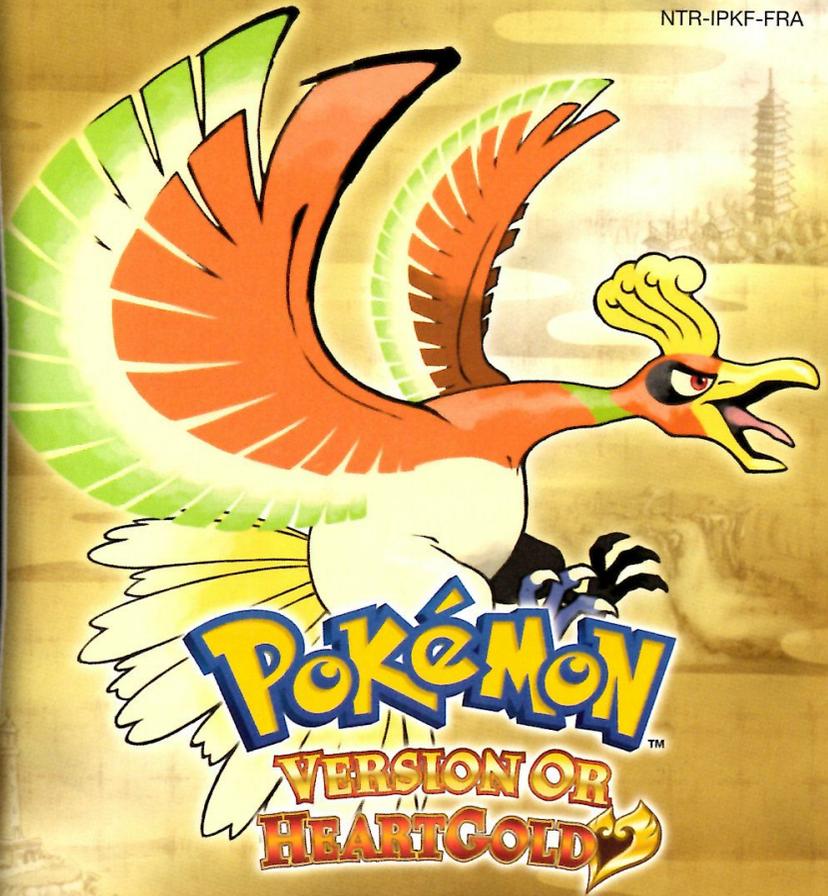




NINTENDO DS™

NTR-IPKF-FRA



**POKÉMON**  
VERSION OR  
HEARTGOLD

MODE D'EMPLOI

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



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

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

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

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

**The Pokémon Company**

**Nintendo**

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



**JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS**

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



**A UTILISER AVEC LE POKÉWALKER**



**CONNEXION WI-FI NINTENDO**

CE JEU EST CONÇU POUR ÊTRE UTILISÉ AVEC LA CONNEXION WI-FI NINTENDO.

# A la découverte de POKÉMON VERSION OR HEARTGOLD!

## L'aventure commence!

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



## Connectez-vous pour découvrir un monde de possibilités!

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



## Attraper et élever les Pokémon!

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



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

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



## L'accessoire Pokéwalker

### A lire attentivement avant toute utilisation.

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

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

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

Vous ne pouvez enregistrer qu'un seul Pokéwalker avec *Pokémon Version Or HeartGold*.

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

### Equipement nécessaire

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

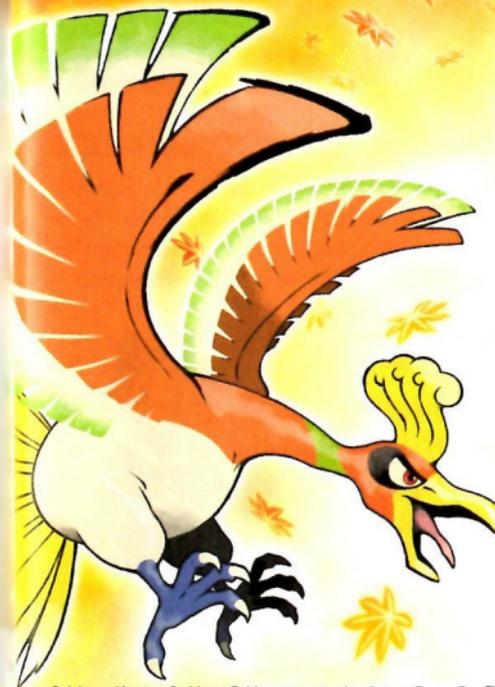
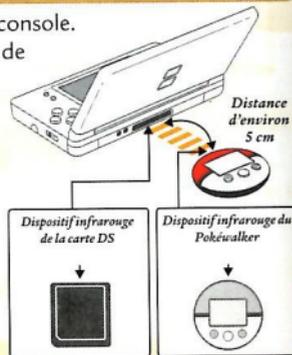
NOTE : « Nintendo DS » est l'appellation générique utilisée pour désigner à la fois la console Nintendo DS originelle, la Nintendo DS™ Lite et la Nintendo DSi™.

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

### Utilisation de la connexion infrarouge

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

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



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

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

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

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

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

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

## SOMMAIRE

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

# L'AVENTURE COMMENCE

## Les Pokémon

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

## Partir à l'aventure

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

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



# LE BUT DU JEU

## Partez à l'aventure dans la région de Johto !

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



## Attrapez toutes sortes de Pokémon !

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

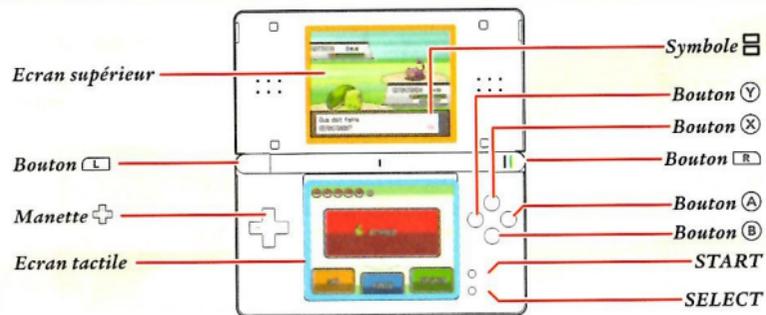
*Pour capturer tous les Pokémon de la région de Johto et pour compléter votre Pokédex, vous devrez faire des échanges avec Pokémon SoulSilver, ainsi qu'avec les autres versions Pokémon. Faites-vous aider de vos amis pour remplir votre Pokédex !*



## Devenez le meilleur Dresseur de tous les temps !

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

# COMMANDES DE BASE



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

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

## Commandes de l'écran tactile

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

# COMMENCER A JOUER

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

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

## Commencer une nouvelle partie

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

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

## Choisir le personnage féminin ou masculin

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

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

### ATTENTION - SANTÉ ET SECURITE

AVANT DE JOUER, LISEZ LE LIVRET DE PRECAUTIONS POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTE ET SECURITE POUR OBTENIR UN EXEMPLAIRE SUPPLEMENTAIRE CORRESPONDANT A VOTRE REGION. CONNECTEZ-VOUS A L'ADRESSE SUIVANTE: [www.nintendo.com/heartgold](http://www.nintendo.com/heartgold)

Touchez l'écran tactile pour continuer



## ☉ Choisir votre nom

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

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



## ☉ Continuer

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

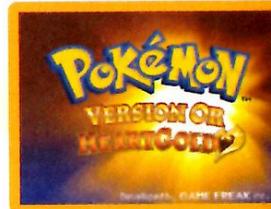
CONTINUER s'ajoute au **menu de démarrage** une fois que vous avez sauvegardé une partie pour la première fois.

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



### Effacer une partie

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



Ecran titre

### Test microphone

A l'**écran titre**, appuyez simultanément sur  $\oplus$  et sur  $\text{\textcircled{X}}$  et  $\text{\textcircled{Y}}$  pour activer le test microphone.

## LE MENU

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



## ☉ Pokédex

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

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



## ☉ Pokémon

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



## ☉ Sac

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



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

## ☉ Pokématos

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

### 📞 Téléphone

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

### 🗺 Carte

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

### 📻 Radio

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

### ⚙ Options

Permet de choisir le design du Pokématos.

## ☉ Votre nom (Carte de Dresseur)

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

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

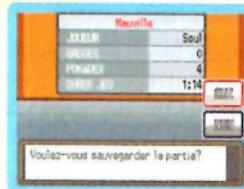


## ☉ Sauver

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

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

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



## ☉ Options

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

### ■ Animat. combat

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

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

### ■ Style de combat

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

CHOIX

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

DEFINI

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

### ■ Mode Boutons

Choisir un type de commandes parmi les deux proposés :

NORMAL

Commandes de base (p. 9).

L=A

Utiliser **L** au lieu de **A**.

# LES COMBATS

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

## 🕒 Ecran de combat

Genre et niveau du Pokémon de l'adversaire

Les Pokémon déjà capturés sont indiqués par une icône

PV du Pokémon de l'adversaire



Genre et niveau de votre Pokémon

PV de votre Pokémon

Points Exp.

PV

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

POINTS EXP.

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

Votre équipe Pokémon



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

ATTAQUE

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

SAC

Ouvrir votre Sac pour utiliser des objets utiles au combat.

FUITE

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

15

POKÉMON

Changer de Pokémon ou consulter le résumé d'un Pokémon.

## 🕒 Changer de Pokémon

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

## 🕒 Combattre des Pokémon sauvages

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

## 🕒 Combattre des Dresseurs

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

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

## 🕒 Problèmes de statut

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

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

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

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

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

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



16

## ATTRAPER LES POKÉMON

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

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



### Où trouver des Pokémon sauvages

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



### Conseils pour attraper des Pokémon

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

## ENTRAINER LES POKÉMON

### Points d'expérience (Points Exp.)

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

### Conseils pour que vos Pokémon montent de niveau

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

### Evolution des Pokémon

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

### Oeuf de Pokémon

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

### Parler à son Pokémon

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



# LES BATIMENTS EN VILLE

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

## Centre Pokémon (et PC)

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

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



### ■ Soigner vos Pokémon

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

### ■ PC

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

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



## Boutique Pokémon

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

## Pokéathlon

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

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



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

### ■ Pokéathlon Link

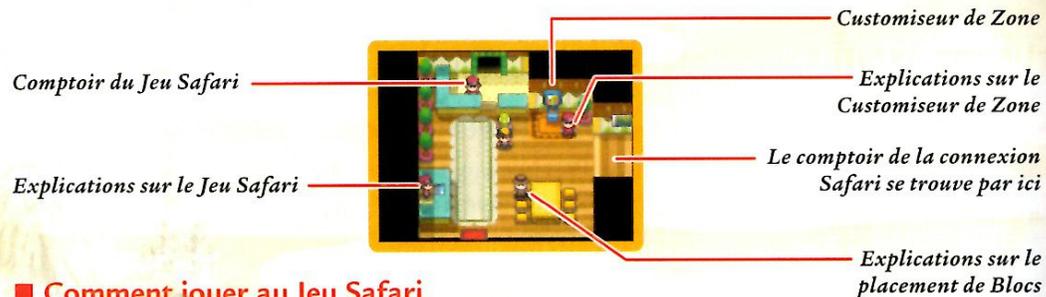
Adressez-vous à la réception de gauche du Dôme Pokéathlon pour prendre part au Pokéathlon Link. Vous pourrez ainsi vous mesurer à vos amis. Chaque joueur choisit 3 Pokémon pour prendre part à 4 épreuves. Le gagnant de chacun des 5 Parcours se verra décerner 2 Médailles.

### ■ Noigrume Drink

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

## Le Parc Safari

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



### Comment jouer au Jeu Safari

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

**BALL**

Lance une Safari Ball pour attraper le Pokémon. Peut échouer.

**APPAT**

Baisse les risques que le Pokémon s'enfuit, mais le rend aussi plus difficile à attraper.

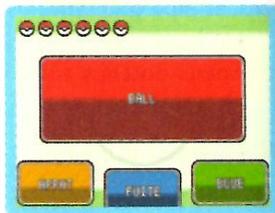
**BOUE**

Rend le Pokémon plus facile à attraper, mais augmente les risques qu'il fuie.

**FUITE**

Si vous ne voulez pas attraper ce Pokémon.

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



## Le Customiseur de Zone

### Customisation

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

### Placement de Blocs

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

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

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

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

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

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



# LES OBJETS

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

## Objets

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

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

## Médicaments

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

**POTION** Rend 20 PV à un Pokémon.

## Poké Balls

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

**POKÉ BALL** Attrape les Pokémon sauvages. Peut échouer.

## CT & CS

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

### ■ Utiliser des capacités sur le terrain

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

## CS

### COUPE

Coupe les petits arbres qui bloquent le chemin.

### VOL

Amène instantanément dans une ville déjà visitée.

### SURF

Permet de traverser les étendues d'eau.

### FORCE

Permet de pousser de gros rochers.

### SIPHON

Permet de traverser les tourbillons.

### ECLATE-ROC

Brise les rochers qui bloquent le chemin.

### CASCADE

Permet de remonter les cascades.

### BSCALADE

Permet d'escalader les parois rocheuses.

## Baies

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

### BAIE ORAN

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

## Lettre

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

### LETTRE AVION

Papier arborant un dessin coloré.

## Objets Combat

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

### ATTAQUE +

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

## Objets Rares

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

### PLANTE-BAIES

Objet portatif permettant de faire pousser vos Baies.

### MAGNÉTO VS

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

# IMPORTER DES POKÉMON DE LA GBA

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

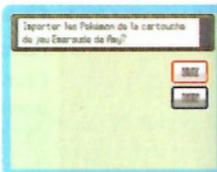
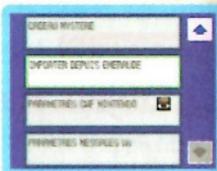
Pour importer des Pokémon, vous devez être entré au Panthéon et avoir obtenu le Pokédex National dans *Pokémon Version Or HeartGold*.

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

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

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

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



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

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

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

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



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



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

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

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



# CHAMPIONS ET BADGES

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

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



Arène de Mauville  
**ALBERT** / Badge Zéphyr

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



Arène de Doublonville  
**BLANCHE** / Badge Plaine

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



Arène d'Irisia  
**CHUCK** / Badge Choc

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



Arène d'Acajou  
**FREDO** / Badge Glacier

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



Arène d'Ecorcia  
**HECTOR** / Badge Essaim

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



Arène de Rosalia  
**MORTIMER** / Badge Brume

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



Arène d'Oliville  
**JASMINE** / Badge Minéral

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



Arène d'Ebénelle  
**SANDRA** / Badge Lever

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

# COMMUNICATION

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

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

## Communication sans fil DS (Nintendo DS à proximité)

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



### ■ Salle Union du Club sans fil Pokémon

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

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

### Saluer

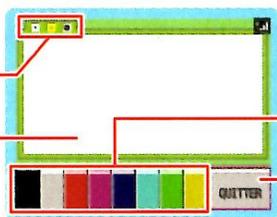
Montrez votre Carte Dresseur à l'autre joueur. Appuyez sur **B** pour quitter.



## Dessiner (jusqu'à 5 joueurs)

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

Choisissez parmi  
trois sortes de stylos  
Dessinez ici



Touchez pour changer de  
couleur  
Arrêtez de dessiner

## Combattre

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

## Echanger des Pokémon

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

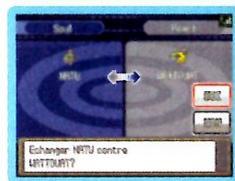
Quand vous et l'autre joueur avez sélectionné les Pokémon à échanger, choisissez OUI et appuyez sur  $\text{A}$  pour terminer l'échange.

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

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

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

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



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

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

## Echange de données (jusqu'à 5 joueurs)

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

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



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

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

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



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

## Tchat (tous les joueurs présents)

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

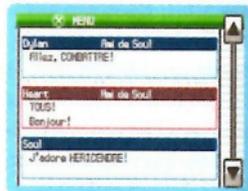
Les mots qui peuvent être utilisés dans les cases sont classés par catégories. Changez de catégorie avec  et choisissez-en une avec  pour faire apparaître la liste de mots. Vous pouvez alors construire un message avec les mots de votre choix.

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

**MODE GROUPE** Chercher un mot dans une catégorie.

**MODE ABC** Chercher un mot par ordre alphabétique.

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



## Quitter la Salle Union

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



## Colisée du Club Link Pokémon (2 ou 4 joueurs)

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

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

### 2 joueurs

**COMBAT SOLO** Un Pokémon par Dresseur participe au combat.

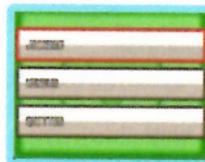
**COMBAT DUO** Deux Pokémon par Dresseur participent au combat.

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

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

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

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



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

### 4 joueurs

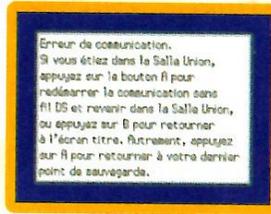
**COMBAT MULTI** Les quatre joueurs sont divisés en deux équipes. Chaque joueur utilise un Pokémon.

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



## ■ Erreur de communication

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



## ■ Communication sans fil DS (multijoueur sans fil DS)

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

### Équipement nécessaire

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

### Connexion

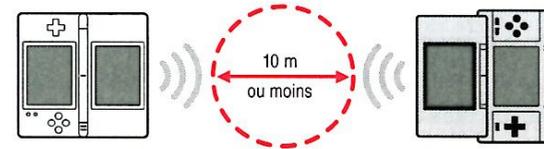
1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Le **menu principal** de la Nintendo DS s'affiche.  
**NOTE** : si vous utilisez une console Nintendo DS /DS Lite paramétrée en mode automatique, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau POKÉMON HEARTGOLD, POKÉMON SOULSILVER, POKÉMON DIAMANT, POKÉMON PERLE ou POKÉMON PLATINE.
4. Suivez les instructions de la page 28.

### Précautions à suivre

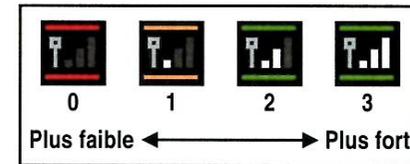
Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil DS, veuillez suivre les recommandations suivantes :

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

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



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



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

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

## 📶 Connexion Wi-Fi Nintendo

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

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

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

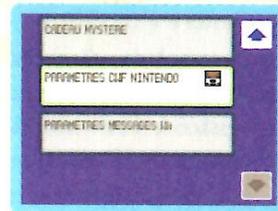
## ■ Paramétrer la connexion Wi-Fi Nintendo

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

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

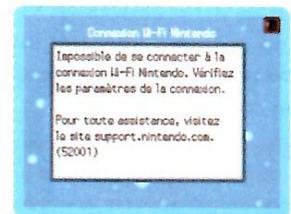
- 2 Une fois votre partie lancée, rendez-vous soit au Club Wi-Fi Pokémon au sous-sol d'un Centre Pokémon, au Terminal Mondial ou à la Zone de Combat pour obtenir votre propre code ami.

*Pour rencontrer un ami dans le Club Wi-Fi Pokémon, il faut avoir enregistré son code ami au préalable.*



### Si vous ne pouvez pas vous connecter

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



## ■ Centre Pokémon (sous-sol)

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

## ■ Registre Ami

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

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



## Consulter votre liste d'amis

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

## Enregistrer un code ami

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

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

## Votre code ami

Consultez votre propre code ami.

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

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

## ■ Club Wi-Fi Pokémon

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

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

Voici les différents statuts :

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

Statut de l'ami



Pour activer ou désactiver le tchat vocal, appuyez sur .

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

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

