Saphir **Créer** Générer Reset Stats Max

Version du jeu

☒ Internationale ☐ Japonaise

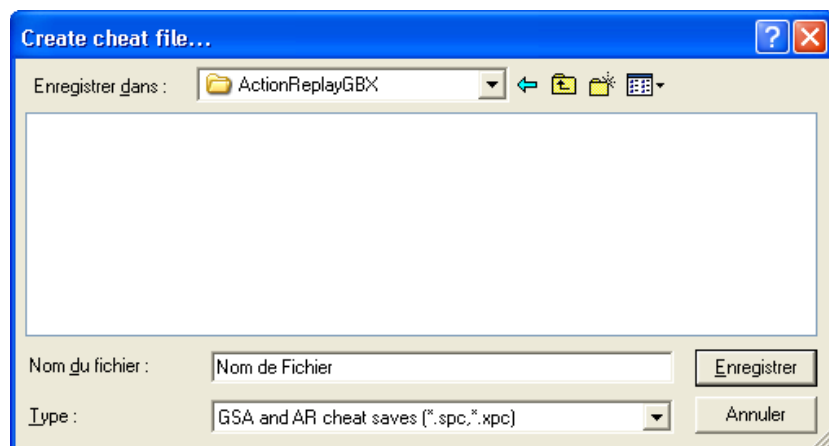
Format du Code

☐ VBA ☐ CBA ☐ GSA ☒ PAR v.3
☐ Code ID Normal ☐ Code ID Secret
☐ Code Nom Dr. ☐ Code tile Mirage

Code

This is the pokemon code:
CA363D19 5DD1AD33
9E63054F 7CF70D07
B3314AAE A37061E3
8CB657C8 77BD7314
F0BCA278 3902C52C
0593082E 4BF7BA09
E70A5E1A BED0B37C
9EC5A663 C938F1DC
8D2CAE50 E428878B
42DA55EF 995CD00A
96D5954D 132A7061
87DBE8F3 E11AB3CE
F2821AD0 D41DB1FD
134B8FBA 53BF9EEB
15A5582B 0F8389E1
4B600A18 6DBEFEC4
E12D6F4E 4B5FDAB4
62AA222C 1234B6C3
53B7B0BD 4D9A0747
477D612C 89E88DA9

Une boîte de dialogue apparaît. Il ne vous reste plus qu'à taper le nom du fichier et l'enregistrer à un endroit où vous pourrez le retrouver facilement.



La première étape de l'exportation des codes est terminée !

4.2 : Importer les codes dans le logiciel PC de l'Action Replay

Pour illustrer cette section nous prendrons le logiciel PC de l'Action Replay Pro v.3 comme exemple.

Démarrez le logiciel PC de l'Action Replay.



Connectez l'Action Replay à l'ordinateur au moyen du câble USB fourni, allumez la GBA, puis cliquez sur le bouton **"AR GBX"** du logiciel.
Le logiciel télécharge alors l'intégralité des codes contenus dans l'Action Replay, ce qui peut prendre un bon moment.



Une fois cette opération effectuée, vous verrez apparaître les codes contenus dans l'Action Replay.



Cliquez sur **"importer codes"**.



Sélectionnez le fichier que vous avez créé tout à l'heure, puis cliquez sur "**Ouvrir**". Une fois le transfert effectué, la liste de codes contenus dans l'Action Replay est à nouveau visible.



Les codes du Pokémon que vous avez créé se trouvent dans "Pokemon Sapphire" ou "Pokemon Ruby" selon la version de votre jeu (n'oublions pas que le *Générateur de codes Action Replay pour Pokémon Rubis / Saphir* est un logiciel anglais, il crée donc toujours les codes avec un nom anglais, ce qui n'empêche en rien leur bon fonctionnement !).

Note : Chaque Pokémon est constitué de deux codes ! N'oubliez donc pas de sélectionner les deux codes à la fois lorsque vous voulez les utiliser, sinon cela ne fonctionnera pas !

5 : Les limites

Lorsque vous créez votre Pokémon et ses rubans, votre pokédex ou vos objets, vous devez faire très attention à ce que vous entrez. Il existe des limites qui sont d'autant plus serrées si vous ne voulez pas que l'on sache que vous avez triché.

Voici une liste des limites du jeu et des précautions à prendre :

5.1 : Info générale du Pokémon

ID Dresseur (normal / secret) et Nom Dresseur : Si vous désirez que le Pokémon soit réellement le "votre", vous devez entrer votre ID normal et votre ID secret. Si vous avez entré le bon ID normal, mais pas le bon ID secret, le Pokémon ne vous obéira pas. Vous devez donc impérativement trouver votre ID secret, mais ceci est loin d'être simple car la plupart des codes permettant de le trouver ne fonctionnent pas sur les versions françaises !

Si vous ne connaissez pas votre ID secret, il est alors très conseillé de mettre un ID normal et secret complètement au hasard, pour faire comme si vous l'aviez échangé avec quelqu'un.

Pokémon : Cela semble évident, mais n'oubliez pas qu'il est facile de savoir que vous avez triché si le Pokémon ne peut pas être obtenu dans le jeu normalement.

Points Exp. : Chaque Pokémon n'a pas la même valeur d'expérience pour chaque niveau.

Vous trouverez un tableau récapitulatif dans le fichier "*Tableau de référence.html*" dans lequel vous pouvez savoir entre autres les valeurs d'expérience au niveau 100 de chaque Pokémon, puis les valeurs d'expérience pour chaque niveau, de 0 à 100.

Lieu : On pourra évidemment savoir que vous avez triché si vous indiquez un lieu dans lequel le Pokémon ne peut pas être capturé. Par exemple, il est impossible de capturer un Mewtwo sur la route 101.

Attaques : On pourra également savoir que vous avez triché si le Pokémon a des attaques qu'il ne pourrait pas apprendre normalement.

IVs : Il n'est pas discret de mettre 31 IVs pour chaque stat. Bien sûr c'est possible, mais c'est extrêmement rare ! Si vous voulez créer un Pokémon plus naturel, cliquez sur le bouton "IVs au hasard".

Effort : Il est possible d'avoir jusqu'à 255 EVs pour une stat, mais un Pokémon ne peut avoir qu'un maximum de 510 EVs sur le total de toutes les stats. Si le total des EVs de votre Pokémon dépasse 510, cela prouve que vous avez triché.

Stats Max : Ce bouton met tous les IVs à 31 et tous les EVs à 255, ce qui, comme indiqué ci-dessus, n'est absolument pas conseillé si vous désirez passer inaperçu !

5.2 : Rubans

Rubans des Concours : Faites très attention à ce que vous prenez, car il est facile de savoir que vous avez triché si votre Pokémon a un ruban de concours Master alors qu'il n'a aucuns points dans sa stat concours correspondante.

Autres Rubans : Faites attention à ne pas mettre de rubans qu'il ne vous est pas possible d'obtenir au moment où vous créez le code. Par exemple, ne donnez pas le ruban d'appartenance au Pantheon si vous n'avez pas encore battu l'élite.

Rubans spéciaux : Soyez également prudent, peu de gens croiront que votre Pokémon a gagné le championnat du monde !

5.3 : Pokédex

Lorsque vous éditez votre pokédex, n'oubliez pas de toujours cocher les Pokémon que vous possédez car avoir un Pokémon qui n'est pas dans le pokédex et une preuve flagrante que vous avez triché.

5.4 : Objets

Objets PC / Baies : Vous pouvez avoir 999 objets identiques sur chaque slot.

Objets / Poké Balls / CT/CS : Vous pouvez avoir 99 objets identiques sur chaque slot.

Pokéblocs : Chaque stat a un maximum de 255.

IMPORTANT : ne jamais essayer de placer un objet sur un slot vide isolé. Par exemple si vous avez 8 objets, ne placez pas votre objet sur le 10^{ème} slot car cela pourrait faire planter le jeu. Vous pouvez par contre placer votre objet sur le slot vide juste après le dernier objet (il est donc possible de placer l'objet sur le 9^{ème} slot si vous possédez 8 objets).

5.5 : Divers

Pantheon n°1 : Cela paraîtra suspect si vous indiquez une durée très courte. Assurez-vous de mettre un temps raisonnable.

Argent / Jetons / Cendres : Il est recommandé de ne pas essayer de dépasser les limites de 999999 pour l'argent, 9999 pour le jetons et 8000 pour la cendre.

6 : Copyright / Remerciements

Ce document est une adaptation française de l'œuvre originale de Anatoly Ivanov connu sous le pseudonyme de xyzman.

Si vous avez des questions ou des suggestions sur ma traduction, n'hésitez pas à me joindre par e-mail : idechix@laposte.net

©2003 Anatoly Ivanov known as xyzman

All trademarks and copyrights contained both in this document or any part of program are owned by their respective trademark and copyright holders.

Feel free to ask questions/make suggestions via e-mail:

rs-codes@nm.ru

- Thanks to mastersord for 24-hours-a-day support for any question about this game' codes. I doubt if there would be released any version greater than 0.34 ;) BTW, all master codes for this is his work!
- Also, this program would never been made without the ppl from CMGSCCC.com board->RS codes topic, including l3reakmanx, radical dreamer, Rayoxys, NonOfYours. Big thanks to them all.
- Thanks to Pokemonhacker for the various pokemon R/S cheats related materials /including parts of his GSA guide quoted here/
- GSA/PAR support was added using some parts of Parasyte'GSACrypt sources - big thanks to Parasyte from GSCentral.com for them.
- Thanks to Gokachu for cheat file template and for beta-testing.
- Thanks to Digital Rayne, Rage of Thor, inspirations365, theshark00001, YOUR BASE from GameFAQS.com for cheat file feature beta-testing
- Thanks to the silverbananax for writing the much-explaining manual.
- Thanks to Ken Duffek for some corrections and provided codes.
- Thanks to Lim Soon Keat for creating the layout for official web-site.
- Thanks to people from "Russian Pokemon League" website (www.pokeliga.com)' forums for earlier versions beta-testing.
- Thank you for using this.