

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call **1-800-255-3700**

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

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le **1 800 255-3700**

The Pokémon Company



Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957
Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com

77253A



Product recycling information:
visit recycle.nintendo.com
Information sur le recyclage
du produit : visitez
recycle.nintendo.com
PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.



NINTENDO^{DS}TM

POKÉMON
WHITE 2
VERSION

INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'INSTRUCTIONS

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

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

WARNING - SEIZURES

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

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

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

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

WARNING - RADIO FREQUENCY INTERFERENCE

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - REPETITIVE MOTION INJURIES AND EYESTRAIN

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

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, or arms become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - BATTERY LEAKAGE

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair, or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.



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

THIS GAME CARD WILL WORK WITH ALL NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEMS.



THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. REV-E



This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

©2012 Pokémon. ©1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. ©2012 Nintendo.

Nintendo

The Pokémon Company

TABLE OF CONTENTS

■ Basic Controls.....	05	■ Communication	11
■ Starting the Game.....	06	■ C-Gear	12
■ Unova Link	07	■ Pokémon Center (2F).....	13
■ The Menu Screen	09	■ Nintendo Wi-Fi Connection	15
■ The Battle Screen	10	■ Pokémon Wi-Fi Club	17
■ Transfer Pokémon from Previous Nintendo DS Pokémon Series Titles.....	10	■ Global Terminal	18
		■ Pokémon Global Link.....	19

Note: This Instruction Booklet explains how to play the game on Nintendo DS™, Nintendo DS™ Lite, Nintendo DSi™, or Nintendo DSi XL™ systems. However, you can play the game in 2D mode on Nintendo 3DS™ systems, too.

■ This is *Pokémon White Version 2*. The types and likelihood of Pokémon that appear differ from *Pokémon Black Version 2*. ■ Various language versions of *Pokémon Black 2*, *Pokémon White 2*, *Pokémon Black*, and *Pokémon White* can communicate, battle, and trade with one another.

Note: After completing the main story, you can communicate with *Pokémon Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *HeartGold*, and *SoulSilver Versions* to transfer Pokémon to your game. Pokémon transferred in this way cannot be sent back.

Note: This game connects with Nintendo 3DS download software *Pokémon Dream Radar* and its French version, *RAadar Pokémon*. It is not possible to communicate with other Pokémon series titles or peripherals.

Note: Some game features require a certain amount of time to pass before you can access them again. If you change your Nintendo DS system with another Nintendo DS system or change the time or calendar setting of your Nintendo DS system, you may temporarily lose access to these features.

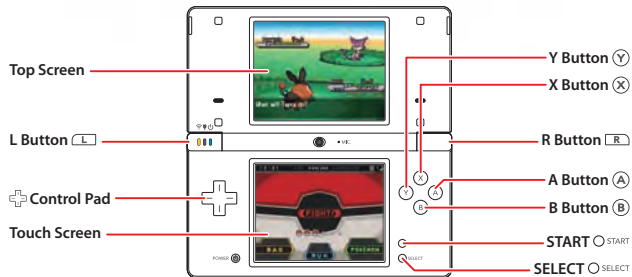
Note: This game has four seasons. Seasons change once per month of real time, using the clock feature of the Nintendo DS system.

■ If You Need Help during Your Adventure

Visit the Pokémon Center and choose "Help" from the PC menu to get information. Also, people you meet during your adventure may give you hints or items for your adventure.



BASIC CONTROLS



+ CONTROL PAD	Move around in the field or move the cursor on menu screens.
A BUTTON	Select a command, talk to a person in front of you, check out an item in front of you, or scroll through text.
B BUTTON	Return to the previous screen or cancel a command.
X BUTTON	Open and close the menu (see page 9).
Y BUTTON	Open the Ready button menu.
START	Start the game, organize items in your Bag, or move the cursor to OK to exit.
SELECT	Rearrange items in your Bag and items registered to your Ready button menu.

Tap the buttons on the Touch Screen to confirm or scroll through text. In this Instruction Booklet, an **orange frame** surrounds the top screen and a **blue frame** surrounds the Touch Screen. If you close the Nintendo DS while playing, it goes into Sleep Mode automatically. Open it to resume your game.

Note: If you close the Nintendo DS while it is communicating or when the C-Gear is turned on (see page 12), it will not go into Sleep Mode. Please be mindful of battery usage.

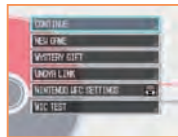
STARTING THE GAME

- 1 Make sure the Nintendo DS system is turned off. Insert the *Pokémon White Version 2* Game Card into the Game Card slot on the back of the system and push until it clicks into place.
- 2 After you turn the power on, the Health and Safety Screen is displayed (shown to the right). Read the information, then tap the Touch Screen to continue.
- 3 Tap the *Pokémon White Version 2* panel on the Nintendo DS Menu Screen to start the game.
Note: The screens shown to the right are those of the Nintendo DSi and Nintendo DSi XL systems.
Note: If you set the Nintendo DS or Nintendo DS Lite to Auto Mode, the game will automatically start after the Health and Safety Screen is displayed.
- 4 Select "NEW GAME" on the Main Menu, and press **A** to start the game.

MAIN MENU

The screen shown to the right will be displayed. For details, visit the Pokémon Center and choose "Help" from the PC menu.

Note: Mystery Gifts are sometimes distributed at events, retail stores, or via Nintendo Wi-Fi Connection for limited periods of time.



UNOVA LINK

Select “UNOVA LINK” on the Main Menu to use various communication features.

KEY SYSTEM

Use Keys to unlock the Key System settings. Once Keys are obtained, you can change settings, such as the difficulty level of the game, anytime you want.

After you have completed the main story, you'll be able to obtain many different Keys and send them to your friends. Up to that point, the only way you can unlock these settings is by receiving your Keys from your friends.

■ Sending and Receiving Keys

Connect to *Pokémon Black Version 2* or *Pokémon White Version 2* using infrared connection to send and receive Keys. Follow the instructions on-screen and face your Nintendo DS systems toward each other to connect.

Note: Keys in “Keys Held” will be sent to your friend, but you won't lose your Keys, even after sending them. The Keys that you receive from your friend won't be listed in your “Keys Held.” They simply unlock settings.

■ Key System Settings

SET DIFFICULTY

Change the difficulty level of the game. The default setting is “Normal Mode.” “Easy Mode” lowers the levels of Trainers' Pokémon, and “Challenge Mode” raises them.

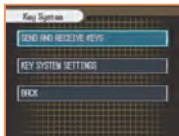
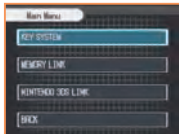
CHANGE CITY

Switch between Black City or White Forest, a city or forest you can visit after completing the main story.

MYSTERY DOOR

Change the chamber you can go to from the “Underground Ruins” in the game.

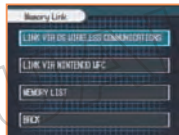
Note: If you were in Black City or White Forest when you saved your game, you cannot use “Change City.”



MEMORY LINK

Connect with *Pokémon Black Version* or *Pokémon White Version* and link to a saved game. Depending on how far through the story the saved game is, various events will occur in *Pokémon White Version 2*. There are two ways to connect.

Note: Using Memory Link doesn't erase or change the saved game in *Pokémon Black* or *Pokémon White*. You can link to the saved data as many times as you like.



■ Link via DS Wireless Communications

Link to the saved game using two Nintendo DS systems via DS Wireless Communications.

- 1 Select “LINK VIA DS WIRELESS COMMUNICATIONS” in *Pokémon White Version 2* to start DS Wireless Communications.
- 2 Use the Nintendo DS system with a *Pokémon Black* or *Pokémon White* Game Card inserted in it, and tap the “DS Download Play” panel on the Nintendo DS Menu Screen. Then, select “Memory Link ID: [Trainer ID number].”
- 3 Follow the instructions in the game.

■ Link via Nintendo® Wi-Fi Connection (Nintendo WFC)

Link to the saved game from the Pokémon Global Link (see page 19) via Nintendo WFC.

- 1 Use Game Sync (see page 21) to tuck in a Pokémon in *Pokémon Black* or *Pokémon White*.
- 2 Select “LINK VIA NINTENDO WFC” in *Pokémon White Version 2* to connect to Nintendo WFC, and type your Game Sync ID (see page 20) in *Pokémon Black* or *Pokémon White*.
- 3 Follow the instructions in the game.

■ Memory List

Use Memory Link, and events will be added to and displayed in the Memory List. You can see hints about what kinds of events will occur where.

NINTENDO 3DS LINK

You can receive research data from the Nintendo 3DS download software *Pokémon Dream Radar*. For details, please see the Instruction Manual of *Pokémon Dream Radar* or its French version, *RAdar Pokémon*.

THE MENU SCREEN

During your adventure, you can press **X** to bring up the menu on the Touch Screen. Tap the buttons on the Touch Screen to navigate the menu. Alternatively, you can use the **+** to navigate the menu and press **A** to confirm the selection.

Note: Some selections will be added to the menu screen as you progress through your adventure.



SAVE

You can save your game at any time, except during a battle, an event, or when using one of the communication features.

Note: Do not turn the Nintendo DS system off or remove the Nintendo DS Game Card until the game has finished saving.

Note: If you select "NEW GAME" and already have a saved game, you will not be able to save. If you would like to start a new game and save, you must delete your existing saved game first.

■ How to Delete a Saved Game

If you would like to completely delete your saved game, press Up on the **↑**, **O** SELECT, and **B** simultaneously at the title screen. Once you have deleted your saved game, it can't be recovered. All Pokémon and items will also be lost.



Title Screen

THE BATTLE SCREEN

When a battle starts, the Pokémon on the top left of your party Pokémon will appear first. If you win, each Pokémon that participated in the battle receives a share of the Experience Points. However, if all of your Pokémon faint, you'll lose the battle, lose some of your prize money, and be returned to the last Pokémon Center you used.

Wild Pokémon You've Caught Will Have a **●** Symbol

Gender and Level of Opponent's Pokémon



Your Pokémon's HP

When HP is 0, the Pokémon faints and can't battle anymore.

Experience Points

When the gauge fills, the Pokémon gains a level.

TRANSFER POKÉMON FROM PREVIOUS NINTENDO DS POKÉMON SERIES TITLES

You can transfer Pokémon caught in the Nintendo DS Pokémon series *Pokémon Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *HeartGold*, and *SoulSilver Versions* (referred to collectively below as DS Pokémon series) to *Pokémon White Version 2*. In order to do this, you must use Poké Transfer in the Poké Transfer Lab located on Route 15.

Note: To transfer Pokémon, you'll need to have obtained the National Pokédex after completing the main story of *Pokémon White Version 2*.

Note: You can only transfer Pokémon from an English version of the above DS Pokémon series games.

HOW TO USE POKÉ TRANSFER

1 Insert the *Pokémon White Version 2* Game Card into the Game Card slot of one Nintendo DS system and a DS Pokémon series Game Card into the Game Card slot of another Nintendo DS system. Then, turn the power on.

2 First, use Poké Transfer in *Pokémon White Version 2*. When the screen shown to the right is displayed, use the Nintendo DS system with the DS Pokémon series Game Card inserted in it and tap the “DS Download Play” panel on the Nintendo DS Menu Screen. Then, select “Poké Transfer ID: [Trainer ID number].”



Note: You can view your Trainer ID number in *Pokémon White Version 2* on your Trainer Card.

Note: Poké Transfer cannot be used if you have fewer than six empty spaces in your *Pokémon White Version 2* PC Box.

3 Follow the instructions in the game.

Note: Poké Transfer cannot be used if there are not at least six Pokémon in the PC Box in the DS Pokémon series game.

Note: Some Pokémon and Pokémon that have learned a hidden move cannot be transferred. Any held items will be removed before the Pokémon is transferred.

Note: The Pokémon transferred will disappear from their original DS Pokémon series Game Card. Please be careful—once transferred, Pokémon will never be able to go back to their original DS Pokémon series Game Card.

COMMUNICATION

You can connect to nearby Nintendo DS systems using Infrared Connection and Nintendo DS Wireless Communications. You can also connect to a person who lives far away by using Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC). These communication features become available as you progress through the game.

Note: *Pokémon Black 2*, *Pokémon White 2*, *Pokémon Black*, and *Pokémon White* can communicate.

C-GEAR

Tap the C-Gear button on the Touch Screen to use it. The C-Gear contains various functions for infrared connection, DS Wireless Communications, and Nintendo Wi-Fi Connection. Tap for details.

Note: You will receive the C-Gear after progressing through the adventure to a certain point.

Note: When your C-Gear is turned on, your DS system's wireless communications are always on. Please turn the C-Gear off in places such as airplanes and hospitals where wireless communications are not allowed.

Note: When the C-Gear is turned on, closing the Nintendo DS system will not put it into Sleep Mode. However, if the power indicator LED turns red, the C-Gear will automatically turn off and the Nintendo DS system will go into Sleep Mode.

Note: Please do not send messages that may offend others. To protect your privacy, do not give out personal information, such as last name, phone number, birth date, age, school, e-mail, or home address, when communicating with others.



INFRARED CONNECTION

With friends that are facing you, you can enjoy:

- Battle
- Pokémon Trade
- Feeling Check
- Friend-Code Exchange

To start an Infrared Connection, choose what you want to do and then face your Nintendo DS systems toward each other to connect.

DS WIRELESS COMMUNICATIONS

Use DS Wireless Communications to access the Xtransceiver and Entralink. Information about nearby DS Wireless Communications in progress is displayed on the Touch Screen.

■ Xtransceiver

You can use the Xtransceiver to talk with up to three nearby friends who have a copy of the game and whom you've exchanged Friend Codes with, or with friends whom you've played with in the Pokémon Wi-Fi Club. *Pokémon Black Version 2* and *Pokémon White Version 2* players can play minigames over the Xtransceiver.

■ Entralink

Face the Entree in the Entralink and press **A** to accept a Funfest Mission. When you accomplish the mission objective, you'll receive a reward and gain useful Pass Powers. You can play Funfest Missions with people nearby. Use the "Tag Log" in the center of your C-Gear to participate in someone else's mission. (You cannot play certain missions until you progress to a certain point in the game.)

POKÉMON CENTER (2F)

There are various communication facilities on 2F of a Pokémon Center. Please speak to the receptionists for details.



COMMUNICATION ERROR

In the case of a communication error (for example, see right), press **A** or **B** to be returned to where you were just before the communication error occurred or you will be returned to the last place you saved.



ESTABLISHING THE NINTENDO DS WIRELESS LINK (NINTENDO DS WIRELESS PLAY)

To establish your Nintendo DS Wireless Link for Nintendo DS Wireless Play:

■ What You Will Need

- ☐ Nintendo DS / Nintendo DS Lite / Nintendo DSi / Nintendo DSi XL system One per player (up to 5 systems)
- ☐ *Pokémon Black Version 2*, *Pokémon White Version 2*, *Pokémon Black Version*, or *Pokémon White Version* Game Card One per player (up to 5 Game Cards)

Steps

- 1** Make sure that all Nintendo DS systems are turned off, then insert a Game Card into each system.
- 2** Turn all Nintendo DS systems on. The Nintendo DS Menu Screen will be displayed.
- 3** Tap "*Pokémon Black Version 2*," "*Pokémon White Version 2*," "*Pokémon Black Version*," or "*Pokémon White Version*."
- 4** Follow the instructions on page 12–13. Please also see "Help" for more info on each communication feature.

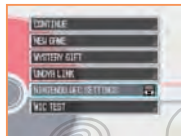
NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) allows multiple *Pokémon Black Version 2* and *Pokémon White Version 2* owners to play together over the Internet—even when separated by long distances.

Note: When you use Nintendo WFC, your Trainer name and Pokémon nicknames will be shown to people all over the world. As players are free to choose their own names, do not use any personal information or offensive language.

SETTING UP NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

- 1 You will need to establish a broadband connection to use Nintendo WFC. Please see the Operations Manual of your DS system for details. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo DS system.



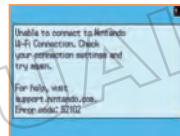
Note: If you change the combination of your Nintendo DS system and *Pokémon White Version 2*, you need to do the setup again to connect. The registration on the Pal Pad (see page 16) and your Rating (see page 18) will be deleted unless you do the following. To transfer your settings to another Nintendo DS system, here's what to do. For the Nintendo DS or Nintendo DS Lite, go to the "Options" menu in the "NINTENDO WFC SETTINGS" menu. For the Nintendo DSi or Nintendo DSi XL, go to the "Options" menu in the "Internet" menu in "System Settings." Then, select "Transfer Nintendo WFC Configuration."

- 2 Connect via the Pokémon Wi-Fi Club on 2F of a Pokémon Center, or by selecting "ONLINE" on your C-Gear, to obtain your own Friend Code.

Note: In order to connect with your friend through the Pokémon Wi-Fi Club, you need to first register his or her Friend Code.

WHEN YOU CANNOT CONNECT

If you are unable to connect to Nintendo Wi-Fi Connection, you will see an error code and message. If this happens, please see the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet, available at www.nintendo.com/consumer/manuals.



PAL PAD

Register Friend Codes either by opening the Pal Pad from the Key Items Case of the Bag and manually entering the Friend Codes of your friends or by opening the Infrared Connection menu of your C-Gear and selecting "FRIEND CODE" to exchange Friend Codes using Infrared Connection.

Register a Friend Code

You can register up to 32 Friend Codes.

Note: The Friend Code is designed as a safety precaution, allowing play only with people you personally know well. Posting your Friend Code on an Internet message board or trading it with strangers can result in receiving modified data or viewing offensive language. Please do not share your Friend Code with people you do not know.

Your Friend Code

After connecting to Nintendo WFC at least once, you can check your Friend Code.

Note: If you switch the Nintendo DS system you use to connect to Nintendo WFC or erase your saved game and start over from the beginning, your Friend Code will be erased. Additionally, any friend data you have registered in your Pal Pad will also be erased.



■ Nintendo Wi-Fi Connection

- To play Nintendo DS games over the Internet, you must first set up Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo Wi-Fi Connection.
- To complete Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband or DSL Internet account.
- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using Nintendo Wi-Fi Connection.
- You can also play Nintendo WFC-compatible games at selected Internet hotspots without additional setup.
- See the Terms of Use Agreement (pages 22-24) which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play and is also available online at www.nintendo.com/games/wifi/ds.

Note: The nickname you use will be seen by others when playing multiplayer games using Nintendo WFC.

Note: To protect your privacy, do not give out personal information, such as last name, phone number, birth date, age, school, e-mail, or home address, when communicating with others.

For additional information on Nintendo WFC, setting up your Nintendo DS, or a list of available Internet hotspots, visit www.nintendo.com/games/wifi (USA, Canada, and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).

POKÉMON Wi-Fi CLUB

Once you have successfully connected to Nintendo WFC, you will be able to enter the Pokémon Wi-Fi Club, where you can connect to friends registered in your Pal Pad to battle, trade, use voice chat, or use the Xtransceiver. Seek participants for what you would like to play via the monitor, or talk to your friends directly to play. Leave the room to exit the Pokémon Wi-Fi Club.

TRADE

Trades take place in the Pokémon Wi-Fi Club using Negotiation Trade. Both players select up to three Pokémon to offer to each other. Then, both players select one Pokémon that they want from each other's Pokémon to complete the trade. Tap one of the 🗨️ 🔄 💖 ⚡ buttons on the Touch Screen, and it will be displayed on the top screen. Use this to communicate your feelings to the other player. Once you've decided on Pokémon to trade, tap 🔄 on the Touch Screen.

Note: You must have at least two Pokémon in your party to trade.

GLOBAL TERMINAL

Using Nintendo WFC, you can have a Random Matchup battle with other Trainers from all over the world or trade Pokémon over the GTS.

Note: You gain access to the Random Matchup and Battle Video features once you get the Vs. Recorder in Nimbasa City.

Note: You gain access to the Musical Photos feature once you get the Prop Case in the Musical Theater and get the Vs. Recorder.

Note: Uploaded data may be deleted at any time without warning.



RANDOM MATCHUP

Choose a Battle Format and a mode to begin a battle. In Free Mode, you can enjoy casual battles against other Pokémon Trainers. To gain access to Rating Mode, you need to register on the Pokémon Global Link (see page 19). Your Rating starts at 1,500 and will rise or fall depending on your wins and losses.

Note: Your Rating may drop if you lose connection by getting a communication error during a Rating Mode battle.

Note: If the power is turned off during a battle, you may not be able to have a battle for a while.

POKÉMON GLOBAL LINK

The Pokémon Global Link is a website that connects with this game. You can play in the Pokémon Dream World, customize your C-Gear skin and more, and enter Wi-Fi Competitions.

<http://www.pokemon-gl.com>

Note: The Pokémon Global Link is a website that connects with *Pokémon Black 2*, *Pokémon White 2*, *Pokémon Black*, and *Pokémon White*.

Note: You must become a Pokémon Trainer Club member (no registration fee or annual membership fee required) to use the Pokémon Global Link.

Note: Visit the official Pokémon website to become a member of the Pokémon Trainer Club at www.pokemon.com.

Note: The Pokémon Global Link consists of additional content made to increase your enjoyment of *Pokémon Black 2*, *Pokémon White 2*, *Pokémon Black*, and *Pokémon White* and is completely optional. The Pokémon Global Link does not affect the progression of the main story in any way.

Note: Using Game Sync (see page 21) uploads a portion of your save data to the Pokémon Global Link.



Pokémon Global Link Page
(website screen)

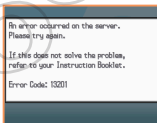
If you keep getting connection errors, check the error code and try one of the following:

• Error Codes: 13201–13212

If you receive one of these error codes, it means that there are problems with the Pokémon Global Link site. For help with these error codes, please go to the Pokémon customer support website at Pokemon.com/support.

• Other Error Codes

Please consult the Troubleshooting section of the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet, available at www.nintendo.com/consumer/manuals.



REGISTERING YOUR GAME SYNC ID

In order to explore all the fun of the Pokémon Global Link that connects with your game, you must first register your Game Sync ID. Set up Nintendo Wi-Fi Connection (see page 15) to connect to the Internet at home.

- 1 Select “GAME SYNC” from the “ONLINE” menu of the C-Gear (see page 12), and connect to Nintendo WFC to receive a Game Sync ID.
- 2 Log in to the Pokémon Global Link using your Pokémon Trainer Club account, then register your Game Sync ID.

Note: You can register one Game Sync ID for each copy of *Pokémon Black 2*, *Pokémon White 2*, *Pokémon Black*, and *Pokémon White* to your Pokémon Trainer Club account on the Pokémon Global Link.

Note: If you want to register this game to a Pokémon Trainer Club account to which you’ve already registered another Game Card, log in to the Pokémon Global Link and select “Add Game Card” to add this game.

Note: Once you’ve registered a Game Sync ID, you cannot register it to another account, change it, or delete it.

POKÉMON DREAM WORLD

You can access the Pokémon Dream World from the Pokémon Global Link. Use Game Sync (see page 21), and your Pokémon will appear in the Pokémon Dream World. In the Pokémon Dream World, you can customize your home and play minigames to befriend Pokémon. You can receive the Pokémon you befriended and the items you picked up in the Pokémon Dream World if you visit the Entree Forest in the Entralink (see page 13) after using Game Sync to wake up your Pokémon.



Pokémon Dream World
(website screen)

GAME SYNC

Tap "GAME SYNC" from the "ONLINE" menu of the C-Gear to make Pokémon in your PC Box go to sleep or wake up. Tap  to access Nintendo WFC configuration. If you have a Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system, select "System Settings" from the Nintendo DSi Menu and then "Internet" to access Nintendo WFC configuration.

If you visit the Pokémon Dream World while your Pokémon is asleep, you will be able to play in that Pokémon's Dream World. You can make the items you found and the Pokémon you befriended while in the Pokémon Dream World appear in your game. After waking your Pokémon up, tap "WIRELESS" on your C-Gear and visit the Entree Forest in the Entralink. The boy at the entrance will give you the items.

Note: You can tuck in a Pokémon using your C-Gear only once per day.

Note: If you change your Nintendo DS system with another Nintendo DS system, change the time or calendar setting of your Nintendo DS system, or transfer Wi-Fi User Information, you will be temporarily unable to play. In order to play again, you must wait 24 hours or more after saving your game, without changing your Nintendo DS system, the time setting, or the calendar setting.

■ Tuck In Your Pokémon

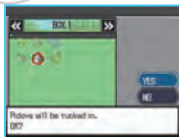
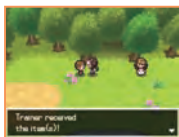
Tap "GAME SYNC" on your C-Gear, and connect to Nintendo WFC. Choose a Pokémon from your PC Box, and that Pokémon will go to sleep and disappear from your PC Box.

Note: Some Pokémon will not go to sleep. Please choose another Pokémon in such cases.

■ Wake Your Pokémon Up

Tap "GAME SYNC" while your Pokémon is asleep, and connect to Nintendo WFC. The Pokémon will wake up and return to your PC Box.

Note: To wake up your Pokémon, choose "Wake up!" in the Pokémon Global Link first.



TERMS OF USE AGREEMENT

The Nintendo DS System ("DS") comes equipped with the ability for wireless game play through the use of the Nintendo Wi-Fi Connection service and access to the Internet through the use of the Nintendo DS Browser, which must be purchased separately, (collectively the "Service"). Such Service is provided by Nintendo of America Inc., together with its subsidiaries, affiliates, agents, licensors and licensees (collectively, "Nintendo," and sometimes referenced herein by "we" or "our"). Nintendo provides the Service to you subject to the terms of use set forth in this agreement ("Agreement").

PLEASE READ THIS AGREEMENT CAREFULLY BEFORE USING THE SERVICE AND/OR DS. BY USING THE SERVICE AND/OR DS, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THIS AGREEMENT.

The terms of use contained in this Agreement shall apply to you until you no longer use or access the Service, or until your use of the Service is terminated. If at any time you no longer agree to abide by these or any future terms of use, your only recourse is to immediately cease use of the Service. We reserve the right, at our sole discretion, to change, modify, add, or delete portions of this Agreement and to discontinue or modify the Service at any time without further notice. Your continued use of the Service after any such changes, constitutes your acceptance of the new terms of use. It is your responsibility to regularly review this Agreement. You can review the most current version of this Agreement at any time by visiting www.NintendoWiFi.com/terms.

USER CONDUCT

It is important that you do your part to keep the Service a friendly and clean environment. In particular, you may not use the Service to:

- Upload, transmit, or otherwise make available any content that is unlawful, harmful, harassing, or otherwise objectionable;
- harm minors in any way;
- misrepresent your identity or impersonate any person, including the use or attempt to use another's user ID, service or system;
- manipulate identifiers in order to disguise the origin of any content transmitted through the Service;
- upload, post, email, transmit or otherwise make available: (a) any content that you do not have a legal right to make available; (b) any content that infringes any patent, trademark, trade secret, copyright or other proprietary rights of any party; (c) any unsolicited or unauthorized advertising or promotional materials (e.g. "spam"); or (d) any material that contains software viruses or similar code or programs designed to interrupt, destroy or limit the functionality of any computer software or hardware or telecommunications equipment.
- use any portion of the Service for any unlawful purpose;
- engage in any activity that disrupts, diminishes the quality of, interferes with the performance of, or impairs the functionality of, the Services or networks connected to the Service; or
- undertake any other act that we determine to be harmful or disruptive to Nintendo, the Service, any user, or any other third party, as set forth in a revised version of this Agreement.

Further, you agree not to post, reveal or otherwise make available any personal information, such as your real name, birth date, age, location, e-mail address or any other personally identifiable information ("Personal Information"), on or through the Service, as any Personal Information provided by you may be visible to others.

TERMS OF USE AGREEMENT (cont.)

SUBMISSIONS

All User Content posted on, transmitted through, or linked from the Service, whether or not solicited by Nintendo (collectively, "Submissions"), is the sole responsibility of the person from whom such Submissions originated. Nintendo is not obligated: (a) to maintain any Submissions in confidence; (b) to store or maintain the Submissions, electronically or otherwise, (c) to pay any compensation for any Submissions or any use thereof; or (d) to respond to any user in connection with or to use any Submissions. Nintendo shall not be liable for any use or disclosure of any Submissions.

DISCLAIMER OF WARRANTY; LIMITATION OF LIABILITY; INDEMNIFICATION

THE SERVICE AND THE NINTENDO CONTENT, USER CONTENT, DATA OR SOFTWARE AVAILABLE THROUGH IT (COLLECTIVELY, THE "CONTENT") ARE PROVIDED ON AN "AS IS" AND "AS AVAILABLE" BASIS. USE OF THE SERVICE, INCLUDING ALL CONTENT, DISTRIBUTED BY, DOWNLOADED OR ACCESSED FROM OR THROUGH IT, IS AT YOUR SOLE RISK AND NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR THE CONTENT OR YOUR USE OR INABILITY TO USE ANY OF THE FOREGOING. WE DO NOT GUARANTEE THE CONTENT ACCESSIBLE OR TRANSMITTED THROUGH, OR AVAILABLE FOR DOWNLOAD FROM THE SERVICE WILL REMAIN CONFIDENTIAL OR IS OR WILL REMAIN FREE OF INFECTION BY VIRUSES, WORMS, TROJAN HORSES OR OTHER CODE THAT MANIFESTS CONTAMINATING OR DESTRUCTIVE PROPERTIES. TO THE FULLEST EXTENT PERMISSIBLE PURSUANT TO APPLICABLE LAW, NINTENDO DISCLAIMS ALL WARRANTIES OF ANY KIND, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THE SERVICE AND ALL CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT.

NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY A USER, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF DATA FROM DELAYS, NONDELIVERIES OF CONTENT, ERRORS, SYSTEM DOWN TIME, MISDELIVERIES OF CONTENT, NETWORK OR SYSTEM OUTAGES, FILE CORRUPTION, OR SERVICE INTERRUPTIONS CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF NINTENDO OR A USER'S OWN ERRORS AND/OR OMISSIONS EXCEPT AS SPECIFICALLY PROVIDED HEREIN. YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT YOU WILL BE SOLELY RESPONSIBLE FOR ANY DAMAGE TO YOUR DS OR LOSS OF DATA THAT RESULTS FROM THE DOWNLOAD OF ANY CONTENT.

UNDER NO CIRCUMSTANCES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, NEGLIGENCE, SHALL NINTENDO OR ITS OFFICERS, DIRECTORS, OR EMPLOYEES BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE USE OF OR THE INABILITY TO USE THE SERVICE OR ANY CONTENT CONTAINED THEREON, OR RESULTING FROM UNAUTHORIZED ACCESS TO OR ALTERATION OF YOUR TRANSMISSIONS OR CONTENT THAT IS SENT OR RECEIVED OR NOT SENT OR RECEIVED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES FOR USE OR OTHER INTANGIBLES, EVEN IF NINTENDO HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

You agree to indemnify, defend and hold harmless Nintendo and its service providers from and against all liabilities, losses, expenses, damages and costs, including reasonable attorneys' fees, arising from: (1) any violation of this Agreement by you; (2) your violation of any rights of a third party; (3) your violation of any applicable law or regulation; (4) information or content that you submit, post, transmit or make available through the Service, or (5) your use of the Service or the DS.

TERMS OF USE AGREEMENT (cont.)

ACCESS TO THIRD PARTY CONTENT

Through your access to the Service, you may obtain, or third parties may provide, access to other World Wide Web resources where you may be able to upload or download content, data or software. Because Nintendo has no control over such sites and resources, we explicitly disclaim any responsibility for the accuracy, content, or availability of information found on such sites or through such resources. We do not make any representations or warranties as to the security of any information (including, without limitation, credit card and other Personal Information) you may provide to any third party, and you hereby irrevocably waive any claim against us with respect to such sites and third-party content.

FRIEND ROSTER

As part of the Service, Nintendo may provide you with access to and use of a friend roster where you may store user IDs provided to you by others ("Friend Roster"). We cannot and do not represent the security of the contents of such Friend Roster from unauthorized third parties. Transfer or disposal of your DS, or failure to safeguard your DS from loss or misuse, may lead to unauthorized access to and use of your Friend Roster. In addition, unauthorized persons may gain access to one or more Friend Rosters that contain your information without your knowledge. Nintendo will not monitor use of or access to individual Friend Rosters and it is your responsibility to monitor your interactions with other users of the Service.

PRIVACY

Nintendo cares about the privacy of its users. By using the Service you agree to our Privacy Policy which is available at www.nintendo.com/privacy.

DISCLAIMER OF RESPONSIBILITY FOR USER CONTENT AND SUBMISSIONS

We have the right, but are not obligated, to strictly enforce this Agreement through self-help, active investigation, litigation and prosecution. Nintendo does not warrant, verify or guarantee, and is not liable for, the quality, accuracy or integrity of any User Content or Submissions that you may access. However, we reserve the right to, at our sole discretion, remove, take down, destroy or delete any User Content or Submissions at any time and for any reason. We may access, use and disclose any Submissions or User Content transmitted by you via or in connection with the Service, to the extent permitted by law, in order to comply with the law (e.g., a lawful subpoena); to protect our rights or property, or to protect users of the Service from fraudulent, abusive, or unlawful use of the Service. Any use of the Service in violation of the foregoing is in violation of these terms and may result in, among other things, the termination or suspension of your rights to use the Service.

GENERAL

This Agreement constitutes the entire agreement between you and Nintendo and governs your use of the Service, superseding any prior agreements between you and Nintendo with respect to use of the Service. You also may be subject to additional terms and conditions that may apply when you use affiliate services, third-party content or third-party software. Nintendo's failure to exercise or enforce any right or provision of this Agreement shall not constitute a waiver of such right or provision. By using the Service, you agree that the laws of the State of Washington, without regard to principles of conflict of laws, will govern this Agreement and any dispute of any sort that might arise between you and Nintendo. If any of the terms of this Agreement shall be deemed invalid, void or for any reason unenforceable, that term shall be deemed severable and shall not affect the validity and enforceability of any remaining terms. Nintendo may terminate this Agreement, or terminate or suspend your access to the Service at any time, with or without cause, with or without notice.

CONTACT US:

Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 or visit www.nintendoofwi.com.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

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

HARDWARE WARRANTY

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

GAME & ACCESSORY WARRANTY

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

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

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

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

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

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

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

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

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

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

* Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

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

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

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI DE LA CONSOLE NINTENDO DS™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À UN JEU VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

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

Convulsions

Problèmes de vision

Tics oculaires ou musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

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

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

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

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

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la pile :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs ; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne disposez jamais d'une pile dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la pile, ne causez pas de court-circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.



Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO DS™.



Jeu multi-cartes
sans fil DS

CE JEU PERMET DE JOUER À PLUSIEURS, SANS FIL, CHAQUE DS UTILISANT SA PROPRE CARTE.

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou « d'archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi. REV-E

SOMMAIRE

■ Commandes de base	31	■ Communication	37
■ Commencer à jouer	32	■ C-Gear	38
■ Unova Link (Lien Unys)	33	■ Pokémon Center (2 ^e étage)	39
■ Menu	35	■ Connexion Wi-Fi Nintendo	41
■ Écran de combat	36	■ Pokémon Wi-Fi Club (Club Wi-Fi Pokémon)	43
■ Importer des Pokémon des précédents jeux de la série Pokémon sur DS	36	■ Global Terminal (Terminal Mondial)	44
		■ Pokémon Global Link	45

Ce manuel d'instructions explique comment jouer à votre jeu sur une console Nintendo DS™, Nintendo DS™ Lite, Nintendo DSi™ ou Nintendo DSi XL™. Toutefois, il est possible d'y jouer en mode 2D en utilisant une console Nintendo 3DS™.

■ Ce jeu est *Pokémon White Version 2*. La principale différence avec *Pokémon Black Version 2* porte sur les espèces de Pokémon rencontrés et leur fréquence d'apparition. ■ Les jeux *Pokémon Black Version 2*, *Pokémon White Version 2*, *Pokémon Black Version* et *Pokémon White Version* peuvent échanger, combattre et communiquer entre eux, et cela dans n'importe quelle langue.

Après avoir terminé l'histoire principale, il sera possible d'importer des Pokémon depuis *Pokémon Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *HeartGold* et *SoulSilver* (versions anglaises). Une fois transférés, ces Pokémon ne pourront pas retourner dans leur jeu d'origine.

Ce jeu peut communiquer avec le logiciel Nintendo 3DS en téléchargement *Pokémon Dream Radar*, ainsi qu'avec *RAadar Pokémon*. Ce jeu ne peut pas communiquer avec les autres jeux ou périphériques de la série Pokémon.

Des éléments du jeu nécessitent qu'un certain temps se soit écoulé avant qu'ils ne soient accessibles à nouveau. Si vous changez de Nintendo DS ou que vous modifiez l'heure ou la date de votre console, vous pourriez perdre temporairement accès à ces éléments.

Unova possède quatre saisons. Une saison s'écoule en un mois réel, calculé par l'horloge de votre Nintendo DS.

■ Si vous avez besoin d'aide au cours de votre aventure

Visitez le Pokémon Center (Centre Pokémon) et choisissez Help (aide) dans le menu du PC pour obtenir des informations. Certaines personnes que vous rencontrerez peuvent également vous donner des indices ou des objets utiles.



POKÉMON COMMANDES DE BASE



CROIX DIRECTIONNELLE	Se déplacer sur le terrain ou déplacer le curseur dans les écrans des menus.
BOUTON A	Confirmer une sélection, parler à quelqu'un en face de vous, examiner 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 et fermer le menu (p. 35).
BOUTON Y	Accéder au menu du bouton express.
START	Démarrer la partie, placer le curseur sur OK pour quitter ou organiser les objets dans le Bag (Sac).
SELECT	Classer les objets dans votre Bag (Sac) ou changer les objets enregistrés dans le menu du bouton express.

Les boutons apparaissant sur l'écran tactile permettent de confirmer une sélection ou de faire défiler un dialogue. Dans ce mode d'emploi, l'écran supérieur se trouve dans un **cadre orange** et l'écran tactile dans un **cadre bleu**. Si vous fermez votre Nintendo DS en cours de partie, il se mettra automatiquement en mode veille. Ouvrez-le pour reprendre votre partie.

Si vous fermez votre Nintendo DS pendant qu'il communique ou que le C-Gear fonctionne (p. 38), le **mode veille** ne s'enclenchera pas. Faites attention au niveau de charge restante dans votre batterie.

POKÉMON COMMENCER À JOUER

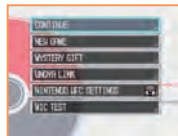
- 1 Assurez-vous que le Nintendo DS est éteint. Insérez la carte DS *Pokémon White Version 2* dans la fente pour carte de jeu située à l'arrière de la console et poussez jusqu'à ce que vous entendiez un clic.
- 2 Allumez la console. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche (voir ci-contre). Une fois que vous avez lu les informations, touchez l'écran tactile.
- 3 Touchez le panneau *Pokémon White Version 2* dans le menu principal Nintendo DS pour commencer la partie.
Les écrans affichés ci-contre sont ceux d'une console Nintendo DSi™ et Nintendo DSi XL™.
Si votre console a été paramétrée en mode automatique, cette étape n'est pas nécessaire, car le jeu se chargera automatiquement après l'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité.
- 4 Sélectionnez NEW GAME (NOUVELLE PARTIE) depuis le menu principal et appuyez sur **A** pour jouer.



MENU PRINCIPAL

L'écran ci-contre apparaîtra. Pour plus de détails, visitez le Pokémon Center (Centre Pokémon) et choisissez Help (aide) dans le menu du PC.

Des Mystery Gifts (Cadeaux Mystère) sont parfois distribués lors d'événements, dans certains magasins ou via la connexion Wi-Fi Nintendo pour des périodes de temps limitées.



UNOVA LINK

Choisissez UNOVA LINK (Lien Unys) dans le menu principal pour utiliser diverses options de communication.

KEY SYSTEM (TROUSSEAU)

Utilisez des Keys (clés) pour déverrouiller les options du Key System (Trousseau). Une fois que vous avez obtenu des clés, il devient possible de changer certains paramètres comme la difficulté du jeu, et ce à tout moment.

Une fois que vous aurez terminé le scénario principal, vous pourrez obtenir de nombreuses clés et les envoyer à vos amis. Mais tant que vous n'aurez pas atteint la fin, la seule façon de modifier ces paramètres sera en recevant les clés de vos amis.

■ Envoyer et recevoir des clés

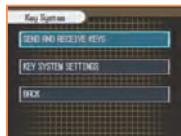
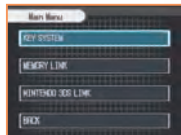
Connectez-vous à *Pokémon Black Version 2* ou *Pokémon White Version 2* en utilisant la communication infrarouge pour envoyer et recevoir des clés. Suivez les instructions s'affichant à l'écran et mettez les Nintendo DS face à face pour qu'ils communiquent.

Les clés listées dans Keys Held (clés possédées) seront envoyées à vos amis, mais vous ne les perdrez pas pour autant. Les clés que vous recevrez n'apparaîtront pas dans la liste Keys Held (clés possédées). Elles ne permettent de déverrouiller que certains paramètres.

■ Key System Settings (Paramètres du Trousseau)

SET DIFFICULTY (CHANGER DE MODE)	Permet de changer la difficulté du jeu. Le paramètre par défaut est Normal Mode (mode normal). Le niveau des Pokémon dans l'équipe des Dresseurs adverses diminue en Easy Mode (mode assisté) et augmente en Challenge Mode (mode challenge).
CHANGE CITY (CHANGER DE VILLE)	Choisissez entre Black City (Ville Noire) et White Forest (Forêt Blanche), respectivement une ville et une forêt que vous pouvez visiter une fois le scénario principal terminé.
MYSTERY DOOR (PORTE SECRÈTE)	Changez la salle à laquelle vous pouvez accéder depuis les Underground Ruins (Ruines Enfouies).

Si vous vous trouvez à Black City (Ville Noire) ou White Forest (Forêt Blanche) lors de votre dernière sauvegarde, vous ne pourrez pas utiliser l'option CHANGE CITY (CHANGER DE VILLE).



MEMORY LINK (CHRONO-LIEN)

Connectez-vous à *Pokémon Black Version* ou *Pokémon White Version* pour établir un lien avec une partie sauvegardée. En fonction de votre progrès dans la partie sauvegardée, divers événements pourront se produire dans *Pokémon White Version 2*. Il existe deux façons de se connecter.

Utiliser le Memory Link (Chrono-Lien) n'effacera ni n'altérera votre sauvegarde de *Pokémon Black Version* ou *Pokémon White Version*. Vous pouvez établir un lien avec votre partie sauvegardée autant de fois que vous voudrez.



■ Lien par la communication sans fil DS

Créez un lien avec une partie sauvegardée en faisant communiquer deux Nintendo DS grâce à la communication sans fil DS.

- 1 Sélectionnez LINK VIA DS WIRELESS COMMUNICATIONS (RECEVOIR VIA LA COMMUNICATION SANS FIL) dans *Pokémon White Version 2* pour démarrer la communication sans fil DS.
- 2 Sur le Nintendo DS contenant la carte de jeu *Pokémon Black Version* ou *Pokémon White Version*, touchez le panneau Téléchargement DS dans le menu principal du Nintendo DS. Puis, sélectionnez MEMORY LINK ID: [Trainer ID number] (ID DE CHRONO-LIEN: numéro d'ID de Dresseur).
- 3 Suivez les instructions du jeu.

■ Lien par la connexion Wi-Fi Nintendo®

Créez un lien avec une partie sauvegardée depuis le Pokémon Global Link (p. 45) grâce à la CWF Nintendo.

- 1 Utilisez le Game Sync (Synchro-Jeu, p. 47) pour endormir un Pokémon dans *Pokémon Black Version* ou *Pokémon White Version*.
- 2 Choisissez LINK VIA NINTENDO WFC (RECEVOIR VIA LA CWF NINTENDO) dans *Pokémon White Version 2* pour vous connecter à la CWF Nintendo, et saisissez votre Game Sync ID (ID de Synchro-Jeu, p. 46) de *Pokémon Black Version* ou *Pokémon White Version*.
- 3 Suivez les instructions du jeu.

■ Memory List (Souvenirs)

Utilisez le Memory Link (Chrono-Lien) pour que des événements soient ajoutés dans la Memory List (Souvenirs). Vous pourrez lire des indications sur la nature ou le lieu où se déroulent ces événements.

■ NINTENDO 3DS LINK (LIEN NINTENDO 3DS)

Vous pouvez recevoir des research data (données d'investigation) depuis le logiciel Nintendo 3DS en téléchargement *Pokémon Dream Radar*, ainsi que depuis sa version en français, *RAadar Pokémon*. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'instructions de *Pokémon Dream Radar (RAadar Pokémon)*.

POKÉMON MENU

Durant votre aventure, appuyez sur **X** pour ouvrir le menu sur l'écran tactile. Touchez les boutons qui s'affichent pour naviguer dans le menu, ou utilisez **+** pour sélectionner une icône et confirmez avec **A**.

Certaines options s'ajouteront au menu au fur et à mesure de votre aventure.



■ SAVE (SAUVEGARDER)

Vous pouvez sauvegarder votre partie n'importe quand, sauf durant un combat, un événement spécial, ou lorsque vous utilisez une fonction de communication.

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

Attention! Si vous choisissez **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** et que vous avez déjà une partie sauvegardée, vous ne pourrez pas sauvegarder cette nouvelle partie. Si vous désirez commencer une nouvelle partie et la sauvegarder, vous devez au préalable effacer votre partie actuelle avant de jouer.

■ Effacer une partie

Pour effacer vos données de sauvegarde, appuyez simultanément sur **+**, **O SELECT** et **B** à l'écran titre. Une fois les données effacées, elles ne pourront plus être récupérées. Vous perdrez également vos Pokémon et vos objets.



Écran titre

POKÉMON ÉCRAN DE COMBAT

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

Les Pokémon déjà capturés sont indiqués par

Sexe et niveau du Pokémon adverse



HP (PV) de votre Pokémon
Quand les HP (PV, ou Points de Vie) tombent à zéro, le Pokémon est K.O. et ne peut plus combattre.

Experience Points (Points Exp.)
Quand la barre est pleine, le Pokémon monte d'un niveau.

POKÉMON IMPORTER DES POKÉMON DES PRÉCÉDENTS JEUX DE LA SÉRIE POKÉMON SUR DS

Vous pouvez importer des Pokémon attrapés dans la version anglaise des jeux pour Nintendo DS *Pokémon Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *HeartGold* et *SoulSilver* (collectivement désignés par « précédents jeux de la série Pokémon sur DS ») vers *Pokémon White Version 2*. Pour cela, vous devez utiliser le Poké Transfer (Poké Fret) dans le Poké Transfer Lab (Laboratoire Fret) situé sur la Route 15.

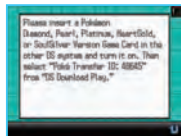
Pour importer des Pokémon, vous devrez avoir obtenu le National Pokédex (Pokédex National) dans *Pokémon White Version 2* après avoir terminé le scénario principal.

Vous ne pouvez transférer des Pokémon que depuis les versions anglaises des précédents jeux de la série Pokémon sur DS.

COMMENT UTILISER LE POKÉ TRANSFER (POKÉ FRET)

1 Insérez la carte DS *Pokémon White Version 2* dans la fente pour carte de jeu d'un Nintendo DS, puis insérez une carte d'un précédent jeu de la série Pokémon sur DS dans un autre Nintendo DS. Allumez ensuite les Nintendo DS.

2 D'abord, utilisez le Poké Transfer (Poké Fret) dans *Pokémon White Version 2*. Quand l'écran ci-contre s'affiche, touchez le panneau Téléchargement DS dans le menu principal du Nintendo DS dans lequel vous avez inséré la carte d'un précédent jeu de la série Pokémon sur DS. Puis, sélectionnez POKÉ TRANSFER ID: [Trainer ID number] (POKÉ FRET ID: numéro d'ID de Dresseur).



Vous pouvez consulter votre Trainer ID number (numéro d'ID de Dresseur) dans *Pokémon White Version 2* sur votre Trainer Card (Carte de Dresseur).

Le Poké Transfer ne peut pas être utilisé si vous avez moins de six emplacements libres dans vos PC Box (Boîtes PC) de *Pokémon White Version 2*.

3 Suivez les instructions du jeu.

Le Poké Transfer ne peut pas être utilisé s'il n'y a pas au moins six Pokémon dans les Boîtes PC du précédent jeu de la série Pokémon sur DS.

Certains Pokémon et ceux ayant appris une capacité secrète ne peuvent pas être importés. Tous les objets tenus seront retirés avant le transfert des Pokémon.

Les Pokémon importés disparaîtront de leur carte Nintendo DS d'origine. Faites attention : les Pokémon importés NE POURRONT PAS retourner dans leur carte de jeu d'origine.

COMMUNICATION

Vous pouvez vous connecter à des Nintendo DS proches de vous en utilisant la connexion infrarouge ou la communication sans fil DS. Vous pouvez aussi vous connecter avec une personne qui vit loin de vous grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo). Ces fonctions deviendront disponibles à mesure que vous avancerez dans le jeu.

Pokémon Black Version 2, *Pokémon White Version 2*, *Pokémon Black Version* et *Pokémon White Version* peuvent communiquer entre eux.

C-GEAR

Touchez le bouton du C-Gear sur l'écran tactile pour l'utiliser. Le C-Gear rassemble plusieurs fonctions, telles que la connexion infrarouge (IR), la communication sans fil DS (WIRELESS), et la CWF Nintendo (ONLINE). Touchez  pour davantage d'informations.

Vous recevrez le C-Gear après avoir suffisamment progressé dans le jeu.

Quand votre C-Gear est allumé, la communication sans fil de votre Nintendo DS est constamment active. Veuillez éteindre le C-Gear dans les endroits où les communications sans fil sont interdites, comme les hôpitaux ou les avions.

Quand le C-Gear est allumé, fermer votre Nintendo DS ne le mettra pas en mode veille. Toutefois, si le témoin d'alimentation devient rouge pendant que la console est fermée, le C-Gear s'éteindra automatiquement, et le Nintendo DS se mettra en mode veille.

Afin de protéger votre vie privée, ne divulguez aucune information personnelle telle que votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de fête, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel ou votre adresse postale lorsque vous communiquez avec d'autres utilisateurs.



CONNEXION INFRAROUGE

Avec des amis près de vous, il est possible de :

• Combattre • Échanger des Pokémon • Faire des Tests de Compatibilité • Échanger vos codes ami

Pour lancer une connexion infrarouge, choisissez ce que vous voulez faire et rapprochez vos Nintendo DS pour établir la connexion.

COMMUNICATION SANS FIL DS

Avec la communication sans fil DS, vous pouvez utiliser le Xtransceiver et l'Entalink. Les informations sur les communications sans fil DS alentours seront affichées sur l'écran tactile.

■ Xtransceiver

Vous pouvez utiliser le Xtransceiver pour parler avec jusqu'à 3 amis ayant une copie du jeu et avec qui vous avez échangé vos codes ami par connexion infrarouge ou avec qui vous avez joué au Pokémon Wi-Fi Club (Club Wi-Fi Pokémon). Les joueurs utilisant *Pokémon Black Version 2* ou *Pokémon White Version 2* peuvent jouer à des mini-jeux grâce au Xtransceiver.

■ Entalink

En faisant face à l'Entrée dans l'Entalink, appuyez sur (A) pour accepter une Funfest Mission (mission fiesta). Une fois la mission remplie, vous recevrez une récompense et obtiendrez de très utiles Pass Powers (Offri-Auras). Vous pouvez jouer aux Funfest Missions avec les gens à proximité de vous. Utilisez le Tag Log (Listing Contact) au centre de votre C-Gear pour prendre part à la mission de quelqu'un d'autre. (Certaines missions ne sont pas jouables tant que vous n'avez pas atteint un certain point dans votre partie.)

POKÉMON CENTER (2^e ÉTAGE)

Au deuxième étage des Pokémon Centers se trouvent divers moyens de communication. Adressez-vous aux réceptionnistes pour plus de détails.

Union Room
(Salle Union)

Pokémon Wi-Fi Club
(Club Wi-Fi Pokémon)
(p. 43)



Global Terminal
(Terminal Mondial) (p. 44)

Geonet (Géonet)

ERREUR DE COMMUNICATION

En cas d'erreur de communication (voir écran ci-contre), appuyez sur (A) ou (B) pour retourner soit là où vous vous trouviez juste avant que l'erreur ne se produise, soit à l'endroit de votre dernière sauvegarde.



COMMUNICATION SANS FIL DS (JEU MULTI-CARTES)

■ Équipement nécessaire

- ☐ Console Nintendo DS/Nintendo DS Lite/Nintendo DSi/
Nintendo DSi XL..... une par joueur (jusqu'à 5 consoles)
- ☐ Carte de jeu *Pokémon Black Version 2*, *Pokémon White Version 2*,
Pokémon Black Version ou *Pokémon White Version* une par joueur (jusqu'à 5 cartes de jeu)

Connexion

- 1 Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
- 2 Allumez les consoles. Le menu principal du Nintendo DS s'affiche.
- 3 Touchez le panneau ou l'icône POKÉMON BLACK VERSION 2, POKÉMON WHITE VERSION 2, POKÉMON BLACK VERSION ou POKÉMON WHITE VERSION.
- 4 Suivez les instructions des pages 38-39. Référez-vous à Help (aide) pour plus de détails sur chaque fonction de communication.

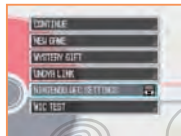
CONNEXION Wi-Fi NINTENDO

La connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) permet à plusieurs possesseurs de *Pokémon Black Version 2* ou *Pokémon White Version 2* de jouer ensemble via Internet, même s'ils sont séparés par de longues distances.

Quand vous utilisez la connexion Wi-Fi Nintendo, votre nom de Dresseur et les surnoms de vos Pokémon pourront être lus par des joueurs du monde entier. Vous êtes libre de choisir le nom qui vous plaît, mais veillez à éviter tout texte à caractère injurieux ou agressif, ou encore de divulguer des informations personnelles.

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. Veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console pour plus de détails. Veuillez vous référer au mode d'emploi de la CWF Nintendo, disponible à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/, si vous avez besoin d'aide pour paramétrer votre Nintendo DS.



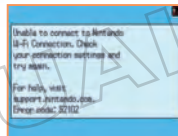
Si vous changez de combinaison de Nintendo DS et de jeu *Pokémon White Version 2*, vous devrez paramétrer votre console à nouveau pour pouvoir vous connecter. Votre Pal Pad (Registre Ami) (p. 42) et votre classement (p. 44) seront aussi totalement effacés, à moins de suivre les instructions ci-dessous. Sélectionnez Transfer Nintendo WFC Configuration (Transférer la configuration de la CWF Nintendo) dans le menu Options des NINTENDO WFC SETTINGS (PARAMÈTRES CWF NINTENDO) sur un Nintendo DS ou un Nintendo DS Lite, ou dans le menu Options dans Internet sur un Nintendo DSi ou un Nintendo DSi XL pour transférer vos données vers un autre Nintendo DS.

- 2 Connectez-vous par le Pokémon Wi-Fi Club au 2^e étage d'un Pokémon Center (Centre Pokémon), ou en sélectionnant ONLINE (INTERNET) sur votre C-Gear afin d'obtenir votre propre code ami.

Pour vous connecter à votre ami via le Pokémon Wi-Fi Club, vous devez d'abord enregistrer son code ami.

SI VOUS NE POUVEZ PAS VOUS CONNECTER

Si vous ne pouvez pas accéder à la connexion Wi-Fi Nintendo, un code et un message d'erreur s'afficheront. Dans ce cas, veuillez vous reporter au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo, disponible sur www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/.



PAL PAD (REGISTRE AMI)

Vous pouvez enregistrer les codes ami en ouvrant votre Pal Pad, situé dans la Key Item Case (Poche Objets Rares) de votre Sac, et en les saisissant manuellement, ou bien en ouvrant le menu de connexion infrarouge de votre C-Gear, et en choisissant FRIEND CODE (CODE AMI) pour échanger des codes via la connexion infrarouge.



■ Enregistrer un code ami

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 32 codes ami dans le Pal Pad.

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

Vous pouvez consulter votre propre code ami dès que vous avez accédé à la connexion Wi-Fi Nintendo au moins une fois.

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 Pal Pad.

■ Connexion Wi-Fi Nintendo

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS sur Internet, vous devez tout d'abord configurer la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Pour plus de détails sur la façon de configurer votre console Nintendo DS, consultez le mode d'emploi de la CWF Nintendo que vous trouverez à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/.
- Pour terminer la configuration de la CWF Nintendo, vous aurez besoin d'un accès sans fil à Internet (tel qu'un routeur sans fil) ainsi que d'une connexion à Internet haute vitesse.
- Jouer en ligne via la connexion Wi-Fi Nintendo consomme plus d'énergie que les autres modes de jeu. Nous vous conseillons donc d'utiliser le bloc d'alimentation pour éviter de vider la batterie pendant votre partie.
- Vous pouvez également jouer aux jeux compatibles avec la connexion Wi-Fi Nintendo grâce à des points d'accès sans fil publics sans aucune configuration supplémentaire.
- Les conditions d'utilisation de la connexion Wi-Fi Nintendo sont décrites aux pages 48 à 50.

Le surnom que vous utilisez pourra être vu par les autres joueurs lorsque vous jouez à des jeux via la CWF Nintendo. Afin de protéger votre vie privée, ne divulguez aucune information personnelle telle que votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de fête, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel ou votre adresse postale lorsque vous communiquez avec d'autres utilisateurs.

Pour plus de détails sur la connexion Wi-Fi Nintendo et la configuration de la console Nintendo DS, visitez www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/. Pour consulter une liste complète des points d'accès sans fil publics, visitez www.nintendo.com/games/wifi (en anglais seulement; aux É.-U., Canada et Amérique latine seulement) ou composez le 1 800 895-1672 (É.-U. et Canada seulement).

POKÉMON Wi-Fi CLUB

Une fois connecté à la CWF Nintendo, vous pourrez rentrer au Pokémon Wi-Fi Club, où vous pourrez vous connecter avec les amis de votre Pal Pad (Registre Ami) pour combattre, faire des échanges, utiliser le Xtransceiver ou discuter via le bavardage vocal. Utilisez le PC de la salle pour rechercher des partenaires, ou adressez-vous directement à vos amis. Quittez la salle pour sortir du Wi-Fi Club.

ÉCHANGER DES POKÉMON

Les échanges prennent place dans le Wi-Fi Club grâce à la fonction Negotiation Trade (Négociations GTS). Chaque joueur choisit jusqu'à 3 Pokémon à présenter à l'autre joueur. Puis, chacun choisit le Pokémon qu'il souhaite parmi la sélection de l'autre pour conclure l'échange. Touchez l'une des icônes (👤, 🔄, 💬, 📺) sur l'écran tactile pour la faire apparaître sur l'écran supérieur et communiquer votre humeur à votre partenaire d'échange. Une fois que vous avez décidé quels Pokémon vous allez échanger, touchez (👤) sur l'écran tactile.

Vous devez avoir au moins deux Pokémon dans votre équipe pour réaliser un échange.

GLOBAL TERMINAL (TERMINAL MONDIAL)

Grâce à la CWF Nintendo, vous pouvez affronter des Dresseurs du monde entier dans les RANDOM MATCHUP (Rencontres Aléatoires), ou échanger des Pokémon via la GTS (Global Trade Station).

Vous aurez accès aux Random Matchup et à la fonction Battle Video (Vidéo de combat) en progressant dans votre aventure et en obtenant le Vs. Recorder (Magnéto VS) à Nimbasa City.

Vous aurez accès à la fonction Musical Photos (Clichés du Musical) lorsque vous obtiendrez la Prop Case (Boîte Parure) au Musical Theater (Music-Hall) et que vous aurez le Vs. Recorder (Magnéto VS).

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



RANDOM MATCHUP (RENCONTRE ALÉATOIRE)

Choisissez un type de combat et les règles pour démarrer un duel. En Free Mode (Mode Libre), vous pouvez affronter librement d'autres Dresseurs. Pour accéder au Rating Mode (Mode Rang), vous devez être inscrit au Pokémon Global Link (p. 45). Votre Score de Rang commence à 1 500 et augmentera ou diminuera en fonction de vos victoires et défaites.

Il se peut que votre Score de Rang diminue si votre communication échoue et que vous recevez un message d'erreur pendant un combat en Rating Mode.

Si votre console est éteinte pendant un combat, il est possible que vous ne puissiez plus combattre pendant un certain temps.

POKÉMON GLOBAL LINK

Le Pokémon Global Link est un site Internet qui se connecte à votre jeu. Grâce à lui, vous pouvez jouer au Pokémon Dream World, personnaliser notamment l'habillage de votre C-Gear, ou prendre part à des Compétitions Wi-Fi.

<http://www.pokemon-gl.com>

Le Pokémon Global Link est un site internet qui se connecte avec *Pokémon Black Version 2*, *Pokémon White Version 2*, *Pokémon Black Version* et *Pokémon White Version*.

Vous devez vous inscrire au Club des Dresseurs Pokémon pour utiliser le Pokémon Global Link (aucuns frais d'inscription ou d'abonnement).

Consultez le site Internet officiel Pokémon pour devenir membre du Club des Dresseurs Pokémon à l'adresse suivante : www.pokemon.com.

Le site Internet du Pokémon Global Link propose des contenus additionnels destinés à prolonger votre expérience de jeu dans *Pokémon Black Version 2*, *Pokémon White Version 2*, *Pokémon Black Version* et *Pokémon White Version*. Il est entièrement facultatif et n'aura aucune influence sur votre progression dans le jeu.

Le fait d'utiliser le Game Sync (Synchro-Jeu) (p. 47) téléchargera une partie de vos données de sauvegarde sur le serveur du Pokémon Global Link.



Page du Pokémon
Global Link
(capture d'écran du site)

Si vous n'arrivez pas à vous connecter, vérifiez le message d'erreur qui s'affiche et suivez la procédure ci-dessous.

• Codes d'erreur 13201 à 13212

Si l'un de ces codes d'erreur s'affiche, cela signifie qu'il y a des problèmes avec le site du Pokémon Global Link. Pour plus d'informations, rendez-vous sur notre site Internet de soutien technique : pokemon.com/support.

• Autres codes d'erreur

Consultez la section DÉPANNAGE du mode d'emploi de la CWF Nintendo, disponible en ligne au www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/.



ENREGISTRER VOTRE GAME SYNC ID (ID DE SYNCHRO-JEU)

Pour pouvoir profiter des contenus du Pokémon Global Link qui seront connectés à votre jeu, vous devez tout d'abord enregistrer votre Game Sync ID. Configurez votre connexion Wi-Fi Nintendo (p. 41) pour vous connecter à Internet chez vous.

- 1 Choisissez GAME SYNC (Synchro-Jeu) dans le menu ONLINE (INTERNET) du C-Gear (p. 38), et connectez-vous via la CWF Nintendo pour recevoir votre Game Sync ID.
- 2 Ouvrez une session sur le Pokémon Global Link avec vos identifiants de compte au Club des Dresseurs Pokémon, puis enregistrez votre Game Sync ID.

Vous pouvez enregistrer un Game Sync ID pour chaque jeu que vous possédez parmi *Pokémon Black Version 2*, *Pokémon White Version 2*, *Pokémon Black Version* et *Pokémon White Version* en les associant à votre compte au Club des Dresseurs Pokémon sur le Pokémon Global Link.

Si vous désirez rajouter ce jeu sur le compte où vous avez déjà enregistré au moins une autre carte de jeu, ouvrez une session sur le Pokémon Global Link et choisissez AJOUTER UNE VERSION.

Une fois un Game Sync ID enregistré, il ne peut plus être associé à un autre compte, modifié ou effacé.

POKÉMON DREAM WORLD

Vous pouvez accéder au Pokémon Dream World depuis le Pokémon Global Link. Utilisez le Game Sync (p. 47) et votre Pokémon apparaîtra dans le Pokémon Dream World. Là-bas, vous pourrez modifier à loisir votre maison et jouer à des mini-jeux pour vous lier d'amitié avec d'autres Pokémon. Vous pourrez ensuite obtenir les Pokémon avec qui vous avez tissé des liens d'amitié ainsi que les objets que vous avez ramassés dans le Pokémon Dream World en visitant l'Entrainement (p. 39) après avoir utilisé le Game Sync pour réveiller votre Pokémon.



Pokémon Dream World
(capture d'écran du site)

■ GAME SYNC (SYNCHRO-JEU) ■

Choisissez GAME SYNC (SYNCHRO-JEU) depuis le menu ONLINE du C-Gear pour endormir ou pour réveiller un Pokémon se trouvant dans vos Boîtes PC. Touchez  pour accéder au paramétrage de la CWF Nintendo. Si vous possédez une console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL, choisissez Paramètres de la console dans le menu Nintendo DSi, puis Internet pour accéder à la configuration de la CWF Nintendo.

Si vous visitez le Pokémon Dream World pendant que votre Pokémon dort, vous pourrez jouer dans le monde des rêves de ce Pokémon. Vous pouvez obtenir dans votre jeu les objets récoltés ainsi que les Pokémon qui seront devenus vos amis dans le Pokémon Dream World. Après avoir réveillé votre Pokémon, touchez WIRELESS (SANS FIL) sur le C-Gear et rendez-vous dans l'Entrée Forest (Forêt du Heylink). Le garçon à l'entrée vous donnera vos objets.

Vous ne pouvez endormir un Pokémon avec le C-Gear qu'une seule fois par jour.

Si vous changez de Nintendo DS, que vous modifiez l'heure ou la date de votre console, ou que vous transférez vos informations d'utilisateur de la CWF Nintendo, vous ne pourrez temporairement plus jouer dans le Pokémon Dream World. Pour jouer à nouveau, vous devrez attendre au moins 24 heures après avoir sauvegardé votre jeu, en ne changeant pas de Nintendo DS, et sans modifier les paramètres de date et heure.

■ Endormir votre Pokémon

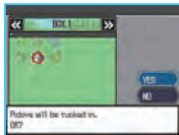
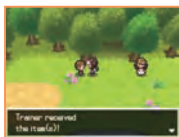
Touchez GAME SYNC sur votre C-GEAR pour vous connecter à la CWF Nintendo. Choisissez un Pokémon de vos Boîtes PC. Il sera endormi et disparaîtra de vos Boîtes.

Certains Pokémon ne dorment pas. Si c'est le cas, veuillez choisir un autre Pokémon.

■ Réveiller votre Pokémon

Touchez GAME SYNC lorsque votre Pokémon dort pour vous connecter à la CWF Nintendo. Le Pokémon se réveillera et retournera dans vos Boîtes PC.

Pour réveiller votre Pokémon, vous devez tout d'abord choisir RÉVEILLER LE POKÉMON sur le Pokémon Global Link.



Termes d'entente d'utilisation

Le Nintendo DS («DS») est doté de la faculté d'offrir des parties de jeu sans fil en utilisant le service de fonction Connexion Wi-Fi Nintendo (le «Service») qui est un service fourni par Nintendo of America Inc., ainsi que ses filiales, partenaires, représentants, concédants et titulaires de licence (collectivement, «Nintendo») et auquel il est parfois fait référence sous les formes «nous» ou «notre» dans le présent texte). Nintendo vous fournit ce Service sujet aux termes établis dans ce contrat («Contrat»).

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER CE SERVICE ET/OU LE DS. EN UTILISANT CE SERVICE ET/OU LE DS, VOUS ACCEPTEZ DE VOUS SOUMETTRE AUX CONDITIONS DE CE CONTRAT.

Les conditions d'utilisation de ce Contrat s'appliqueront à votre personne jusqu'à ce que vous n'utilisiez plus le Service, ou que votre utilisation du Service soit terminée. Si, à tout moment, vous ne consentez plus à vous conformer aux conditions d'utilisation présentes ou futures, votre seul recours sera d'arrêter immédiatement votre utilisation du Service. Nous nous réservons le droit exclusif de changer, modifier, ajouter ou supprimer certaines portions de ce Contrat et d'interrompre le Service à tout moment sans avis supplémentaire. L'utilisation continue de ce Service après tout changement signifie que vous acceptez ces nouvelles conditions d'utilisation. Il est de votre responsabilité de consulter régulièrement ce Contrat. Vous pouvez consulter la version la plus récente de ce Contrat à tout moment en visitant www.NintendoWIFI.com/terms.

CONDUITE DE L'UTILISATEUR

Nous vous demandons de faire votre possible pour que ce Service reste un environnement sain et convivial. Plus spécifiquement, vous ne pouvez pas utiliser ce Service pour :

- Fournir en téléchargement, transmettre, ou rendre disponible du matériel illégal, nuisible, harcelant, ou autrement condamnable;
- nuire aux mineurs de manière quelconque;
- fausser votre identité ou imiter une personne quelconque, ce qui comprend l'utilisation ou la tentative d'utilisation d'identification ID, du Service ou de l'appareil de quelqu'un d'autre sans l'autorisation de Nintendo;
- manipuler les détails identifiants afin de masquer l'origine de tout contenu transmis par le biais de ce Service;
- fournir en téléchargement, afficher, envoyer par courriel, transmettre ou autrement rendre disponible: (a) tout contenu dont vous n'avez pas la permission légale de rendre disponible; (b) tout contenu qui empiète sur un brevet, une marque de commerce, un secret de fabrication, un droit de l'auteur ou tout autre droit de propriété de tout groupe; (c) tout matériel promotionnel ou publicitaire non autorisé ou non demandé (du pourriel par exemple); ou (d) tout autre contenu qui contient des virus de logiciels ou des codes similaires ou des programmes conçus pour interrompre, détruire ou limiter la fonctionnalité de tout logiciel ou matériel informatique ou équipement de télécommunication;
- utiliser une portion quelconque du Service à des fins illicites;
- vous livrer à une activité quelconque qui interromp, affecte la qualité de, intervient dans la performance de, détériore la fonction des Services ou réseaux connectés au Service; ou
- vous livrer à tout autre acte que nous jugeons être nuisible ou dérangeant pour Nintendo, le Service, un autre utilisateur quelconque, tout autre tiers, tel que présenté dans une version révisée de ce Contrat.

De plus, vous acceptez de ne pas afficher, révéler ou autrement rendre disponible tout renseignement personnel, tel que votre vrai nom, date de naissance, âge, situation géographique, adresse courriel ou autre renseignement personnel identifiable («Renseignement Personnel»), sur le ou par le biais du Service, car tout Renseignement Personnel que vous fournirez peut être visible à d'autres personnes.

Termes d'entente d'utilisation (suite)

CONTRIBUTIONS

Tout Contenu créé par l'Utilisateur affiché sur le, transmis par le biais du, ou atteint par le biais de liens à partir du Service, qu'il ait été incité par Nintendo ou non (collectivement, les «Contributions»), est la responsabilité exclusive de la personne à l'origine de telles Contributions. Nintendo n'est aucunement contraint de (a) assurer la confidentialité de ces Contributions; (b) classer ou gérer ces Contributions, électroniquement ou de toute autre manière; (c) offrir une compensation monétaire pour toute Contribution, quelle que soit son utilisation; ou (d) répondre à un utilisateur concernant l'utilisation de toute Contribution. Nintendo ne pourra être tenu responsable de l'utilisation ou publication de toute Contribution.

DÉGAGEMENT CONCERNANT LA GARANTIE; LIMITATION DE RESPONSABILITÉ; INDEMNISATION

LE SERVICE ET LE CONTENU FOURNIS PAR NINTENDO, LE CONTENU FOURNI PAR L'UTILISATEUR, LES DONNÉES ET LES LOGICIELS DISPONIBLES PAR LE BIAIS DE CELUI-CI (COLLECTIVEMENT «LE CONTENU») SONT FOURNIS «EN L'ÉTAT» ET «À DISPOSITION.» L'UTILISATION DU SERVICE, Y COMPRIS TOUT LE CONTENU, DISTRIBUÉ PAR, TÉLÉCHARGÉ OU ACCÉDÉ SUR OU PAR LE BIAIS DE CELUI-CI, EST À VOTRE SEUL RISQUE ET NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LE CONTENU OU VOTRE UTILISATION OU VOTRE INCAPACITÉ D'UTILISER N'IMPORTE QUEL DES BIENS CITÉS CI-DESSUS. NOUS NE GARANTISSONS AUCUNEMENT QUE LE CONTENU ACCESSIBLE OU TRANSMIS PAR LE BIAIS DU, OU DISPONIBLE POUR TÉLÉCHARGEMENT À PARTIR DU SERVICE RESTERA CONFIDENTIEL OU SERA À L'ABRI D'INFECTIONS PAR VIRUS, VER, CHEVAL DE TROIE OU AUTRE CODE QUI MANIFESTE DES PROPRIÉTÉS CONTAMINANTES OU DESTRUCTRICES. DANS LES MESURES LES PLUS VASTES AUX TERMES DE LA LOI APPLICABLE, NINTENDO SE DÉGAGE DE TOUTE GARANTIE DE TOUT TYPE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT LE SERVICE ET TOUT CONTENU DISPONIBLE PAR LE BIAIS DU SERVICE, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE COMMERCIALE, POUR UNE APPLICATION PARTICULIÈRE, OU DE NON-VIOLATION D'UN DROIT D'AUTEUR.

NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR TOUT DOMMAGE SUBIT PAR L'UTILISATEUR Y COMPRIS, MAIS NON-LIMITÉ À, PERTE DE DONNÉES DUE AUX RETARDS, NON-LIVRAISON DE CONTENU, ERREURS, PANNES DE SYSTÈME, MAUVAISE LIVRAISON DE CONTENU, ARRÊT TEMPORAIRE DE RÉSEAU OU DE SYSTÈME, CORRUPTION DE FICHIER, OU INTERRUPTION DE SERVICE DUE À LA NÉGLIGENCE DE NINTENDO OU D'ERREURS ET/OU OMISSIONS DE LA PART DE L'UTILISATEUR EXCEPTÉ DANS LES CAS CITÉS DANS LE PRÉSENT CONTRAT. VOUS COMPRENEZ ET CONSENTEZ AU FAIT QUE VOUS ÊTES SEUL RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE CAUSÉ À VOTRE DS OU DE PERTE DE DONNÉES RÉSULTANT DU TÉLÉCHARGEMENT DE TOUT CONTENU.

NINTENDO, SES PRÉPOSÉS, DIRECTEURS, OU EMPLOYÉS NE SERONT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, DANS LE CAS DE NÉGLIGENCE, RESPONSABLES DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTAUX, SPÉCIAUX, CAUSÉS PAR UN CONCOURS DE CIRCONSTANCES RÉSULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC L'UTILISATION OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE SERVICE OU TOUT CONTENU CITÉ ICI, OU RÉSULTANT DE L'ACCÈS NON-AUTORISÉ À OU LA MODIFICATION DE VOS TRANSMISSIONS OU CONTENU TRANSMIS OU REÇUS, NON-TRANSMIS OU NON-REÇUS, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, TOUTS DOMMAGES POUR UTILISATION OU AUTRES BUTS INTANGIBLES, MÊME SI NINTENDO A ÉTÉ AVISÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

Vous consentez à indemniser, défendre, innocenter Nintendo et ses fournisseurs de service de et contre tous dommages, responsabilités, pertes, dépenses et coûts, y compris les frais raisonnables d'avocat, résultant de: (1) toute violation de ce contrat par votre personne; (2) votre violation des droits d'un tiers; (3) votre violation de toute loi ou réglementation applicable; (4) informations ou contenu que vous contribuez, affichez, ou rendez disponible par le biais du Service, ou (5) votre utilisation du Service ou du DS.

Termes d'entente d'utilisation (suite)

ACCÈS AU CONTENU D'UN TIERS

Par le biais de votre accès au Service, vous pouvez obtenir, ou des tiers peuvent fournir, l'accès à d'autres ressources sur Internet où il est possible de transmettre en téléchargement ou de télécharger du contenu, des données ou des logiciels. Parce que Nintendo n'a aucun contrôle sur ces sites ou ressources, nous nous dégageons explicitement de toute responsabilité pour l'exactitude, le contenu, ou la disponibilité des informations trouvées sur ces sites ou par le biais de ces ressources. Nous n'offrons pas aucune représentation ou garantie quant à la sécurité de toute information (y compris, sans limitation, les informations de carte de crédit ou autre Renseignement Personnel) que vous fournissez à tout tiers, et vous déclarez irrévocablement par la présente que vous renoncez à toute réclamation contre nous concernant ces sites et le contenu de tiers partis.

LISTE D'AMIS (FRIEND ROSTER)

Dans le cadre du Service, Nintendo peut vous fournir accès à une liste d'amis (friend roster) où vous pouvez sauvegarder des numéros d'identification d'utilisateurs fournis par d'autres listes d'amis («Liste d'Amis»). Nous ne garantissons et ne pouvons pas garantir la sécurité du contenu d'une telle Liste d'Amis reçue de la part de tiers non-autorisés. Le transfert ou le don de votre DS, ou votre incapacité à protéger le DS de perte ou d'abus peut entraîner l'accès à et l'utilisation non-autorisés de votre Liste d'Amis.

CONFIDENTIALITÉ

Nintendo se soucie de la confidentialité de ses utilisateurs. En utilisant le service, vous consentez à notre Politique de Confidentialité qui est disponible sur www.nintendo.com/privacy.

DÉGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ CONCERNANT LE CONTENU ET LES CONTRIBUTIONS DES UTILISATEURS

Nous avons le droit, mais pas l'obligation, de mettre ce Contrat en application pour notre propre bien, dans le cadre d'enquêtes actives, de disputes légales et de poursuites. Nintendo n'autorise pas, ne vérifie pas ou ne garantit pas, et n'est pas responsable de, la qualité, l'exactitude ou l'intégrité de tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution auxquels vous pouvez accéder. Par contre, nous nous réservons le droit exclusif de retirer, de détruire ou de supprimer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution à tout moment, pour toute raison. Nous pouvons accéder à, utiliser et divulguer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution transmis par le biais de ou en rapport avec le Service, dans les mesures permises par la loi, afin de nous conformer à la loi (par exemple, une citation à comparaître); pour protéger nos droits ou notre propriété, ou pour protéger les utilisateurs du Service d'un usage frauduleux, abusif ou illicite du Service. Toute utilisation du Service qui enfreindrait les conditions citées ci-dessus est une infraction à ces conditions et peut entraîner, entre autres, l'annulation ou la suspension de vos droits d'utiliser le Service.

GÉNÉRAL

Ce Contrat constitue le contrat complet entre vous et Nintendo et régit votre utilisation du Service, remplaçant tout contrat précédent entre vous et Nintendo concernant l'utilisation de ce service. Vous pouvez, en plus, être sujet à des conditions qui peuvent s'appliquer quand vous utilisez des services affiliés, du contenu ou des logiciels d'un tiers. L'incapacité de Nintendo à exécuter ou à exercer tout droit ou provision de ce Contrat ne constituera pas un renoncement à ces droits ou provisions. En utilisant ce service, vous consentez à ce que les lois de l'État de Washington, indépendamment des principes de conflit entre lois, gouvernent ce Contrat et tout type de dispute qui pourrait survenir entre vous et Nintendo. Si toute condition de ce Contrat est jugée invalide, nulle ou, pour une raison quelconque, impossible à appliquer, cette condition sera considérée comme détachable et n'affectera pas la validité ou l'applicabilité de toutes les autres conditions substantielles. Nintendo peut mettre fin à ce Contrat, ou mettre fin à ou suspendre votre accès au Service à tout moment, avec ou sans cause, avec ou sans préavis.

Contactez-nous : Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 ou www.nintendowifi.com.