

**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
SUPPORT.NINTENDO.COM**

**OR CALL 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 A.M. TO 7:00 P.M., PACIFIC TIME
(TIMES SUBJECT TO CHANGE)**

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

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
SUPPORT.NINTENDO.COM**

**OU APPELEZ LE 1 800 255-3700
LUN.-DIM., ENTRE 6 H 00 ET 19 H 00, HEURE DU PACIFIQUE
(HEURES SUJETTES À CHANGEMENT)**

The Pokémon Company

Nintendo®

66678A



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

PRINTED IN U.S.A.
IMPRIMÉ AUX É.-U.

nintendo
Wi-Fi
connection

NINTENDO DS™



**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, such as while 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 when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	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, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents 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, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes 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.

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.

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.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

If the information you need is not on the Power Line, you may want to try 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."



The Pokémon Company

© 2008 Pokémon. © 1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo. All rights reserved.



CONTENTS

- **WHAT IS A POKÉMON RANGER?**.....04
- **PLAYING THE GAME**06
- **BASIC CONTROLS**07
- **STARTING THE GAME**09
- **THE STYLER MENU**12
- **SAVING THE GAME**18
- **CAPTURING POKÉMON**19
- **CAPTURING WITH A POKÉMON'S HELP**.....22
- **RANGER RANKS & POWER-UP DATA**.....26
- **FIELD MOVES (INCLUDING MAP & AREA)**27
- **QUESTS**30
- **THE TOWNS AND FACILITIES OF ALMIA**31
- **COMMUNICATION MODES**32

WHAT IS A POKÉMON RANGER?

PROTECT ALMIA'S PEACE

Pokémon Rangers are people who keep peace with the help of Pokémon. Every Ranger is equipped with a Capture Styler—a special device that only Rangers are allowed to use. Using their Stylers to form close friendships with Pokémon, Rangers work day and night to help keep the world peaceful for both people and Pokémon.



With dreams of becoming a Pokémon Ranger, our hero leaves behind a loving family and moves to the Almia region to attend the Ranger School. There, our budding Ranger develops new friendships and learns what it's like to become a real Ranger. Upon graduation, our hero begins life as a Pokémon Ranger, sworn to protect the peace in Almia.

THE RANGER SCHOOL

The Ranger School is an educational facility for students who wish to be trained as Pokémon Rangers. In addition to Rangers, students can also prepare for other roles that support the Rangers all over Almia.



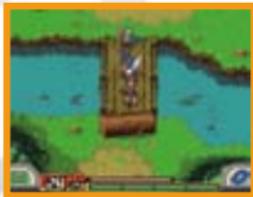
* In *Pokémon Ranger: Shadows of Almia*, you may choose to play either as a boy or a girl hero. Whichever gender you choose will not have any effect on the story.

PLAYING THE GAME

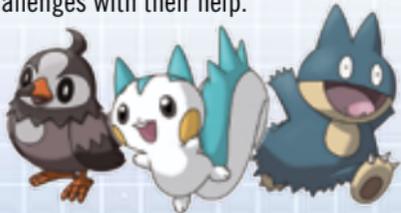
CLEAR MISSIONS WITH THE HELP OF POKÉMON

Having become an official Pokémon Ranger, the hero is assigned Missions from the Ranger Leaders or the Ranger Union to protect the peace in the region. There are a wide variety of Missions—many of them can't be cleared by a Ranger alone. If you face such a challenging situation, try enlisting the help of a Pokémon to complete the Mission.

Every Pokémon Ranger can capture a wild Pokémon by connecting with it on an emotional level (see page 19). A captured wild Pokémon is called a Friend Pokémon. A Friend Pokémon will accompany the Ranger and provide help when called upon. Pokémon have a wide variety of abilities that can be helpful to the Ranger. Learn what abilities each Pokémon has so you may overcome challenges with their help.

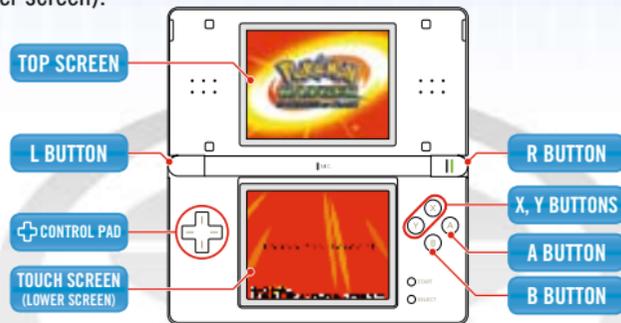


A Ranger is always accompanied by one Partner Pokémon (see page 22). You can add to your choices of Partner Pokémon as you become more skilled. Your Partner Pokémon, with their unique abilities, are sure to help you on your adventures.



BASIC CONTROLS

Basic operations are performed by touching and/or sliding the stylus on the Touch Screen (lower screen).

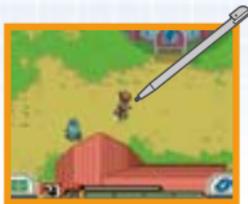


- Touch Screen** Touch the stylus on the Touch Screen to make the hero move toward the touched location. (Lower Screen) The Touch Screen is also used for talking to people and checking things. When displaying text or dialog, touch anywhere on the screen to advance the text.
 - X, Y Buttons** Press to indicate which Pokémon are accompanying the hero.
 - Control Pad** Press to move the hero.
 - A Button** Press to choose “Yes,” check something, talk to someone in front of the hero, or advance text.
 - B Button** Press to choose “No” or go back one screen.
 - L Button** Press to switch the top screen's display mode.
 - R Button** Press to access the Styler Menu. Press it again to return to the field screen.
- * Closing the Nintendo DS while playing will automatically put it into Sleep Mode. Opening the Nintendo DS will resume the game.
- * START and SELECT are not used.
- * Remember to take a break if your hands get tired.

BASIC OPERATIONS

MOVING

Touch the stylus on the Touch Screen to make the hero move toward the touched location. The hero can also be moved by pressing the Control Pad.



TALKING

Touch any person with the stylus to talk with them. (The person can be anywhere on the screen.) You can also talk to a person by pressing **A** when the hero is facing that person.



MAKING A CHOICE

While talking with people, you may be presented with “Yes/No” choices. Touch the “Yes” or “No” icon on the Touch Screen to make your choice. You can also choose “Yes” by pressing **A**, or choose “No” by pressing **B**.



CHECKING

Touch any Pokémon or a target with the stylus to obtain information. (The accessed information is shown on the top screen.) Signs and other objects can be examined by touching them or by pressing **A** when the hero is facing them.



STARTING THE GAME

HOW TO START

- 1 Make sure that the Nintendo DS system is turned off. Insert the *Pokémon Ranger: Shadows of Almia* Game Card into the Game Card slot on the back of the system and push until it clicks into place.
- 2 Turn the power on, and the Health and Safety Screen is displayed (shown to the right). Once you have read over the information, touch the Touch Screen.
- 3 Touch the *Pokémon Ranger: Shadows of Almia* panel on the DS Menu Screen to start the game.
 - * If you set the DS system to Auto Mode, the game will automatically start after the Health and Safety Screen is displayed. For more information, please check the Instruction Booklet of your Nintendo DS.
- 4 For instructions beyond this point, please refer to page 10.
 - * In this Instruction Booklet, a **blue frame** surrounds the top screen and an **orange frame** surrounds the Touch Screen (lower screen).

WARNING - HEALTH AND SAFETY

BEFORE PLAYING, READ THE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.

TO GET AN EXTRA COPY FOR YOUR HOME, GO ONLINE AT

www.nintendo.com/editionsafety/

Touch the Touch Screen to continue.



STARTING A NEW GAME

▶▶▶ GETTING STARTED

* If you start playing a “New Game” and you save, any previously recorded game data will be deleted. (You will no longer be able to “Continue” using the previously saved data.)



▶▶▶ THE HERO'S GENDER

First, choose the hero's gender. Touch either the boy or the girl with the stylus to choose.



▶▶▶ NAME THE HERO

Once the story starts, you will be required to enter the hero's name. (Touching “OK” without entering a name will give your character the name Kellyn or Kate, depending on the hero's gender.) Touch the keyboard to enter the name one letter at a time. If you make a mistake, touch the left arrow icon to go back one letter. When you have entered the name, touch “OK” to register the hero's name.



* The hero's gender and name cannot be changed once they have been registered.

CONTINUING A SAVED GAME

Touch “Continue” to resume game play from the last place you saved the game.

When resuming game play using quicksave data, you will be given a “Yes/No” choice.

- Save Machine: See page 18
- How to quicksave the game: See page 18



RANGER NET

Choose Ranger Net to download Missions over Nintendo® Wi-Fi Connection, and then play your downloaded Missions. (For more information, see page 32.)



Compatible wireless router and broadband access required for online play. For more info, go to NintendoWiFi.com.

THE STYLER MENU

When the hero is in the field, touching the Ranger icon at the bottom right of the Touch Screen or pressing the R Button opens the Styler Menu. On this screen, icons for the Styler's various functions are shown. Touch the desired function's icon to access it. To return to regular game play, touch the arrow icon at the top right of the Touch Screen.



RANGER ICON

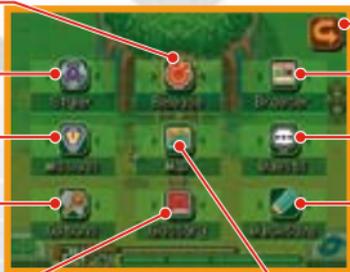
RELEASE: PAGE 16

STYLER: PAGE 13

MISSIONS: PAGE 14

OPTIONS: PAGE 17

GLOSSARY: PAGE 17



EXIT

BROWSER: PAGE 15

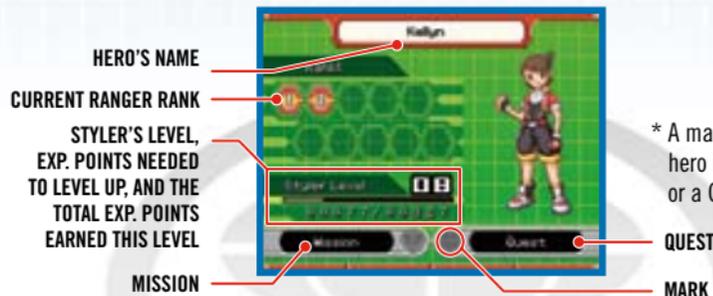
QUESTS: PAGE 14

QUICKSAVE: PAGE 17

MAP: PAGE 17

THE HERO'S STATUS

Touching the Ranger icon displays the hero's name, Exp. Points (Experience Points), and other related data on the top screen.



STYLER

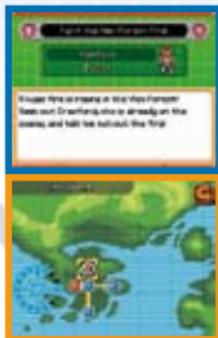
Touching the Styler button opens the screen that displays the status of the player's Styler (School, Capture, etc.). The top screen shows the Styler's level, the Exp. Points needed to level up, the total Exp. Points earned this level, its energy, its Capture Line length, and its power.

The Defense Status of the Styler is displayed on the Touch Screen. Touch the triangular icon at the center-right of the Touch Screen to display the Styler's Power-up Data List (see page 26).



MISSIONS

The hero's ongoing Mission information is shown on the top screen. On the Touch Screen, the map is displayed with both the Mission and the player's locations flashing.



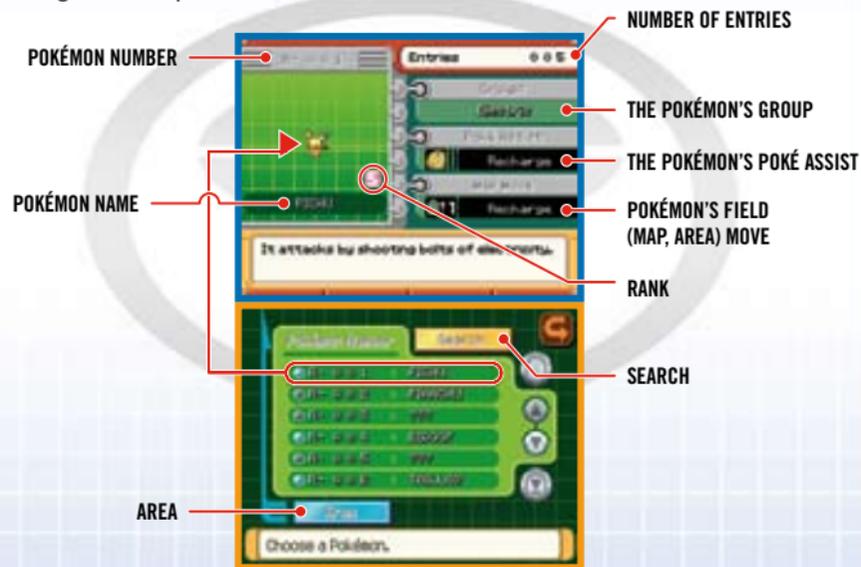
QUESTS

The Touch Screen shows the list of Quests accepted by the Ranger Union and the hero's ongoing Quest. Touch and select any Quest to display detailed information about it on the top screen. Touch "Check Location" on the Touch Screen to display the location of the Quest's client on the lower screen. Quests: See page 30



THE BROWSER

The Browser keeps records of captured Pokémon. Each kind of Pokémon is listed with such data as its group and Field Move. The captured Pokémon are listed according to a special numbered system used only by Rangers. The Browser is updated every time a new species of Pokémon is captured. Try capturing every kind of Pokémon in the Almia region to complete the Browser.



The top screen displays the data of the Pokémon selected on the Touch Screen.

SEARCH

Touch the “Search” icon to search for Pokémon by name, Poké Assist, Field Move, or by their Pokémon Number.

Poké Assists: See page 23

Field Moves: See page 27

AREA

Touch the “Area” icon to indicate the selected Pokémon’s location on the map on the top screen. The location is indicated with a highlight color.

* The location of some Pokémon will not be revealed.



RELEASE

Friend Pokémon can be released anytime by touching the “Release” icon. You may also be forced to release Pokémon if you capture more than you are allowed. When releasing Pokémon, your Friend Pokémon are shown at once. Select those to be released by touching them, then touch the “Release” icon at the center-top part of the Touch Screen. The released Pokémon return to wherever they were originally captured.

If a wild Pokémon helps the hero with a Poké Assist or a Field Move, it is automatically released.



RELEASING POKÉMON:
SEE PAGE 25

MAP

A map of the entire Almia region is displayed on the Touch Screen. The hero’s present location is indicated with a flashing icon. As the hero progresses through the story, the places the hero visits are added to the map. Touching a location displays a snapshot from that location on the top screen.



GLOSSARY

The Glossary provides detailed descriptions of special terms and techniques used in *Pokémon Ranger: Shadows of Almia*. The entries in the Glossary are listed in the three categories: “Field,” “Capture,” and “Terms.” Touch the heading you want to check to access information on it. When an entry is opened, touch the arrows on the Touch Screen to flip pages. The Glossary is automatically updated as you progress through the game.



QUICKSAVE & OPTIONS

You can quicksave your game and resume play from that point. Using Quicksave: See page 18

The text speed and window design can be changed in Options.



SAVING THE GAME

You can save your adventure so you can resume playing later in two ways.

▶▶▶ SAVE MACHINE

You can save your game by touching any Save Machine in a Ranger facility or in the field. (You will be asked if you want to save, “Yes/No.”) You can resume play from the saved spot by choosing “Continue” the next time you play.

If you start playing a “New Game” and then save, any previous game data will be overwritten. (The old “Continue” data will be lost.)



SAVE MACHINE

▶▶▶ QUICKSAVE

Touch “Quicksave” on the Styler Screen to save the game on the spot. (You will be asked if you want to quicksave, “Yes/No.”) When the Nintendo DS is turned on later, it is possible to resume play using the quicksave data.

* The quicksave data does not overwrite the “Continue” data.

* Don't turn off the power while you are saving.

The next time you start this game, you will be asked if you would like to resume play from where you quicksaved. If you reply “Yes,” you will be asked if it is okay to delete the quicksaved data. Replying “Yes” will start the game from where you quicksaved and delete the quicksave data.

If you use the quicksaved data to resume play, it will be deleted. Save your game by using a Save Machine after you resume your play. Replying “No” will return you to the “Resume Play from Quicksave” screen.

CAPTURING POKÉMON

LEVELING UP THE STYLER

A “capture” is the process of befriending a Pokémon by establishing an emotional bond. Once captured, the Pokémon will travel with the hero until it provides help and/or is released. A capture is performed using the stylus (the Styler).

The Touch Screen switches to the Capture Screen when the hero makes contact with a Pokémon in the field.



⚠ CAUTION - STYLUS USE

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

When the Capture Screen appears, touch the stylus to the ground on-screen. The Capture Disc will appear where the stylus is touching; it disappears if the stylus is lifted from the screen.

Keeping the stylus touching the screen, slide it to move the Capture Disc. It will leave the Capture Line in its wake. Use the Capture Line to draw loops around the Pokémon you want to capture.



The ends of the Capture Line must cross to form a complete loop around the targeted Pokémon.

By drawing complete loops, the Friendship Gauge under the Pokémon fills. When the gauge becomes filled, the capture is successful.

* For some Pokémon, the Friendship Gauge is displayed at the top of the Touch Screen.



FRIENDSHIP
GAUGE
NUMBER

If the stylus is lifted before the capture is completed, the Capture Line disappears. If the Pokémon is left alone, the Friendship Gauge gradually drains. Draw enough loops until the targeted Pokémon is captured.

FLEEING

You can give up on a capture and flee from the targeted Pokémon anytime. Touch the Flee icon at the bottom left of the Touch Screen. Choose “Yes” when given the choice to flee.

* It may be impossible to flee from certain situations.



FLEE ICON

CAPTURE TIPS

When a Ranger is trying to make a capture, the targeted Pokémon will behave in a variety of ways depending on the species. Some will become startled and run around, while others may act aggressively. If a Pokémon touches the Capture Line, the line is broken. If that happens, you must start drawing loops with a new Capture Line.

If a Pokémon's attack hits the Capture Line, not only is the line broken, but the Styler loses some of its energy. If the Styler Energy drops to zero, the Styler breaks, making it impossible to capture Pokémon. In that event, the hero may only resume play from the latest Save Machine data or from the title screen. If the Styler Energy is running low, it can be recharged at any Ranger facility or by using certain Field (Map) Moves or Poké Assists of Friend Pokémon.

During captures there is no need to use any force. The trick is to draw loops lightly and quickly. If your hands become tired, quicksave the game and take a break.

LEVELING UP THE STYLER

When a capture is successful, the hero earns Exp. Points. Upon accumulating certain amounts of Exp. Points, the hero's Styler levels up. When the Styler levels up, it gains power and its maximum energy capacity is recharged and enlarged. Depending on several conditions, the hero can earn bonus Exp. Points from a capture.



AMOUNTS OF
INCREASED
POWER AND
ENERGY

LEVEL

CAPTURING WITH A POKÉMON'S HELP

A Ranger can use the abilities of Friend Pokémon to capture other Pokémon. A Friend Pokémon can use its ability to boost the performance of the Capture Disc (Poké Assist), endowing the Capture Line with a special power. There is a large variety of Poké Assists that vary among different Pokémon groups. For example, the Poké Assist Grass makes tall grass sprout from the Capture Line, ensnaring and slowing the Pokémon that cross it.

PARTNER POKÉMON

A Ranger is always accompanied by one special Pokémon called a Partner Pokémon that is not released even after using its Poké Assist during a capture; however, the Partner Pokémon's Poké Assist cannot be used unless its Partner Gauge is filled. The hero will acquire more Partner Pokémon as the story progresses, but can be accompanied by only one at a time. (Partner Farm: See page 31)



PARTNER GAUGE

When this gauge is filled, the Partner Pokémon can use its Poké Assist once. The gauge drops to zero when used.

POKÉ ASSIST ICON

Touch this icon to use the Poké Assist ability of a Partner Pokémon or a Friend Pokémon.

POKÉ ASSISTS

Any Pokémon accompanying the Ranger can perform a Poké Assist to boost the performance of the Capture Disc. There are many kinds of Poké Assists that vary with the Pokémon's group. To use a Poké Assist, touch the Poké Assist icon during a capture. Then, touch and select the Pokémon you want to use. Finally, touch the Poké Assist button at the top of the Touch Screen to get the chosen Pokémon's help. If you choose the wrong Pokémon, touch another Pokémon or any part of the ground.

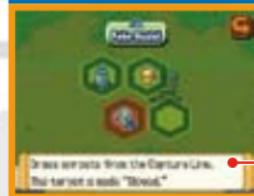


POKÉ ASSIST'S GROUP

FIELD MOVE NAME

TARGETED POKÉMON

REMAINING POKÉ ASSIST TIME



POKÉ ASSIST DESCRIPTION

If an upward-pointing arrow appears beside the targeted Pokémon's name, the selected Poké Assist matches up favorably against the target. If the matchup is unfavorable, a downward-pointing arrow is displayed. The Poké Assist-target matchup can also be confirmed when selecting the Pokémon to be used. If the Pokémon's Poké Assist matches up favorably, it will be displayed with a red frame. If the matchup is unfavorable, the Pokémon's Poké Assist will be displayed with a blue frame.



KINDS OF POKÉ ASSISTS

GRASS

Grass sprouts from the Capture Line and may ensnare the Pokémon that cross it. Its status changes to “Slowed,” making its movements sluggish. This Poké Assist has no effect on levitating Pokémon.

FIRE

This Poké Assist boosts the amount of Friendship Gauge points gained by encircling the targeted Pokémon. It also temporarily changes the Pokémon’s status to “Tired,” which prevents its Friendship Gauge from draining.

There are many other kinds of Poké Assists that you’ll discover!

SPECIAL EFFECTS OF POKÉ ASSISTS

Depending on the type of Poké Assist, the targeted Pokémon can be affected by a status change such as “Slowed” and “Tired.” When affected, the Pokémon will be shown with a status icon beside it. The icon disappears when the Pokémon recovers from the status change.



RELEASING POKÉMON

Depending on the Ranger Rank (see page 26), there are limits on how many Pokémon can travel with the hero. If a capture puts the hero over the limit, Pokémon must be released.



When releasing Pokémon, your Friend Pokémon are shown at once. Touch the Pokémon you want to release (more than one Pokémon may be selected). Touch again to cancel the selection. Touch the “Release” icon at the center-top part of the Touch Screen to release the Pokémon. Pokémon with the Field Move Recharge can be made to use Recharge upon release for restoring the Styler Energy.



Released Pokémon automatically return to wherever they were originally captured. Shortly after release, you may go back to the original capture spot to see a released Pokémon in the wild again.

RANGER RANKS & POWER-UP DATA

WHAT ARE RANGER RANKS?

Pokémon Rangers are graded using a numbered ranking system—the Ranger Ranks. These numbers—from 1 to 10—indicate the Ranger's abilities. Rangers are promoted to higher ranks by Ranger Leaders as rewards for completing Missions.

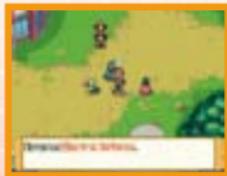
By advancing through the Ranger Ranks, the Ranger is given new benefits. For example, the Ranger will be permitted to travel with more Pokémon and will gain the use of more Poké Assists for making captures. Not only that, the Ranger will be assigned more important Missions.

WHAT IS POWER-UP DATA?

Power-up Data are software upgrades that enhance the performance of the Styler in a variety of ways. Many provide protection against Pokémon attacks; others add to the performance of the Styler. You may check the performance specs of your Styler by touching "Styler" on the Styler Menu. Then touch the triangle icon at the right of the Touch Screen to display the Power-up Data List. Touch individual icons to see their descriptions.

Power-up Data can be obtained only from the Ranger Union as rewards to the Ranger for clearing certain Quests.

Quests: See page 30



FIELD MOVES (INCLUDING MAP & AREA)

WHAT ARE FIELD MOVES?

While performing your duties as a Pokémon Ranger, you may come across obstacles such as fallen trees and giant boulders that block your path. Such obstacles are referred to as "targets." Touch a target with the stylus and its data will be displayed on the top screen.

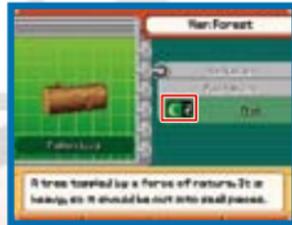
These targets can be eliminated using the moves of Friend Pokémon. The moves of Pokémon used to remove obstacles are called "Field Moves."

- 1 Touch a Friend Pokémon with the stylus, then draw a line to the target. If the selected Pokémon has the necessary Field Move, you will be given a "Yes/No" choice. Choose "Yes."
- 2 The Friend Pokémon uses its Field Move to eliminate the target. The process of removing an obstacle in this way is called a "Target Clear."



The kinds of Field Moves and their powers vary depending on the Pokémon species. For example, while Glameow and Roselia both use the Field Move Cut, Glameow's Cut is rated "1," weaker than Roselia's "2." Targets are identified using the same power ratings. Even if a Pokémon has the right kind of Field Move, if its power rating is lower than the target's, it can't clear that target.

In this example, the target requires "Cut 2" to clear. Glameow can't do the job; instead, Roselia's Field Move is needed.

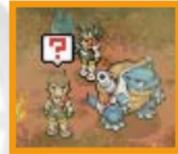


MAP MOVES

Map Moves are a variation of Field Moves. They are used to ride Pokémon, recharge the Styler, or warp out of a dungeon, for example. You can confirm if a Pokémon has a Map Move by touching that Pokémon with the stylus. There may be restrictions on where some Map Moves can be used.

AREA MOVES

Area Moves are another variation of Field Moves. They are used to ride Pokémon or change the weather, for instance. They can be used only if "?" appears above the hero's head. Touch the "?" to determine which Area Move is needed. Touch Pokémon with the stylus to see if they have Area Moves.



CUT

Shrubs, fences, and similar targets are cut down.



TACKLE

A tackle is thrown to shake trees and move heavy objects.



SOAK

A spray of water is let loose to put out a fire.



CRUSH

A physical blow for destroying crates and smashing boulders.



RECHARGE

Electricity is discharged to recharge the Styler Energy.
* Can also be used as a Poké Assist.



RAIN DANCE

A downpour is summoned.

There are many other kinds of Field Moves for you to discover!

QUESTS

In addition to Missions, Rangers are also expected to help citizens solve their problems. Such a task is called a “Quest.”

People who want the help of a Ranger for a Quest are easily identified: “...” is displayed over their heads.

Quest information can also be checked from the Styler Menu by touching the Quests icon.



Completing a Quest is called a “Quest Clear.” By clearing a Quest, you may be rewarded with Power-up Data (see page 26) from the Ranger Union or with a new Partner Pokémon (see page 22).



THE TOWNS AND FACILITIES OF ALMIA

In the towns of the Almia region, wild Pokémon live alongside the citizens. While in towns, talk to people and touch objects with the stylus. You may be able to obtain useful information.

VIENTOWN

A tranquil rural town in central Almia. The hero is first stationed here after becoming a Pokémon Ranger.

CHICOLE VILLAGE'S PARTNER FARM

This is where Pokémon go that have become Partners with the Ranger through Quests and such. Touch a Partner Pokémon if you want to switch your Partner Pokémon.

RANGER BASE & RANGER DEPOT

A Ranger Base is the center of operations for Pokémon Rangers. In addition to obtaining key information here, the hero may also be assigned Missions at the Ranger Base. If the Styler Energy is down, talk to the Operator at the counter to get it recharged to full. There is also a Save Machine for keeping a record of your adventures.

A Ranger Depot is a facility in locations too small to support a full Ranger Base. An Operator is on hand to recharge the Styler Energy, and there is also a Save Machine available in the Ranger Depot.

COMMUNICATION MODES

DOWNLOAD MISSIONS OVER NINTENDO WFC

Using the Nintendo Wi-Fi Connection, you may download several rare Missions for *Pokémon Ranger: Shadows of Almia*.

* Once downloaded, the Missions may be unplayable until certain game conditions are met.

Please be aware that the Missions download service over Nintendo Wi-Fi Connection may be terminated at any time without notice.

Compatible wireless router and broadband access required for online play. For more info, go to NintendoWiFi.com.

SETTING UP NINTENDO WI-FI CONNECTION

You will first need to establish a wireless Internet connection to use Nintendo Wi-Fi Connection. From the Main Menu, select "Ranger Net" then "Nintendo WFC Settings" to configure the DS system.

ABOUT NINTENDO WI-FI CONNECTION SETTINGS

For questions on connecting to Nintendo WFC and information on who to contact for additional assistance when setting up your connection, please refer to the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet, available at www.nintendo.com/consumer/manuals.

* If you are having trouble connecting to Nintendo WFC, read the troubleshooting section of the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet.

SEARCHING FOR MISSIONS OVER NINTENDO WFC

Follow these procedures for downloading Missions over Nintendo Wi-Fi Connection.



Touch and select "Ranger Net" on the main menu.



You will be asked if you want to connect to Nintendo Wi-Fi Connection. Touch the "Yes" icon.



Touch "Seek New Missions."



The downloadable Missions are displayed. Touch and select the Mission to be downloaded.



Touch "Search by Nintendo WFC."



When downloading is completed, the downloaded Mission can be played by touching "Play a New Mission" in the Ranger Net Menu.

* Once downloaded, the Missions may be unplayable until certain game conditions are met.

- 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 booklet, 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 (see page 35) which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play and is also available online at nintendowifi.com/terms.

For additional information on Nintendo Wi-Fi Connection, setting up your Nintendo DS, or a list of available internet hotspots, visit support.nintendo.com (USA, Canada and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).

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 (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

REV-Q

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, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACTO 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

REV-Q

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux.* Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (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 matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant 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 Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTERÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NEGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEL OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RESULTANT 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 SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir 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.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux reliés. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

convulsions	tics oculaires ou musculaires	perte de conscience
troubles de la vue	mouvements involontaires	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 rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes 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 en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles 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, 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 de l'acide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, évitez 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 batterie :

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

Renseignements légaux importants

REV-E

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

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



Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS^{MC}.



TABLE DES MATIÈRES

● QU'EST-CE QU'UN POKÉMON RANGER ?.....	44
● RÈGLES DU JEU.....	46
● COMMANDES DE BASE.....	47
● DÉMARRER LE JEU.....	49
● LE MENU DU CAPSTICK.....	52
● ENREGISTRER UNE PARTIE.....	58
● CAPTURER DES POKÉMON.....	59
● EFFECTUER UNE CAPTURE AVEC L'AIDE D'UN POKÉMON..	62
● GRADES DES RANGERS ET AMÉLIORATIONS.....	66
● CAPACITÉS TERRAIN (Y COMPRIS CAPACITÉS CARTE ET ZONE).....	67
● QUÊTES.....	70
● VILLES ET INSTALLATIONS D'ALMIA.....	71
● MODES DE COMMUNICATION.....	72

BESOIN D'AIDE POUR JOUER ?

Des conseils enregistrés sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au 425 885-7529. Ce pourrait être un appel interurbain, alors veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez permission d'utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».



The Pokémon Company

QU'EST-CE QU'UN POKÉMON RANGER ?

PRÉSERVEZ LA PAIX D'ALMIA

Les Pokémon Rangers assurent la paix avec l'aide des Pokémon. Chaque Ranger est équipé du Capstick, un outil spécial que seuls les Rangers ont le droit d'utiliser. Grâce à leur Capstick qui leur permet de se lier d'amitié avec les Pokémon, les Rangers travaillent d'arrache-pied pour que les gens et les Pokémon puissent vivre en paix.



Rêvant de devenir un Pokémon Ranger, notre héros quitte sa famille pour aller à l'École des Rangers située dans la région d'Almia. C'est à cet endroit que notre Ranger en herbe noue de nouvelles amitiés et apprend à devenir un vrai Ranger. Avec son diplôme en poche, notre héros commence sa vie de Pokémon Ranger après avoir juré de préserver la paix d'Almia.

L'ÉCOLE DES RANGERS

L'École des Rangers est un établissement réservé aux étudiants qui souhaitent devenir des Pokémon Rangers. Outre qu'ils aspirent à devenir des Rangers, les étudiants peuvent également se préparer à exercer divers rôles qui leur permettront d'épauler les Rangers aux quatre coins d'Almia.



* Le jeu *Pokémon Ranger: Shadows of Almia* vous permet de choisir le sexe du héros. Que le héros soit un garçon ou une fille, cela n'a aucune influence sur l'histoire.

REMPLEZ DES MISSIONS AVEC L'AIDE DES POKÉMON

Devenu officiellement un Pokémon Ranger, le héros se fait confier par les Ranger Leaders [Rangers en chef] ou la Fédération des Rangers des Missions de maintien de la paix dans la région. Il existe un grand nombre de Missions différentes. Parmi ces Missions, nombre d'entre elles ne peuvent être menées à bien par un seul Ranger. Si vous vous retrouvez en mauvaise posture, essayez de recruter un Pokémon qui vous aidera à accomplir votre Mission.



Un Pokémon Ranger peut capturer un Pokémon sauvage en nouant de relations amicales avec lui (reportez-vous à la page 59). Une fois capturé, un Pokémon sauvage devient un Pokémon ami. Un Pokémon ami est un Pokémon qui accompagne le Ranger et lui vient en aide lorsque ce dernier le lui demande. Les Pokémon possèdent un grand nombre d'aptitudes utiles aux Rangers. Vous devrez donc connaître les aptitudes de chacun des Pokémon pour être en mesure de surmonter les obstacles avec leur aide.

Un Ranger est toujours accompagné d'un Pokémon partenaire (reportez-vous à la page 62). À mesure que vous gagnerez en dextérité, vous élargirez le choix des Pokémon partenaires dont vous disposerez. Grâce à leurs aptitudes sans pareilles, vos Pokémon partenaires vous seront d'une aide précieuse dans vos aventures.

Pour effectuer les opérations de base, il suffit de toucher l'écran tactile (celui du bas) avec le stylet et/ou de faire glisser ce dernier.



Écran tactile. Touchez l'écran tactile à l'aide du stylet pour faire avancer le héros en direction de l'endroit pointé. (écran inférieur) Cet écran sert également pour parler aux gens et vérifier certaines choses. Lorsqu'un message ou un dialogue s'affiche, touchez n'importe quel endroit de l'écran pour faire défiler le texte.

X, Y Bouton Appuyez sur ces boutons pour choisir quels sont les Pokémon qui accompagnent le héros.

➔ Croix directionnelle Utilisez-la pour déplacer le héros.

Bouton A Appuyez sur ce bouton pour répondre « oui » à une question, vérifier quelque chose, parler à quelqu'un en présence du héros ou faire défiler le texte.

Bouton B Appuyez sur ce bouton pour répondre « non » à une question ou retourner à l'écran précédent.

Bouton L Appuyez sur ce bouton pour changer le mode d'affichage de l'écran supérieur.

Bouton R Appuyez sur ce bouton pour accéder au menu Capstick. Pressez-le de nouveau pour revenir à l'écran qui représente le terrain.

* Si vous fermez la console Nintendo DS en cours de partie, cela la mettra automatiquement en mode Sleep [veille]. Lorsque vous rouvrirez la console, le jeu reprendra là où vous l'avez laissé.

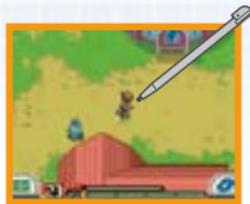
* Les boutons START et SELECT ne servent pas durant le jeu.

* N'oubliez pas de faire une pause si vous ressentez de la fatigue dans les mains.

OPÉRATIONS ÉLÉMENTAIRES

▶▶▶ DÉPLACER LE HÉROS

Touchez l'écran tactile à l'aide du stylet pour faire avancer le héros en direction de l'endroit pointé. Vous pouvez également le déplacer à l'aide de la croix directionnelle.



▶▶▶ ENTRER EN CONVERSATION

À l'aide du stylet, touchez la personne à qui vous voulez parler. (Cette personne peut se trouver n'importe où sur l'écran.) Lorsque le héros est face à une personne, vous pouvez converser avec cette dernière en appuyant sur le **A**.



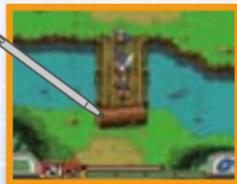
▶▶▶ PRENDRE UNE DÉCISION

Lorsque vous parlez avec quelqu'un, vous devez parfois répondre par oui ou par non à des questions. Dans un tel cas, touchez l'icône « oui » ou « non » de l'écran tactile pour répondre aux questions. Vous pouvez aussi appuyer sur le **A** pour répondre « oui » ou sur le **B** pour répondre « non ».



▶▶▶ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS

À l'aide du stylet, touchez un Pokémon ou une cible pour obtenir des renseignements. (Ceux-ci s'affichent sur l'écran supérieur.) Les indications et les divers objets peuvent être examinés en les touchant ou en appuyant sur le **A**, lorsque le héros leur fait face.



DÉMARRER LE JEU

COMMENT COMMENCER

- 1 Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte de jeu *Pokémon Ranger: Shadows of Almia* dans fente située à l'arrière de la console et enfoncez-la jusqu'à ce qu'un dé clic se fasse entendre.
- 2 Allumez la console et l'écran sur la santé et la sécurité s'affiche (reproduit à droite). Après avoir lu l'information, touchez l'écran tactile.
- 3 Pour démarrer le jeu, touchez la zone *Pokémon Ranger: Shadows of Almia* du menu de la console.
 - * Si vous mettez la console DS en mode Auto, le jeu commencera automatiquement après l'affichage de l'écran sur la santé et la sécurité. Pour en savoir davantage, reportez-vous au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.
- 4 Pour obtenir des instructions supplémentaires, reportez-vous à la page 50.
 - * Dans le présent mode d'emploi, un **cadre bleu** indique qu'il s'agit de l'écran supérieur de la console, un **cadre orange**, de l'écran inférieur (écran tactile).

WARNING - HEALTH AND SAFETY

BEFORE PLAYING, READ THE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS (SCREEN) FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.

TO GET AN EXTRA COPY FOR YOUR MODEL, GO ONLINE AT www.nintendo.com/eshopsafety/
Touch the Touch Screen to continue.



COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

▶▶▶ DÉMARRAGE

* Si vous commencez une « nouvelle partie » et que vous l'enregistrez, cela effacera toute donnée de partie enregistrée antérieurement. (Autrement dit, vous ne pourrez plus « continuer » en utilisant des données précédemment enregistrées.)



▶▶▶ SEXE DU HÉROS

Vous devez d'abord choisir le sexe du héros. Pour ce faire, touchez avec le stylet le garçon ou la fille.



▶▶▶ NOM DU HÉROS

Au début de l'histoire, vous devrez entrer le nom du héros. (Si vous touchez l'icône « OK » sans avoir entré de nom, le héros portera le nom de Kellyn, si c'est un garçon, ou de Kate, si c'est une fille.) Touchez les lettres du clavier pour entrer le nom du héros. En cas d'erreur, touchez l'icône de déplacement vers la gauche pour reculer d'une lettre. Après l'avoir entré, touchez l'icône « OK » pour enregistrer le nom.



* Il n'est pas possible de changer le sexe ni le nom du héros une fois qu'ils ont été enregistrés.

CONTINUER UNE PARTIE ENREGISTRÉE

Touchez l'icône « continuer » pour reprendre une partie enregistrée là où vous l'avez laissée.



Lorsque vous reprenez une partie enregistrée en utilisant des données Quicksave [Enregistrement rapide], une question à laquelle vous devez répondre par « oui » ou par « non » vous est posée.

- Save Machine [Borne de sauvegarde] : Reportez-vous à la page 58.
- Pour savoir comment utiliser le mode Quicksave [Enregistrement rapide] : Reportez-vous à la page 58.

RANGER NET [RÉSEAU DES RANGERS]

Utilisez le Ranger Net [Réseau des Rangers] pour télécharger des Missions à l'aide de la Connexion Wi-Fi Nintendo, puis remplissez ces Missions. (Pour en savoir davantage, reportez-vous à la page 72.)



Pour pouvoir jouer en ligne, il est nécessaire de disposer d'un routeur sans fil et d'un accès à large bande. Pour en savoir plus, consultez le site NintendoWiFi.com.

LE MENU DU CAPSTICK

Lorsque le héros est sur le terrain, vous pouvez ouvrir le menu du Capstick en touchant l'icône Ranger située dans la partie inférieure droite de l'écran tactile ou en appuyant sur le bouton R. Les icônes correspondant aux diverses fonctions du Capstick sont alors affichées sur cet écran. Touchez l'icône de la fonction que vous souhaitez utiliser. Pour reprendre la partie, touchez la flèche qui se trouve dans la partie supérieure droite de l'écran tactile.



ICÔNE RANGER

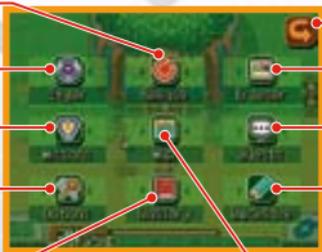
« RELEASE » [LIBÉRATION] :
PAGE 56

CAPSTICK : PAGE 53

MISSIONS : PAGE 54

OPTIONS : PAGE 57

GLOSSAIRE : PAGE 57



EXIT

SORTIE « BROWSER »
[REGISTRE] : PAGE 55

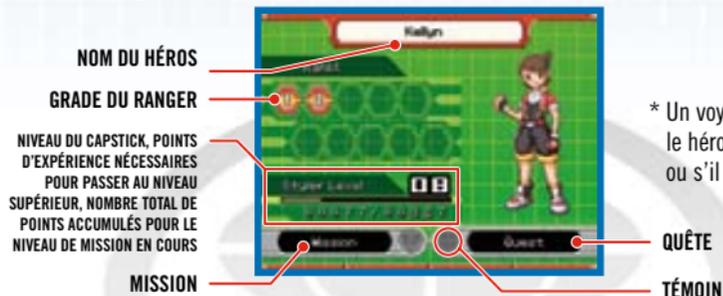
QUÊTES : PAGE 54

« **QUICKSAVE** »
[ENREGISTREMENT RAPIDE] :
PAGE 57

CARTE : PAGE 57

RENSEIGNEMENTS SUR LE HÉROS

Toucher l'icône Ranger permet de faire afficher sur l'écran supérieur le nom du héros, les points d'expérience qu'il a accumulés et les diverses données le concernant.



CAPSTICK

Toucher le bouton Capstick ouvre une fenêtre qui contient l'état du Capstick (École, capture, etc.). L'écran supérieur indique le niveau du Capstick, les points d'expérience nécessaires pour passer au niveau supérieur, le nombre total de points accumulés pour le niveau de Mission en cours, l'énergie du Capstick, la longueur de sa Ligne de Capture et sa puissance.

L'état de défense du Capstick est affiché sur l'écran tactile. Touchez l'icône triangulaire située au centre de la partie droite de l'écran tactile pour afficher la liste des Améliorations du Capstick (reportez-vous à la page 66).



MISSIONS

Les renseignements sur la Mission que le héros est en train de mener s'affichent sur l'écran supérieur. Mises en évidence par un affichage clignotant, la Mission et les positions du joueur sont indiquées sur la carte qui s'affiche sur l'écran tactile.



QUÊTES

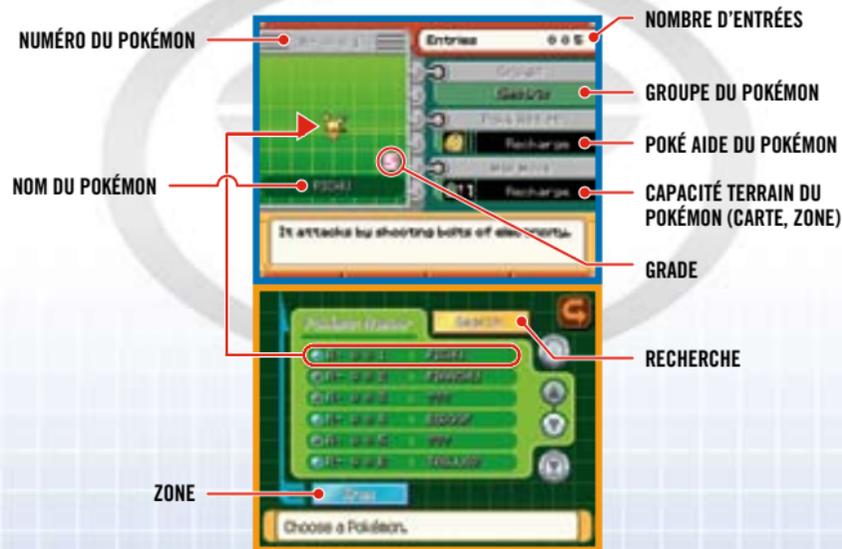
L'écran tactile affiche la liste des Quêtes acceptées par la Fédération Rangers ainsi que la Quête que le héros est en train de mener. Touchez et sélectionnez une Quête pour en faire afficher la description détaillée sur l'écran supérieur. Touchez « Check Location » [Vérifier lieu] sur l'écran tactile pour faire afficher sur l'écran inférieur le lieu de la Quête du client.

Quêtes : Reportez-vous à la page 70.



LE BROWSER [REGISTRE]

Le Browser [Registre] contient la liste des Pokémon capturés. Chacun des Pokémon est affiché avec son groupe et ses Capacités Terrain. Les Pokémon sont listés selon un système de numérotation spécial utilisé seulement par les Rangers. Le Browser [Registre] est mis à jour chaque fois qu'une nouvelle espèce de Pokémon est capturée. Essayez de capturer toutes les espèces de Pokémon de la région d'Almia pour remplir le Browser [Registre].



Les données du Pokémon sélectionné sur l'écran tactile s'affichent sur l'écran supérieur.

▶▶▶ RECHERCHE

Touchez l'icône « Search » [Recherche] pour rechercher un Pokémon par son nom, son Poké Aide, ses Capacités Terrain ou son numéro.

Poké Aide : Reportez-vous à la page 63.

Capacités Terrain : Reportez-vous à la page 67.

▶▶▶ ZONE

Touchez l'icône « Zone » pour voir, sur la carte affichée sur l'écran supérieur, la position du Pokémon sélectionné. Cette position est indiquée en surbrillance.

* La position de certains Pokémon n'est pas révélée.



LIBÉRATION

Il est possible de relâcher un Pokémon ami quand bon vous semble. Pour ce faire, il suffit de toucher l'icône « Release » [Relâcher]. Il se peut également que vous soyez contraint de libérer des Pokémon si vous en capturez davantage que le nombre auquel vous avez droit. Lorsque vous libérez des Pokémon, tous vos Pokémon amis sont affichés ensemble. Indiquez ceux que vous voulez relâcher en les touchant, puis touchez l'icône « Release » [Relâcher] au centre de la partie supérieure de l'écran tactile. Les Pokémon relâchés retournent à l'endroit où vous les aviez capturés.

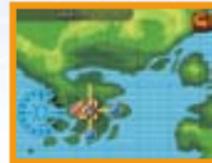
Lorsqu'un Pokémon sauvage prête main-forte au héros grâce à une Poké Aide ou une Capacité Terrain, le Pokémon est automatiquement relâché.



**LIBÉRATION DE POKÉMON :
REPORTEZ-VOUS À LA PAGE 25.**

CARTE

Une carte de la région d'Almia s'affiche sur l'écran tactile. La position du héros est indiquée par une icône clignotante. Au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, les endroits visités par le héros sont inscrits sur la carte. Toucher un endroit en fait afficher un aperçu sur l'écran supérieur.



GLOSSAIRE

Le glossaire donne une définition des mots et des techniques propres au jeu *Pokémon Ranger: Shadows of Almia*. Les éléments du glossaire sont regroupés sous trois catégories : « Terrain », « Capture » et « Termes ». Touchez le mot dont vous voulez connaître la définition pour faire afficher les informations. Une fois la définition affichée, touchez les flèches de l'écran tactile pour passer d'une page à l'autre. Le glossaire est mis à jour automatiquement, à mesure que le jeu progresse.

QUICKSAVE [ENREGISTREMENT RAPIDE] ET OPTIONS

Vous pouvez procéder à un Quicksave [Enregistrement rapide] d'une partie en vue de la reprendre ultérieurement là où vous l'avez laissée.

Quicksave [Enregistrement rapide] : Reportez-vous à la page 58.

Dans Options, vous pouvez modifier la vitesse d'affichage du texte et l'aspect des fenêtres.



ENREGISTRER UNE PARTIE

Vous pouvez enregistrer une aventure de façon à pouvoir la reprendre ultérieurement. Il y a deux façons de procéder.

▶▶▶ SAVE MACHINE [BORNE DE SAUVEGARDE]

Vous pouvez enregistrer une partie en touchant les Save Machine [Enregistreurs] qui se trouvent sur le terrain ou dans les installations pour Rangers. (Vous devrez répondre par « oui » ou par « non » à la question vous demandant si vous voulez enregistrer la partie.) Lorsque vous voudrez jouer de nouveau, vous pourrez reprendre la partie là où vous l'avez laissée, en cliquant sur l'icône « Continue » [Continuer].

Si vous commencez une « nouvelle partie » et que vous l'enregistrez, cela effacera toute donnée d'une partie enregistrée antérieurement. (Autrement dit, les données permettant de reprendre la partie antérieure grâce à l'option « Continue » [Continuer] seront perdues.)

▶▶▶ « QUICKSAVE » [ENREGISTREMENT RAPIDE]

Touchez l'icône « Quicksave » [Enregistrement rapide] de l'écran Capstick pour enregistrer la partie sur-le-champ. (Vous devrez répondre par oui ou par non à la question vous demandant si vous souhaitez faire un Quicksave [Enregistrement rapide] de la partie.) Lorsque, plus tard, vous allumerez la console Nintendo DS, vous aurez la possibilité de reprendre la partie.

* Les données Quicksave [Enregistrement rapide] n'écrasent pas celles permettant de reprendre une partie grâce à l'option « Continue » [Continuer].

* N'éteignez pas l'appareil en cours d'enregistrement.

La prochaine fois que vous jouerez, vous devrez indiquer si vous souhaitez ou non reprendre la partie là où vous avez effectué un Quicksave [Enregistrement rapide]. Si vous répondez par l'affirmative, un message vous demandera si les données Quicksave [Enregistrement rapide] peuvent être effacées. Si vous répondez « oui », la partie reprendra là où vous l'avez laissée et les données Quicksave [Enregistrement rapide] seront effacées.

Si vous utilisez les données Quicksave [Enregistrement rapide], celles-ci seront effacées. À l'aide de l'option Save Machine [Borne de sauvegarde], enregistrez la partie immédiatement après l'avoir reprise. Si vous répondez par la négative, vous retourneriez à l'écran « Resume Play from Quicksave » [Reprendre une partie de Quicksave].



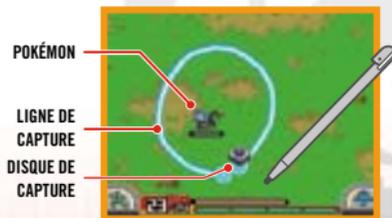
SAVE MACHINE
[BORNE DE
SAUVEGARDE]

CAPTURER DES POKÉMON

À LA CHASSE AUX POKÉMON

Une capture est l'opération qui permet de se lier d'amitié avec un Pokémon. Une fois capturé, un Pokémon voyage en compagnie du héros jusqu'à ce qu'il lui prête main-forte ou qu'il soit relâché. Pour effectuer une capture, il faut utiliser le stylet (le Capstick).

Lorsque le héros rencontre un Pokémon sur le terrain, l'écran de capture s'affiche sur l'écran tactile.



⚠ AVERTISSEMENT - sur l'utilisation du stylet

Afin d'éviter toute fatigue excessive ou sensation gênante, ne tenez pas fermement le stylet et ne l'appuyez pas fortement contre l'écran. Utilisez-le en gardant les doigts, la main, le poignet et le bras détendus. Faire de longs mouvements fermes, mais en douceur est tout aussi efficace que donner des coups secs et répétés.

Dans l'écran de capture, touchez à l'aide du stylet la partie de l'écran représentant le sol. Le Disque de Capture s'affiche à l'endroit où le stylet touche l'écran; il disparaît si le stylet n'est plus en contact avec l'écran.

En maintenant le stylet en contact avec l'écran, faites-le glisser de façon à déplacer le Disque de Capture. Le déplacement tracera une Ligne de Capture. À l'aide de cette ligne, encerclez le Pokémon que vous voulez capturer.



Les deux extrémités de la Ligne de Capture doivent se croiser, de manière à encercler complètement le Pokémon.

Une fois la boucle fermée, la jauge d'amitié située sous le Pokémon commence à indiquer le niveau d'amitié. Une fois la jauge stabilisée, la capture a réussi.



JAUGE
D'AMITIÉ
NUMÉRO

* Dans le cas de certains Pokémon, la jauge d'amitié s'affiche dans la partie supérieure de l'écran tactile.

Si le stylet est levé de l'écran avant que la capture soit terminée, la Ligne de Capture disparaît. Si le Pokémon n'est pas capturé, la jauge d'amitié va se remettre graduellement à zéro. Dessinez la boucle autant de fois qu'il est nécessaire pour capturer le Pokémon.

FUITE

Vous pouvez abandonner une capture et vous éloigner du Pokémon ciblé quand bon vous semble. Pour ce faire, touchez l'icône Fuite située dans le coin inférieur gauche de l'écran tactile. Répondez « oui » à la question vous demandant si vous souhaitez vraiment fuir.



ICÔNE FUITE

* Dans certaines situations, il est impossible de fuir.

CONSEILS SUR LA CAPTURE

Lorsqu'un Ranger essaie de capturer un Pokémon, celui-ci se comporte de diverses manières selon l'espèce à laquelle il appartient. Certains sont effarouchés et se mettent à courir en rond, d'autres peuvent réagir de manière agressive. Si un Pokémon touche la Ligne de Capture, celle-ci se rompt. Lorsque cela arrive, vous devez redessiner une boucle à l'aide d'une nouvelle Ligne de Capture.

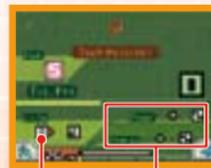
Lorsqu'un Pokémon touche la Ligne de Capture, non seulement celle-ci se rompt, mais le Capstick perd de l'énergie. Si le Capstick perd toute son énergie, il ne fonctionne plus, si bien que vous ne pouvez plus capturer de Pokémon. Dans un tel cas, le héros peut reprendre la partie avec les dernières données créées à l'aide de Save Machine [Borne de sauvegarde] ou à partir de l'écran de titre.

Quand l'énergie du Capstick est faible, il est possible de le recharger dans une installation pour Rangers, au moyen de certaines Capacités Terrain (Carte) ou avec l'aide (Poké Aide) d'un Pokémon ami.

Durant la capture, il n'est pas nécessaire de forcer. Il suffit de dessiner la boucle rapidement et avec souplesse. Si vous ressentez de la fatigue dans les mains, effectuez un enregistrement rapide de la partie et faites une pause.

AUGMENTATION DU NIVEAU DU CAPSTICK

Lorsqu'une capture réussit, le héros accumule des points d'expérience. Lorsque le nombre des points accumulés atteint certaines limites, le niveau du Capstick augmente. Le Capstick gagne ainsi en puissance, l'outil est rechargé et son énergie maximale est accrue. Dans certaines conditions, une capture permet au héros de gagner des points d'expérience supplémentaires.



NIVEAU
PUISSANCE ET ÉNERGIE
SUPPLÉMENTAIRES OBTENUES

EFFECTUER UNE CAPTURE AVEC L'AIDE D'UN POKÉMON

Un Ranger peut se servir des aptitudes d'un Pokémon ami pour capturer un autre Pokémon. Un Pokémon ami a la Capacité d'accroître l'efficacité du Disque de Capture (Poké Aide) et ainsi de donner à la Ligne de Capture un pouvoir spécial. Il existe une vaste gamme de Poké Aides selon les groupes de Pokémon. Par exemple, la Poké Aide Herbe fait pousser de l'herbe haute sur la Ligne de Capture, ce qui ralentit le Pokémon lorsqu'il tente de rompre la ligne.

POKÉMON PARTENAIRE

Un Ranger se déplace toujours en compagnie d'un Pokémon partenaire, un Pokémon spécial qui n'est pas relâché même si une Poké Aide est utilisée durant une capture. En revanche, il est impossible de demander une Poké Aide à un Pokémon partenaire, si la jauge de ce dernier n'indique par un niveau maximum. À mesure que l'histoire progresse, le héros accumule les Pokémon partenaires, mais il ne peut être accompagné que d'un seul à la fois. (Ferme partenaire : Reportez-vous à la page 71.)



JAUGE DE PARTENARIAT

Lorsque cette jauge indique un niveau maximum, le Pokémon partenaire peut apporter une seule Poké Aide. Le niveau de la jauge retombe à zéro une fois que la Poké Aide a été utilisée.

ICÔNE POKÉ AIDE

Touchez cette icône pour demander la Poké Aide d'un Pokémon partenaire ou ami.

POKÉ AIDES

Tout Pokémon qui accompagne le Ranger peut lui apporter une Poké Aide, ce qui a pour effet d'accroître l'efficacité du Disque de Capture. Il existe un grand nombre de Poké Aides et celles-ci varient d'un groupe de Pokémon à l'autre. Pour obtenir une Poké Aide, touchez l'icône Poké Aide au moment d'une capture. Touchez ensuite le Pokémon dont vous voulez recevoir l'aide. Pour finir, touchez le bouton Poké Aide situé dans la partie supérieure de l'écran tactile pour obtenir l'aide du Pokémon sélectionné. Si vous choisissez le mauvais Pokémon, touchez un autre Pokémon ou n'importe quel endroit du sol.



GROUPE DE POKÉ AIDES

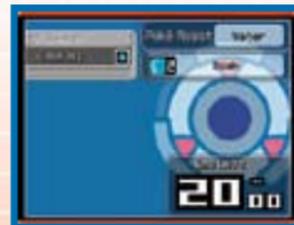
NOM DE LA CAPACITÉ TERRAIN POKÉMON CIBLÉ

DURÉE DE POKÉ AIDE RESTANTE



DESCRIPTION DE LA POKÉ AIDE

Si une flèche orientée vers le haut s'affiche à côté du nom du Pokémon ciblé, c'est que la Poké Aide est appropriée à la cible. Dans le cas contraire, vous verrez s'afficher une flèche orientée vers le bas. L'adéquation de la Poké Aide avec la cible peut également être vérifiée en sélectionnant le Pokémon à utiliser. Si la Poké Aide est appropriée, elle sera affichée dans un cadre rouge. Sinon, elle sera affichée dans un cadre bleu.



LES DIFFÉRENTS TYPES DE POKÉ AIDES

HERBE



De l'herbe pousse autour de la Ligne de Capture, si bien qu'il devient plus difficile pour le Pokémon de rompre cette dernière. Son statut passe à « ralenti », ce qui gêne les mouvements du Pokémon. Cette Poké Aide est inefficace dans le cas d'un Pokémon qui l'évite.

FEU

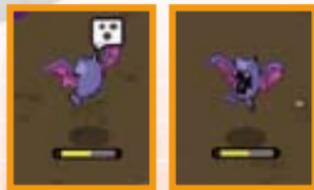


Cette Poké Aide augmente le niveau de la jauge d'amitié, c'est-à-dire le nombre de points obtenus en encerclant le Pokémon ciblé. Elle met temporairement le statut du Pokémon à « fatigué », ce qui empêche le niveau de la jauge d'amitié de retomber à zéro.

Vous découvrirez qu'il existe beaucoup d'autres sortes de Poké Aides.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE POKÉ AIDES

Selon le type de Poké Aide, le statut du Pokémon ciblé peut être mis à « ralenti » ou à « fatigué ». Lorsque le statut d'un Pokémon est modifié, une icône indiquant son statut s'affiche à proximité. L'icône disparaît lorsque le Pokémon retrouve son statut normal.



LIBÉRATION D'UN POKÉMON

Le nombre de Pokémon qui peuvent voyager en compagnie du héros dépend de son grade (reportez-vous à la page 66). Si, en capturant un Pokémon, le héros dépasse la limite permise, un Pokémon doit être relâché.



Lorsque vous libérez des Pokémon, tous vos Pokémon amis sont affichés ensemble. Touchez le Pokémon que vous voulez relâcher (vous pouvez en sélectionner plus d'un). Touchez une nouvelle fois pour annuler la sélection. Touchez l'icône « Relâcher » au centre de la partie supérieure de l'écran tactile pour libérer le Pokémon. Un Pokémon avec Recharge de la Capacité Terrain peut être utilisé pour effectuer une Recharge de l'énergie du Capstick au moment de la libération du Pokémon.



Les Pokémon relâchés retournent automatiquement à l'endroit où vous les aviez capturés. Peu après avoir relâché un Pokémon, retournez sur le lieu où vous l'aviez capturé et vous verrez qu'il est de nouveau en liberté.

GRADES DES RANGERS ET AMÉLIORATIONS

QUELS SONT LES GRADES DES RANGERS ?

Le grade des Pokémon Rangers est représenté par un chiffre allant de 1 à 10 qui indique les aptitudes du Ranger. Les Rangers en chef font monter en grade les Rangers, pour les récompenser d'avoir mené à bien leurs Missions.

À mesure qu'il monte en grade, un Ranger obtient de nouveaux privilèges. Par exemple, le Ranger aura le droit de se faire accompagner par davantage de Pokémon et il pourra utiliser davantage de Poké Aides durant les captures. En outre, le Ranger se verra confier des Missions délicates.

EN QUOI CONSISTENT LES AMÉLIORATIONS ?

Les Améliorations sont des mises à niveau qui permettent d'améliorer l'efficacité du Capstick de diverses manières. Nombre de ces Améliorations offrent une protection contre les attaques de Pokémon; d'autres améliorent les performances du Capstick. Vous pouvez vérifier les caractéristiques de votre Capstick en touchant l'icône « Capstick » du menu Capstick. Touchez ensuite l'icône en forme de triangle située dans la partie droite de l'écran tactile pour faire afficher la liste des Améliorations. Touchez chacune des icônes pour obtenir la description de l'Amélioration.

Les Améliorations sont accordées aux Rangers par la Fédération Rangers en récompense d'avoir mené certaines Quêtes.

Quêtes : Reportez-vous à la page 70.



CAPACITÉS TERRAIN (Y COMPRIS CAPACITÉS CARTE ET ZONE)

QUE SONT LES CAPACITÉS TERRAIN ?

Dans l'exercice de vos fonctions de Pokémon Ranger, vous rencontrerez des obstacles, comme des arbres tombés ou d'énormes rochers, qui vous bloqueront la route. Ces obstacles sont appelés des « cibles ». À l'aide du stylet, touchez une cible et ses données seront affichées sur l'écran supérieur.

Ces cibles peuvent être éliminées en se servant des Capacités d'un Pokémon ami. Les Capacités dont un Pokémon se sert pour lever les obstacles sont des « Capacités Terrain ».

- 1 Touchez un Pokémon ami avec le stylet, puis tracez une ligne jusqu'à la cible. Si le Pokémon sélectionné possède la Capacité Terrain nécessaire, une question à laquelle vous devez répondre par « oui » ou par « non » vous est posée. Répondez « oui ».
- 2 Le Pokémon ami se sert de sa Capacité Terrain pour éliminer la cible. Lorsqu'un obstacle est levé de cette manière, on dit que l'on « élimine la cible ».



CIBLE



Les Capacités Terrain et leur utilité varient d'une espèce de Pokémon à l'autre. Par exemple, bien que les espèces Chaglam et Roselia utilisent la Capacité Terrain Coupe, la Capacité des Chaglam (1) est plus faible que celle des Roselia (2). Les cibles sont identifiées à l'aide de la cote de puissance. Si un Pokémon possède le bon type de Capacités Terrain, il ne peut éliminer la cible si la cote de puissance est inférieure à celle de la cible.

Dans l'exemple, pour pouvoir éliminer la cible, un Pokémon doit avoir la Capacité « Coupe 2 ». Par conséquent, l'espèce Chaglam ne peut mener à bien cette tâche, alors que l'espèce Roselia en a la Capacité.

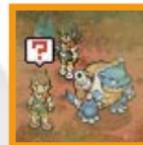


CAPACITÉS CARTE

Les Capacités Carte constituent un type de Capacités Terrain. Elles servent, par exemple, à monter un Pokémon, à recharger le Capstick ou à abattre un donjon. Vous pouvez savoir si un Pokémon dispose d'une Capacité Carte en touchant le Pokémon avec le stylet. Il peut y avoir des restrictions concernant l'utilisation de certaines Capacités Carte.

CAPACITÉS ZONE

Les Capacités Zone constituent un autre type de Capacités Terrain. Elles servent à monter un Pokémon ou à changer le temps, par exemple. Elles ne peuvent être utilisées que si « ? » est affiché au-dessus de la tête du héros. Touchez le « ? » pour déterminer quelle Capacité Zone est nécessaire. Touchez les Pokémon pour voir s'ils possèdent la Capacité Zone.



COUPE

Permet de couper des arbustes, des clôtures et des cibles similaires.



CHARGE

Une charge permet de remuer des arbres ou de déplacer des objets lourds.



JET D'EAU

Un jet d'eau sert à éteindre un incendie.



BROYAGE

Opération permettant de détruire des caisses ou de fracasser des rochers.



RECHARGE

Décharge d'électricité permettant de recharger le Capstick en énergie.

* Peut également être utilisée comme une Poké Aide.



DANSE DE LA PLUIE

Permet de faire tomber des trombes d'eau.

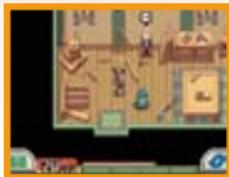
Vous découvrirez qu'il existe beaucoup d'autres sortes de Capacités Terrain.

QUÊTES

En plus de s'acquitter des Missions, les Rangers doivent également aider les citoyens à résoudre leurs problèmes. Une telle tâche porte le nom de « Quête ».

Les gens qui requièrent l'aide d'un Ranger pour mener à bien une Quête sont reconnaissables aux points de suspension qui sont affichés au-dessous de leur tête.

Les caractéristiques d'une Quête peuvent être obtenues en allant dans le menu du Capstick et en touchant l'icône Quêtes.



Lorsqu'une Quête a été menée à bien, on dit que « la Quête a été accomplie ». En accomplissant une Quête, vous pouvez recevoir en récompense des Améliorations (reportez-vous à la page 66) de la Fédération Rangers ou un nouveau Pokémon partenaire (reportez-vous à la page 62).



VILLES ET INSTALLATIONS D'ALMIA

Dans les villes d'Almia, les Pokémon sauvages cohabitent avec les citoyens. Lorsque vous êtes dans une ville, vous pouvez parler aux gens et touchez aux objets à l'aide du stylet. Vous obtiendrez ainsi de précieux renseignements.

VIENTOWN [VÉTÉVILLE]

Une ville tranquille du centre d'Almia. Le héros est d'abord posté ici une fois devenu un Pokémon Ranger.

FERME PARTENAIRE DE BOURG-CHICOLE

C'est l'endroit où vont les Pokémon qui sont devenus partenaires avec le Ranger à la suite d'une Quête. Touchez le Pokémon Partenaire pour changer de Pokémon Partenaire.

BASE ET DÉPÔT DE RANGERS

Une base de Rangers est un poste de commandement de Pokémon Rangers. Outre qu'il y trouve des renseignements importants, le héros se fait confier ses Missions à cet endroit. Si l'énergie du Capstick est faible, parlez à l'opérateur pour recharger le Capstick. Vous y trouverez également un Save Machine [Borne de sauvegarde] qui vous permettra d'effectuer un suivi de vos aventures.

Un dépôt de Rangers est une installation située dans un endroit pas assez grand pour accueillir une base de Rangers. Vous y trouverez un opérateur pour recharger votre Capstick ainsi qu'un Save Machine [Borne de sauvegarde].

MODES DE COMMUNICATION

TÉLÉCHARGEMENT DE MISSIONS GRÂCE À LA CONNEXION WI-FI NINTENDO

À l'aide de la Connexion Wi-Fi Nintendo, vous pouvez télécharger plusieurs Missions peu connues, pour *Pokémon Ranger: Shadows of Almia*.

* Une fois téléchargées, il est possible que les Missions ne fonctionnent pas jusqu'à ce que certaines conditions de jeu soient satisfaites

Sachez que le service de téléchargement de Missions par l'intermédiaire de la Connexion Wi-Fi Nintendo peut être suspendu à tout moment et sans préavis.

Pour pouvoir jouer en ligne, il est nécessaire de disposer d'un routeur sans fil et d'un accès à large bande. Pour en savoir plus, consultez le site NintendoWiFi.com.

CONFIGURATION DE LA CONNEXION WI-FI NINTENDO

Pour utiliser la Connexion Wi-Fi Nintendo, il est nécessaire de disposer d'une connexion Internet sans fil. Dans le menu principal, sélectionnez l'option « Ranger Net » [Réseau des Rangers], puis l'option « Nintendo WFC Settings » [Configuration Connexion Wi-Fi Nintendo] pour configurer la console DS.

? RENSEIGNEMENTS SUR LA CONFIGURATION DE LA CONNEXION WI-FI NINTENDO

Si vous avez des questions sur la manière d'utiliser la Connexion Wi-Fi Nintendo ou si vous voulez savoir qui contacter pour obtenir de l'aide pour configurer la connexion, reportez-vous au mode d'emploi de la Connexion Wi-Fi Nintendo qui se trouve à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na.

* S'il vous est impossible d'utiliser la Connexion Wi-Fi Nintendo, lisez la section de dépannage qui se trouve dans le mode d'emploi de la Connexion Wi-Fi Nintendo.

RECHERCHE DE MISSIONS GRÂCE À LA CONNEXION WI-FI NINTENDO

Pour télécharger des Missions, suivez les instructions suivantes :



Dans le menu principal, touchez l'icône « Ranger Net » [Réseau des Rangers].



Vous devrez répondre par oui ou par non à la question vous demandant si vous voulez vous connecter à la Connexion Wi-Fi Nintendo. Touchez l'icône « Oui ».



Touchez l'icône « Seek New Missions » [Rechercher de nouvelles Missions].



Les Missions téléchargeables s'affichent. Touchez les Missions que vous souhaitez télécharger.



Touchez l'icône « Search by Nintendo WFC. » [Rechercher par l'intermédiaire de la Connexion Wi-Fi Nintendo].



Une fois le téléchargement terminé, touchez l'icône « Play a New Mission » [Entreprendre une nouvelle Mission] dans le menu Ranger Net [Réseau des Rangers].

* Une fois téléchargées, il est possible que les Missions ne fonctionnent pas jusqu'à ce que certaines conditions de jeu soient satisfaites.

- Pour jouer aux jeux Nintendo DS via Internet, vous devez d'abord installer la Connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Veuillez vous référer au Mode d'emploi de la Connexion Wi-Fi Nintendo, disponible au www.nintendo.com/consumer/manuals si vous avez besoin d'aide pour installer la Connexion Wi-Fi Nintendo.
- Pour compléter l'installation de la CWF Nintendo, vous aurez aussi besoin d'un accès à un PC qui a un appareil de réseau sans fil installé (comme un routeur sans fil) et un compte Internet haute vitesse.
- Une partie de la Connexion Wi-Fi Nintendo utilise plus les piles que les autres parties. Vous préférerez peut-être utiliser un adaptateur CA pour éviter que vos piles s'épuisent lors de l'utilisation de la Connexion Wi-Fi Nintendo.
- Vous pouvez aussi jouer à des jeux compatibles avec la CWF Nintendo à des bornes Wi-Fi participantes sans aucune installation supplémentaire.
- Consultez les Termes d'entente d'utilisation (voir page 75) qui gouvernent les parties de jeu de la Connexion Wi-Fi Nintendo. Ils sont aussi disponibles en ligne au nintendowifi.com/terms.

Pour des renseignements supplémentaires sur la CWF Nintendo, l'installation de votre Nintendo DS ou une liste des bornes Wi-Fi disponibles, visitez support.nintendo.com (É.-U., Canada et Amérique latine) ou composez au 1 800 895-1672 (É.-U./Canada seulement).

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 et d'accéder à l'Internet en utilisant le navigateur du Nintendo DS (Nintendo DS Browser), qui est vendu séparément, (collectivement le «Service»). Ce Service est 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 LA DS. EN UTILISANT CE SERVICE ET/OU LA 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

Il est important que vous faisiez votre part pour garder ce service amical et l'environnement propre. En particulier, vous n'utiliserez pas ce Service pour :

- charger, transmettre, et de toute façon que ce soit, rendre disponible des contenus qui sont contre la loi, blessant, harcelant, ou de toute façon désobligeant ;
- blesser des mineurs de n'importe quelle manière ;
- mal représenter votre identité ou vous faire passer pour une autre personne, incluant l'utilisation ou attentat d'utiliser l'Identifiant d'un autre utilisateur, service ou système ;
- manipuler les identifiants dans le but de déguiser l'origine de tout contenu transmis via ce Service ;
- téléverser, 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 n'importe quelle portion de ce Service pour des raisons illégales;
- 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 («Renseignements Personnels»), sur le ou par le biais du Service, car tout Renseignements Personnels que vous fournirez peut être visible à d'autres personnes.

TERMES D'ENTENTE D'UTILISATION (suite)

CONTRIBUTIONS

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

DÉGAGEMENT CONCERNANT LA GARANTIE; LIMITATION DE RESPONSABILITÉ; INDEMNISATION

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

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

NINTENDO, SES PRÉPOSÉS, DIRECTEURS, OU EMPLOYÉS NE SERONT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, DANS LE CAS DE NÉGLIGENCE, RESPONSABLES DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTAUX, SPÉCIAUX, CAUSÉS PAR UN CONCOURS DE CIRCONSTANCES RÉSULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC L'UTILISATION OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE SERVICE OU TOUT CONTENU CITÉ ICI, OU RÉSULTANT DE L'ACCÈS NON-AUTORISÉ À OU LA MODIFICATION DE VOS TRANSMISSIONS OU CONTENU TRANSMIS OU RECUS, NON-TRANSMIS OU NON-RECUS, 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.

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

TERMES D'ENTENTE D'UTILISATION (suite)

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 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 reçu 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. De plus, des personnes non-autorisées pourraient avoir accès à une ou plusieurs listes d'amis qui contiennent vos renseignements sans votre connaissance. Nintendo ne génère pas l'utilisation ou l'accès des listes d'amis individuelles et c'est votre responsabilité de gérer vos interactions avec les autres utilisateurs du Service.

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 entrainerait 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.

POUR NOUS CONTACTER :

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