

nintendo
Wi-Fi
connection

NINTENDO DS™

NTR-IP



MODE D'EMPLOI

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



Merci d'avoir choisi le jeu *Pokémon™ Version Argent SoulSilver* pour les consoles de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS.

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

The Pokémon Company

Nintendo

© 2010 POKÉMON. © 1995–2010 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK INC.
TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2010 NINTENDO.



2-5

JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.



1

A UTILISER AVEC LE POKÉWALKER



CONNEXION Wi-Fi NINTENDO

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

A la découverte de POKÉMON VERSION ARGENT SOULSILVER !

L'aventure commence !

- Le monde des Pokémon et le but du jeu >>> p. 7-8
- Commandes de base >>> p. 9
- Commencer à jouer >>> p. 10-11
- Les menus >>> p. 12-14



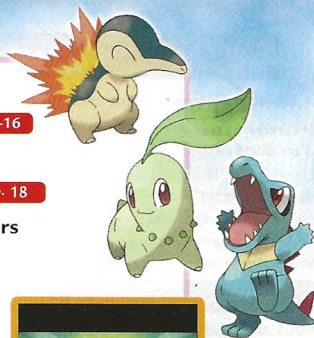
Connectez-vous pour découvrir un monde de possibilités !

- Avec des amis à proximité munis de Nintendo DS : communication sans fil DS
 - Combats, échanges, etc. >>> p. 28-34
- Avec des Dresseurs éloignés : connexion Wi-Fi Nintendo
 - Jouer avec des amis enregistrés >>> p. 35-40
 - Faites des échanges avec des Dresseurs du monde entier >>> p. 41-47
- Liste des fonctionnalités sans fil et Wi-Fi >>> p. 48



Attraper et élever les Pokémon !

- Les combats de Pokémon >>> p. 15-16
- Attraper des Pokémon >>> p. 17
- L'entraînement des Pokémon >>> p. 18
- A la découverte des villes et de leurs bâtiments >>> p. 19-22
- Les objets utiles >>> p. 23-24
- Attraper des Pokémon des versions GBA >>> p. 25-26
- Les Champions d'Arène et les Badges >>> p. 27



Partir en balade avec un Pokémon grâce à l'accessoire Pokéwalker !

- Connexion infrarouge entre la console et le Pokéwalker >>> p. 49-52
- Devenir un maître du Pokéwalker >>> p. 53-55



L'accessoire Pokéwalker

A lire attentivement avant toute utilisation.

Pokémon™ Version Argent SoulSilver est une carte infrarouge, autrement dit une carte DS pourvue d'un dispositif infrarouge compatible avec le Pokéwalker™.

L'accessoire Pokéwalker est un podomètre exclusif pour ce jeu. Un système infrarouge permet de le connecter à votre carte DS pour une expérience ludique incomparable.

Un Pokéwalker ne peut sauvegarder les données que d'une seule personne.

Vous ne pouvez enregistrer qu'un seul Pokéwalker avec *Pokémon Version Argent SoulSilver*.

Veuillez également vous référer au mode d'emploi du Pokéwalker.

Equipement nécessaire

Vous aurez besoin, en plus de la carte DS *Pokémon Version Argent SoulSilver* et d'un Pokéwalker, d'une Nintendo DS™ vendue séparément.

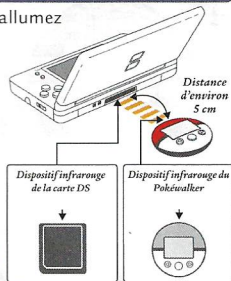
NOTE : « Nintendo DS » est l'appellation générique utilisée pour désigner à la fois la console Nintendo DS originale, la Nintendo DS™ Lite et la Nintendo DSi™.

Avant d'utiliser votre Pokéwalker pour la première fois, veuillez suivre les instructions détaillées p. 49, à la section « Première utilisation ».

Utilisation de la connexion infrarouge

1. Insérez la carte DS *Pokémon Version Argent SoulSilver* et allumez la console.
2. Rapprochez le Pokéwalker à une distance de moins de 5 cm de la carte DS *Pokémon Version Argent SoulSilver* et orientez-le vers le dispositif infrarouge de la carte DS.
3. Veuillez sélectionner l'option CONNEXION AU POKÉWALKER dans le **menu** de *Pokémon Version Argent SoulSilver*. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 49.
4. Appuyez sur  sur le Pokéwalker pour démarrer la connexion infrarouge.
5. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Lorsqu'il est impossible d'établir correctement une connexion infrarouge, veuillez vous reporter aux sections 5 et 11 du mode d'emploi de votre Pokéwalker.



SOMMAIRE

L'aventure commence	7
Le but du jeu	8
Commandes de base	9
Commencer à jouer	10
Le menu	12
Les combats	15
Attraper les Pokémon	17
Entraîner les Pokémon	18
Les bâtiments en ville	19
Les objets	23
Importer des Pokémon de la GBA	25
Champions et Badges	27
Communication	28
Communication sans fil DS	28
Connexion Wi-Fi Nintendo	35
Le Pokéwalker	49

Pokémon Version Argent SoulSilver est un remake du jeu *Game Boy™ Pokémon™ Version Argent*. La principale différence avec *Pokémon™ Version Or HeartGold* porte sur les espèces des Pokémon que vous pourrez rencontrer et leur fréquence d'apparition.

Ce jeu peut communiquer avec *Pokémon HeartGold*, *SoulSilver*, *Diamant*, *Perle*, *Platine* et *Pokémon™ Battle Revolution* via la connexion Wi-Fi Nintendo et la communication sans fil DS. Il peut aussi être connecté à *Pokémon Rubis*, *Saphir*, *Émeraude*, *Rouge Feu* et *Vert Feuille* via la fonction double port des consoles Nintendo DS et DS Lite.

Le Pokéwalker est utilisable uniquement avec *Pokémon Version Or HeartGold* et *Pokémon Version Argent SoulSilver*.

Ce jeu ne peut pas communiquer avec *Pokémon Rouge*, *Bleu*, *Jaune*, *Or*, *Argent*, ou *Cristal*.

Ce jeu n'est pas compatible avec *Pokémon Stadium™* ou *Pokémon Stadium 2™* pour la Nintendo® 64, ou *Pokémon Colosseum™*, *Pokémon XD™* ou *Pokémon Box™* pour la NINTENDO GAMECUBE™. Ce jeu est également incompatible avec le titre *WiiWare™ My Pokémon™ Ranch*.

La fonction double port n'est disponible qu'avec les consoles Nintendo DS et Nintendo DS Lite, pas avec la console Nintendo DSi.



L'AVENTURE COMMENCE

Les Pokémon

Dans ce monde vivent des créatures appelées Pokémon. Depuis la nuit des temps, humains et Pokémon ont vécu, travaillé et joué en harmonie. Néanmoins, il reste une multitude de mystères concernant les Pokémon. Pour en découvrir plus sur ces créatures, de nombreux scientifiques, comme le Professeur Orme de Bourg Geon, ont consacré leur existence à la recherche sur les Pokémon.

Partir à l'aventure

Vous êtes appelé un beau jour par le Professeur Orme, votre voisin, qui vous dit : « J'aimerais pouvoir étudier le lien particulier qui se crée entre humains et Pokémon lorsque l'on marche avec un Pokémon à ses côtés. » Après avoir reçu un Pokémon, vous vous dirigez à la rencontre d'un ami du Professeur, M. Pokémon. Et c'est ainsi que commence votre extraordinaire odyssée...

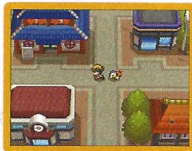
Pokémon Version Argent SoulSilver utilise l'horloge de la console Nintendo DS. Veillez à ne pas changer de Nintendo DS et à ne pas modifier l'heure de la Nintendo DS. Cela aurait un impact sur votre aventure, par exemple sur la croissance des Baies, les tirages au sort de la Loterie, ou encore le Pokéwalker.



LE BUT DU JEU

Partez à l'aventure dans la région de Johto !

La région de Johto, où vous commencez votre voyage dans le monde des Pokémon, regorge de choses étranges et merveilleuses. Votre aventure affinera vos talents de Dresseur et vous amènera à faire de nombreuses rencontres. Il vous faudra compter sur vos amis et vos Pokémon pour surmonter toutes les péripéties qui vous attendent.



Attrapez toutes sortes de Pokémon !

L'un de vos buts principaux sera de rencontrer et d'attraper un maximum de Pokémon différents pour remplir votre Pokédex de Johto.

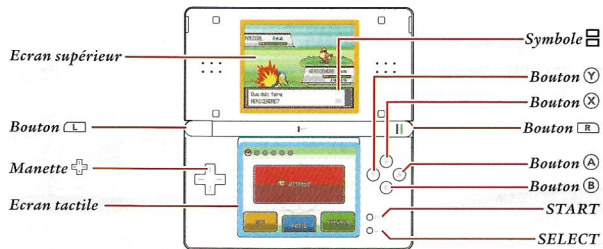
Pour capturer tous les Pokémon de la région de Johto et pour compléter votre Pokédex, vous devrez faire des échanges avec *Pokémon HeartGold*, ainsi qu'avec les autres versions Pokémon. Faites-vous aider de vos amis pour remplir votre Pokédex !



Devenez le meilleur Dresseur de tous les temps !

Votre autre objectif sera de vous entraîner sans relâche pour améliorer vos dons de Dresseur Pokémon. Tout au long de votre aventure, vous affronterez des Pokémon sauvages ainsi que d'autres Dresseurs. Ces combats vous aideront, vos Pokémon et vous, à progresser. Il y a également des Arènes Pokémon, chacune abritant un talentueux Dresseur appelé Champion d'Arène. Seuls ceux capables de battre tous les Champions d'Arène peuvent prétendre à la consécration suprême.

COMMANDES DE BASE



* Lorsque vous fermez votre console Nintendo DS en cours de partie, elle se met automatiquement en **mode veille**. Vous pourrez reprendre votre partie où vous l'avez laissée en ouvrant la console.

- MANETTE +** Se déplacer sur le terrain ou déplacer le curseur dans les écrans de menu.
- BOUTON A** Confirmer une sélection, parler à quelqu'un en face de vous, regarder un objet en face de vous ou faire défiler du texte.
- BOUTON B** Annuler une sélection ou revenir à l'écran précédent.
- BOUTON X** Ouvrir le **menu** (p. 12).
- BOUTON Y** Utiliser un Objet Rare enregistré avec l'icône ① sur l'écran tactile.
- START** Démarrer la partie ou déplacer le curseur sur OK quand vous saisissez le nom d'un personnage ou d'un Pokémon.
- SYMBOLE** Le rectangle du haut représente l'écran supérieur et le rectangle du bas l'écran tactile.

Commandes de l'écran tactile

Les boutons apparaissant sur l'écran tactile permettent de confirmer une sélection ou de faire défiler un dialogue. Lorsque l'icône **A** apparaît sur l'écran tactile, il est possible d'utiliser **A** sur la console. Dans ce mode d'emploi, l'écran supérieur se trouve dans un cadre **orange** et l'écran tactile dans un cadre **bleu**.

COMMENCER A JOUER

- 1 Assurez-vous que votre Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS *Pokémon Version Argent SoulSilver* dans le port carte DS situé à l'arrière de la console et enfoncez-la jusqu'à ce que vous entendiez un clic.
- 2 Allumez la console. **L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** s'affiche (voir ci-contre). Touchez l'écran tactile une fois que vous avez lu les informations.
- 3 Si vous utilisez une console Nintendo DSi, touchez simplement l'icône *Pokémon Version Argent SoulSilver* pour commencer à jouer. Si vous utilisez une console Nintendo DS/DS Lite, touchez le panneau POKÉMON SOULSILVER pour commencer à jouer.

Si votre console a été paramétrée en mode automatique, cette étape n'est pas nécessaire car le jeu se chargera automatiquement. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS/DS Lite pour plus d'informations.

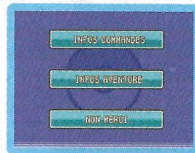
ATTENTION - SANTÉ ET SÉCURITÉ
 AVANT DE JOUER, LISEZ LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTÉ ET SÉCURITÉ.
 POUR OBTENIR UN EXEMPLAIRE SUPPLÉMENTAIRE CORRESPONDANT À VOTRE RÉGION, CONNECTEZ-VOUS À L'ENDRETE SUIVANTE : www.nintendo.com/healthsafety/
 Touchez l'écran tactile pour continuer.



Commencer une nouvelle partie

Tout d'abord, le déroulement du jeu vous sera expliqué. Quand vous avez fini de lire ces explications, sélectionnez **NON MERCI**.

Vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule partie à la fois (un seul personnage principal). Si vous sélectionnez **NOUVELLE PARTIE** et que vous avez déjà une partie sauvegardée, vous ne pourrez pas enregistrer votre progression. Vous devrez effacer vos données sauvegardées si vous voulez recommencer la partie depuis le début (p. 11).



Choisir le personnage féminin ou masculin

Utilisez **+** pour faire votre choix, puis appuyez sur **A** pour confirmer.

Votre nom et le sexe de votre personnage ne pourront pas être modifiés par la suite.

Choisir votre nom

Entrez un nom pour votre personnage. Pour entrer un nom, touchez une lettre sur l'écran tactile, ou utilisez pour désigner une lettre puis appuyez sur . Si vous faites une erreur, touchez EFF. ou appuyez sur pour effacer une lettre. Quand vous avez terminé d'écrire votre nom, sélectionnez OK pour commencer votre aventure !

Afin de protéger votre vie privée, nous vous recommandons de ne pas divulguer d'informations personnelles telles que votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, votre établissement scolaire, votre adresse électronique ou l'adresse de votre domicile lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs ou dans les champs qui peuvent être vus par d'autres. Évitez également toute référence à vos informations personnelles dans le nom de votre personnage, car celui-ci sera visible par d'autres.

Continuer

Continuez votre partie depuis le dernier endroit où vous avez sauvegardé (p. 14).

CONTINUER s'ajoute au **menu de démarrage** une fois que vous avez sauvegardé une partie pour la première fois.

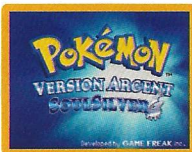
Vous pouvez sauvegarder la partie en sélectionnant SAUVER dans le **menu**.

Effacer une partie

Pour effacer vos données de sauvegarde, allez à l'**écran titre**, puis appuyez simultanément sur , SELECT et . Une fois les données effacées, elles ne peuvent plus être récupérées. Faites bien attention quand vous effacez vos données de sauvegarde car vos Pokémon, objets et données relatives au Pokéwalker seront également perdus.

Test microphone

À l'**écran titre**, appuyez simultanément sur et sur et pour activer le test microphone.



Ecran titre

LE MENU

Appuyez sur , ou touchez MENU sur l'écran tactile pour ouvrir le **menu**. Certaines options s'ajouteront au **menu** au fur et à mesure de votre aventure.



Pokédex

Les données des Pokémon que vous voyez et attrapez sont enregistrées automatiquement ici. CHERCHER vous permet de chercher un Pokémon par ordre alphabétique ou numérique, entre autres.

Vous pouvez non seulement consulter les données des Pokémon mais aussi écouter leur cri, voir l'endroit où ils vivent, ou encore comparer leur taille avec la vôtre.



Pokémon

Consultez le résumé des Pokémon de votre équipe, changez leur ordre d'apparition au combat ou faites-leur tenir des objets. Si un Pokémon a appris une capacité secrète (p. 24), vous pouvez l'utiliser à partir d'ici.



Sac

C'est là que vous rangerez tous les objets trouvés au fil de vos aventures. Ils sont répartis automatiquement dans votre Sac. Touchez l'écran tactile ou appuyez sur ou pour changer de poche. Lorsque tous les objets d'une poche ne peuvent être affichés sur une seule page, appuyez sur afin de faire défiler les pages.

Il y a un modèle de Sac pour fille et un pour garçon.



☉ Pokématos

Vous pouvez l'acquérir au cours de votre aventure. En y insérant des coupons spéciaux, vous pouvez débloquer de nouvelles fonctionnalités fort pratiques ! Touchez les icônes de l'écran tactile pour les activer.

Téléphone

Touchez le nom de la personne à qui vous souhaitez téléphoner, puis sélectionnez TELEPHONER pour essayer de la joindre. Vous pourrez aussi recevoir des coups de fil pendant votre aventure.

Carte

En touchant les villes ou les chemins sur l'écran tactile, vous pouvez afficher des informations détaillées sur ces lieux à l'écran supérieur. Appuyez sur  pour mettre vos repères personnels ou prendre des notes.

Radio

Faites glisser l'icône de sélection des stations ou touchez les boutons de sélection des stations sur l'écran tactile pour pouvoir écouter de nombreux programmes radio. Ils changent selon l'heure et l'endroit où vous vous trouvez.

Options

Permet de choisir le design du Pokématos.

☉ Votre nom (Carte de Dresseur)

Cette option vous permet de consulter votre Carte de Dresseur. Au recto, vous trouverez des informations telles que votre numéro ID, l'argent dont vous disposez, le nombre de Pokémon capturés et la durée de jeu. Sur l'envers de la carte, vous pourrez voir le nombre d'échanges de Pokémon que vous avez effectués et l'historique de vos combats. Enfin, il vous est possible de signer votre Carte.

Afin de protéger votre vie privée, nous vous recommandons de ne pas divulguer d'informations personnelles telles que votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, votre établissement scolaire, votre adresse électronique ou l'adresse de votre domicile lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs ou dans les champs qui peuvent être vus par d'autres.



☉ Sauver

Vous pouvez sauvegarder votre partie n'importe quand, sauf durant un combat ou un événement spécial. En choisissant CONTINUER au **menu de démarrage**, vous pouvez reprendre votre partie à l'endroit de la dernière sauvegarde (p. 11).

N'éteignez pas la Nintendo DS et ne retirez pas la carte DS avant que la sauvegarde ne soit terminée.

Attention ! Si vous choisissez NOUVELLE PARTIE et que vous avez déjà une partie sauvegardée, vous ne pourrez pas sauvegarder cette nouvelle partie (p. 10).



☉ Options

Modifiez certains réglages du jeu, tels que la VITESSE DU TEXTE, le STYLE DE COMBAT ou le SON. Après avoir effectué des changements, sélectionnez CONFIRMER avec  pour les enregistrer. Sélectionnez FERMER pour les annuler.

■ Animat. combat

Permet d'activer (OUI) ou de désactiver (NON) les animations de combat.

Si NON est sélectionné, les actions des Pokémon pendant le combat ne seront affichées que sous forme de texte à l'écran.

■ Style de combat

Choisir un de ces styles pour les combats contre les Dresseurs Pokémon.

CHOIX

Choisir un nouveau Pokémon quand le Pokémon de votre adversaire est mis K.O.

DEFINI

Continuer à combattre avec le Pokémon actuellement sélectionné quand le Pokémon de votre adversaire est mis K.O.

■ Mode Boutons

Choisir un type de commandes parmi les deux proposés :

NORMAL

Commandes de base (p. 9).

L=A

Utiliser  au lieu de .

LES COMBATS

Quand un combat commence, le Pokémon en haut à gauche dans votre équipe sort en premier. Si vous remportez le combat, tous les Pokémon qui y ont participé se partagent les points Exp. obtenus (p. 18). Cependant, si tous vos Pokémon sont mis K.O., vous perdez le combat, vous perdez de l'argent et vous retournez au dernier Centre Pokémon que vous avez visité.

Ecran de combat

Genre et niveau du Pokémon de l'adversaire

Les Pokémon déjà capturés sont indiqués par une icône

PV du Pokémon de l'adversaire



Genre et niveau de votre Pokémon

PV de votre Pokémon

Points Exp.

PV

Les Points de Vie d'un Pokémon. Quand les PV tombent à zéro, le Pokémon est K.O. et ne peut plus combattre.

POINTS EXP.

Affiche les points Exp. du niveau actuel. Quand la barre est pleine, le Pokémon monte d'un niveau.

Votre équipe Pokémon



Equipe Pokémon de l'adversaire (n'apparaît pas contre un Pokémon sauvage)

ATTAQUE

Afficher les capacités du Pokémon. Choisissez-en une pour attaquer. Quand les PP (Points de Pouvoir, c'est-à-dire le nombre de fois qu'une capacité peut être utilisée) tombent à zéro, le Pokémon ne peut plus utiliser la capacité.

SAC

Ouvrir votre Sac pour utiliser des objets utiles au combat.

FUITE

Fuir le combat. Vous ne pouvez pas fuir un combat contre un Dresseur.

Changer de Pokémon

Touchez POKÉMON ou sélectionnez POKÉMON avec et appuyez sur . A l'écran suivant, choisissez le Pokémon que vous voulez échanger, puis confirmez en sélectionnant ECHANGER.

Combattre des Pokémon sauvages

Les Pokémon sauvages vivent dans des endroits tels que les grottes ou les hautes herbes. Quand vous traversez ces zones, il est possible qu'ils vous attaquent. Vous pouvez alors vous battre contre eux ou utiliser n'importe quel type de Poké Ball pour les attraper (p. 17).

Combattre des Dresseurs

Il y a des Dresseurs partout, et si vous en rencontrez un ou que vous croisez son regard, il vous défiera. Vous ne pouvez pas vous enfuir d'un combat contre un Dresseur Pokémon. Le vainqueur est celui qui parvient à mettre K.O. tous les Pokémon de l'adversaire. Si vous gagnez un combat, vous obtenez de l'argent.

Vous ne pouvez pas capturer le Pokémon d'un adversaire.

Problèmes de statut

Quand votre Pokémon subit certaines attaques, il peut être affecté par un problème de statut.

Poison Fait baisser peu à peu les PV pendant le combat. Tant que le Pokémon n'est pas soigné, les PV continuent de baisser même après la fin du combat.

Quand un Pokémon est empoisonné, l'écran tremble et un son retentit.

K.O...... Quand les PV d'un Pokémon atteignent zéro, il est K.O. et ne peut plus se battre.

Il y a d'autres problèmes de statut tels que la **paralysie**, le **sommeil**, le **gel**, la **brûlure**, la **confusion**, etc. Il est possible de les soigner en utilisant un objet ou en confiant ses Pokémon à un Centre Pokémon.

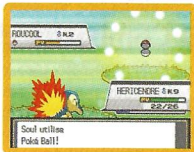
La confusion disparaît naturellement à la fin d'un combat.



ATTRAPER LES POKÉMON

Les Pokémon sauvages s'attrapent avec des Poké Balls (p. 23). Pendant un combat contre un Pokémon sauvage, sélectionnez SAC puis BALLS. Choisissez la Poké Ball que vous voulez utiliser pour la lancer sur le Pokémon sauvage. Une fois le Pokémon attrapé, vous pouvez lui donner un surnom.

S'il y a déjà six Pokémon dans votre équipe, le nouveau Pokémon sera transféré dans le PC DE ??? (système de stockage de Pokémon).



Où trouver des Pokémon sauvages

Les Pokémon vivent dans les grottes, les océans, les lacs ou les zones de hautes herbes. Certains n'apparaissent que tôt le matin ou tard dans la nuit. Vous pouvez aussi utiliser une canne à pêche au bord de l'eau ou quand vous traversez un plan d'eau avec la CS Surf pour attraper certains Pokémon. Appuyez sur (A), quand (P) apparaît.



Conseils pour attraper des Pokémon

Si vous utilisez une Poké Ball sur un Pokémon qui a perdu peu de PV, il arrivera sûrement à se libérer de la Poké Ball. Il vous faut d'abord l'affaiblir et réduire ses PV. Il est également plus facile d'attraper un Pokémon si vous l'endormez, l'empoisonnez, etc.

ENTRAINER LES POKÉMON

Points d'expérience (Points Exp.)

Quand vous gagnez un combat, des points d'expérience sont donnés aux Pokémon ayant participé au combat. Quand sa barre de points Exp. est pleine, le Pokémon monte d'un niveau.

Conseils pour que vos Pokémon montent de niveau

Placez le Pokémon dont vous voulez faire monter le niveau à la première place dans votre équipe. Puis, dès que le combat commence, échangez-le contre un autre Pokémon. Du moment que vous gagnez le combat, même si ce Pokémon ne s'est pas battu, il reçoit une partie des points Exp. En répétant souvent cette opération, vous pourrez faire monter progressivement le niveau d'un Pokémon. De plus, les Pokémon obtenus suite à un échange reçoivent plus de points Exp. que la normale.

Evolution des Pokémon

Certains Pokémon évoluent et changent de forme quand ils grandissent. Un Pokémon peut évoluer quand il monte de niveau, ou grâce à certains objets, quand il est échangé (p. 29), etc.

Oeuf de Pokémon

Si vous laissez deux de vos Pokémon à la Pension, à votre retour, vous trouverez peut-être un Oeuf. Il éclora si vous le laissez suffisamment longtemps dans votre équipe.

Parler à son Pokémon

Vous pouvez adresser la parole au Pokémon qui vous accompagne en vous tournant vers lui. Selon le lieu où vous vous trouvez, il aura de nombreuses réactions différentes. Vous pouvez même déclencher d'heureux événements...



LES BATIMENTS EN VILLE

La région de Johto étant très peuplée, vous y trouverez de nombreux bâtiments et maisons dignes d'intérêt. Quand vous vous déplacez, assurez-vous de bien regarder partout et de parler avec tous les gens que vous rencontrez. Vous pourriez obtenir des informations utiles.

Centre Pokémon (et PC)

Ici, on s'occupe de soigner vos Pokémon gratuitement. Vous pouvez aussi utiliser le PC. Un Centre Pokémon est l'endroit le plus utile qu'un Dresseur Pokémon puisse trouver !

Le jeu multijoueur sans fil ou en ligne est possible à l'étage et au sous-sol des Centres Pokémon (p. 28).



■ Soigner vos Pokémon

Présentez vos Pokémon au comptoir pour qu'ils récupèrent complètement leurs PV et leurs PP. Vos Pokémon seront aussi complètement guéris s'ils sont K.O., empoisonnés, etc.

■ PC

Grâce au PC, vous pouvez déposer ou retirer les Pokémon que vous avez attrapés, et bien plus encore. Par exemple, consulter vos Lettres ou votre Album Photo, modifier vos Capsules Ball...

Vous ne pouvez pas déposer de Pokémon dans une Capsule Ball si celle-ci est décorée avec des Sceaux. Vous devez tout d'abord sortir le Pokémon (et donc la Poké Ball) de la Capsule Ball avant de pouvoir procéder à l'opération.



Boutique Pokémon

Vous pouvez y acheter des objets qui vous aideront lors de votre aventure. Les Boutiques Pokémon des différentes villes vendent parfois des choses différentes. De plus, le nombre de Badges que vous possédez influe sur les objets que vous pouvez acheter.

Pokéathlon

Au cours de votre aventure, vous pourrez vous rendre au Dôme Pokéathlon pour prendre part, avec vos Pokémon, aux 10 épreuves sportives du Pokéathlon.

- 1 A la réception centrale du Dôme Pokéathlon, choisissez PARTICIPER, puis sélectionnez le Parcours auquel vous désirez prendre part.
- 2 Choisissez les 3 Pokémon qui participeront. Leurs performances sont indiquées sur l'écran supérieur. Sélectionnez celui qui conviendra le mieux depuis votre équipe ou vos Boîtes.
- 3 Touchez START pour commencer l'épreuve, ou le bouton DETAILS pour plus d'informations sur la manière de jouer. Chaque parcours est constitué de 3 épreuves.



- 4 L'équipe gagnante est celle dont le score total (points obtenus à l'épreuve plus bonus) est le plus élevé. Si vous gagnez, vous remporterez la Médaille du parcours. De plus, les points obtenus au Pokéathlon peuvent être convertis en Points Athlète échangeables contre divers prix.

■ Pokéathlon Link

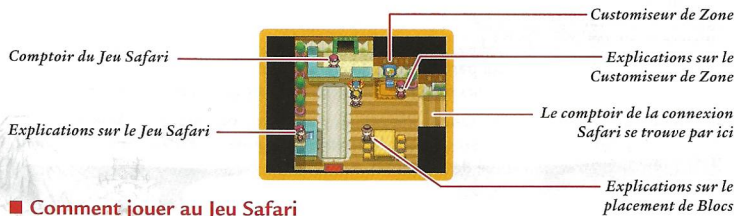
Adressez-vous à la réception de gauche du Dôme Pokéathlon pour prendre part au Pokéathlon Link. Vous pourrez ainsi vous mesurer à vos amis. Chaque joueur choisit 3 Pokémon pour prendre part à 4 épreuves. Le gagnant de chacun des 5 Parcours se verra décerner 2 Médailles.

■ Noigrume Drink

Les Noigrume Drinks sont des boissons nutritives qui permettent d'améliorer les performances de vos Pokémon, que vous pouvez acheter à la Boutique de Noigrume Drinks. Si vous possédez le Noigrume Shaker, il est également possible de préparer vous-même vos propres Drinks !

Le Parc Safari

Le Parc Safari, auquel vous pourrez accéder au cours de votre aventure, vous permet de jouer au Jeu Safari, dans lequel il faut utiliser des Safari Balls pour attraper des Pokémon.



■ Comment jouer au Jeu Safari

- 1 Adressez-vous au comptoir du Jeu Safari et répondez OUI pour payer les frais de participation et jouer.
- 2 Le Parc Safari est divisé en 6 zones, chacune abritant des Pokémon différents. Si vous traversez des hautes herbes et qu'un Pokémon apparaît, l'écran ci-contre s'affiche. Attrapez le Pokémon en réfléchissant bien à ce que vous allez lui lancer.

BALL	Lance une Safari Ball pour attraper le Pokémon. Peut échouer.
APPAT	Baisse les risques que le Pokémon s'enfuie, mais le rend aussi plus difficile à attraper.
BOUE	Rend le Pokémon plus facile à attraper, mais augmente les risques qu'il fuie.
FUITE	Si vous ne voulez pas attraper ce Pokémon.

- 3 Si vous utilisez les 30 Balls que vous avez à votre disposition, le Jeu Safari prend fin. Vous pouvez aussi arrêter de jouer plus tôt, en choisissant PARTIR dans le menu ou encore en sortant du Parc Safari.



■ Le Customiseur de Zone

Customisation

Si vous réussissez le premier examen du directeur du Parc, puis que vous progressez un peu dans l'aventure, il vous proposera un deuxième examen qui vous permettra de vous amuser avec le Customiseur de Zone. Cette machine vous permet d'arranger les zones à votre guise. Comme chaque zone abrite des Pokémon différents, changer de zone change aussi les Pokémon que vous pouvez rencontrer.

Placement de Blocs

Si vous réussissez le deuxième examen du directeur et progressez encore dans l'aventure, vous pourrez alors placer des décorations (Blocs) dans votre Parc. Il peut arriver que le simple fait de poser un certain Bloc modifie immédiatement les Pokémon pouvant apparaître dans cette zone. Au fur et à mesure que vous progressez dans l'aventure, vous pourrez placer davantage de Blocs.

Pendant que vous jouez au Jeu Safari, appuyez sur **A** pour poser un Bloc devant vous. Vous pouvez poser jusqu'à 30 Blocs par zone.

Si vous déplacez une zone avec le Customiseur, les Blocs qui y étaient placés seront tous enlevés.



■ Connexion Safari * Pokémon Version Or HeartGold et Pokémon Version Argent SoulSilver uniquement.

Dès que vous aurez accès au placement de Blocs, vous obtiendrez également le droit de vous connecter avec vos amis pour échanger vos Parcs Safari. Il y a deux comptoirs de la connexion Safari : celui de droite vous permet d'échanger vos Parcs, et celui de gauche vous permet de visiter le Parc Safari de vos amis.

*Un Parc reçu avec la connexion Safari disparaît au bout de 24 heures.

LES OBJETS

Vous rencontrerez différents types d'objets. Ils peuvent être obtenus dans les boutiques ou trouvés lors de votre aventure. En voici quelques-uns.



Objets

Ils peuvent vous être utiles au cours de votre aventure, en améliorant par exemple les caractéristiques de vos Pokémon.



MULTI EXP

Le Pokémon recevra des points Exp. même s'il n'a pas participé au combat.



Médicaments

Ces objets soignent les Pokémon ou guérissent leurs problèmes de statut.



POTION

Rend 20 PV à un Pokémon.



Poké Balls

Elles sont indispensables pour attraper des Pokémon. Utilisez les différentes Poké Balls de manière créative selon la situation pour augmenter vos chances de les attraper.



POKé BALL

Attrape les Pokémon sauvages. Peut échouer.



CT & CS

Les Capsules Techniques et les Capsules Secrètes permettent à vos Pokémon d'apprendre de nouvelles capacités. Les Capsules Techniques (CT) ne peuvent être utilisées qu'une fois, mais vous pouvez utiliser les Capsules Secrètes (CS) aussi souvent que vous voulez. Des Pokémon de types différents pourront apprendre différents types de capacités.

■ Utiliser des capacités sur le terrain

Un Pokémon, même K.O., peut utiliser certaines capacités sur le terrain. Veuillez noter que les CS ne peuvent pas être utilisées sur le terrain avant que vous ayez obtenu certains Badges d'Arène.

CS

COUPE

Coupe les petits arbres qui bloquent le chemin.

SURF

Permet de traverser les étendues d'eau.

SIPHON

Permet de traverser les tourbillons.

CASCADE

Permet de remonter les cascades.

VOL

Amène instantanément dans une ville déjà visitée.

FORCE

Permet de pousser de gros rochers.

ECLATE-ROC

Brise les rochers qui bloquent le chemin.

ESCALADE

Permet d'escalader les parois rocheuses.



Baies

Les Baies peuvent être tenues par les Pokémon, et cultivées dans le Plante-Baies.

BAIE ORAN

Un Pokémon tenant cette Baie peut l'utiliser au combat pour restaurer quelques PV.



Lettre

Echangez un Pokémon tenant une Lettre avec un ami pour faire parvenir du courrier.

LETTRE AVION

Papier arborant un dessin coloré.



Objets Combat

Objets qui peuvent être utilisés pour vous donner un avantage au combat.

ATTAQUE +

Augmente l'Attaque d'un Pokémon durant le combat.



Objets Rares

Objets particulièrement importants pour votre aventure. Vous en obtiendrez beaucoup au cours de votre voyage.

PLANTE-BAIES

Objet portatif permettant de faire pousser vos Baies.

MAGNÉTO VS

Permet d'enregistrer les combats disputés contre vos amis ou dans la Zone de Combat (p. 47). Pour visionner une vidéo, sélectionnez MAGNETO VS dans la poche OBJETS RARES de votre Sac. Touchez l'écran tactile lorsque TOUCHEZ L'ECRAN! apparaît. Vous pouvez également montrer vos exploits aux Dresseurs du monde entier en vous rendant dans la galerie des Vidéos de combat, située au deuxième étage du Terminal Mondial (p. 46).

IMPORTER DES POKÉMON DE LA GBA

Vous pouvez importer des Pokémon attrapés dans les jeux de la série Pokémon Game Boy™ Advance (*Pokémon Rubis, Saphir, Émeraude, Rouge Feu, Vert Feuille*, série Pokémon GBA) vers *Pokémon Version Argent SoulSilver*. Une fois entré au Panthéon, vous pourrez accéder au Parc des Amis où les Pokémon importés apparaîtront. C'est là que vous pourrez les attraper.

Pour importer des Pokémon, vous devez être entré au Panthéon et avoir obtenu le Pokédex National dans *Pokémon Version Argent SoulSilver*.

La fonction double port n'est disponible qu'avec les consoles Nintendo et Nintendo DS Lite, pas avec la console Nintendo DSi.

Comment importer les Pokémon de la GBA (consoles Nintendo DS et DS Lite seulement)

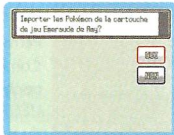
1 Assurez-vous que votre Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS *Pokémon Version Argent SoulSilver* dans le port carte DS situé à l'arrière de la console et enfoncez-la jusqu'à ce que vous entendiez un clic, puis insérez une cartouche de la série Pokémon GBA dans le port cartouche de la console Nintendo DS/DS Lite.

2 Touchez le panneau POKÉMON SOULSILVER dans le **menu principal Nintendo DS**, puis sélectionnez IMPORTER DEPUIS [NOM DE LA VERSION] dans le **menu de démarrage**.

Si la console Nintendo DS/DS Lite est en mode automatique, le jeu démarrera automatiquement après l'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité. Pour plus de détails, veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS/DS Lite.

L'écran ci-contre est un exemple d'importation depuis *Pokémon Version Émeraude*.

3 Touchez OUI pour confirmer que vous souhaitez importer des Pokémon de la cartouche.



4 Les Pokémon que vous pouvez importer s'affichent alors. Touchez un Pokémon pour le sélectionner et touchez-le à nouveau pour le désélectionner.



5 Après avoir touché OUI, les Pokémon seront importés dans *Pokémon Version Argent SoulSilver* (voir écran ci-contre). Touchez NON pour annuler si vous décidez de ne pas les importer. Une fois que vous avez choisi OUI, redémarrez le jeu et allez au Parc des Amis où les Pokémon importés apparaîtront. Capturez-les tous les 6 avec vos Parc Balls !

Les Pokémon qui tiennent une Lettre ou qui ont appris une CS ne peuvent pas être importés.

Attention : les Pokémon que vous importerez NE POURRONT PAS retourner dans la cartouche Game Boy Advance.

Vous ne pouvez pas importer de nouveaux Pokémon tant que vous n'avez pas attrapé les 6 Pokémon déjà présents dans le Parc des Amis.



CHAMPIONS ET BADGES

Il y a un Champion dans chaque Arène Pokémon. Quand vous parvenez à vaincre un Champion d'Arène, vous recevez un Badge officiel de la Ligue Pokémon comme preuve de votre éclatante victoire. Ces Badges vous permettent entre autres d'utiliser des CS que vous ne pouviez pas utiliser sur le terrain avant, même si vos Pokémon les avaient apprises.

Le nombre de Badges que vous obtenez détermine jusqu'à quel niveau les Pokémon échangés vous obéiront.



Arène de Mauville
ALBERT / Badge Zéphyr

Permet d'utiliser Eclate-Roc, même en dehors du combat. Les Pokémon échangés vous obéiront jusqu'au N. 20.



Arène de Doubloonville
BLANCHE / Badge Plaine

Permet d'utiliser Force, même en dehors du combat.



Arène d'Itrisia
CHUCK / Badge Choc

Permet d'utiliser Vol, même en dehors du combat.



Arène d'Acajou
FREDO / Badge Glacier

Permet d'utiliser Siphon, même en dehors du combat.



Arène d'Ecorcia
HECTOR / Badge Essaim

Permet d'utiliser Coupe, même en dehors du combat. Les Pokémon échangés vous obéiront jusqu'au N. 30.



Arène de Rosalia
MORTIMER / Badge Brume

Permet d'utiliser Surf, même en dehors du combat. Les Pokémon échangés vous obéiront jusqu'au N. 50.



Arène d'Oliville
JASMINE / Badge Minéral

Les Pokémon échangés vous obéiront jusqu'au N. 70.



Arène d'Ebénelle
SANDRA / Badge Lever

Permet d'utiliser Cascade, même en dehors du combat. Les Pokémon de tous les niveaux vous obéiront.

COMMUNICATION

Vous pouvez vous connecter à des Nintendo DS proches de vous en utilisant la communication sans fil DS. Vous pouvez aussi vous connecter avec une personne vivant n'importe où dans le monde grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF). Ces fonctions deviendront disponibles à mesure que vous avancerez dans le jeu.

Bien que *Pokémon Version Or HeartGold* et *Pokémon Version Argent SoulSilver* puissent communiquer avec *Pokémon Diamant*, *Perle* et *Platine*, certaines fonctionnalités sont exclusives à *Pokémon HeartGold* et *SoulSilver* (p. 48).

Communication sans fil DS (Nintendo DS à proximité)

Au premier étage des Centres Pokémon se trouve la réception de la Salle Union et celle du Colisée.



■ Salle Union du Club sans fil Pokémon

Vous pouvez y faire des combats, échanger des Pokémon et tchater avec d'autres joueurs. Une fois dans la salle, appuyez sur (A), quand vous êtes en face d'un Dresseur pour lui parler. La Salle Union vous offre de nombreuses possibilités.

Quand vous échangez un Pokémon avec un autre joueur, vous pouvez l'ajouter à votre Registre Ami (p. 37).

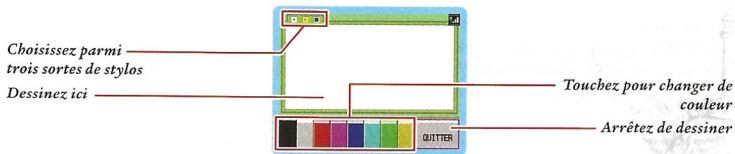
Saluer

Montrez votre Carte Dresseur à l'autre joueur. Appuyez sur (B) pour quitter.



Dessiner (jusqu'à 5 joueurs)

Dessinez avec jusqu'à quatre amis. Les participants sont affichés sur l'écran supérieur.



Combattre

Pour un Combat Solo, vous devez choisir deux Pokémon de N. 30 ou moins. Après avoir sélectionné vos Pokémon, choisissez CONFIR. pour commencer le combat.

Echanger des Pokémon

Echangez des Pokémon avec vos amis. Choisissez le Pokémon que vous voulez proposer pour un échange en utilisant +. Sélectionnez ECHANGE quand vous aurez fait votre choix.

Quand vous et l'autre joueur avez sélectionné les Pokémon à échanger, choisissez OUI et appuyez sur (A) pour terminer l'échange.

Les Pokémon qui évoluent grâce à un échange évolueront à ce moment-là.

Les Pokémon dans une Capsule Ball ne peuvent pas être échangés.

Choisissez QUIT. après un échange pour retourner à la Salle Union.

Le jeu effectue une sauvegarde immédiatement après qu'un échange est effectué.

Donnez un objet à un Pokémon avant de l'échanger !

Vous pouvez donner un objet à votre Pokémon avant de l'échanger. Certains Pokémon évoluent quand ils tiennent certains objets pendant l'échange.

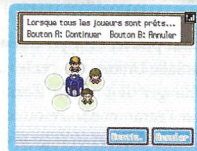


Echange de données (jusqu'à 5 joueurs)

Vous pouvez faire un échange de données avec jusqu'à quatre amis.

Parlez au joueur avec qui vous voulez échanger vos données ou acceptez la demande d'échange de données d'un autre joueur pour lancer l'échange. Une fois que tous les joueurs sont prêts, l'écran ci-contre s'affiche.

D'autres joueurs se trouvant dans la Salle Union peuvent aussi prendre part à l'échange. Le joueur en haut de la liste doit appuyer sur (A) une fois que tous les participants sont présents. Quand l'échange est terminé, tous les joueurs retournent dans la Salle Union.



Oeuf Surprise (jusqu'à 5 joueurs) *Pokémon Version Or HeartGold, Pokémon Version Argent SoulSilver et Pokémon Version Platine uniquement.

Ce mode vous permet d'échanger un Oeuf de Pokémon avec vos amis. Mais il y a un truc : vous ne saurez pas quel Oeuf vous obtiendrez avant la fin de l'échange ! Parlez à un joueur pour participer. Quand tous les participants sont prêts, l'écran de droite s'affiche. D'autres joueurs se trouvant dans la Salle Union peuvent aussi prendre part à la séance. Le joueur en haut de la liste doit appuyer sur (A) une fois que tous les participants sont présents.

Pendant une séance d'Oeuf Surprise, touchez l'écran tactile pour faire tourner les Oeufs. Tout le plaisir est dans l'effet de surprise : quel Oeuf allez-vous avoir ? Quel Pokémon va en sortir quand viendra le moment tant attendu de l'éclosion ? Quand la séance est terminée, tous les joueurs retournent dans la Salle Union.



Zone bonus

Si votre Oeuf atterrit sur une zone tachetée, vous gagnerez une Baie !

Tchat (tous les joueurs présents)

Vous pouvez envoyer des messages aux joueurs qui se trouvent dans la Salle Union. Ouvrez le **menu** et sélectionnez TCHAT. Vous pouvez changer de mot ou d'expression en faisant glisser la barre comme sur l'écran ci-contre ou en appuyant sur ou puis sélectionner l'une des cases orange avec pour y insérer un mot.

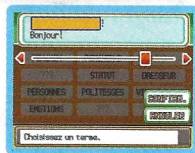
Les mots qui peuvent être utilisés dans les cases sont classés par catégories. Changez de catégorie avec et choisissez-en une avec pour faire apparaître la liste de mots. Vous pouvez alors construire un message avec les mots de votre choix.

Touchez l'écran tactile pour changer de mode d'affichage.

MODE GROUPE Chercher un mot dans une catégorie.

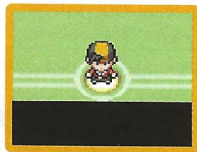
MODE ABC Chercher un mot par ordre alphabétique.

Quand vous envoyez un message, il parvient à tous les joueurs présents dans la Salle Union. Pour voir un message, sélectionnez LOG dans le **menu**.



Quitter la Salle Union

Placez-vous sur le cercle jaune pour quitter la Salle Union.



Colisée du Club Link Pokémon (2 ou 4 joueurs)

Deux ou quatre joueurs peuvent s'affronter ici. Tout d'abord, choisissez un type de combat, puis sélectionnez une Coupe. Les différentes Coupes ont des critères de participation différents. Vous pouvez utiliser n'importe quel Pokémon si vous choisissez TOUT EST PERMIS.

A la fin du combat, il vous sera proposé d'enregistrer le joueur contre lequel vous avez combattu dans votre Registre Ami (p. 37).

2 joueurs

COMBAT SOLO Un Pokémon par Dresseur participe au combat.

COMBAT DUO Deux Pokémon par Dresseur participent au combat.

COMBAT MIXTE Choisissez trois Pokémon. Chaque Dresseur choisit un des Pokémon de son adversaire et le met dans son équipe, puis combat l'autre Dresseur.

COMBAT 50 Tous les Pokémon d'un niveau supérieur à 50 sont temporairement abaissés à ce niveau pour la durée du combat.

Vous ne pouvez faire un Combat 50 que dans *Pokémon Version Or HeartGold* et dans *Pokémon Version Argent SoulSilver*.

1 Après avoir sauvegardé votre partie, décidez qui sera le MENEUR. L'autre joueur devra choisir JOINDRE. Après avoir choisi son adversaire, le MENEUR doit toucher OUI pour confirmer.



2 Le combat commence dès que tous les joueurs sont en position. Quand vous faites un Combat Mixte, le combat commence une fois que les Pokémon à échanger ont été choisis. Pour quitter le combat, sélectionnez FUIR. Vous pouvez quitter le Colisée en utilisant la sortie située en bas à l'écran.



4 joueurs

COMBAT MULTI Les quatre joueurs sont divisés en deux équipes. Chaque joueur utilise un Pokémon.

Vous ne pouvez entrer dans le Colisée que si chaque joueur a au moins trois Pokémon dans son équipe.

■ Erreur de communication

Dans certains cas, une erreur de communication peut survenir, comme sur l'écran ci-contre. Si vous vous trouvez dans la Salle Union, appuyez sur (A) pour y revenir, ou sur (B) pour revenir à l'écran titre. Dans tous les autres cas, appuyez sur (A) pour retourner à l'endroit de la dernière sauvegarde.

Erreur de communication.
Si vous étiez dans la Salle Union,
appuyez sur le bouton A pour
redéfinir la communication sans
fil DS et revenir dans la Salle Union,
ou appuyez sur B pour retourner
à l'écran titre. Autrement, appuyez
sur A pour retourner à votre dernier
point de sauvegarde.

■ Communication sans fil DS (multijoueur sans fil DS)

Instructions sur le jeu en **mode multijoueur sans fil DS**.

Équipement nécessaire

Nintendo DS..... 1 par joueur
Carte DS Pokémon Version Argent SoulSilver ou
Pokémon Version Or HeartGold ou
Pokémon Version Diamant ou
Pokémon Version Perle ou
Pokémon Version Platine..... 1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Le **menu principal** de la Nintendo DS s'affiche.

NOTE : si vous utilisez une console Nintendo DS /DS Lite paramétrée en mode automatique, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.

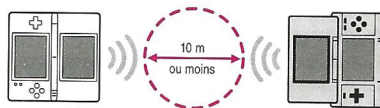
3. Touchez le panneau POKÉMON SOULSILVER, POKÉMON HEARTGOLD, POKÉMON DIAMANT, POKÉMON PERLE ou POKÉMON PLATINE.
4. Suivez les instructions de la page 28.

Précautions à suivre

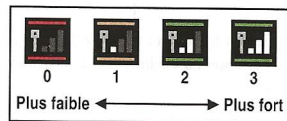
Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil DS, veuillez suivre les recommandations suivantes :

L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil DS. Elle apparaît sur le **menu principal** de la Nintendo DS ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil DS est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil. **N'UTILISEZ PAS** la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Lorsque vous utilisez une console Nintendo DSi dans un hôpital ou à bord d'un avion, assurez-vous que la fonction de communication sans fil est bien désactivée dans les paramètres de la console. Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil DS, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil DS, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués sur l'illustration, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide. Le témoin d'alimentation de votre Nintendo DS/DS Lite ou le témoin de communication sans fil de votre Nintendo DSi clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.



Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.
- Pour pouvoir utiliser la communication sans fil DS avec une console Nintendo DSi, la fonction de communication sans fil doit être activée dans les paramètres de la console.

🔗 Connexion Wi-Fi Nintendo

La connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) permet à de nombreux joueurs possédant *Pokémon Version Argent SoulSilver* de s'affronter via Internet, même s'ils sont séparés par de grandes distances.

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

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

■ Paramétrer la connexion Wi-Fi Nintendo

- 1 Pour utiliser la connexion Wi-Fi Nintendo, vous devez établir une connexion haut débit sans fil à Internet. Au **menu de démarrage**, sélectionnez PARAMETRES CWF NINTENDO pour accéder au **menu de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo**. Veuillez vous référer au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo si vous avez besoin d'aide pour paramétrer votre Nintendo DS.

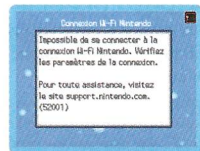
Si vous changez de combinaison de Nintendo DS et de jeu *Pokémon Version Argent SoulSilver*, vous devrez paramétrer votre console à nouveau pour pouvoir vous connecter. Votre Registre Ami sera aussi totalement effacé (p. 37).

- 2 Une fois votre partie lancée, rendez-vous soit au Club Wi-Fi Pokémon au sous-sol d'un Centre Pokémon, au Terminal Mondial ou à la Zone de Combat pour obtenir votre propre code ami. Pour rencontrer un ami dans le Club Wi-Fi Pokémon, il faut avoir enregistré son code ami au préalable.



Si vous ne pouvez pas vous connecter

Si vous ne pouvez pas vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo, un code et un message d'erreur s'afficheront. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo.



■ Centre Pokémon (sous-sol)

Le sous-sol des Centres Pokémon vous permet de vous amuser avec la connexion Wi-Fi Nintendo. Vous pouvez combattre ou faire des échanges avec les amis dont vous avez enregistré le code ami dans votre Registre Ami au Club Wi-Fi Pokémon (p. 38), ou encore rencontrer des Dresseurs du monde entier dans le Square Wi-Fi (p. 40).

■ Registre Ami

Vous pouvez y enregistrer un joueur que vous avez combattu ou avec qui vous avez fait un échange en utilisant la communication sans fil DS (p. 28 à 32). Vous pouvez aussi enregistrer des codes ami manuellement.

Il n'y aura pas d'échange de codes ami après un combat dans une Salle Union.

Consulter votre liste d'amis

Consultez les codes ami que vous avez enregistrés. Vous trouverez aussi des informations sur les différentes interactions avec vos amis, et vous pourrez modifier ou effacer des noms.

Enregistrer un code ami

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 32 codes ami dans le Registre Ami. Pour enregistrer un code ami que l'on vous a donné, entrez d'abord le nom de votre ami, puis entrez les 12 chiffres de son code.

Le système des codes ami vous permet de jouer avec vos amis et les gens que vous connaissez en toute sécurité. Si vous échangez votre code ami avec une personne que vous ne connaissez pas, par exemple sur un forum Internet, elle pourrait vous envoyer des données Pokémon corrompues ou vous dire des choses déplacées. Ne donnez pas votre code ami à des inconnus.

Votre code ami

Consultez votre propre code ami.

Pour obtenir votre code ami, vous devez vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo.

Si vous changez de Nintendo DS ou effacez vos données de sauvegarde et recommencez une partie depuis le début, votre code ami sera effacé, ainsi que tous les amis enregistrés dans votre Registre Ami.



■ Club Wi-Fi Pokémon

Au sous-sol d'un Centre Pokémon, adressez-vous au comptoir central pour vous connecter à la CWF Nintendo et entrer dans le Club Wi-Fi Pokémon. Sur l'écran supérieur s'affiche votre statut, et sur l'écran inférieur, celui de vos amis. De nombreuses activités avec d'autres Dresseurs vous attendent dans le Club Wi-Fi Pokémon : combattre, faire des échanges, se rendre à la Zone de Combat, s'amuser dans le Square Wi-Fi ou discuter via le tchat vocal.

Certains jeux ne sont accessibles que dans *Pokémon Version Or HeartGold*, *Pokémon Version Argent SoulSilver* et *Pokémon Version Platine* (p. 48).

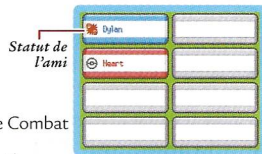
Voici les différents statuts :

-  Recherche combat / En plein combat
-  Recherche échange / En plein échange
-  Invitation à la Zone de Combat / Dans la Zone de Combat
-  Invitation au Square Wi-Fi / Dans le Square Wi-Fi
-  En attente
-  Ne remplit pas encore les conditions requises. Veuillez progresser dans votre aventure.
-  Tchat vocal activé / désactivé

Pour activer ou désactiver le tchat vocal, appuyez sur .

Touchez le nom d'un ami sur l'écran tactile pour afficher vos données de jeu en commun et ses résultats dans la Zone de Combat (p. 47).

Les résultats de la Zone de Combat ne s'afficheront que si vous vous y êtes déjà rendu au moins une fois.



• Tchat vocal (avec un ami en attente)

Quand vous sélectionnez un ami qui est en attente, TCHAT VOCAL vous permet d'avoir une conversation avec ce joueur grâce au micro. Sélectionnez-le pour démarrer une séance de tchat vocal. Si le volume est trop fort, baissez le son de votre Nintendo DS.

• Inviter

Quand vous souhaitez démarrer une activité, consultez le PC du Club Wi-Fi en appuyant sur (A). Choisissez l'activité que vous voulez proposer à vos amis dans le menu qui apparaît alors.

L'option ZONE DE COMBAT n'apparaît qu'une fois que vous vous serez rendu dans la Zone de Combat. Si vous ne remplissez pas cette condition, vos amis ayant lancé des invitations pour cette activité ou prenant part à cette activité vous apparaîtront « EN ATTENTE... ».

• Accepter une invitation à combattre ou échanger

Vos amis peuvent vous inviter à participer à un échange ou un combat avec eux. L'information apparaîtra alors sur l'écran supérieur. Pour accepter une invitation, approchez-vous de l'ami concerné, appuyez sur (A) pour lui parler, puis sélectionnez CONFIRMER.

Quitter le Club Wi-Fi

Pour quitter le Club Wi-Fi, il suffit de sortir de la pièce.



■ Square Wi-Fi

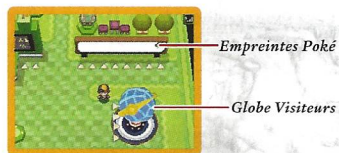
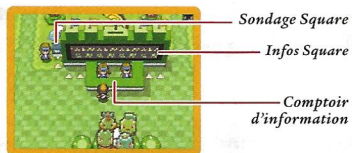
Le Square Wi-Fi vous permet de discuter, jouer à des Jeux du Square ou vous amuser avec vos Tape-joujoux. Chaque séjour dans le Square Wi-Fi est limité dans le temps, et à l'approche de l'heure de fermeture, vous pourrez contempler un feu d'artifice et participer à une parade.

Entrer dans le Square Wi-Fi et utiliser les Tape-joujoux

Adressez-vous au comptoir de gauche au sous-sol d'un Centre Pokémon. Une fois connecté, vous pourrez entrer dans le Square Wi-Fi. A votre arrivée dans le Square Wi-Fi, on vous remettra un Tape-joujou. Votre Tape-joujou, qui s'affiche sur l'écran tactile, produit un son ou un effet lumineux quand vous le touchez avec le stylet. Vous pouvez le partager avec d'autres Dresseurs ou l'améliorer en jouant aux Jeux du Square. Si vous voulez quitter le Square Wi-Fi avant la fermeture, veuillez ressortir par là où vous êtes entré.

Ce que vous trouverez dans le Square Wi-Fi

Le comptoir d'information situé au centre du Square Wi-Fi vous permet de vous renseigner sur toutes les activités du Square. Le Globe Visiteurs affiche quant à lui l'endroit où vivent les Dresseurs actuellement présents. Très pratique, le panneau d'affichage Infos Square permet de voir le temps restant avant la fermeture, le nombre de Dresseurs connectés et la dernière question du Sondage Square. Vous pouvez vous amuser à tamponner les empreintes de vos Pokémon sur l'un des panneaux géants des Empreintes Poké. Les résultats du Sondage Square seront affichés peu de temps avant la fermeture du Square Wi-Fi.



Jeux du Square

Vous avez le choix entre trois Jeux du Square, conçus pour 2 à 4 joueurs. Après vous être présenté à l'entrée de l'attraction, choisissez PARTICIPER pour vous inscrire et inviter d'autres joueurs à vous rejoindre. Dès que 4 joueurs ont rejoint la partie, ou si au moins 2 joueurs sont présents à la fin du temps imparti, le jeu commence.

Terminal Mondial

Rendez-vous au Terminal Mondial de Doublonville pour consulter les données d'autres Dresseurs et échanger des Pokémon au niveau mondial via la connexion Wi-Fi Nintendo.

Les données mises en ligne sont susceptibles d'être effacées à tout moment.

Rez-de-chaussée

- **GTS : Global Trade Station** (p. 41)
- **Classements des Dresseurs** (p. 46)
- **Classements des Vidéos de combat** (p. 46)

1. Premier étage

- **Clichés Boîte** (p. 46)
- **Clichés habillage** (p. 46)

2. Deuxième étage

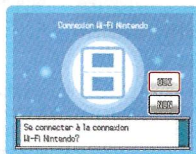
- **Vidéos de combat** (p. 46)



■ Global Trade Station (GTS)

Vous pouvez échanger des Pokémon avec des Dresseurs du monde entier via la connexion Wi-Fi Nintendo. Pour utiliser la GTS, présentez-vous à la réception de la GTS et choisissez ECHANGE. Après avoir sauvegardé votre partie, sélectionnez OUI à l'écran ci-dessous.

Vous n'avez pas besoin d'enregistrer de codes ami pour utiliser la GTS.



Déposer des Pokémon

Les Pokémon déposés seront échangés si quelqu'un accepte vos conditions. Choisissez cette option pour lancer le processus d'échange de la GTS.

Un Pokémon échangé via la GTS ne pourra pas être récupéré.

- 1 Choisissez le Pokémon de votre équipe ou d'une Boîte du PC à déposer pour échange. Vous ne pouvez déposer qu'un Pokémon à la fois.
- 2 Sélectionnez les critères du Pokémon que vous souhaitez recevoir en échange de celui que vous déposez. Une fois déposé, vous en avez fini pour le moment. Quand quelqu'un acceptera vos conditions, le Pokémon sera automatiquement échangé. Quand l'échange du Pokémon déposé n'a pas eu lieu, RESUME s'affiche dans le menu. Choisissez REPRENDRE si vous voulez récupérer le Pokémon.

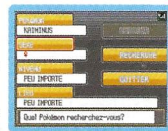
Seul un Pokémon déjà enregistré dans votre Pokédex peut être indiqué comme condition pour un échange GTS.

Une fois le dépôt du Pokémon effectué, vous n'avez pas besoin de rester connecté à la connexion Wi-Fi Nintendo pour que l'échange ait lieu.

Il est possible qu'un Pokémon disparaisse si vous ne vous connectez pas à la GTS pendant un long moment. Attention, car dans ce cas il n'est plus possible de le récupérer. Assurez-vous de vérifier le statut des Pokémon déposés de temps en temps.

Rechercher des Pokémon

Vous pouvez chercher un Pokémon spécifique parmi les Pokémon déposés par les joueurs. Normalement, trois Pokémon maximum peuvent être trouvés par recherche, peu importe le nombre de Pokémon déposés par les joueurs. Cependant, le nombre de Pokémon que vous pouvez rechercher augmente quelques jours après un échange réussi et également après le dépôt d'un Pokémon pour échange. Vous pouvez définir diverses conditions pour le Pokémon que vous recherchez.



Sélectionnez RECHERCHE pour trouver les Pokémon qui remplissent vos conditions. Touchez le Dresseur pour consulter ses conditions d'échange. Si vous possédez un Pokémon qui remplit ses conditions, vous pouvez procéder à l'échange. Si vous ne voulez pas faire l'échange, appuyez sur **B** pour annuler.

Seul un Pokémon déjà enregistré dans votre Pokédex peut être indiqué comme condition pour une recherche à la GTS.

■ Paramètres des messages Wii

Lorsqu'un échange est complété via la GTS, vous pouvez recevoir un message sur votre console Wii™. Au menu de démarrage, sélectionnez PARAMETRES MESSAGES Wii et complétez la procédure pour activer le service.

Paramètres du code Wii

1 Vous devez d'abord ajouter l'adresse wfc-mail@nintendo.com dans le carnet d'adresses de votre console Wii en sélectionnant ENREGISTRER puis AUTRES. Une fois l'adresse enregistrée, revenez à l'écran du menu Wii.

2 A l'écran de démarrage du jeu sur la Nintendo DS, sélectionnez PARAMETRES MESSAGES Wii pour afficher l'écran d'enregistrement du code Wii. Utilisez **+** pour lire les instructions.

3 Saisissez le code Wii à deux reprises pour afficher l'écran de confirmation. Connectez-vous à la CWF Nintendo pour enregistrer le code Wii. Sélectionnez OUI à l'écran ci-contre, et un code d'inscription vous sera ensuite envoyé sur votre console Wii. Il peut se passer un certain temps avant que le message Wii n'apparaisse sur votre bureau Wii.

Vous ne pourrez pas recevoir le code d'inscription si le contrôle parental est activé sur votre console Wii.



Saisir le code d'inscription

Vous recevrez un message Wii contenant un code d'inscription à 7 chiffres. Entrez les 4 derniers chiffres à l'écran de saisie du code d'inscription. Si vous n'avez fait aucune erreur de saisie, votre code Wii sera enregistré.

Exemple: 012-**3456**—Entrez ces chiffres

Protéger votre code Wii

Une fois votre code Wii enregistré, il vous sera demandé de choisir un mot de passe à 4 chiffres afin de le protéger. Le choix vous appartient, mais tâchez de choisir un code dont vous vous souviendrez facilement.

Si vous donnez votre carte DS à quelqu'un ou que vous vous en débarrassez, veillez à bien effacer votre code Wii en vous rendant dans le **menu de suppression des paramètres des messages Wii**.

Utiliser les messages Wii

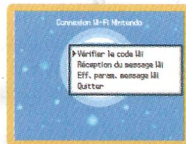
L'utilisation des messages Wii peut nécessiter le changement de certains paramètres. Dans le **menu des paramètres Wii**, vous devez activer WiiConnect24™. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la section « Paramètres Wii et gestion des données » du mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.

Pour en savoir plus sur la marche à suivre pour consulter votre code Wii, veuillez vous référer à la section « Bureau Wii » du mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres. Lorsque le code d'enregistrement est enregistré sur votre Nintendo DS, la couleur du surnom change dans le carnet d'adresses Wii.

Consulter le code Wii

Vous pouvez consulter le code Wii que vous avez enregistré dans votre Nintendo DS en sélectionnant VERIFIER LE CODE Wii. Entrez votre mot de passe, et le code Wii s'affiche.

Si vous avez oublié votre mot de passe, vous ne pourrez plus afficher votre code Wii. Dans ce cas, sélectionnez EFF. PARAM. MESSAGE Wii pour effacer le code Wii enregistré. Vous devrez alors le réenregistrer depuis l'écran d'enregistrement du code Wii.



Recevoir un message Wii

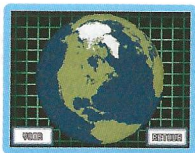
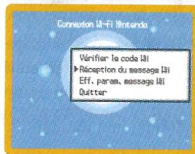
Dans RECEPTION DU MESSAGE Wii, vous pouvez activer ou désactiver la notification lors d'échanges via la GTS. Choisissez OUI ou NON pour recevoir ou non un message sur votre console Wii chaque fois qu'un de vos Pokémon est échangé via la GTS.

Effacer les paramètres des messages Wii

Sélectionnez EFF. PARAM. MESSAGE Wii pour effacer votre code Wii et votre mot de passe.

Géonet

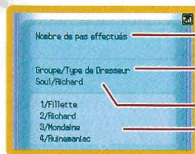
Grâce au globe Géonet qui se trouve dans le Terminal Mondial, vous pouvez savoir où vivent les Dresseurs que vous avez rencontrés. VOIR LIEUX affiche la carte. Placez le curseur sur l'un des points de la carte et appuyez sur **⊗** ou touchez VOIR pour afficher le nom de ce lieu. ENREGISTRER vous permet d'indiquer votre propre lieu de résidence. Une fois le lieu enregistré, vous ne pourrez plus le changer, et il apparaîtra sur la carte.



Classements des Dresseurs

Consultez les classements de Dresseurs du monde entier, classés par groupes et dans différentes catégories. Vos résultats personnels seront automatiquement envoyés à votre groupe. Faites face à la machine contenant les classements et appuyez sur **Ⓐ** pour vous connecter à la CWF Nintendo et lancer le Magnéto VS.

Consulter les classements

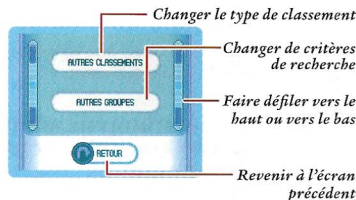


Type de classement

Critères de recherche

Votre groupe

Classement



Vidéos de combat

Mettez en ligne vos propres vidéos ou consultez celles d'autres Dresseurs. Chaque Vidéo de combat se voit attribuer un code à 12 chiffres que vous pouvez donner à vos amis pour qu'ils la retrouvent facilement.

Classements des Vidéos de combat

Consultez les meilleures Vidéos de combat classées par popularité.

Clichés Boîte

Montrez fièrement vos Boîtes PC qui débordent de Pokémon ! Choisissez votre fond préféré, coordonnez vos Pokémon selon un thème ou comme bon vous semble, et mettez votre Boîte en ligne pour que tout le monde la voie. Vous pouvez également admirer les Boîtes d'autres Dresseurs.

Clichés habillage

Mettez en ligne les clichés pris dans le Doublon-Tunnel, ou consultez ceux d'autres Dresseurs.

Zone de Combat

(communication sans fil DS / CWF Nintendo)

Vous ne pourrez accéder à la Zone de Combat qu'après avoir battu le Conseil 4 et le Maître de la Ligue Pokémon. Cette zone regroupe 5 bâtiments différents, tous dédiés aux combats de Pokémon et possédant chacun leurs propres règles et particularités. Vous pouvez participer à des Combats Solo ou Duo en jouant seul, ou faire équipe avec un ami dans un Combat Multi. Quand vous gagnez dans la Zone de Combat, cela vous rapporte des Points de Combat (PCo) que vous pouvez échanger contre des objets ou des Cartes à gratter. Faites équipe avec un ami pour gagner encore plus de PCo !

Pour participer à un Combat Multi avec un ami via la CWF Nintendo, rendez-vous au Club Wi-Fi (p. 38) et choisissez de jouer dans la Zone de Combat.

Tour de Combat

Choisissez trois de vos Pokémon pour participer à un Combat Solo ou quatre pour un Combat Duo, ou participez seul à un Combat Multi dans la Tour de Combat. Vous pouvez y affronter des Dresseurs du monde entier.

Salle de Combat Wi-Fi

Dans cette salle, vous affrontez des Dresseurs via la connexion Wi-Fi Nintendo. Si vous enchaînez les victoires, votre rang augmentera et vous affronterez des Dresseurs de plus en plus forts. Devenez le meilleur !

- 1 Sélectionnez DEFI à la réception, puis choisissez les trois Pokémon que vous voulez inscrire.
Les Oeufs de Pokémon et certains Pokémon ne peuvent pas participer.
- 2 Connectez-vous à la connexion Wi-Fi Nintendo, sélectionnez une salle pour votre défi, puis choisissez CONFIRMER pour lancer le combat.
- 3 Après le défi, on vous demandera si vous souhaitez envoyer vos résultats via la connexion Wi-Fi Nintendo. Si vous choisissez NON, vos résultats ne seront pas envoyés. Si vous envoyez vos résultats, ils seront utilisés comme données de Dresseurs quand d'autres Dresseurs font un défi dans une Salle de Combat.

Vous pouvez faire des Combats Solo ou Duo sans vous connecter à la CWF Nintendo en vous adressant au comptoir du milieu.

Vous pouvez également relever les défis passionnants de la Scène de Combat, de l'Usine de Combat, du Castel de Combat et de l'Arcade de Combat.

Compatibilité des communications

Club sans fil

		Pokémon Version Or HeartGold/ Pokémon Version Argent SoulSilver	Pokémon Version Platine	Pokémon Version Diamant/ Pokémon Version Perle
Salle Union (p. 28)	Oeuf Surprise	✓	✓	×
	Jeux autres qu'Oeuf Surprise	✓	✓	✓
Colisée (p. 32)	Combat 50	✓	×	×
	Jeux autres que Combat 50	✓	✓	✓
Zone de Combat (p. 47)	Tour de Combat (multi)	✓	✓	✓
	Jeux autres que la Tour de Combat	✓	✓	×
Pokéathlon Link (p. 20)		✓	×	×
Connexion Safari (p. 22)		✓	×	×

Connexion Wi-Fi Nintendo

		Pokémon Version Or HeartGold/ Pokémon Version Argent SoulSilver	Pokémon Version Platine	Pokémon Version Diamant/ Pokémon Version Perle
Club Wi-Fi Pokémon (p. 38)	Zone de Combat/ Jeux du Square	✓	✓	×
	Autres jeux	✓	✓	✓
Square Wi-Fi (p. 40)		✓	✓	×
Terminal Mondial (p. 41)	GTS	✓	✓	✓
	Autre que GTS	✓	✓	×
Zone de Combat (p. 47)	Salle de Combat Wi-Fi	✓	✓	✓

Vous ne pouvez pas jouer à cuisiner des Poffins, faire des Concours ou vous aventurer dans le Souterrain dans Pokémon Version Or HeartGold ni dans Pokémon Version Argent SoulSilver.

LE POKÉWALKER

Le Pokéwalker est un podomètre exclusif pour ce jeu, qui vous permet de vivre une expérience ludique incomparable. Transférez un Pokémon dans le Pokéwalker et partez en balade pour lui faire gagner de l'expérience en fonction de la distance parcourue, ou resserrer les liens qui vous unissent à lui. Vous accumulez un Watt (W) tous les 20 pas, utilisable dans le Poké Radar ou le Radar à Objet (p. 54 et 55). Les Pokémon capturés et les objets obtenus peuvent être transférés vers les jeux *Pokémon Version Or HeartGold* et *Pokémon Version Argent SoulSilver*.

🕒 Première utilisation

Il faut enregistrer votre Pokéwalker. Vérifiez tout d'abord que vous avez au moins un Pokémon dans vos Boîtes PC.

- 1 Retirez la languette en plastique glissée dans le Pokéwalker. Référez-vous au mode d'emploi du Pokéwalker, à la section « Comment utiliser l'accessoire Pokéwalker ».
- 2 Dans le **menu** de *Pokémon Version Argent SoulSilver*, sélectionnez **CONNEXION AU POKÉWALKER**, puis touchez à l'écran **ENREGISTRER ET PARTIR EN BALADE**.
- 3 Choisissez dans vos Boîtes le Pokémon à transférer dans votre Pokéwalker, puis la Route sur laquelle vous partirez en balade.

- 4 Lorsque l'écran ci-contre apparaît, orientez le Pokéwalker vers la Nintendo DS, puis appuyez sur **O** et patientez 5 secondes. Pour plus de détails sur le système infrarouge, reportez-vous à la page 5.



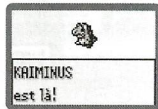
- 5 Une fois la connexion infrarouge établie et le Pokéwalker enregistré, l'écran ci-contre s'affiche. Vous pouvez désormais compter votre nombre de pas.

Si vous n'enregistrez pas le Pokéwalker dans votre jeu *Pokémon Version Argent SoulSilver*, vous ne pourrez pas compter votre nombre de pas.

Si vous avez moins de 5 places de libres dans vos Boîtes, la connexion entre *Pokémon Version Argent SoulSilver* et le Pokéwalker ne peut pas être établie.

Une fois votre Pokéwalker enregistré, vous pouvez compter vos pas ou accumuler des Watts même s'il ne contient aucun Pokémon. Toutefois, vous ne pourrez pas utiliser le Poké Radar.

Pour plus de détails sur les données, référez-vous au mode d'emploi du Pokéwalker.



🕒 Après une promenade

- 1 Dans le **menu de démarrage** de *Pokémon Version Argent SoulSilver*, sélectionnez **CONNEXION AU POKÉWALKER**, puis, sur l'écran tactile, touchez **REVENIR DE BALADE** ou **RECEVOIR UN CADEAU**.

**REVENIR DE
BALADE**

Le Pokémon en balade revient dans les Boîtes. Le Pokémon en balade ne peut revenir que dans la carte DS où le Pokéwalker a été enregistré.

**RECEVOIR
UN CADEAU**

Le Pokémon en balade reste dans le Pokéwalker, mais les Pokémon capturés, objets obtenus et Watts accumulés peuvent être envoyés dans la carte DS. Cette option est possible même avec une carte DS différente de celle sur laquelle le Pokéwalker a été enregistré.

- 2 Lorsque les écrans ci-dessous s'affichent, orientez le Pokéwalker vers la console. Dans l'écran de menu du Pokéwalker, choisissez CONNEXION et appuyez sur  pour lancer la connexion infrarouge.

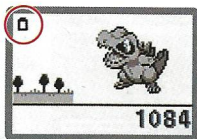


- 3 Une fois la connexion infrarouge établie, une sauvegarde s'effectue et l'écran ci-contre s'affiche (il correspond ici à REVENIR DE BALADE). Les Watts accumulés sont transférés dans la carte DS. Les Pokémon capturés sont transférés dans vos Boîtes, et les objets obtenus dans votre Sac. Si vous avez choisi l'option REVENIR DE BALADE, vous pouvez consulter (et une fois seulement) le compte-rendu illustré de votre balade. Le Pokémon parti en balade reçoit des points d'expérience, et peut monter d'un niveau ou plus (mais il ne pourra ni évoluer, ni apprendre de nouvelles capacités). En accumulant des Watts dans votre carte DS, vous pouvez débloquent de nouvelles Routes pour partir en balade.

En choisissant REVENIR DE BALADE ou RECEVOIR UN CADEAU, tous les Pokémon capturés, objets obtenus et Watts accumulés sont transférés dans votre carte DS. Vous ne pouvez pas choisir d'en transférer seulement une partie.

Si la pile du Pokéwalker est déchargée...

Lorsque la pile du Pokéwalker est bientôt à plat, l'icône  s'affiche automatiquement en haut à gauche de l'écran. Veuillez alors changer la pile. Même si vous la changez, les Pokémon ou objets sauvegardés dans le Pokéwalker ne disparaîtront pas. Pour changer la pile, référez-vous au mode d'emploi du Pokéwalker.



En cas de perte...

Si vous perdez votre Pokéwalker, vous pouvez faire revenir le Pokémon en balade de force dans votre carte DS. Dans le menu de démarrage de *Pokémon Version Argent SoulSilver*, sélectionnez CONNEXION AU POKÉWALKER, puis quand l'écran ci-contre s'affiche, appuyez sur  tout en maintenant  et SELECT.

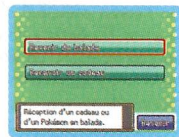
Lorsque ATTENTION s'affiche, appuyez sur OUI et l'écran ci-contre apparaîtra. Touchez-le pour faire revenir le Pokémon dans vos Boîtes. Son amitié et son expérience seront inchangées, et les objets obtenus, Pokémon attrapés et Watts accumulés dans le Pokéwalker ne pourront pas être transférés. Si vous faites revenir un Pokémon de cette manière et que vous retrouvez votre Pokéwalker par la suite, il ne vous sera plus possible de faire revenir le Pokémon en balade. Vous devrez alors réinitialiser votre Pokéwalker et le réenregistrer.

En réinitialisant le Pokéwalker, le Pokémon en balade revient dans vos Boîtes.

Réinitialisation du Pokéwalker

Dans le menu de démarrage de *Pokémon Version Argent SoulSilver*, sélectionnez CONNEXION AU POKÉWALKER, puis, lorsque l'écran ci-contre s'affiche, maintenez  et  et appuyez sur . Quand ATTENTION s'affiche, appuyez sur OUI et l'écran ci-contre apparaîtra. La connexion entre le Pokéwalker et la console démarre.

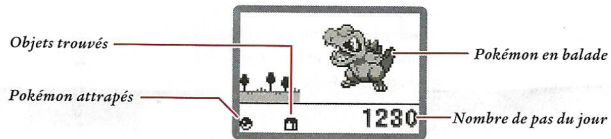
Lorsque la réinitialisation est faite, l'icône suivante s'affiche : 



Utiliser le Pokéwalker

Sur l'**écran principal** du Pokéwalker, votre Pokémon bouge ou réagit de diverses façons en fonction du rythme de vos pas. Si vous n'appuyez pas sur les boutons du Pokéwalker, l'écran s'éteint et passe en **mode veille**. Dans ce mode, vos pas sont toujours comptés et vous continuez à accumuler des Watts.

Pour annuler le **mode veille**, maintenez  enfoncé pendant plus d'une demi-seconde.



Le menu

A l'**écran principal**, appuyez sur  pour passer au **menu**. Les Watts accumulés sont affichés dans le coin inférieur droit. Utilisez   pour déplacer le curseur, et  pour valider. Lorsque le curseur est à l'extrémité gauche de l'écran et que vous appuyez sur , ou à l'extrémité droite et que vous appuyez sur , vous retournerez à l'**écran principal**.



 **POKÉ RADAR** Utiliser le Poké Radar (p. 54).

 **RADAR A OBJET** Utiliser le Radar à Objet (p. 55).

 **CONNEXION** Se connecter avec une Nintendo DS ou un autre Pokéwalker.

 **INFOS** Affiche le nom de la Route ou l'heure. Appuyer sur  permet d'afficher le nombre de pas de la veille, le nombre total de jours d'utilisation du Pokéwalker et le nombre total de pas. Chaque fois que vous appuyez sur , vous pouvez vérifier le nombre de pas du jour précédent. A l'**écran d'information**, appuyer sur  vous ramène au **menu**.

 **DANS L'EQUIPE** Permet de voir le Pokémon en balade, les Pokémon capturés, les objets trouvés et les objets obtenus par connexion. Lorsque le curseur se trouve en haut à gauche, appuyer sur , vous ramène au **menu**.

 **PARAMETRES** Utiliser   pour sélectionner CONTR. ou SON, et  pour valider. Lorsque le curseur est placé sur SON, appuyer sur  vous ramène au **menu**.

SON – Permet de choisir parmi 3 niveaux de volume sonore pour le jeu.

CONTR. – Permet de régler la lisibilité de l'écran.

Poké Radar

Consomme 10 Watts à chaque utilisation. Parmi les 4 fourrés qui apparaissent à l'écran, l'un d'entre eux est marqué par le symbole . Utilisez   pour déplacer le curseur, et  pour sélectionner ce fourré. Appuyer sur  quand le curseur est en haut à gauche le fait passer en bas à droite, et appuyer sur  quand le curseur est en bas à droite le fait passer en haut à gauche. Si vous ne sélectionnez pas le fourré avant que le symbole  ne disparaisse, vous avez perdu. Sélectionnez plusieurs fois le fourré pour faire apparaître un Pokémon et lancer un combat.



PV du Pokémon adverse

Quand les PV d'un des deux Pokémon tombent à zéro, le combat prend fin. Le Pokémon sauvage ne peut pas être attrapé.



PV de votre Pokémon

Lorsque le Pokémon apparaît, appuyez sur  et l'**écran de combat** ci-dessus s'affiche. Appuyez sur l'un des 3 boutons pour attaquer.

ATTAQUE Appuyez sur ◀. Inflige des dégâts à l'adversaire.

ESQUIVE Appuyez sur ▶. Si l'ennemi vous attaque, vous l'esquivez et il sera seul à subir des dégâts. Toutefois, il arrive que l'ennemi s'enfuit.

CAPTURE Appuyez sur ○. Permet de capturer l'ennemi dans une Poké Ball, mais il arrive que cette manœuvre échoue. Plus les PV de l'ennemi sont bas, plus il est facile de le capturer.

Jusqu'à 3 Pokémon attrapés grâce au Poké Radar peuvent faire partie de votre équipe. A partir du quatrième Pokémon, il vous sera demandé comme sur l'écran de droite si vous voulez l'échanger contre un membre de votre équipe. Déplacez le curseur avec ◀ ▶, sélectionnez le Pokémon à échanger dans votre équipe, et validez avec ○. Pour annuler le changement, appuyez sur ◀ lorsque le curseur est à gauche dans l'écran. Vous retournerez ainsi au **menu**.

■ Radar à Objet

Consomme 3 Watts à chaque utilisation. Le jeu consiste à chercher un objet parmi 6 fourrés. Déplacez le curseur avec ◀ ▶, et sélectionnez-en un avec ○. Si ce fourré ne contient pas d'objet, vous obtiendrez un indice sur sa localisation. Au bout de 2 tentatives infructueuses, vous avez perdu et le jeu prend fin.

Vous pouvez avoir jusqu'à 3 objets disponibles pour l'équipe. A partir du quatrième, vous avez la possibilité de changer en suivant la même procédure que celle du Poké Radar.

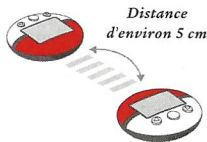
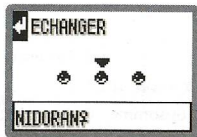
■ Connexion infrarouge entre Pokéwalkers

Il est possible de se connecter au Pokéwalker de vos amis. Vous pouvez ainsi jouer avec vos Pokémon en balade ou recevoir de nouveaux objets. La connexion apparaîtra également dans votre compte-rendu illustré de balade.

1 Mettez les Pokéwalkers face à face séparés d'une distance de moins de 5 cm.

2 Dans le **menu**, sélectionnez CONNEXION, et appuyez sur ○.

Vous ne pouvez vous connecter à un même Pokéwalker qu'une seule fois par jour.



Crédits

Director
Shigeki Morimoto

Art Director
Takao Unno

Game Design Leader
Kenji Matsushima

Programming Leader
Akito Mori

Music Leader
Go Ichinose

Programming
Miyuki Iwasawa
Nozomu Saito
Hiroyuki Nakamura
Genya Hosaka
Toru Nagihashi
Tomomichi Ohta

**Programming Support
& System Programming**

Hisashi Sogabe
Katsumi Ohno
Tetsuya Watanabe
Sousuke Tamada
Yoshinori Matsuda
Keita Kagaya
Masao Taya
Tomoya Takahashi
Nagaaki Fukase
Nobuhiko Ariizumi
Satoshi Nohara
Daisuke Goto
Yosuke Suma

Graphic Design
Saya Tsuruta
Kenkichi Toyama
Yusuke Ohmura
Maiko Fujiwara
Satoshi Ohta
Kanako Eo
Emi Yoshida
Yasuo Kumakura

Music Composition
Shota Kageyama
Hitomi Sato
Junichi Masuda
Takuto Kitsuta

Sound Effects
Satoshi Nohara
Kenichi Kikkawa

Pokémon Voices
Go Ichinose

Game Design
Tadashi Takahashi
Akihito Tomisawa
Masafumi Saito
Teruyuki Shimoyamada
Shigeru Ohmori
Takeshi Kawachimaru
Tetsuji Ohta
Kouji Nishino
Hitomi Sato
Suguru Nakatsui
Hiro Nakamura
Toshinobu Matsumiya

Game Scenario
Akihito Tomisawa
Kenji Matsushima
Toshinobu Matsumiya

Map Design
Tadashi Takahashi
Akihito Tomisawa
Masafumi Saito

Pokédex Text
Kenji Matsushima
Toshinobu Matsumiya

Parametric Design
Masafumi Saito
Teruyuki Shimoyamada
Shigeki Morimoto
Kouji Nishino
Tetsuji Ohta

Script Design
Kenji Matsushima
Tadashi Takahashi
Masafumi Saito
Miyuki Iwasawa

Pokémon Design
Ken Sugimori
Motofumi Fujiwara
Shigeki Morimoto
Hironobu Yoshida
Takao Unno
Suguru Nakatsui
Hiroki Fuchino
Yusuke Ohmura
HyunJung Lee
Atsuko Nishida

Satoshi Ohta
Rena Yoshikawa
Jun Okutani
Asuka Iwashita
Aimi Tomita
Kanako Eo
Emi Yoshida
Hiroyuki Yagi
Muneo Saito
Hiroyuki Goto

Graphic Supervisor
Ken Sugimori

European Localisation
Noriko Netley
Elena Nardo
Kaori Manabe

Translation
Cyril Schultz
Alain Forget

French-Version Editing
Bertrand Lecocq

**French-Version
Artwork**
Eric Medalle
Bridget O'Neill
Kevin Lalli
Chris Franc
Dave Kennedy
Anupa Patel

**NOE Localisation
Management**
Andy Fey
Martin Weers

NOE Localisation Producer

Michaël Hugot

NOE QA Coordinator

Alessio Danieli

NOE Assistant QA Coordinators

Silvio Schmelz
Luca Keller

NOE Quality Assurance

Alexandre Séquard
Damien Dachary
Guillaume Deschamps
Jean-Paul Hausmann
Jérôme Burglin
Johan Malherbe
Julien Lebreton
Julien Llopart
Laurence Uhlen
Olivier Strag
Telmo Balesteiro Jarra

Localisation

Teruki Murakawa
Kimiko Nakamichi
Souichi Yamamoto
Akira Kinashi
Noriko Nakao
Haruhiko Imatake
Ryusuke Niitani
Hironori Ichibayashi
Shuhei Furukawa

Pokéwalker Game Design

Shigeru Ohmori
Masafumi Saito

Mechanical Director

Masahiko Ota

Mechanical Design

Kazuhiro Fujihara
Kazuhiro Maruyama
Noriaki Uchida
Noriko Akita
Hayato Takemoto
Kozo Kamimura
Takuya Kaminosono
Takumi Nakahira

Programming Coordinator

Mikihiro Ishikawa

Programming

Hiroki Sotoike

Project Manager

Masaru Shimomura

Technical Support

Toru Inage

NCL Testing Management

Yuuki Tanikawa
Yoshikazu Tanaka
Takeshi Tamura
Takuya Inoue
Ryuji Hamaguchi

Motoki Nakajima
Daiki Moriyama

NCL Product Testing

Mario Club

Special Thanks

Kenji Tominaga
Yoshio Tajiri
Teiko Sasaki
Tomohiro Kitakaze
Toshihiro Obata
Yukiko Hozumi
Megumi Mizutani
Naoto Murakami
Yuichiro Mori
Emi Endo
Sachiko Hamano
Asami Sato

Saki Ikeda
Yoshimitsu Inoue
Kenjiro Ito
Tomotaka Komura
Mikiko Ohashi
Susumu Fukunaga
Toshio Miyahara
Kenji Okubo
Gaku Susai
Kenichi Arai
Jiro Koga

Michiko Takizawa
Mitsuyo Matsunaga
Yuichiro Tsumita
Osamu Fujita
Masami Tanaka
Ayako Kajiura
Ryohei Itakura
Toshio Mukai
Hiroshi Akune

Daisuke Nakamura
Takahiro Yamaguchi
Ryo Yamaguchi
Jun Tanoue

Information Supervisors

Yuri Sakurai
Yufuko Saito
Toya Yoneda
Naoko Yanase

Artwork

Kiyomi Itani
Motoki Fujita
Yasuko Sugiyama
Sachiko Nakamichi

Coordinators

Shunsuke Kohori
Kazuki Yoshihara
Hideaki Araki
Kenta Nakanishi

Producers

Junichi Masuda
Shusaku Egami
Hitoshi Yamagami
Hiroaki Tsuru

Executive Producer

Satoshi Tajiri

Executive Producer

Satoru Iwata

Executive Producer

Tsunekazu Ishihara

La signalétique PEGI :

Catégories
de la
signalétique :



Descripteurs
de contenu :



Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information),
veuillez consulter le site :

<http://www.pegi.info>

FRANCE SEULEMENT GARANTIE DE 24 MOIS

Garantie consommateur

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat initial effectué par le consommateur (« l'acheteur »), NINTENDO France Sarl (« Nintendo ») garantit à l'acheteur que ce produit est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication à la date d'achat, selon les termes et conditions des présentes.

Pour faire valoir la garantie, si le produit s'avère défectueux en raison d'un défaut de matériaux ou de fabrication au cours de la période garantie, le consommateur doit retourner le produit au SAV Nintendo dans les 24 mois à compter de la date d'achat initial. Après inspection du produit, Nintendo, à son entière discrétion, procédera gratuitement à la réparation ou au remplacement de la pièce ou du produit défectueux et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement.

La présente garantie n'affecte pas les droits accordés par la loi à l'acheteur et notamment les droits en vertu desquels le vendeur auprès duquel il a acheté le produit reste tenu des défauts de conformité du bien au contrat et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L-211-4, L-211-5 et L-211-12 du code de la consommation et 1641 à 1649 du code civil français.

Exclusions de garantie

La présente garantie ne couvre pas :

- les produits achetés en dehors de l'Espace Economique Européen,
- les produits loués ou d'occasion ou les produits utilisés à des fins commerciales,
- les défauts résultant d'un dommage accidentel, de la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, de l'usage déraisonnable, de la modification, de la réparation inappropriée, de l'utilisation de produits non distribués par Nintendo ou non licenciés Nintendo (y compris non limitativement les appareils de copiage, adaptateurs ou blocs d'alimentation non licenciés), de l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le mode d'emploi ou avec toute autre instruction jointe au produit, ou pour toute autre cause sans aucun rapport avec un défaut de matériaux ou de fabrication (y compris non limitativement les écrans endommagés ou cassés).

Procédure de demande

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

SAV Nintendo

ZI des Béthunes • 10 avenue du Fief • Bloc N° 24 • Cité Artisanale de la Mare 2 • 95310 St Ouen l'Aumône

e mail : sav-administratif@nintendo.fr • sav-technique@nintendo.fr • site internet : www.nintendo.fr

tel : 01 34 35 46 00 • fax : 01 34 24 90 85

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci de suivre la procédure suivante :

1. utiliser l'emballage d'origine,
2. inclure une description du défaut,
3. joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat. [Frais d'envoi au SAV Nintendo à charge de l'acheteur].

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 la pièce ou le produit défectueux, aux frais de l'acheteur (après acceptation d'un devis).

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



DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ? APPELEZ-NOUS !

7/7 jours – 24/24 heures

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

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement

[1107/WALD-NFR/NTR]

Des problèmes d'installation ?

Support technique Suisse

En cas de problèmes d'installation et pour toute question technique, notre équipe de support se tient volontiers à ta disposition. Tu peux joindre l'équipe de support au numéro suivant :

+41(0) 62 / 387 98 39

Lu – Ve 08h30 – 12h00 / 13h00 – 17h00

support@waldmeier.ch

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 33, B – 2000 Anvers

tel : 03-2 24 76 83 (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 33, B – 2000 Anvers

tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE 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.)

Les conseillers Nintendo sont disponibles du Lundi au Vendredi, entre 10.00 et 17.30.

Les dernières informations sur Nintendo et ses produits sont disponibles sur le site : www.nintendo.be

Luxembourg :

Vous pouvez contacter notre assistance par courrier. Veuillez envoyer vos questions à l'adresse suivante :

Nintendo Benelux – Helpdesk

Frankrijklei 33

B-2000 Anvers, Belgique



1836647M



France:

Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" – 6 bd de l'Oïse
95031 Cergy-Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Belgique, Luxembourg:

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

Suisse:

Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

The Pokémon Company



IMPRIME DANS L'UE