

# 포켓몬스터 울트라문

1 사용하기 전에

## 준비하기

2 유저 콘텐츠에 대하여

3 인터넷으로 할 수 있는 것

4 보호자 여러분께

## 모험의 세계로

5 조작 방법

6 게임의 저장과 삭제

## 통신에 대하여

7 퀵통신

8 페스서클

9 게임싱크

10 이상한 소포

## Q&A


11 Q&A

## 고객 지원

12 상담 및 문의

사용하기 전에 이 전자설명서를 잘 읽고 올바른 방법으로 사용해 주십시오.

### ⚠️ 안전을 위한 주의사항

본 소프트웨어를 사용하기 전에 HOME 메뉴의 를 선택하여 「안전을 위한 주의사항」의 내용을 확인해 주십시오. 여기에는 고객님의 건강과 안전을 위한 중요한 내용이 기재되어 있습니다.

또한 본체의 사용설명서도 함께 읽어 주십시오.

### 게임 카드에 관한 주의사항

게임 카드를 이용할 경우에는 다음 사항에 주의해 주십시오.

#### ⚠️ 경고

- 게임 카드를 어린이의 손이 닿는 장소에 방치하지 마십시오. 실수로 삼킬 가능성이 있습니다.

#### 사용상의 부탁

- 직사광선에 노출된 장소, 고온 다습한 장소, 먼지나 연기가 많은 장소에서 사용 및 보관하지 마십시오.
- 플레이 중에 게임 카드를 꺾거나 뽑지 마십시오.
- 비틀거나 강한 충격을 주는 등 함부로 다루지 마십시오.
- 의류 등과 함께 실수로 세탁하거나, 액체를 흘리거나, 물에 빠뜨리거나, 젖은 손 및 땀이 난 손으로 만지지 마십시오.
- 단자부를 손가락 및 금속으로 건드리거나, 입김을 불어 넣거나, 이물질이 묻지 마십시오.
- 분해하거나 개조하지 마십시오.

- 시너, 벤진 등의 휘발유, 알코올 등으로 닦지 마십시오. 더러워졌을 때는 마른 천으로 가볍게 닦아 주십시오.
- 게임 카드, 카드 케이스에는 플라스틱, 금속 부품이 포함되어 있습니다. 폐기할 경우에는 거주지의 분리수거 규정에 따라 폐기해 주십시오.

## 중요

본 제품은 저작권에 의해 보호되는 제품입니다. 소프트웨어와 설명서의 무단 복제 및 무단 배포는 법률에 의해 엄중히 금지되어 있습니다. 위반 시 처벌받게 되니 주의해 주십시오. 또한, 이 경고는 저작권법상에서 인정되고 있는 사적 사용을 목적으로 하는 행위를 제한하는 것은 아닙니다.

본 제품은 한국 사양 본체에서만 사용할 수 있습니다. 법률에서 인정하는 경우를 제외하고는 상업을 목적으로 한 사용은 금지되어 있습니다.

© 2017 Pokémon.

© 1995-2017 Nintendo /  
Creatures Inc. / GAME FREAK  
inc.

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

포켓몬스터, 포켓몬, Pokémon은 Nintendo의 상표입니다.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation.

LCFONT, LC Font and the LC logo

mark are trademarks of Sharp Corporation.

"QR Code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

■SIMD oriented Fast Mersenne Twister (SFMT)

Copyright © 2006,2007 Mutsuo Saito, Makoto Matsumoto and Hiroshima University. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- \* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- \* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- \* Neither the names of Hiroshima University, The University of Tokyo nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

■ Tiny Mersenne Twister (TinyMT)

Copyright © 2011, 2013 Mutsuo Saito, Makoto Matsumoto, Hiroshima University and The University of Tokyo.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- \* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- \* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- \* Neither the name of the Hiroshima University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

CTR-P-A2BA-00

유저가 작성하는 텍스트와 메시지, Mii, 이미지, 사진, 동영상, 음성 등을 「유저 콘텐츠」라 합니다.

### 유저 콘텐츠에 관한 주의사항

다른 유저와 유저 콘텐츠(이하, 콘텐츠)를 주고받는 소프트웨어 전반에 관한 주의사항입니다. 주고받는 콘텐츠의 타입은 소프트웨어에 따라 각각 다릅니다.

- 전송한 콘텐츠는 불특정 다수에게 공개될 수 있습니다. 또한, 받은 사람 측에서 복사·개조·재전송 등을 할 가능성이 있습니다. 한 번 타인에게 전송된 내용은 전송자 측에서 삭제하거나 이용을 제한할 수 없으므로 주의해 주십시오.
- 인터넷상의 서버 등에 업로드한 콘텐츠는 제반 사정에 의해 예고 없이 삭제될 수 있습니다. 또한, 당사가 부적절하다고 판단한 콘텐츠는 삭제 및 비공개로 전환될 수 있습니다. 사전에 양해 부탁드립니다.
- 다음에 해당하는 행위 또는 해당될 우려가 있는 행위를 하지 마십시오.
  - 본인 또는 타인의 실명이나 주소 등 개인 정보를 전송하는 행위
  - 타인의 명예 및 신용을 훼손하는 행위, 타인을 모욕하거나 불쾌감을 주는 행위
  - 타인의 저작물을 권리자의 허락 없이 무단으로 이용하는 등 타인의 저작물 등에 대해 지적재산권 및 기타 일체의 권리를 침해하는 행위
  - 범죄 행위 또는 이를 조장하는 행위
  - 공공질서, 미풍양속을 해치는 행위
  - 이용 약관과 가이드라인 등에서 금지



하고 있는 행위

- 기타, 당사가 부적절하다고 판단하는 행위

- 타인의 권리를 침해하는 콘텐츠, 본인과 타인의 개인적인 정보, 타인에게 불쾌감을 주는 콘텐츠 등을 QR Code로 만들어 다른 사람에게 제공하거나 공개하지 마십시오. 본인의 의도와는 상관없이 해당 정보가 전달될 가능성이 있습니다.
- 콘텐츠를 인터넷상에 업로드하거나 타인과 콘텐츠를 주고받는 등, 인터넷 이용으로 인해 발생하는 어떠한 손해에 대해서도 당사는 일절 책임을 지지 않습니다.

이 소프트웨어에서는 인터넷에 접속하여 다음을 할 수 있습니다.

- 페스서클(→8)
- 게임싱크(→9)
- 이상한 소포(→10)
- 인터넷 대회(→11)

※인터넷에 접속하려면 본체의 인터넷 설정이 필요합니다. 인터넷 설정에 관한 내용은 본체 사용설명서를 읽어 주십시오.

본 소프트웨어는 닌텐도 네트워크에 대응합니다.



닌텐도 네트워크는 인터넷을 통해 다양한 놀이 및 콘텐츠 등을 즐길 수 있는, 닌텐도의 네트워크 서비스를 가리키는 총칭입니다.

### 인터넷에 관한 주의사항

- 친구 코드는 서로 잘 알고 있는 사람들끼리 안심하고 플레이할 수 있도록 하기 위한 시스템입니다. 인터넷 게시판 등에서 낯선 사람과 친구 코드를 교환하면 개조된 데이터를 수신하게 되거나 불쾌감을 느낄 수 있는 단어를 접하게 될 우려가 있습니다. 낯선 사람에게는 자신의 친구 코드를 알려 주지 않도록 주의해 주십시오.
- 게임 데이터를 개조함으로써 다른 유저에게 피해를 주는 부정 행위는 절대로 하지 마십시오. 이러한 행위가 확인되었을 경우, 해당 서비스에 대한 접속 중

지 등의 대처가 이루어질 수 있습니다.

- 게임 서버는 장애 발생에 따른 서버 점검 등으로 인해 예고 없이 일시적으로 정지될 수 있습니다. 또한 향후 각 대응 소프트웨어의 서비스를 종료할 수도 있습니다.
- 인터넷에 접속 또는 접속하지 못해 발생하는 어떠한 손해에 대해서도 당사는 일절 책임을 지지 않습니다. 이 점 양해 부탁드립니다.
- 배틀 비디오는 인터넷에 업로드할 수 있습니다. 업로드한 배틀 비디오는 전 세계의 플레이어에게 공개됩니다.

어린이 및 청소년의 사용을 제한하고자 할 경우에는 「청소년 보호 기능」에서 항목을 선택해 주십시오. 본 소프트웨어에서는 다음의 내용을 제한할 수 있습니다.

※「청소년 보호 기능」의 설정 방법에 관한 내용은 본체 사용설명서를 읽어 주십시오.

●3D 영상의 표시

제한하면 포켓파인더 기동 중(→5)의 3D 영상은 모두 2D 표시가 됩니다.

●다른 유저와의 인터넷 통신

페스서클(→8)에서의 대전이나 교환, 교류 등을 제한할 수 있습니다.

주로 버튼으로 조작합니다. 메뉴나 타운맵 등은 아래 화면을 터치해서 조작할 수 있습니다.



### 설명 버튼

**i** 를 터치하면 설명을 볼 수 있습니다.



### 주인공의 조작

걸기	○
달리기	○ + B
대화/조사하기	A
메뉴 열기	X

모험을 진행하면서 할 수 있는 것

라이드포켓몬 타기/ 내리기	Y
라이드포켓몬의 능력 사용하기	B / B + ○
포켓파인더의 기동	R

## 포켓파인더란?

포켓몬의 사진을 찍을 수 있는 기능입니다. 로토무도감이 반응하는 장소에서 기동할 수 있으며 이때는 3D 영상으로 게임을 즐길 수 있습니다.

본 소프트웨어에서는 본체를 움직이며 플레이합니다. 플레이하기 전에 주변에 충분한 공간이 있음을 확인한 후, 본체를 양손으로 단단히 잡고 플레이해 주십시오.

부상, 고장 및 주변 물체 파손의 원인이 되므로 격렬한 움직임이나 조작을 하지 않도록 주의해 주십시오.



## 리포트를 작성하기

⊗로 메뉴를 열고 「리포트」를 선택하면 지금까지의 모험을 기록할 수 있습니다.

※ 리포트(저장 데이터)의 개수는 1개입니다.

## SD 카드에 기록되는 데이터

- 포켓파인더로 찍은 사진
- 알로라포토클럽에서 찍은 사진
- 배틀 비디오
- 배틀스팟에서 다운로드한 대회 규칙 데이터

※ 배틀 비디오, 대회 규칙 데이터는 SD 카드에 「추가 데이터」로 기록됩니다. 『포켓몬스터 울트라썬 · 울트라문』에서 공통으로 사용하는 데이터입니다.



## 리포트를 삭제하기

게임을 다시 처음부터 시작할 경우에는 리포트를 삭제할 필요가 있습니다. 삭제할 때는 소프트웨어 기동 후 닌텐도 3DS의 로고 표시가 사라진 후 타이틀 화면이 표시되는 사이에 Ⓚ + Ⓑ + ⊗를 동시에 길게 눌러서 화면 안내에 따라 주십시오.

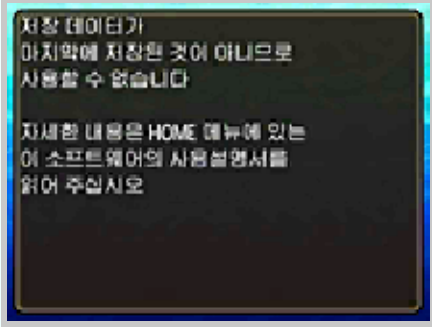
※ 삭제하기 전에 내용을 충분히 확인해 주십시오. 한 번 삭제하면 포켓몬이나 도구도 삭제되며 원래대로 복구할 수 없습니다.

## 다운로드 버전에 관한 주의사항

게임 내용을 저장한 SD 카드에 컴퓨터 등에 저장해 둔 소프트웨어를 덮어쓰기 해도 그 저장 데이터는 읽을 수 없습니다. 저장 데이터의 백업 용도로 사용할 수 없으니 주의해 주십시오.

### ● 리포트를 사용하지 못하게 된 경우

타이틀 화면이 표시되지 않습니다. 아래 화면에서  $\oplus + \textcircled{B} + \textcircled{X}$ 를 동시에 눌러 화면의 안내에 따라 진행해 주십시오.



저장 데이터가  
마지막에 저장된 것이 아니므로  
사용할 수 없습니다.  
  
자세한 내용은 HOME 메뉴에 있는  
이 소프트웨어의 사용설명서를  
읽어 주십시오.



- 함부로 전원을 켜고 끄거나, 데이터 저장 중에 게임 카드 및 SD 카드를 꽂고 뽑거나, 조작 실수, 단자부 오염 등으로 인해 데이터가 소실될 경우에는 복구할 수 없습니다. 양해 부탁드립니다.
- 저장 데이터를 개조하는 장치를 사용하면 게임을 정상적으로 진행할 수 없게 되거나 저장 데이터의 손상 및 소실의 원인이 되므로 절대로 사용하지 마십시오. 만일 이러한 장치를 사용하여 저장 데이터를 개조한 경우에는, 개조 전의 상태로 복구할 수 없으므로 주의해 주십시오.



## 퀵통신 (로컬 플레이)

가까이 있는 친구와 함께 간편하게 대전이나 교환을 할 수 있습니다.

※ 4명이 함께 즐기는 대전이나 인터넷 통신은 페스서클(→8)에서 할 수 있습니다.

### 준비할 물건

본체...2대



『포켓몬스터썬 · 문』

『포켓몬스터 울트라썬 · 울트라문』 ...2개

### 조작 순서

⊗로 메뉴를 열고 「퀵통신」을 선택합니다. 그 다음은 화면의 안내에 따라 진행해 주십시오.




페스서클 (인터넷 통신)  /  
(로컬 플레이) 

페스서클에서는 인터넷 통신으로 멀리 있는 사람과, 로컬 플레이로는 가까운 사람과 교류할 수 있습니다.



### 페스서클에서 할 수 있는 것

대전이나 교환 외에 다음을 할 수 있습니다.

- GTS
- 미라클 교환
- 배틀스팟
- 어트랙션
- 배틀로열
- 게임싱크
- 배틀에이전트

※ 페스서클을 종료할 때는 ⊗를 누르거나 를 터치합니다.



페스서클에 참가하기 (인터넷 통신)  / (로컬 플레이) 

### 준비할 물건

본체...최대 4대


『포켓몬스터썬 · 문』

『포켓몬스터 울트라썬 · 울트라문』 ...최대 4개

## 조작 순서

⊗로 메뉴를 열고 「페스서클」을 선택합니다. 페스서클 중에는 로컬 플레이를 계속하고 있는 상태가 됩니다.

## 통신 방법의 전환

아래 화면의 에서 인터넷 통신을 접속하거나 끊을 수 있습니다. 끊으면 로컬 플레이를 합니다.



## 게임싱크(인터넷 통신)

페스서클 중앙에 있는 성에서 PC를 조사하면 게임싱크를 할 수 있습니다. 발행된 게임싱크 ID 코드를 포켓몬 글로벌 링크(PGL)에 등록하면 PGL과 연동하기 위한 설정을 할 수 있습니다.

### PGL이란?

『포켓몬스터 울트라썬 · 울트라문』에 연동한 PC나 스마트 디바이스에서 이용할 수 있는 웹사이트입니다. 게임싱크로 본 소프트웨어와 연동하여 인터넷 대회(→11)로의 엔트리나 QR 배틀팀을 렌탈할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음 웹사이트를 확인해 주십시오.



### 포켓몬 글로벌 링크

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

- ※ PGL은 본 소프트웨어를 즐기기 위한 추가요소입니다. PGL을 이용하지 않아도 이 게임을 끝까지 즐길 수 있습니다.
- ※ 게임싱크를 하면 본 소프트웨어의 플레이 데이터를 PGL 서버에 올리게 됩니다. 양해 부탁드립니다.



## 이상한 소포 (인터넷 통신) / (로컬 플레이)

특별한 포켓몬이나 도구를 캠페인이나 이벤트를 통하여 게임 내에서 받을 수 있습니다.

### 준비할 물건

본체...1대

『포켓몬스터 울트라선 · 울트라문』 ...1개

### 받는 방법

다음 조작을 합니다.

- ① 타이틀 화면의 다음 메뉴에서 「이상한 소포」를 선택합니다.
- ② 소포를 받은 뒤 게임 내 포켓몬센터에 있는 배달원에게 말을 겁니다.

최신 정보는 다음 웹사이트에서 확인해 주십시오.



포켓몬 공식 사이트

<http://pokemonkorea.co.kr/>

? 언어, 주인공의 이름, 성별은 변경할 수 있나요?

한번 선택한 언어, 주인공의 이름, 성별은 게임 도중 변경할 수 없습니다.

? 게임 속 시각은 무엇으로 정해지나요?

시간의 흐름은 플레이 중 본체의 시각과 연동하고 있습니다. 『포켓몬스터 울트라썬』은 본체 시각과 같지만 『포켓몬스터 울트라문』은 12시간의 시차(예를 들어 본체의 시각이 아침 7시라면 게임 내에서는 밤 7시가 됩니다)가 발생합니다.

현재의 게임 내 시간은 각 지역의 포켓몬센터에 있는 카페에서 물어볼 수 있습니다.

※ 본체의 날짜나 시각을 조정하면 시간과 연동한 플레이를 일시적으로 할 수 없게 됩니다.

? 본체와 게임 카드의 조합을 바꿀 수도 되나요?

변경할 수는 있으나 다음과 같은 영향이 있으니 주의해 주십시오.

※ 인터넷 대회는 참가했을 당시의 본체에서 변경할 수 없습니다.

- 페스서클의 플레이어 리스트에서 「게스트」나 「VIP」 등의 정보가 변경됩니다.
- 배틀스팟의 레이팅배틀의 성적이 리셋됩니다.
- 시간과 연동한 플레이를 일시적으로 할 수 없게 됩니다.

## ? 과거의 포켓몬스터 시리즈 소프트웨어와 통신할 수 있나요?

『포켓몬스터 썬·문』 하고만 대전이나 교환을 할 수 있습니다.

## ? 과거 소프트웨어에서 키운 포켓몬을 데려올 수 있나요?

닌텐도 3DS 다운로드 소프트웨어 『포켓몬뱅크』를 사용하면 데려올 수 있습니다.

### ● 『포켓몬뱅크』란?

인터넷상에서 자신만의 박스를 만들어 포켓몬을 맡기거나 데려올 수 있는 서비스(유료)입니다. 자세한 내용은 포켓몬 공식 사이트(→10)를 확인해 주십시오.

## ? 인터넷 대회란?

전 세계의 포켓몬 트레이너와 대전하는 공식 대회입니다. 대회로의 엔트리는 PGL에서 할 수 있습니다. 자세한 내용은 포켓몬 글로벌 링크(→9)를 확인해 주십시오. 엔트리 후에는 다음 순서로 참가할 수 있습니다.

① ⊗로 메뉴를 열고 「페스서클」을 선택합니다.

② 「대전」→「배틀스팟에 간다」를 선택합니다.

※ 인터넷 대회에 참가하기 위해서는 포켓몬 글로벌 링크(PGL)에 게임싱크 ID 코드를 등록할 필요가 있습니다.



## ? 게임싱크를 할 수 없을 때

상황에 따라 에러 코드가 표시됩니다. 다음과 같이 대응해 주십시오.

- **에러 코드:**  
090-0200~090-0213  
포켓몬 글로벌 링크(→9)에 접속해서 정보를 확인해 주십시오.
- **상기 이외의 에러 코드**  
화면의 내용을 확인해 주십시오.

## ? QR Code를 읽을 수 없을 때

QR Code는 메뉴 중 「QR 스캔」 등으로 스캔할 수 있습니다. 다음의 내용에 주의하면 QR Code가 쉽게 인식됩니다.

- 본체와 QR Code의 위치를 바꿔서 잘 보이게 움직입니다.
- QR Code 전체가 외부 카메라 테두리에 들어오도록 움직입니다.
- 밝은 장소가 인식하기 쉽습니다.
- 본체 외부 카메라가 지저분해진 경우 부드러운 천으로 깨끗하게 닦아 주십시오.
- 일광이나 조명 등 빛이 반사하지 않는 각도나 장소에서 비춥니다. 반사되면 QR Code를 스캔할 수 없습니다.
- 종이에 인쇄한 QR Code는 작거나 구겨지거나 휘거나 지저분한 경우 인식할 수 없습니다. 크게 인쇄하고 평평하게 펼친 후 지저분한 곳 등은 없는지 확인해 주십시오.

한국닌텐도 고객센터  
【상품·판매·사용에 관한 상담 및 문의】

문의전화: 1670-9900

한국닌텐도 홈페이지 내 「고객지원」 클릭

※게임의 공략 정보 등에 관한 문의는 받지 않습니다.

포켓몬코리아 고객센터  
【포켓몬 글로벌 링크에 관한 문의】

문의전화: 031-272-0183

운영 시간: 월~금 오후 3시~오후 6시

(토/일요일 및 공휴일 제외)

한국닌텐도 A/S 센터  
【수리에 관한 문의·보내실 곳】

문의전화: 1670-9900

14502 경기도 부천시 원미구 평천로 655

테크노파크 4단지 402동 503호

●문의전화는 월~금 09:30~17:30  
(토/일/공휴일/회사 정기휴일 및 특별휴일 제외)

※전화번호는 잘 확인하시고 틀리지 않도록 주의해 주십시오.

**한국닌텐도주식회사**

04505 서울특별시 중구 서소문로 50

센트럴플레이스 12층