

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

77054A



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



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
Wi-Fi
connection

NINTENDO DS™



POKÉMON CONQUEST™

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



Powered by mobiclip

The Pokémon Company



©2012 Pokémon. ©1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2012 TECMO KOEI GAMES Co., Ltd. All rights reserved.

The KOEI logo is a registered trademark of TECMO KOEI GAMES CO., LTD. The KT logo is a registered trademark of TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. ©2012 Nintendo.

Contents

A Brand-New Pokémon Adventure: Journey to the Land of Ransei!	04	Warlord Q&A	26
Starting the Game	06	Recruiting Warriors	26
Getting Started	06	Linking with Pokémon	27
Main Menu	07	Increasing Energy	28
Saving	07	Type Compatibility	28
Game Controls	08	Completing the Gallery	29
Fighting Battles	10	Playing with Others	30
Battle Flow	10	Battles	31
The Battle Screen	12	Downloadable Content	32
Battle Controls	14	Wi-Fi Settings	32
Life in Ransei	16	Type Compatibility Chart	34
The Ransei Map	18		
Using the Ransei Map	20		
Visiting Locations	21		
Viewing Info	22		

*This manual uses to refer to the upper screen

and to refer to the lower screen.

*The details of game features listed in this manual are subject to change.

Manual Design: QBIST Inc.

A Brand-New Pokémon Adventure: Journey to the Land of Ransei!

Warriors -

The select few who can communicate wordlessly with **Pokémon**

Among the people of Ransei are those known as Warriors, who possess the unique ability to communicate wordlessly, or "link," with Pokémon. Warriors are revered and respected by the people of the 17 kingdoms of Ransei.



Warlords -

The leader of each kingdom's Warriors



Warlords are the Warriors that govern all of a kingdom's other Warriors and have earned the respect of their people. Each Warlord lives in a single large castle within their kingdom, which serves as a symbol for the kingdom as a whole.

Battles -

The mighty clashes between armies consisting of Warriors and Pokémon



In the land of Ransei, Pokémon fight against each other in special battles. The Warriors and their Pokémon face each other on a wide variety of battlefields, each one unique to its kingdom. It is the law in Ransei that Warlords who lose a battle in their own kingdom must surrender that kingdom to the victor. Each battle is therefore a contest for control of the kingdoms of Ransei.

The Legend of the Land of Ransei

Since ancient times, a legend has been handed down...

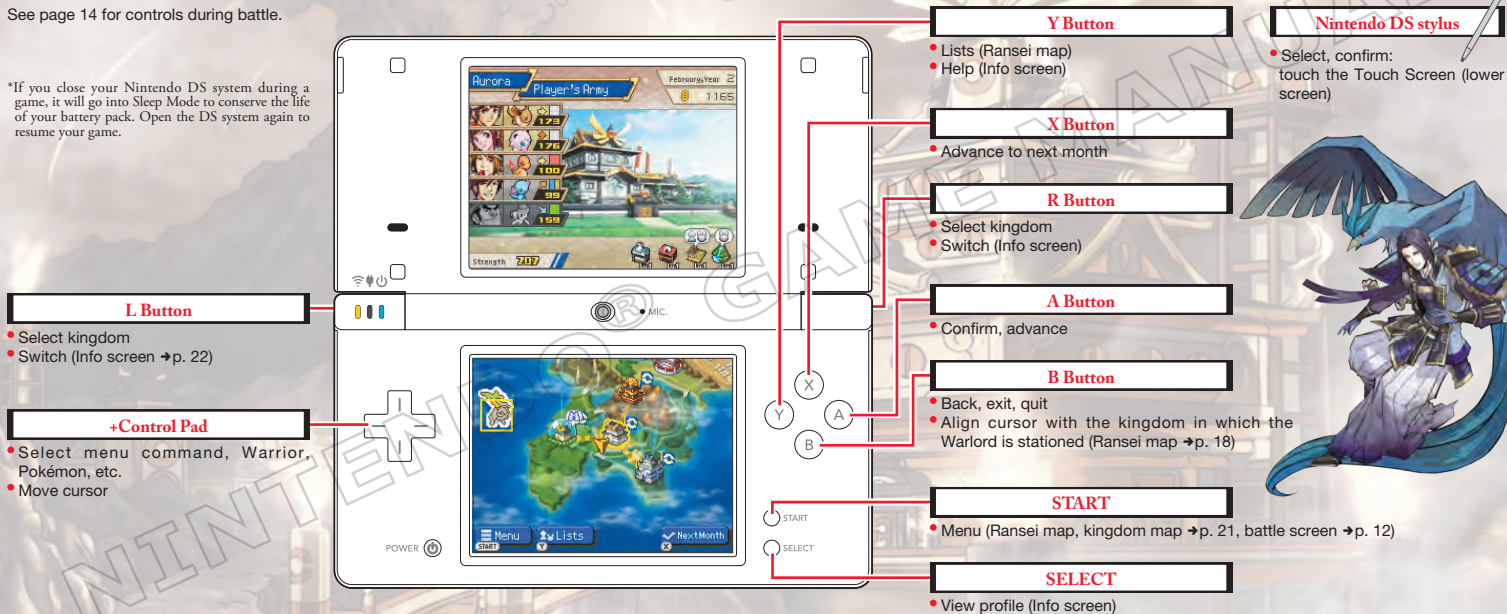
"If any one Warlord can conquer all 17 kingdoms of Ransei, then the Pokémon that created Ransei shall reveal itself."

It is the strong desire of every Warrior to discover this mysterious Pokémon, and numerous battles have been fought to that end. Yet, is the legend true? And just what is the real identity of this Pokémon...?!

Game Controls

See page 14 for controls during battle.

*If you close your Nintendo DS system during a game, it will go into Sleep Mode to conserve the life of your battery pack. Open the DS system again to resume your game.



Fighting Battles

Battle Flow

The following is an explanation of battles on the Ransei map (→p. 18).

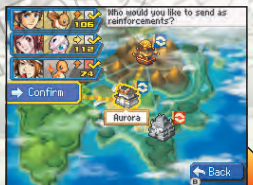
1 Select a kingdom to invade

You can only fight battles against kingdoms that are connected to your own kingdom. Once you have decided upon a kingdom to attack, select the Battle command.



2 Select the Warriors to go to battle

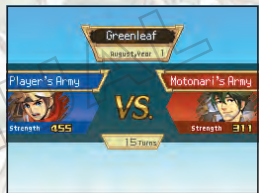
Choose the Warriors that you will send to battle. You can select up to six Warriors. If you have another castle that is connected to the kingdom where the battle will be fought, you can request it to send Warriors as reinforcements.



A golden background behind a Warrior and their Pokémon indicates that this is a special Warrior (→p. 26).

3 Fight the battle (→p. 14)

Engage in battle. The victory and defeat conditions (→p. 15) will differ depending on the battlefield.



4 View the battle results

The links between Warriors and Pokémon (→p. 23) will increase as a result of the battle. You can also see any items (→p. 24) that you obtained. Additionally, winning the battle will add any unregistered allied Warriors or Pokémon that participated in the battle to your Gallery (→p. 29).



5 Recruiting Warriors

If you win the battle and complete the conditions for making enemy Warriors into allies (→p. 26), then you will be able to recruit Warriors to your side.

*You are unable to recruit Warriors at the beginning of the game.



The Battle Screen

This is the screen where the battles take place.

Total allied Strength

Strength is a number that represents the strength of an army. The larger the number, the stronger the army is.

Turns remaining

When all of your allies have completed their turn, the enemy will begin their turn. Once both armies have finished moving, this number will decrease by one.

Pokémon

By aligning the cursor with a Pokémon, you can check information such as its moves (→p. 25) or Abilities (→p. 25).

Turn complete

HP gauge



HP remaining

Warrior Skill effects in play

Menu

Press START to display the menu.

Info ▶ p. 22	View info on your Warriors and Pokémon.
Settings	Adjust the game settings.
Run	Flee the battle. The battle will end in defeat.
Title Screen	Return to the game's title screen.
Save ▶ p. 07	Save the game.

Total enemy Strength



Terrain

Items such as battlefield features (→p. 15) or treasure boxes dropped on the map will be displayed. Depending on the type of terrain, there are some squares that only certain types of Pokémon can traverse.

Minimap

- Allied Pokémon
- Enemy Pokémon
- ◆ Banner

Treasure box

These boxes contain Items (→p. 24) or gold.

Zoom

You can zoom in or out with the camera by holding down the Y Button and pressing up or down on the +Control Pad.

Rotate

You can rotate the camera by holding down the Y Button and pressing left or right on the +Control Pad.

End Turn

You can end your turn by pressing the X Button. It will then be your opponent's turn.

Battle Controls

1 Moving Pokémon

When it is your turn, move your Pokémon around the battlefield. Select a Pokémon with the +Control Pad (you can switch with the L and R Buttons), and move them in the order you prefer. After selecting a Pokémon, the squares displayed in blue indicate where it can move to.



The squares that an enemy can move to are highlighted in red when you align the cursor with an enemy Pokémon.

2 Fighting (→p. 25)

When you approach an enemy Pokémon, select the Fight command. By changing the direction you face with the +Control Pad, you can put the enemy in your attack range. You will see the damage your attack will inflict and its accuracy. Pokémon are able to move and attack once per turn. When you do not wish to attack, select Wait, and that Pokémon's turn will end. When a Pokémon's turn is finished, it will be unable to move until the next turn.



The amount of damage inflicted changes depending on differing altitudes of terrain and the direction the Pokémon are facing. Try attacking from above or from behind an opponent.

3 Be careful of status ailments

Some moves (→p. 25) can inflict status ailments upon their targets.

Poison	Poisons the target, causing additional damage each turn.
Sleep	Puts the target to sleep, making them unable to move. They may awaken if hit by an attack.
Burn	Burns the target, causing additional damage each turn.
Paralysis	Causes the target to go numb. They are sometimes unable to move as a result.
Freeze	Freezes the target and makes them unable to move. They will be thawed if hit by a Fire-type attack.

*There are other types of status ailments as well.

4 Using Warrior Skills (→p. 24) and items (→p. 24)

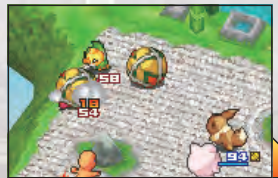
By selecting a Pokémon and pressing the X Button, you can use Warrior Skills and items. Be sure to use them effectively.

5 Using battlefield features

There are numerous features found in each battlefield that have a variety of effects, such as inflicting damage, recovering HP, etc.

6 Note the victory and defeat conditions

The conditions for victory and defeat will vary by battlefield. You can confirm them by pressing START during the battle. Additionally, if the number of turns remaining reaches 0, then the defending side will win the battle.



If you attack a Pokémari ball, it will begin rolling in the opposite direction. Knock them into the enemy to inflict damage.

Life in Ransei

First, try to accomplish the objective assigned to you. You can see the current objective by pressing START while viewing the Ransei map or kingdom map.

Once you've captured additional castles...

Use the Ransei map

▶ p. 20

Warriors are allowed 1 turn per month. Try to move as many Warriors as possible before advancing to the next month.

View info

▶ p. 22

Visit locations

▶ p. 21

And more...

Link with new Pokémon

▶ p. 27

Recruit new Warriors

▶ p. 26




Win battles to accomplish your objective.

Once you've cleared your current objective, move on to the next one!

The Ransei Map

You can press the B Button to move the cursor to the castle where your Warlord is located.

Warriors and Pokémon of the selected castle and their Strength

Warriors that have completed their turn will be colored gray.  refers to the Pokémon's Energy (→p. 28).  refers to the Pokémon's type. If the Pokémon possesses two types, it will be displayed as . For information on the type colors, please refer to the Type Compatibility Chart (→p. 34).

Delegated (→p. 20) kingdom

Total Strength of the selected kingdom

Menu

Press START to view the menu.

Gallery ▶ p. 29	View the items in your Gallery.
Settings	Adjust the game settings.
Password	Enter a password.
Quit*	Quit the current story and return to the story-selection screen.
Title Screen	Return to the game's title screen.
Save ▶ p. 07	Save your current progress in the game.

* You are unable to select Quit until you have finished the game at least once. Even if you quit, you will not lose any of the Warriors you have registered or any Pokémon info that you have obtained. If you feel that the difficulty level of a story is too hard, then try quitting that story and attempting another one.



Month and year

Gold

You can use gold to buy items in the Shop or Ponigiri Shop (→p. 21). You can earn gold by fighting in battles.

Locations within the selected kingdom (→p. 21)

The higher the level of the location, the more likely it is to feature rare Pokémon or sell better items (→p. 24).

-  Wild Pokémon are present
-  Free Warriors and wild Pokémon are present

Next Month

Press the X Button to end your turn for the month and proceed to the next month.

Lists

You can view a list of Warriors by pressing the Y Button. You can also search for Warriors.



Using the Ransei Map

Select a castle and press the A Button to display a list of commands.




- ◆ **Enter** Enter the selected kingdom (kingdom map → p. 21).
- ◆ **March** Transfer one or more Warriors to another kingdom. After selecting the Warriors you wish to move, select the kingdom to serve as the destination. If that kingdom is full, you will be able to replace one Warrior with another.
- ◆ **Equip** Change the items (→ p. 24) equipped by your Warriors. You can switch the type of items with the L and R Buttons. You can unequip the item by pressing the Y Button.

*Warriors are only capable of equipping one item at a time.

- ◆ **Info (→ p. 22)** View the info of the Warriors and Pokémon within the selected kingdom. Here, you can also change the Pokémon that will accompany the Warrior to battle. Display the Warrior you wish to change the Pokémon for and press right on the +Control Pad to select a Pokémon. Afterward, select the Pokémon to be replaced with the +Control Pad.

- ◆ **Delegate** You can select from the following orders: Train, Search, and Develop. When you advance to the next month, Warriors that have not moved yet will move following those orders.

*You can only delegate kingdoms where your Warlord is not present.

Train 	Improve the link (→ p. 23) between Warriors and Pokémon.
Search 	Recruit new Warriors and link with new Pokémon.
Develop 	Collect gold, increase the levels of locations, and more.

Visiting Locations

■ Viewing the Kingdom Map

Select a kingdom from the Ransei map (→ p. 18), and select Enter to display the kingdom map. You can switch between other kingdoms under your control by pressing the L and R Buttons.

Locations

There are a variety of different locations. Warriors that visit a location will use up their turn.

Next Month

End the current month's turn by pressing the X Button to advance to the next month.

Menu (→ p. 18)

Press START to view the menu screen.



■ Types of Locations

There are many other types of locations as well.

- ◆ **Ponigiri Shop** Buy ponigiri, which are used to increase a Pokémon's Energy (→ p. 28).
- ◆ **Shop** Buy and sell items (→ p. 24).
- ◆ **Farm, Ravine, Cave, etc.** In these locations, you can fight against wild Pokémon or free Warriors. You are able to improve links (→ p. 23) with your Pokémon, link (→ p. 27) with wild Pokémon, and recruit new Warriors (→ p. 26).

Viewing Info

The Info Screen If you select Info from the Menu or other locations, the Info screen will be displayed. You can switch the screen by pressing the L and R Buttons.



Specialty

The type of Pokémon that the Warrior has the best compatibility (has the highest max link) with.

Item (→p. 24)

You can view an explanation by pressing the Y Button.

Warrior Skill (→p. 24)

An ability that the Warrior is able to use during battle. You can view an explanation by pressing the Y Button.

Warrior stats

*Warrior stats also influence the effectiveness of certain locations.

Power	Higher Power means a Warrior's partner Pokémon does more damage when it attacks.
Wisdom	Higher Wisdom means a Warrior's partner Pokémon takes less damage when attacked.
Charisma	Higher Charisma makes it easier for a Warrior's partner Pokémon to hit enemies and dodge attacks.
Capacity	The maximum number of Pokémon that the Warrior can link with.

Pokémon stats

HP	The Pokémon's current/maximum health. When a Pokémon's HP reaches 0, it will faint.
Range	The number of squares that the Pokémon is able to move in a single turn.
Attack	The higher this value, the more damage the Pokémon will inflict upon the enemy.
Defense	The higher this value, the less damage the Pokémon will take from the enemy.
Speed	The higher this value, the more likely the Pokémon's attacks are to connect and the easier it is to evade enemy attacks.

Registered-in-Gallery marker (→p. 29)

Link

The strength of the bond between the Warrior and the Pokémon. The stronger the link, the more powerful the Pokémon is.

*Links are reset each time you begin a new story. Additionally, the highest link you have achieved will be recorded during a save, allowing you to use it during Wireless Play (→p. 30) battles with other players.

Max link

The maximum value of your link. It is determined by the compatibility between your Warrior and the Pokémon. Your link cannot exceed the value of the max link.



Strength

A numerical value indicating the strength of your Warrior and Pokémon.

Pokémon Energy (→p. 28)

When this is pointing up, the stats of your Pokémon will increase, and when it is pointing down, the stats of your Pokémon will decrease.

Pokémon type (→p. 28)

Move (→p. 25)

You can view an explanation by pressing the Y Button.

Ability (→p. 25)

You can view an explanation by pressing the Y Button.



Warrior Skills

Each Warrior has a Warrior Skill that can be used in battle to help their Pokémon. A Warrior can only use a Warrior Skill once per battle.



Use *Top Speed* to instantly zoom across the battlefield!

Items

There are items that have an effect once used during battle and items that give you a constant effect while they are equipped. You can equip (→p. 20) one item per Warrior. Additionally, there are items that you can buy or sell at the Shop (→p. 21).



Use a *Potion* to heal your Pokémon when they are injured.

Moves

These are used when a Pokémon attacks an opponent.

*There are some moves where you or your opponent will be moved following the attack.


Move rank

As the link between a Warrior and Pokémon grows stronger, the move can be upgraded by +1 or +2. As the move rank increases, the damage inflicted upon the opponent will increase, thereby increasing the strength of the move.


Move type

Each type has its own compatibility (→p. 28).

Move attack range

Your location is indicated by the , and the squares you can attack are colored orange.

Move effectiveness

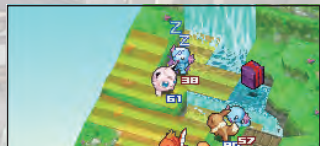
The strength of the move. The more  symbols it has, the more powerful it is.

Abilities

These are abilities of the Pokémon that can be used in a variety of instances during battle.



Eevee's *Celebrate* ability allows you to attack twice in a row!



Jigglypuff's *Lullaby* ability can put enemy Pokémon to sleep.

Warlord Q&A

Recruiting Warriors

I've managed to capture more kingdoms, and the enemy is getting stronger... How can I recruit more Warriors into my army?

Do you remember the conditions for recruiting an enemy Warrior to your side?

- ▶ Defeat them within 4 turns.
- ▶ Defeat them with a supereffective move.
- ▶ Defeat them without any allied Pokémon taking damage from their Pokémon.

You need to achieve one of the three above criteria. Try attacking with a Pokémon of the proper type. For battles where the kingdom is on the line and the enemy has other kingdoms to return to, they will be able to retreat, making them unable to be recruited.

Special Warriors

There are certain special Warriors that are often stronger than regular Warriors and play a larger role in the story of Ransel. These Warriors display a wider range of emotions and can be displayed together with their Pokémon that they share a Perfect Link (→p. 27) with. When there is a special Warrior within a location, the marker will be displayed in gold. Be sure not to miss this chance to get them to join your forces.



In order to recruit special Warriors, there is one extra condition in addition to the above three...

Linking with Pokémon

How can I link with Pokémon of my preferred type? How should I go about collecting more Pokémon?

If you want to link with new Pokémon, then you should visit a location where Pokémon are located. When the battle begins and you select your Pokémon, the markers in the chart to the right will appear over the heads of enemy Pokémon. This is an indication of the max link (→p. 23) between the Warrior and the Pokémon. Once you know the compatibility between a Warrior and the Pokémon is good, go up next to it and select "Link" to proceed. Then, all you have to do is press the A button in time with the balls of light that pass by.

	0% (Unable to link)
None	1-49%
	50-69%
	70-89%
	90-100%



Perfect Link

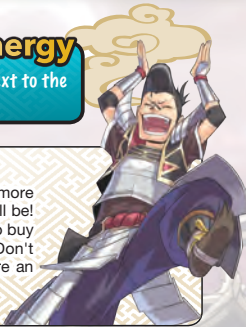
For every Warrior, there is a Pokémon that they share a max link of 100% with. The higher the link with its Warrior, the stronger the Pokémon will be, making it vital to find the Pokémon that each Warrior shares a Perfect Link with. If your link reaches 100%, then your moves might just take on some new, special effects.



Increasing Energy

What is that  mark next to the Pokémon?

Haha! That's the Pokémon's Energy! The more it points up, the stronger the Pokémon will be! The best way to increase your Energy is to buy ponigiri at the Ponigiri Shop (→p. 21). Don't forget to stop by the Ponigiri Shop before an important battle!



Type Compatibility

I'm not inflicting much damage on the enemy. Is compatibility really that important?




Of course it is! Depending on your compatibility, there are some enemies that you won't be able to inflict damage on at all. Be sure to pay attention to the type of the move rather than the type of the attacking Pokémon itself. Take a look at the chart on page 34 for more details.



Completing the Gallery

What does the  mark on the Info screen (→p. 22) mean?

Simply put, it tells you whether it's registered in your Gallery or not. If you come across a Pokémon, then you will be able to see its name and silhouette within your Gallery. Then, if you fight alongside it in a battle and win, its information will be registered. Warriors will also be registered if you recruit them and then win a battle with them on your team. Warriors and Pokémon registered in your Gallery are selectable when playing battles in Wireless Play (→p. 31). The save data with the highest link value will remain, so be sure to use the Warriors and Pokémon that you have developed when fighting battles against your friends.



Playing with Others

In Pokémon Conquest, you can play against nearby players via local wireless, and you can use the Nintendo® Wi-Fi Connection to download additional content for the game.

*You will be able to select Wireless Play once you have created a save-data file.

*Wireless Internet access required for online features. For more info, go to support.nintendo.com.

How to Play with DS Wireless Play

What you'll need:

- ▶ Nintendo DS/Nintendo DS Lite/Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system x 2
- ▶ Pokémon Conquest DS Game Card x 2

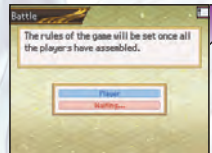
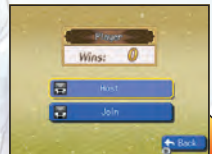
Steps

- 1 Make sure that all DS systems are turned off, then insert a Pokémon Conquest Game Card into each system.
- 2 Turn all of the DS systems on.
- 3 On the DS Menu Screen, touch the Pokémon Conquest panel.
- 4 Follow the instructions on page 31.

Battles

Using Wireless Play, you can fight battles against nearby opponents. Simply follow the steps below.

- 1 Select Wireless Play from the main menu, and then select Battle to begin.
- 2 If you are searching for an opponent, select Host. If you wish to join the game of another player searching for an opponent, select Join.
- 3 Once you have found an opponent, the person hosting will determine the battle settings for the battle. Select the link settings. If you choose None, you can fight with data containing the links at their highest registered values. If you choose anywhere in the range of 10-100, the links for all of the Pokémon will be set to the value you choose. However, you will never be able to surpass your max link.
- 4 Select the battlefield you wish to use.
- 5 Select between Attack, Defend, and Random.
- 6 Select the Warriors and Pokémon to send to the battle.
*The partner Pokémon available to each Warrior will be those set in the Gallery.
- 7 Begin the battle.
- 8 When the battle finishes, your stats will be recorded.



Downloadable Content

By using the Nintendo Wi-Fi Connection, you will be able to download additional events and more. Please refer to the information below for more details on how to set up your Wi-Fi settings.

*The Nintendo Wi-Fi Connection service is subject to stop at any time without notice. Please be aware of this while playing.

*Please refer to the Nintendo Wi-Fi Connection instruction manual for more details on how to connect to the Nintendo Wi-Fi Connection or other general inquires.

*If you are having trouble with the connection or communications over the network, please refer to the Troubleshooting section of the Nintendo Wi-Fi Connection instruction manual.

Wi-Fi Settings

In order to use the Wi-Fi features, it is necessary to set the Nintendo Wi-Fi Connection settings. For the Nintendo DS/DS Lite system, please set the settings under Wireless Play and then Wi-Fi Settings under the main menu. For the Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system, go to the DSi Menu settings and select Internet and then Connection Settings to proceed. You must agree to the User Agreement. For more details on how to connect and support contact information, please refer to the separate Nintendo Wi-Fi Connection instruction manual.

Nintendo Wi-Fi Connection

- To play Nintendo DS games over the internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo Wi-Fi Connection.
- To complete the 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 the 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 (page 35) which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play and is also available online at www.nintendo.com/games/wifi/ds.

For additional information on the 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).

Type Compatibility Chart

		Type of Pokémon being attacked															
		Normal	Fire	Water	Electric	Grass	Ice	Fighting	Poison	Ground	Flying	Psychic	Bug	Rock	Ghost	Dragon	Dark
Type of attack	Normal												△	×			△
	Fire		△	△		⊙	⊙						⊙	△		△	⊙
	Water		⊙	△		△				⊙			⊙			△	
	Electric			⊙	△	△				×	⊙					△	
	Grass		△	⊙		△			△	⊙	△		△	⊙		△	△
	Ice		△	△		⊙	△			⊙	⊙					⊙	△
	Fighting	⊙					⊙		△		△	△	⊙	×		⊙	⊙
	Poison					⊙			△	△				△	△		×
	Ground		⊙		⊙	△			⊙		×		△	⊙			⊙
	Flying				△	⊙		⊙					⊙	△			△
	Psychic							⊙	⊙			△				×	△
	Bug		△			⊙		△	△		△	⊙		△		⊙	△
	Rock		⊙				⊙	△		△	⊙		⊙				△
	Ghost	×												⊙		⊙	△
	Dragon															⊙	△
	Dark							△				⊙			⊙		△
Steel		△	△	△		⊙						⊙				△	

⊙ : [Super effective] The damage inflicted will be much greater than normal.

△ : [Not very effective...] The damage inflicted will be 1/2 of normal.

× : [No effect...] There will be no damage inflicted.

*If the Pokémon being attacked has two types, then the compatibility will be based on both of them.

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.nintendowifi.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 TAMPHERED 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 ADAPTEURS, 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'amuse 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



The Pokémon Company



Sommaire

Une nouvelle aventure Pokémon :

Voyage au pays de Ransei!..... 44

Démarrer une partie..... 46

Pour commencer..... 46

Menu principal..... 47

Sauvegarder..... 47

Commandes de jeu..... 48

Combats..... 50

Déroulement des combats..... 50

Écran de combat..... 52

Commandes de combat..... 54

Vivre à Ransei..... 56

Carte de Ransei..... 58

Utiliser la carte de Ransei..... 60

Visiter des lieux..... 61

Consulter les informations..... 62

FAQ des seigneurs de guerre..... 66

Recruter des guerriers..... 66

Liens avec les Pokémon..... 67

Augmentation de l'énergie..... 68

Compatibilité des types..... 68

Compléter la Gallery (Galerie)..... 69

Jouer avec d'autres joueurs..... 70



Combats..... 71

Contenu téléchargeable..... 72

Paramètres Wi-Fi..... 72

Tableau de compatibilité des types..... 74

Notes :

- Ce manuel utilise  pour se référer à l'écran supérieur et  pour se référer à l'écran inférieur.
- Les informations contenues dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées.

Conception du manuel : QBIST Inc.

Une toute nouvelle aventure Pokémon : Voyage au pays de Ransei!

Warriors (Guerriers) - Ceux qui ont la chance de communiquer avec les **Pokémon** sans dire mot

Parmi le peuple de Ransei se trouvent des guerriers qui possèdent ce don unique de communiquer sans mot, autrement dit de se lier aux Pokémon. Les guerriers sont vénérés et respectés par les peuples des 17 royaumes de Ransei.



Warlords (Seigneurs de guerre) - Le chef des guerriers de chaque Kingdom (Royaume)

Les seigneurs de guerre sont des guerriers gouvernant tous les autres guerriers d'un royaume et ayant gagné le respect de leur peuple. Chaque seigneur de guerre vit dans un grand château, symbole rayonnant sur tout le royaume.



Battles (Combats) - Des affrontements puissants entre armées de guerriers et de Pokémon



Sur les terres de Ransei, les Pokémon luttent les uns contre les autres lors de combats spéciaux. Les guerriers et leur Pokémon s'affrontent à travers divers champs de bataille uniques, propres à leur royaume. La loi de Ransei impose aux guerriers vaincus sur leurs propres terres de remettre leur royaume aux mains du vainqueur. Chaque combat est donc une lutte pour prendre le pouvoir des royaumes de Ransei.

La légende du pays de Ransei

Depuis la nuit des temps, une légende raconte que...

*« Si quelque seigneur de guerre parvient à conquérir
les 17 royaumes de Ransei, le Pokémon créateur de
Ransei se révélera alors au grand jour. »*

Tel est le souhait de chaque guerrier... Découvrir l'identité de ce mystérieux Pokémon. De nombreux combats ont été menés dans ce seul et même but. Cette légende est-elle véridique? Quelle est la véritable identité de ce Pokémon?

Démarrer une partie

Pour commencer

1 Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte de jeu Pokémon Conquest dans la fente pour carte de jeu située à l'arrière de la console et poussez jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

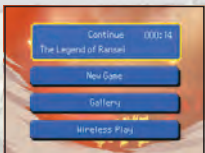
2 Allumez la console. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche. Une fois que vous avez lu les informations, touchez l'écran tactile.

3 Touchez le panneau Pokémon Conquest dans le menu principal Nintendo DS pour commencer la partie.

Notes :

- La capture d'écran ci-contre est basée sur l'écran d'une console Nintendo DSi/Nintendo DSi XL.
- Lorsque vous utilisez une console Nintendo DS/Nintendo DS Lite, cette étape pourra être ignorée si la console Nintendo DS est configurée en mode automatique.

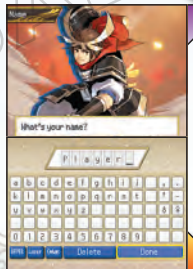
4 L'écran titre s'affiche. Si vous touchez l'écran tactile ou si vous appuyez sur START, vous serez redirigé vers le menu principal.



Menu principal

Sélectionnez New Game (Nouvelle partie) et choisissez le sexe et le nom de votre personnage. Ces options ne peuvent être changées une fois paramétrées, choisissez-les avec soin.

Continue (Continuer)	Reprenez votre partie à partir du dernier point de sauvegarde. Le nom du niveau s'affichera.
New Game (Nouvelle partie)	Démarrez une nouvelle partie. Note : Si vous possédez déjà des données de sauvegarde, vous devez les effacer pour pouvoir sauvegarder vos nouvelles données.
Gallery (Galerie) ▶ p. 69	Consultez les Pokémon et guerriers que vous avez collectés au cours de la partie.
Wireless Play (Mode sans fil) ▶ p. 70	Affrontez d'autres joueurs lors de combats et téléchargez du contenu additionnel.



Sauvegarder

Pour sauvegarder votre progression, sélectionnez Save (Sauvegarder) depuis la carte de Ransei (→p. 58), la carte du royaume (→p. 61) ou encore sous « Menu » depuis l'écran de combat (→p. 52).

Note : Vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule partie à la fois.

Effacer les données de sauvegarde

Vous pouvez effacer vos données de sauvegarde en maintenant **A** + **B** + **X** + **Y** enfoncés lorsque l'écran du logo de l'entreprise s'affiche. Toutes vos données présentes dans la Gallery (Galerie →p. 69) seront également effacées.

Note : Veuillez noter qu'une fois les données de sauvegarde effacées, celles-ci ne peuvent être restaurées.



Commandes de jeu

Veillez consulter la page 54 pour les commandes de combat.

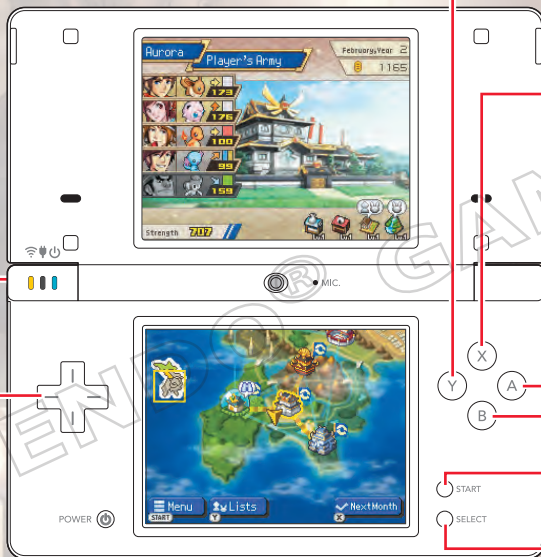
Note : Si vous fermez votre console Nintendo DS en cours de partie, elle entrera en mode veille afin d'économiser l'énergie de votre batterie rechargeable. Ouvrez à nouveau votre console Nintendo DS pour reprendre la partie.

Bouton L

- Sélectionner un royaume
- Changer d'écran (écran d'informations → p. 62)

Croix directionnelle

- Sélectionner (une option dans un menu, un guerrier, un Pokémon, etc.)
- Déplacer le curseur



Bouton Y

- Listes (carte de Ransei)
- Aide (écran d'informations)

Bouton X

- Avancer au mois suivant

Bouton R

- Sélectionner un royaume
- Changer d'écran (écran d'informations)

Bouton A

- Confirmer, avancer

Bouton B

- Retour, sortir, quitter
- Aligner le curseur avec le royaume dans lequel se trouve le seigneur de guerre (carte de Ransei → p. 58)

START

- Menu (carte de Ransei, carte du royaume → p. 61, écran de combat → p. 52)

SELECT

- Voir profil (écran d'informations)

Stylet Nintendo DS

- Sélectionner, confirmer : toucher l'écran tactile (écran inférieur)



Combats

Déroulement des combats

Cette section explique comment se déroulent les combats sur la carte de Ransei (→p. 58).

1 Sélectionner un royaume à envahir

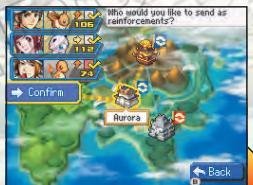
Vous ne pouvez attaquer que les royaumes connectés au vôtre. Une fois votre décision prise d'attaquer un royaume, sélectionnez Battle (Combat).



2 Désigner les guerriers pour le combat

Sélectionnez les guerriers que vous souhaitez envoyer au combat. Vous pouvez désigner jusqu'à six guerriers. Si vous possédez un autre château (pas plus d'un) connecté au royaume où se déroulera le combat, vous pouvez lui ordonner de vous envoyer des renforts.

Note : Si l'attaque a été lancée contre vous, vous ne pouvez vous battre qu'avec les guerriers présents dans le château pris d'assaut. S'il n'y a pas de guerrier disponible, vous perdez automatiquement la bataille.



Un arrière-plan doré derrière un guerrier et son Pokémon indique qu'il s'agit d'un guerrier spécial (→p. 66).

3 Combattre (→p. 54)

Combattez. Les conditions de victoire ou de défaite (→p. 55) varient d'un champ de bataille à l'autre.



4 Consulter les résultats des combats

Les liens entre guerriers et Pokémon (→p. 63) augmenteront à l'issue des combats. Vous pouvez aussi consulter la liste des objets (→p. 64) que vous avez obtenus. Accessoirement, remporter la victoire vous permettra d'ajouter dans votre Gallery (Galerie) tout allié non enregistré ayant pris part au combat (→p. 69).



5 Recruter des guerriers

Si vous remportez la victoire et remplissez les conditions permettant de convertir des guerriers ennemis en alliés (→p. 66), vous pourrez en recruter de nouveaux.

Note : Vous ne pouvez pas recruter de guerriers au début du jeu.



Écran de combat

Voici l'écran où se déroulent les combats.

Strength (Force) totale alliée

Strength (Force) indique la force d'une armée. Plus ce chiffre est élevé, plus l'armée est puissante.

Nombre de tours restants

Lorsque vos alliés ont terminé leur tour, l'adversaire débute le sien. Lorsque les deux armées ont terminé leur progression, ce nombre diminue de un.

Pokémon

En alignant le curseur avec un Pokémon, vous pouvez afficher des informations telles que les coups (→ p. 65) ou bien les compétences (→ p. 65).

Tour terminé

PV restants

Jauge de PV

Warrior Skill (Talent de guerrier) en cours

Menu

Appuyez sur START pour afficher le menu.

Info (Informations) ► p. 62	Consulter les informations sur vos guerriers et vos Pokémon.
Settings (Réglages)	Ajuster les paramètres du jeu.
Run (S'enfuir)	Fuir le combat. Le combat sera perdu.
Title screen (Écran titre)	Retourner à l'écran titre.
Save (Sauvegarder) ► p. 47	Effectuer une sauvegarde.

Strength (Force) totale de l'adversaire



Terrain

Des éléments tels que les caractéristiques du champ de bataille (→ p. 55) ou les coffres aux trésors seront affichés. En fonction du terrain, seuls certains Pokémon peuvent passer sur certaines cases.

Mini carte

- Pokémon allié
- Pokémon ennemi
- ◆ Bannière

Coffres aux trésors

Ces coffres contiennent des objets (→ p. 64) ou de l'or.

Zoom

Vous pouvez zoomer en maintenant le bouton Y enfoncé et en appuyant sur haut ou bas sur la croix directionnelle.

Faire pivoter

Vous pouvez faire pivoter la caméra en maintenant le bouton Y enfoncé et en appuyant sur gauche ou droite sur la croix directionnelle.

End Turn (Terminer votre tour)

Vous pouvez mettre fin à votre tour en appuyant sur le bouton X. Ce sera alors le tour de votre adversaire.

Commandes de combat

1 Déplacer les Pokémon

Lorsque votre tour arrive, déplacez votre Pokémon sur le champ de bataille. Choisissez vos Pokémon à l'aide de la croix directionnelle (vous pouvez aussi utiliser les boutons L et R) et déplacez-les dans l'ordre que vous préférez. Lorsque vous avez choisi un Pokémon, les cases bleues indiquent où vous pouvez le déplacer.



Les cases sur lesquelles l'adversaire peut se déplacer sont affichées en rouge lorsque vous alignez le curseur sur un Pokémon ennemi.

2 Combattre (→p. 65)

Lorsque vous êtes à proximité d'un Pokémon ennemi, sélectionnez Fight (Combat). En changeant la direction vers laquelle vous êtes orienté à l'aide de la croix directionnelle, vous pouvez mettre votre ennemi à votre portée. Vous pourrez voir les dégâts que vous infligeriez en cas d'attaque ainsi que la précision de cette dernière. Les Pokémon peuvent se déplacer et attaquer une fois par tour. Lorsque vous ne souhaitez pas attaquer, sélectionnez Wait (Patienter) et le tour de ce Pokémon s'achèvera. Lorsque le tour d'un Pokémon s'achève, ce dernier est incapable de se déplacer avant le tour suivant.



La quantité de dégâts infligée varie en fonction de l'altitude du terrain ainsi que l'orientation du Pokémon. Tentez d'attaquer un adversaire depuis un point surélevé ou bien par derrière.

3 Prenez garde aux problèmes de statut

Certains coups (→p. 65) peuvent perturber le statut de leurs cibles.

Poison (Poison)	Empoisonne l'adversaire, lui infligeant des dégâts à chaque tour.
Sleep (Sommeil)	Plonge l'adversaire dans un profond sommeil qui le paralyse. Un coup ou une attaque peuvent le réveiller.
Burn (Combustion)	La cible prend feu et subit des dégâts à chaque tour.
Paralysis (Paralysie)	Rend la cible totalement inerte. L'effet la rend généralement incapable de se déplacer.
Freeze (Congélation)	Congèle la victime et la rend incapable de se déplacer. Elle sera décongelée si elle est touchée par une attaque de feu.

Note : Il existe d'autres types de problèmes de statut.

4 Utiliser les talents de guerrier (→p. 64) et les objets (→p. 64)

En choisissant un Pokémon et en appuyant sur le bouton X, vous pouvez utiliser des talents de guerrier et des objets. Assurez-vous de les utiliser à bon escient.

5 Utiliser les caractéristiques du champ de bataille

Chaque champ de bataille contient de nombreux éléments vous permettant par exemple d'infliger des dégâts, de récupérer des PV, etc.



Si vous attaquez une Pokémari ball (Boule Pokémari), elle roulera dans la direction opposée. Envoyez-les sur vos adversaires pour leur infliger des dégâts.

6 Conditions de victoire et de défaite

Les conditions de victoire ou de défaite varient selon le champ de bataille. Vous pouvez les consulter en appuyant sur START durant le combat. De même, si le nombre de tours restant tombe à 0, la défense remporte la victoire.

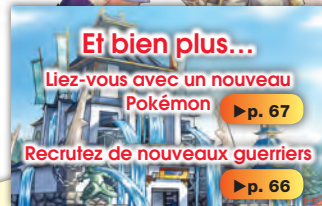
Vivre à Ransei

Commencez par accomplir l'objectif qui vous est assigné. Vous pouvez consulter l'objectif en cours en appuyant sur START lorsque vous consultez la carte de Ransei ou la carte du royaume.

Une fois que vous vous êtes emparé d'autres châteaux...



Les guerriers ne disposent que d'un seul tour par mois. Essayez de déplacer autant de guerriers que possible avant d'entamer le mois suivant.



Rempotez des combats afin d'accomplir vos objectifs.




Une fois votre objectif atteint, passez au suivant!



Carte de Ransei

Appuyez sur le bouton B afin de déplacer le curseur vers le château où se trouve votre seigneur de guerre.

Guerriers et Pokémon dans le château sélectionné et leur force

Les guerriers ayant terminé leur tour deviennent gris.  indique le niveau d'énergie du Pokémon (→ p. 68).  indique le type de Pokémon. Si le Pokémon est de deux types, il sera indiqué par . Pour obtenir plus d'informations sur les couleurs des types de Pokémon veuillez vous référer au tableau de compatibilité des types (→ p. 74).

Royaume délégué (→ p. 60)

Force totale du royaume sélectionné

Menu

Appuyez sur START pour afficher le menu.

Gallery (Galerie) ▶ p. 69	Consulter les objets dans la galerie.
Settings (Réglages)	Ajuster les paramètres du jeu.
Password (Mot de passe)	Entrer un mot de passe.
Quit (Quitter)*	Quitter l'histoire en cours et retourner à l'écran de sélection des histoires.
Title screen (Écran titre)	Retourner à l'écran titre du jeu.
Save (Sauvegarder) ▶ p. 47	Sauvegarder votre progression dans le jeu.

* Vous ne pouvez pas sélectionner Quit (Quitter) tant que vous n'avez pas terminé le jeu au moins une fois. Même si vous quittez l'histoire en cours, vous conserverez les guerriers enregistrés ainsi que les informations Pokémon récoltés. Si vous trouvez qu'un niveau est trop difficile, vous pouvez quitter l'histoire en cours et en tenter une nouvelle.


Mois et année


Or

Vous pouvez utiliser de l'or pour acheter des objets dans la Shop (Boutique) ou dans la Ponigiri Shop (Boutique de Ponigiri → p. 61). Les combats peuvent rapporter de l'or.

Lieux dans le royaume sélectionné (→ p. 61)

Plus le niveau d'un lieu est élevé, plus la chance d'y trouver des Pokémon rares ou d'y acheter de meilleurs objets est grande (→ p. 64).

 Des Pokémon sauvages s'y trouvent

 Des guerriers libres et des Pokémon sauvages s'y trouvent

Next Month (Mois suivant)

Appuyez sur le bouton X afin de terminer votre tour et passer au mois suivant.

Lists (Listes)

Vous pouvez consulter la liste des guerriers en appuyant sur le bouton Y. Vous pouvez aussi rechercher des guerriers.



Utiliser la carte de Ransei

Sélectionnez un château et appuyez sur le bouton A pour afficher la liste de commandes.

◆ Enter (Entrer)

Entrez dans le royaume sélectionné (→ p. 61).

◆ March (Transfert)

Transférez un ou plusieurs guerriers dans un autre royaume. Choisissez d'abord les guerriers que vous souhaitez transférer puis sélectionnez le royaume de destination. Si ce royaume est plein, vous aurez la possibilité de remplacer les guerriers.

◆ Equip (Équiper)

Modifiez les objets (→ p. 64) avec lesquels vos guerriers sont équipés. Vous pouvez changer de type d'objet en utilisant les boutons L et R. Vous pouvez retirer des objets de votre équipement en utilisant le bouton Y.

Note : Les guerriers ne peuvent s'équiper que d'un objet à la fois.

◆ Info (Informations → p. 62)

Consultez les informations sur les guerriers et les Pokémon dans le royaume sélectionné. Vous pouvez aussi changer le Pokémon accompagnant le guerrier au combat. Affichez le guerrier dont vous souhaitez changer le Pokémon et appuyez sur la croix directionnelle pour choisir un Pokémon. Par la suite, sélectionnez le Pokémon à remplacer à l'aide de la croix directionnelle.

◆ Delegate (Déléguer)

Vous pouvez choisir parmi les ordres suivants : Train (Entraînement), Search (Recherche) et Develop (Développement). Lorsque vous passez au mois suivant, les guerriers ne s'étant pas encore déplacés se plieront à ces ordres.

Note : Vous ne pouvez déléguer un royaume que lorsque votre seigneur de guerre est absent.

Train (Entraînement)	Renforcer les liens (→ p. 63) entre les guerriers et leurs Pokémon.
Search (Recherche)	Recruter de nouveaux guerriers et les lier à de nouveaux Pokémon.
Develop (Développement)	Récolter de l'or, augmenter les niveaux de vos lieux, et bien plus encore.

Visiter des lieux

■ Consulter la carte du royaume

Sélectionnez un royaume sur la carte de Ransei (→ p. 58) et sélectionnez Enter (Entrer) afin d'afficher la carte de ce royaume. Vous pouvez passer d'un royaume sous votre contrôle à l'autre en appuyant sur les boutons L et R.

Locations (Lieux)

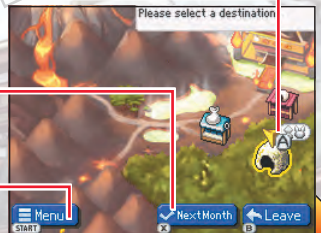
Il existe toute une variété de lieux différents. Pour se rendre dans un lieu, les guerriers utilisent un tour.

Next Month (Mois suivant)

Terminez le tour du mois en cours en appuyant sur le bouton X et avancez ainsi au mois suivant.

Menu (→ p. 58)

Appuyez sur START pour afficher le menu.



■ Types de Locations (Lieux)

Il existe encore bien d'autres types de lieux.

◆ Ponigiri Shop (Boutique de Ponigiri)

Achetez du ponigiri, utilisé pour augmenter le niveau d'énergie des Pokémon (→ p. 68).

◆ Shop (Boutique)

Achetez et vendez des objets (→ p. 64).

◆ Farm (Ferme), Ravine (Ravin), Cave (Cave), etc.

En ces lieux, vous pouvez vous mesurer à des Pokémon sauvages ou des guerriers libres. Vous pouvez améliorer vos liens (→ p. 63) avec votre Pokémon, vous lier (→ p. 67) avec des Pokémon sauvages, et recruter de nouveaux guerriers (→ p. 66).

Consulter les informations

Info Screen (Écran d'informations)

Sélectionnez Info (Informations) depuis le menu ou depuis d'autres écrans pour afficher l'écran d'informations. Utilisez les boutons L et R pour passer d'un écran à l'autre.



Specialty (Spécialité)

Le type de Pokémon avec lequel le guerrier a le plus d'affinités (le lien maximum le plus élevé).

Item (Objet → p. 64)

Vous pouvez consulter une brève explication en appuyant sur le bouton Y.

Warrior Skill (Talent de guerrier → p. 64)

Un talent que le guerrier est capable d'utiliser durant le combat. Vous pouvez consulter une brève explication en appuyant sur le bouton Y.

Warrior stats (Statistiques du guerrier)

Power (Puissance)	Plus la valeur de Power (Puissance) est élevée, plus le Pokémon partenaire de votre guerrier inflige de dégâts lorsqu'il attaque.
Wisdom (Sagesse)	Plus la valeur de Wisdom (Sagesse) est élevée, moins le Pokémon partenaire de votre guerrier subit de dégâts lorsqu'il est attaqué.
Charisma (Charisme)	Charisma (Charisme) indique la capacité du Pokémon partenaire de votre guerrier à toucher ou à esquiver un adversaire.
Capacity (Capacité)	Indique le nombre maximum de Pokémon auxquels un guerrier peut se lier.

Note : Les Warrior stats (Statistiques du guerrier) influencent l'efficacité de certains lieux.

Statistiques du Pokémon

HP (PV)	La santé actuelle/maximale du Pokémon. Lorsque les PV d'un Pokémon tombent à 0, il s'effondre.
Range (Portée)	Le nombre de cases sur lesquelles un Pokémon peut se déplacer en un seul tour.
Attack (Attaque)	Plus cette valeur est élevée, plus le Pokémon infligera de dégâts à son adversaire.
Defense (Défense)	Plus cette valeur est élevée, moins le Pokémon subira de dégâts face à son ennemi.
Speed (Vitesse)	Plus cette valeur est élevée, plus votre Pokémon parviendra à réussir ses attaques, et à parer celles de ses adversaires.

Indicateur d'enregistrement dans la Gallery (Galerie)

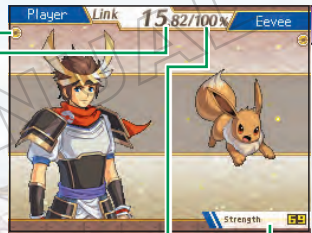
Link (Lien)

La force du lien entre votre guerrier et son Pokémon. Plus le lien est fort, plus le Pokémon est puissant.

Note : Les liens repartent de zéro au début de chaque nouvelle histoire. De plus, le lien le plus fort réalisé est enregistré au moment de la sauvegarde, ce qui le rend utilisable pour les combats du mode sans fil (→ p. 70) avec d'autres joueurs.

Max link (Lien max.)

La valeur maximale de votre lien. Elle est déterminée par le niveau d'affinité entre votre guerrier et son Pokémon. Votre lien ne peut pas dépasser cette valeur maximale.



Strength (Force)

Un chiffre indiquant la force de votre guerrier et son Pokémon.

Niveau d'énergie du Pokémon (→ p. 68)

Les statistiques de votre Pokémon augmentent lorsqu'il est pointé vers le haut et diminuent lorsqu'il est pointé vers le bas.

Type de Pokémon (→ p. 68)

Move (Coup → p. 65)

Vous pouvez afficher une explication en appuyant sur le bouton Y.

Ability (Compétence → p. 65)

Vous pouvez consulter une brève explication en appuyant sur le bouton Y.



Warrior Skills (Talents de guerrier)

Chaque guerrier possède un talent de guerrier qui peut être utilisé au combat pour aider leur Pokémon. Un guerrier ne peut utiliser son talent qu'une seule fois par combat.



Utilisez *Top Speed* (Vitesse de pointe) pour augmenter votre portée sur le champ de bataille.

Items (Objets)

Certains objets produisent leur effet lorsqu'ils sont utilisés lors d'un combat, et d'autres procurent un effet constant lorsqu'un guerrier en est équipé. Un guerrier ne peut s'équiper (→ p. 60) que d'un seul objet à la fois. De plus, certains objets peuvent être achetés ou vendus dans les boutiques (→ p. 61).



Utilisez une *Potion* (Potion) afin d'aider vos Pokémon à guérir de leurs blessures.

Moves (Coups)

Les coups sont utilisés lorsqu'un Pokémon attaque.

Note : Avec certains coups, vous ou votre adversaire pourriez avoir changé d'emplacement après l'attaque.

Move rank (Rang du coup)

Lorsque le lien entre le guerrier et le Pokémon se renforce, son coup augmente de +1 ou +2. Lorsque le rang du coup devient plus élevé, les dégâts infligés à l'adversaire augmentent, ce qui accroît la puissance du coup.

Move type (Type du coup)

Chaque type possède sa propre compatibilité (→ p. 68).

Move attack range (Portée du coup)

Votre position est indiquée par la marque ◀, et les cases à votre portée deviennent orange.



Move effectiveness (Efficacité du coup)

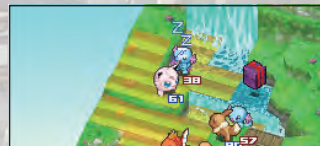
Puissance du coup. Plus vous apercevez de marques ★, plus il est puissant.

Abilities (Compétences)

Il s'agit de compétences de Pokémon qui peuvent être utilisées dans de multiples occasions au combat.



La compétence *Celebrate* (Célébration) d'Eevee vous permet de lancer deux attaques à la suite!



La compétence *Lullaby* (Berceuse) de Jigglypuff fait tomber le Pokémon adverse dans un sommeil profond.

FAQ des seigneurs de guerre

Recruter des guerriers

Je suis parvenu à m'emparer de plusieurs royaumes, mais l'ennemi se renforce... Comment faire pour recruter de nouveaux guerriers pour mon armée?

Quelles sont les conditions requises pour recruter un guerrier ennemi?

- ▶ **Battez-le en 4 tours maximum.**
- ▶ **Battez-le à l'aide d'un coup fulgurant.**
- ▶ **Battez-le en vous assurant que vos Pokémon alliés ne subissent aucun dégât des Pokémon de l'adversaire.**

Vous devez remplir au moins une de ces trois conditions. Tentez d'attaquer avec un Pokémon approprié. Dans les combats où le royaume est en jeu, si l'ennemi possède d'autres royaumes, il pourra toujours s'y replier, ce qui le rendra alors impossible à recruter.



Guerriers spéciaux

Il existe un certain nombre de guerriers spéciaux plus puissants que les guerriers classiques, jouant un rôle particulier dans l'histoire de Ranseï. Ces guerriers possèdent une palette d'émotions plus grande, et apparaissent en général accompagnés du Pokémon avec lequel ils partagent un Perfect Link (Lien parfait → p. 67). Lorsqu'un guerrier spécial se trouve dans un lieu, un symbole doré apparaît à l'écran. Ne manquez pas la moindre occasion de les ajouter à votre armée.



Pour recruter des guerriers spéciaux, il faut remplir une condition en plus des trois expliquées préalablement...

Liens avec les Pokémon

Comment puis-je me lier à mon type de Pokémon préféré? Comment faire pour rassembler encore plus de Pokémon?

Si vous souhaitez vous lier avec un nouveau Pokémon, visitez les lieux où les Pokémon se trouvent. Lorsque le combat débute et que vous choisissez votre Pokémon, les marqueurs dans le tableau ci-contre apparaissent, juste au dessus de la tête des Pokémon ennemis. Il s'agit d'une indication de max link (lien maximum → p. 63) entre le guerrier et le Pokémon. Lorsque vous savez que la compatibilité entre un guerrier et le Pokémon est bonne, approchez-vous de lui et sélectionnez Link (Lien) pour continuer. Tout ce qu'il vous reste alors à faire est d'appuyer sur le bouton A au moment où les boules de lumière passent.

	0 % (Lien inexistant)
Aucun	1-49 %
	50-69 %
	70-89 %
	90-100 %



Perfect Link (Lien parfait)

Il existe pour chaque guerrier un Pokémon partageant un lien maximum de 100 %. Plus le lien avec le guerrier est élevé, plus le Pokémon est fort, ce qui rend la recherche d'un Pokémon au lien parfait si essentielle à chaque guerrier. Si votre lien atteint les 100 %, vos coups peuvent alors révéler de nouveaux effets spéciaux.



Augmentation de l'énergie

Que signifie cette flèche ↗ située juste à côté du Pokémon?

Ah ah ah! Elle représente l'énergie de tout Pokémon! Plus elle pointe vers le haut, plus le Pokémon est fort! Le meilleur moyen de gagner de l'énergie consiste à acheter du ponigiri à la Ponigiri Shop (Boutique de Ponigiri → p. 61). N'oubliez pas de vous arrêter à la Boutique de Ponigiri avant tout combat capital!



Compléter la Gallery (Galerie)

Que signifie ce symbole ⓘ sur l'Info screen (écran d'informations → p. 62)?

Il indique si un Pokémon ou un guerrier est enregistré dans la Gallery (Galerie). Si vous croisez un Pokémon, vous verrez son nom et sa silhouette apparaître dans votre galerie. Et si vous combattez avec un Pokémon comme allié et l'emportez, ses informations y seront ajoutées. Les guerriers y seront eux aussi enregistrés si vous les recrutez et les faites participer à une de vos victoires. Les guerriers et Pokémon enregistrés dans votre galerie peuvent être sélectionnés dans le Wireless Play (Mode sans fil → p. 71). Les données sauvegardées avec le niveau de lien le plus élevé seront conservées. Assurez-vous donc de toujours utiliser le guerrier et le Pokémon que vous avez développés lorsque vous affrontez vos amis.



Compatibilité des types

J'inflige peu de dégâts à l'ennemi. La compatibilité compte-t-elle tant que ça?



Bien sûr! En fonction des compatibilités, il existe certains ennemis que vous ne pourrez pas blesser. Faites bien attention au type de coup plutôt qu'au type de Pokémon qui passe à l'attaque. Consultez le tableau en page 74 pour plus de détails.

Jouer avec d'autres joueurs

Dans Pokémon Conquest, vous pouvez vous mesurer aux joueurs proches de vous via la communication sans fil locale, et vous pouvez utiliser la connexion Wi-Fi Nintendo® pour télécharger du contenu additionnel pour le jeu.

Notes :

- Vous pourrez sélectionner Wireless Play (Mode sans fil) une fois que vous aurez créé une sauvegarde.
- Une connexion Internet sans fil est requise pour les fonctionnalités en ligne. Pour de plus amples informations, visitez le site Internet support.nintendo.com.

Comment jouer à une partie via le jeu sans fil DS

Vous aurez besoin de :

- ▶ 2 consoles Nintendo DS/Nintendo DS Lite/Nintendo DSi/Nintendo DSi XL
- ▶ 2 cartes de jeu Nintendo DS de Pokémon Conquest

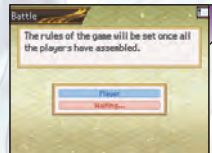
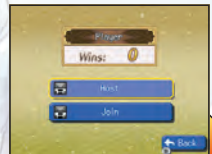
Étapes

- 1 Éteignez toutes les consoles Nintendo DS, et insérez une carte de jeu de Pokémon Conquest dans chacune d'entre elles.
- 2 Allumez toutes les consoles Nintendo DS.
- 3 Touchez le panneau Pokémon Conquest dans le menu principal Nintendo DS.
- 4 Suivez les instructions en page 71.

Combats

En Wireless Play (Mode sans fil), vous pouvez vous mesurer aux joueurs proches de vous. Suivez simplement les étapes suivantes :

- 1 Sélectionnez tout d'abord Wireless Play (Mode sans fil) puis Battle (Combat) pour commencer.
- 2 Si vous êtes à la recherche d'un adversaire, sélectionnez Host (Accueillir). À l'inverse, si vous souhaitez vous joindre à la partie d'un autre joueur à la recherche d'un adversaire, sélectionnez Join (Se joindre).
- 3 Une fois que vous avez trouvé un adversaire, la personne ayant accueilli le joueur doit définir les paramètres de combat. Sélectionnez les paramètres de liens. Si vous choisissez None (Aucun), vous pourrez utiliser les niveaux de lien les plus élevés présents dans les données sauvegardées. Si votre choix est compris entre 10 et 100, les liens de tous les Pokémon seront ajustés en conséquence. Toutefois, notez que vous ne pourrez en aucun cas dépasser votre lien maximum.
- 4 Sélectionnez le champ de bataille que vous souhaitez utiliser.
- 5 Faites votre choix entre Attack (Attaquer), Defend (Défendre) et Random (Aléatoire).
- 6 Désignez les guerriers et les Pokémon que vous souhaitez envoyer au combat.
Note : Le Pokémon partenaire de chaque guerrier sera un de ceux présents dans la galerie.
- 7 Commencez le combat.
- 8 Lorsque le combat s'achève, vos statistiques sont enregistrées.



Downloadable Content (Contenu téléchargeable)

Grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo, vous pouvez télécharger du contenu additionnel. Veuillez lire la section ci-dessous afin d'obtenir plus de détails sur comment configurer les paramètres Wi-Fi.

Notes :

- Le service permettant la connexion Wi-Fi Nintendo peut s'interrompre à n'importe quel moment, et ce sans notifier les utilisateurs. Ne l'oubliez pas lorsque vous jouez.
- Pour plus de détails sur l'accès à la connexion Wi-Fi Nintendo ou toute autre question plus générale, veuillez vous référer au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo, disponible en ligne au http://www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/
- Si vous rencontrez des difficultés de connexion ou de communication sur votre réseau, veuillez consulter la section de dépannage du mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo.

Paramètres Wi-Fi

Pour pouvoir profiter pleinement des fonctions Wi-Fi, il est essentiel de bien ajuster les paramètres de connexion Wi-Fi Nintendo. Si vous utilisez une console Nintendo DS/Nintendo DS Lite, veuillez ajuster les paramètres dans Wireless Play (Mode sans fil) puis Wi-Fi Settings (Paramètres Wi-Fi), depuis le menu principal. Si vous utilisez une console Nintendo DSi/Nintendo DSi XL, rendez-vous dans la section Paramètres de la console du menu Nintendo DSi et sélectionnez Internet puis Paramètres de connexion. Vous devez accepter les termes du contrat d'utilisation. Veuillez vous référer au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo pour plus de détails sur l'accès à la connexion ou toute demande d'assistance.

Jouer via la connexion Wi-Fi Nintendo

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS en ligne, vous devez d'abord configurer la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Si vous avez besoin d'aide pour configurer la connexion Wi-Fi Nintendo, veuillez consulter le mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo, disponible en ligne au www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/.
- Pour terminer la configuration de la CWF Nintendo, vous aurez besoin d'un ordinateur qui possède un appareil pour réseau sans fil (un routeur sans fil, par exemple) et une connexion à Internet à haute vitesse ou DSL.
- Les modes de jeu qui utilisent la connexion Wi-Fi Nintendo ont besoin d'une plus grande quantité d'énergie que les modes de jeu normaux. Pensez à utiliser le bloc d'alimentation pour éviter que la batterie ne se vide pendant que vous utilisez la connexion Wi-Fi Nintendo.
- Vous pouvez également jouer à des jeux compatibles avec la CWF Nintendo à certains points d'accès sans fil sans configuration additionnelle.
- Consultez le contrat régissant les conditions d'utilisation (page 75) qui gouverne l'utilisation de la connexion Wi-Fi Nintendo, disponible en ligne au www.nintendo.com/games/wifi/ds.

Pour plus de détails sur la connexion Wi-Fi Nintendo, la configuration de la console Nintendo DS ou pour consulter une liste complète des points d'accès sans fil publics, visitez support.nintendo.com (É.-U., Canada et Amérique latine seulement) ou composez le 1 800 895-1672 (É.-U. et Canada seulement).

Tableau de compatibilité des types

		Type de Pokémon attaqué																
		Normal	Feu	Eau	Électrik	Plante	Glace	Combat	Poison	Sol	Vol	Psy	Insecte	Roche	Spectre	Dragon	Ténèbres	Acier
Type d'attaque	Normal													△	×			△
	Feu		△	△		⊙	⊙					⊙		△		△		⊙
	Eau		⊙	△		△				⊙				⊙		△		
	Électrik			⊙	△	△				×	⊙					△		
	Plante		△	⊙		△			△	⊙	△		△	⊙		△		△
	Glace		△	△		⊙	△			⊙	⊙					⊙		△
	Combat	⊙					⊙			△	△	△	△	⊙	×		⊙	⊙
	Poison					⊙			△	△				△	△			×
	Sol		⊙		⊙	△			⊙		×		△	⊙				⊙
	Vol				△	⊙		⊙					⊙	△				△
	Psy							⊙	⊙			△					×	△
	Insecte		△			⊙		△	△		△	⊙		△			⊙	△
	Roche		⊙				⊙	△		△	⊙		⊙					△
	Spectre	×										⊙		⊙			△	△
	Dragon															⊙		△
	Ténèbres							△				⊙			⊙		△	△
Acier		△	△	△		⊙							⊙				△	

⊙ : [Très forte] Les dégâts infligés seront très supérieurs à la normale.

△ : [Assez modérée] Les dégâts infligés seront moitié moins élevés que la normale.

× : [Aucun effet...] Aucun dégât ne sera infligé.

Notes :

- Si le Pokémon attaqué appartient à deux types, la compatibilité sera calculée sur les deux.
- Vous pouvez consulter la version en anglais de ce tableau en page 34.

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 interrompt, 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 FICHER, 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, gouvernement 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 subsistantes. 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.