

Pokkén Tournament™

1 Informations importantes

Information de base

2 Manettes compatibles

3 À propos des amiibo

4 Fonctions en ligne

5 Contrôle parental

Présentation

6 À propos du jeu

7 Bien débiter

8 Sauvegarder et effacer des données

9 Carte du monde

10 Débiter un combat

Comment jouer

11 Commandes

12 Capacités Pokémon

13 | Écran de combat

14 | Règles des combats

15 | Menu Pause

Système de combat

16 | Combat à deux phases

17 | Rapport de force

18 | Éclat synergique

19 | Pokémon de soutien

20 | Les encouragements de Nia

21 | Niveau de compétence

Les zones de la Carte du monde

22 | Mon village

23 | Ligue Ferrum

24 | Combat en ligne

25 | Combat solo

26 | Combat local

27 | Entraînement

À propos des Pokémon

28 | Pokémon de combat (1)

29 | Pokémon de combat (2)

30 | Pokémon de combat (3)

31 | Pokémon de soutien (1)

32 | Pokémon de soutien (2)

Informations sur le produit

33 | Informations légales

34 | Informations de contact

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

Santé et sécurité

Lisez également le contenu de l'application Informations sur la santé et la sécurité , accessible depuis le menu Wii U™. Elle contient des informations importantes qui vous permettront de profiter au mieux de vos logiciels.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Cinq langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien, allemand et espagnol.

Si votre console est réglée sur l'une de ces langues, la même langue sera utilisée dans le logiciel.

Sinon, l'anglais est la langue par défaut. Vous pouvez changer la langue de la console dans les paramètres de la console .

- ◆ Les captures d'écran qui apparaissent dans ce mode d'emploi proviennent de la version anglaise du logiciel.
- ◆ Le cas échéant, pour indiquer à quelle partie d'une capture d'écran il est fait référence dans le texte, le terme anglais sera inclus également.

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe) :

www.pegi.info

USK (Allemagne) :

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie) :

www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :

www.classificationoffice.govt.nz

Russie :

minsvyaz.ru/ru/documents/

Les manettes ci-dessous peuvent être synchronisées avec la console et utilisées avec ce logiciel.



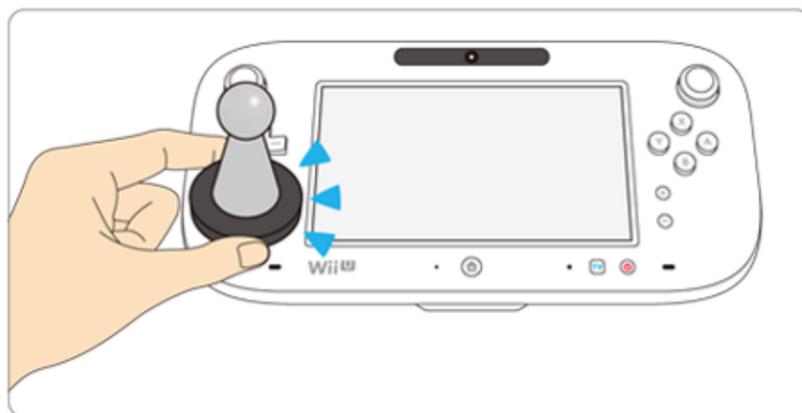
- ◆ Chaque utilisateur doit disposer d'une manette pour jouer en mode multijoueur.
- ◆ Il n'est pas possible d'utiliser plus d'un Wii U GamePad avec ce logiciel.
- ◆ Une télécommande Wii Plus peut être utilisée à la place d'une télécommande Wii.
- ◆ Une manette classique peut être utilisée à la place d'une manette classique pro.

Synchroniser une manette

Pour synchroniser une manette avec la console, ouvrez le menu HOME, sélectionnez **PARAMÈTRES DES MANETTES** ⇒ **SYNCHRONISER**, puis suivez les instructions à l'écran.



3 À propos des amiibo



Ce logiciel est compatible avec les **amiibo**.
Touchez le point de contact NFC du
Wii U GamePad (☐) avec un accessoire amiibo™
compatible pour l'utiliser.

Les amiibo sont bien plus que des jouets. Grâce à
la communication en champ proche (NFC), vous
pouvez les connecter aux logiciels compatibles et
les utiliser pendant vos parties. Pour plus
d'informations, consultez le site :
<http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Un amiibo peut être lu par plusieurs logiciels compatibles.
- ◆ Si les données de votre amiibo sont corrompues et ne peuvent pas être restaurées, accédez aux paramètres de la console  depuis le menu Wii U, puis choisissez PARAMÈTRES amiibo et réinitialisez ses données.

4 Fonctions en ligne

Connectez la console à Internet pour utiliser les fonctions suivantes :

- Affronter des adversaires en ligne → 24
- Figurer sur les classements en ligne et consulter le rang des autres joueurs → 24
- ◆ Pour connecter votre console à Internet, consultez le guide de démarrage rapide Wii U.

La fonction de contrôle parental , accessible depuis le menu Wii U, permet aux parents et tuteurs de restreindre l'accès à certaines fonctions de la console.

L'accès aux fonctions ci-dessous peut être restreint :

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreint des fonctionnalités telles que l'accès aux combats en ligne et aux classements.  24



Pokkén Tournament™ est un jeu de combat dans lequel vous pouvez contrôler librement des Pokémon™ au cours de combats singuliers intenses.

C'est dans Ferrum que se trouvent les mystérieuses pierres de synergie qui permettent de lier les Pokémon et les humains ensemble. Elles ont permis l'émergence d'une nouvelle forme de combat, très populaire dans cette région : les combats Ferrum.

Devenez un dresseur et participez à ces combats Ferrum avec votre loyal Pokémon partenaire. La compétition pour déterminer qui sera au sommet des combats Ferrum commence dès maintenant !



Écran titre

La cinématique d'introduction débute lorsque vous démarrez le jeu avant de laisser place à l'écran titre.

Appuyez sur ⊕ pour vous rendre à la Carte du monde. Si vous jouez pour la première fois, vous devrez procéder à votre inscription de dresseur de combat.



Inscription de dresseur de combat

Les nouveaux dresseurs devront enregistrer leurs informations en suivant les étapes affichées ci-dessous. Ces informations peuvent être modifiées à tout moment dans Mon village. → 22



Choisir un nom

Saisissez le nom du dresseur grâce au Wii U GamePad et validez votre choix en touchant OK.



Enregistrer l'avatar

Choisissez l'apparence de votre dresseur. Vous pouvez choisir le sexe, la couleur de la peau et le visage de votre avatar.



Paramètres du Pokémon partenaire

Choisissez un Pokémon de combat pour participer à vos côtés dans la Ligue Ferrum

 23 . Vous pouvez également changer de

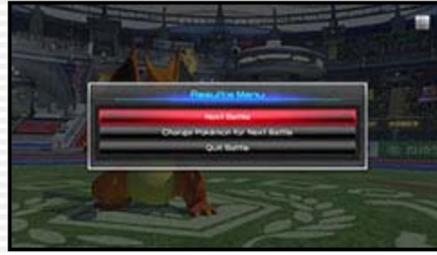
Pokémon partenaire dans Mon village.  22





Sauvegarder des données

Les données sont automatiquement sauvegardées lors de votre progression. Veuillez ne pas éteindre la console lorsque l'icône de sauvegarde  est affichée.



Effacer des données

Pour effacer les données sauvegardées, sélectionnez **PARAMÈTRES DE LA CONSOLE**  depuis le menu Wii U, puis choisissez **GESTION DES DONNÉES**. Veuillez vous référer à l'écran de gestion des données pour de plus amples informations.

◆ **Faites attention, les données effacées ne peuvent être récupérées.**



Utiliser la Carte du monde

Déplacez le curseur pour voir les différentes zones disponibles dans Ferrum, puis sélectionnez le mode de jeu désiré.



◆ Carte de dresseur

Appuyez sur ⊗ à partir d'un menu, tel que la Carte du monde, pour afficher votre carte de dresseur. Celle-ci contient les informations concernant votre Pokémon partenaire, vos Pokémon de soutien actuels ainsi que le titre et l'apparence de votre dresseur. Appuyez de nouveau sur ⊗ pour faire disparaître la carte.



Obtenir des objets avec les amiibo

Scannez un amiibo compatible lorsque vous êtes sur la Carte du monde pour recevoir un objet. Les bonus incluent des objets d'avatar, des Pokégold (PG) ou des titres. Il est possible d'obtenir des objets de cette façon jusqu'à cinq fois par jour.

- ◆ Chaque amiibo compatible ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour pour obtenir un objet.

Vous pouvez combattre immédiatement en sélectionnant un des modes de combat disponibles sur l'écran de la Carte du monde, puis en suivant les étapes indiquées ci-dessous. Les étapes diffèrent légèrement en fonction du mode choisi.

- ◆ Sélectionnez « ? » pour choisir aléatoirement les diverses options de combat.



Sélectionner un Pokémon de combat

Choisissez le Pokémon avec lequel vous désirez combattre. À mesure que vous avancerez dans le jeu et remplirez certaines conditions, de nouveaux Pokémon seront ajoutés.



Choisir une équipe de Pokémon de soutien

Choisissez les Pokémon de soutien **19** qui vous aideront durant le combat.



Les équipes sont formées de deux Pokémon de soutien. De nouvelles équipes seront disponibles à mesure que vous progresserez dans la Ligue Ferrum. **23**



Choisir un terrain de combat

Choisissez le terrain sur lequel vous voulez combattre. La forme et la taille de l'arène de combat varient en fonction du terrain choisi.



Pokkén Tournament supporte cinq types de manettes différentes , cependant les commandes restent généralement identiques. Sauf exception, ce mode d'emploi utilise par défaut le Wii U GamePad pour décrire les commandes.



Commandes de base

Naviguer dans les menus	+ / Ⓒ
-------------------------	-------

Valider la sélection	Ⓐ
----------------------	---

Annuler	Ⓑ
---------	---

Changer de page (ne concerne que certains menus)	Ⓕ / Ⓖ
--	-------



Commandes pour le combat

Se déplacer/Faire un pas rapide	+ / Ⓒ
---------------------------------	-------

Attaque faible	Ⓐ
----------------	---

Attaque puissante	ⓧ
-------------------	---

Capacité Pokémon	Ⓐ
------------------	---

Sauter	Ⓑ
--------	---

Appeler un Pokémon de soutien	Ⓕ
-------------------------------	---

Garde	Ⓖ
-------	---

Attaque d'empoignement	Ⓐ + Ⓑ
------------------------	-------

Contre-attaque	ⓧ + Ⓐ
----------------	-------

Activer l'éclat synergique

L+R

Attaque d'éclat

L+R

(pendant l'éclat synergique)

Afficher le menu Pause

+

◆ Commandes d'entraînement libre

Vous pouvez réinitialiser la position des Pokémon de combat utilisés pendant l'entraînement libre. Lorsque les positions sont réinitialisées, les Pokémon de combat utilisés retourneront à un emplacement déterminé par le terrain de combat et par le bouton directionnel appuyé au moment du repositionnement.

Réinitialise la position (passe en phase de terrain)

ZL

Réinitialise la position (passe en phase de duel)

ZR



Commandes pour télécommande Wii + Nunchuk

Naviguer dans les menus

+ / ○

Valider la sélection

A

Annuler

B

Changer de page (ne concerne que certains menus)

Z / ○

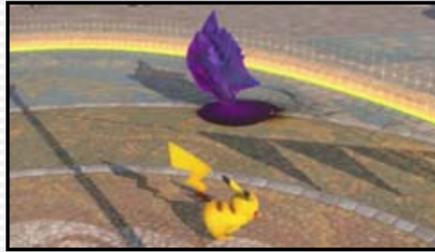
◆ Commandes pour le combat

Se déplacer/Faire un pas rapide	+ / 
Attaque faible	
Attaque puissante	
Capacité Pokémon	
Sauter	
Appeler un Pokémon de soutien	
Garde	
Attaque d'empoignement	 + 
Contre-attaque	 + 
Activer l'éclat synergique	 + 
Attaque d'éclat	 +  (pendant l'éclat synergique)
Afficher le menu Pause	



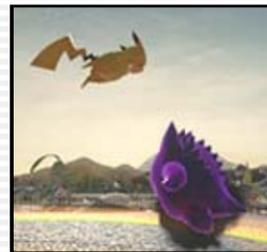
Se déplacer/Faire un pas rapide

Utilisez \oplus pour que votre Pokémon de combat se déplace. Appuyez brièvement deux fois vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour effectuer un pas rapide dans cette direction. Lors d'une phase de duel, les pas rapides sur les côtés sont impossibles — seuls les pas rapides en avant ou en arrière sont accessibles.



Sauter

Appuyez sur \textcircled{B} pour sauter sur place. Vous pouvez contrôler la direction du saut en appuyant sur \oplus au même moment.



Attaquer

Appuyez sur \textcircled{Y} pour effectuer une attaque faible (rapide mais infligeant peu de dégâts) et \textcircled{X} pour effectuer une attaque puissante (lente mais infligeant d'importants dégâts). Appuyez sur \textcircled{A} pour déclencher une capacité Pokémon. Les capacités Pokémon varient en fonction des Pokémon utilisés (Pikachu utilisera par exemple Tonnerre).



◆ Attaque d'empoignement

Appuyez sur $\text{Y}+\text{B}$ pour effectuer une attaque d'empoignement sur l'adversaire. Il est possible d'effectuer une attaque d'empoignement sur un Pokémon en position de garde.

◆ Contre-attaques

Appuyez sur $\text{X}+\text{A}$ pour dévier les attaques d'un adversaire et effectuer une contre-attaque.

◆ Pokécombo

Lors d'une phase de duel  16 , appuyez sur Y de manière répétée pour effectuer un Pokécombo en enchaînant une série d'attaques.



Garde

Appuyez sur R pour vous mettre en position de garde et ainsi bloquer les attaques de votre adversaire. Faites cependant attention,



l'attaque de votre adversaire pourrait vous faire perdre des PV voire même briser votre garde !

- ◆ Si vous recevez trop de dégâts lorsque vous êtes en garde, l'effet visuel représentant votre garde deviendra rouge et vous subirez un brise-garde. Il est impossible d'utiliser la garde lorsque vous subissez un brise-garde, ceci ayant pour effet de vous exposer grandement aux attaques de votre adversaire.

13 Écran de combat



1 Conseil de Nia

2 Chronomètre

Affiche le temps restant dans le round en cours. Le round prend fin lorsque le chronomètre atteint 0.

3 Jauge de soutien

Vous pouvez faire appel à un Pokémon de soutien → 19 lorsque cette jauge est pleine.

4 Jauge de synergie

Vous pouvez activer un éclat synergique → 18 lorsque cette jauge est pleine.

5 Jauge de PV

Affiche les PV de votre Pokémon de combat. Lorsque ses PV tombent à 0, l'adversaire remporte le round. → 14

6 Points de round

Seuls les rounds remportés seront affichés en surbrillance.

7 Informations sur l'adversaire

8 Phase actuelle → 16

Changement d'état

Les changements d'état se produisent lorsque certaines attaques



réussissent ou que les Pokémon de soutien sont appelés. Ils font effet pendant une durée déterminée. De plus, les changements d'état actifs sont affichés sous forme d'icônes d'état à côté de la jauge de PV.



État positif

Les changements d'état positifs offrent des bonus tels qu'augmenter la puissance des attaques ou redonner des PV.



État négatif

Les changements d'état négatifs ont des effets tels que réduire la puissance des attaques ou ralentir la vitesse des mouvements.



Rounds

Le premier camp à remporter un nombre de rounds définis (normalement deux) est déclaré vainqueur du combat. Pour gagner un round il suffit de réduire les PV de l'adversaire à 0. Si le chronomètre atteint 0 avant que l'un des combattants ne soit vaincu, le Pokémon avec le pourcentage de PV restants le plus élevé remportera le round.



Stratégie

Vous disposerez d'un peu de temps pour établir votre stratégie avant chaque round. Utilisez ces quelques secondes pour choisir le Pokémon de soutien [19](#) à utiliser pendant le prochain round. Aussi, si certaines conditions ont été remplies, l'encouragement de Nia [20](#) sera activé.



Récompenses de combat

Lorsque le combat se termine, les Pokémon obtiendront de l'exp. de compétence en fonction de leur performance. Lorsqu'un Pokémon obtient suffisamment d'expérience, son niveau de compétence augmentera [21](#) d'un point. Vous pourrez également obtenir des objets ou des titres pour votre avatar, des Pokégold (PG) et peut-être même obtenir un bonus de chance !



Appuyez sur ⊕ pendant un combat pour mettre le jeu en pause et afficher le menu Pause [Pause Menu]. Vous pouvez effectuer diverses



opérations depuis ce menu, telles que consulter la liste des techniques du Pokémon de combat utilisé actuellement ou modifier les paramètres de la manette.

- ◆ Vous ne pouvez pas mettre le jeu en pause lors de combats en ligne.
- ◆ Les options du menu peuvent varier en fonction du mode de jeu.

Revenir au combat
[Return to Battle]

Ferme le menu Pause pour revenir au combat.

Liste des techniques [Move List]

Affiche la liste des techniques du Pokémon de combat.

Paramètres des manettes
[Controller Settings]

Permet de modifier les paramètres pour chaque manette.

Changer de Pokémon [Change Pokémon]

Interrompt le combat et revient à l'écran de sélection des Pokémon. Si cette option est sélectionnée, toutes les données du combat en cours seront perdues.

Quitter le combat
[Quit Battle]

Interrompt le combat. Si cette option est sélectionnée, toutes les données du combat en cours seront perdues.



Les phases du combat

Les combats se déroulent en suivant deux phases distinctes : phase de terrain et phase de duel. Chaque phase change le point de vue de l'action et les actions disponibles. Les commandes peuvent également être modifiées, dans une moindre mesure. Néanmoins, l'immuable règle voulant que « en avant » signifie en direction de l'adversaire et « en arrière » signifie dans la direction opposée à l'adversaire reste inchangée. Veuillez garder cette information à l'esprit lorsque les phases changent, puisque les directions sur lesquelles vous devrez appuyer sur  pour effectuer des techniques changeront également.



Phase de terrain
[Field Phase]

Si certaines attaques spéciales sont portées avec succès lorsque vous êtes en phase de terrain, la phase de duel sera activée.

Changement
de phase

Après avoir effectué des échanges de coups frénétiques en phase de duel, l'action retournera à la phase de terrain !



Phase de duel
[Duel Phase]

◆ Changement de phase

En touchant l'adversaire, certaines attaques peuvent entraîner un changement de phase. La jauge de synergie → 18 augmentera grandement par la même occasion.



- ◆ Lorsqu'un certain niveau de dégâts a été infligé en phase de duel, un changement de phase aura lieu et l'action reviendra à la phase de terrain.



Phase de terrain



Pouvoir synergique

Vous pouvez vous déplacer sur le terrain librement dans cette phase de combat ouvert en 3D. Ramassez le pouvoir synergique qui apparaît sur le terrain pour remplir votre jauge de synergie. Vous pouvez également appeler un Pokémon de soutien pour prendre le dessus.

Lorsque le combat est en phase de terrain, appuyez sur  pour avancer vers l'adversaire et  pour vous en éloigner.



Phase de duel

Alternez habilement entre attaque et défense pour infliger beaucoup de dégâts dans cette phase de combat en 2D.



Lorsque le combat est en phase de duel, le Pokémon qui regarde vers la droite avance vers l'adversaire en appuyant sur  et s'en éloigne en appuyant sur . En appuyant sur  ou , le Pokémon prendra respectivement une posture haute ou une posture basse lui permettant ainsi d'avoir accès à un plus grand panel de techniques.

Posture haute

Appuyez sur  pour prendre une posture haute pour effectuer de puissantes attaques vers le haut afin de punir les sauts ou les adversaires aériens.



Posture basse

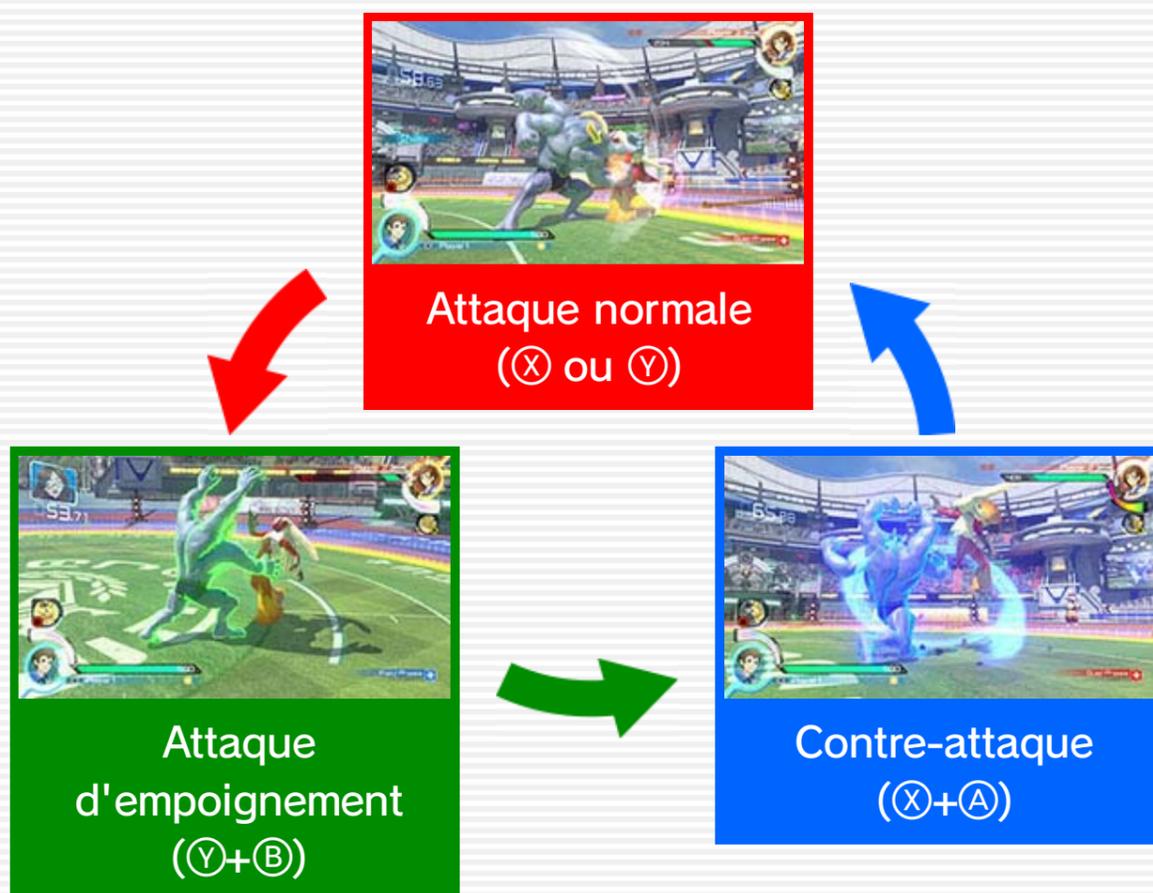
Appuyez sur  pour prendre une posture basse et dévaster votre adversaire avec des attaques rapides basses offrant beaucoup d'allonge.





À propos du rapport de force

Les attaques normales, les attaques d'empoignement et les contre-attaques fonctionnent sur un modèle à trois facettes équivalent au jeu pierre-feuille-ciseaux. Lorsque deux attaques touchent simultanément, l'attaque qui prend l'avantage d'après la règle du rapport de force l'emportera sur l'autre et infligera un coup critique. De plus, le Pokémon ayant pris l'avantage bénéficiera d'une augmentation de sa jauge de synergie. → 18



Attaque normale (X ou Y)

Ces attaques peuvent repousser les tentatives d'attaque d'empoignement de l'adversaire. Sont incluses les attaques fortes et les



attaques faibles. Les réactions sont différentes en fonction de la direction appuyée sur \oplus . Ces attaques perdent face aux contre-attaques.



Attaque d'empoignement (Y+B)

Une attaque d'empoignement sera efficace face à une tentative de contre-attaque de l'adversaire. Ces attaques d'empoignement fonctionnent également sur les adversaires en position de garde. Les attaques d'empoignement perdent face aux attaques normales.



Contre-attaque (X+A)

Lorsque le Pokémon de combat est illuminé d'une lueur bleue, la concentration de la contre-attaque parera les attaques normales avant d'infliger un coup puissant. Les contre-attaques perdent face aux attaques d'empoignement.





Éclat synergique

Lorsque la jauge de synergie est pleine, appuyez sur **L+R** pour activer l'éclat synergique. Durant l'éclat synergique, le Pokémon devient beaucoup plus puissant. Pendant un temps déterminé, son niveau d'attaque et de défense sera plus élevé et il récupèrera un certain nombre de PV.



- ◆ La vitesse à laquelle la jauge de synergie se remplit et la durée de l'éclat synergique varient en fonction du Pokémon utilisé.



Attaque d'éclat

Appuyez sur **L+R** lorsque l'éclat synergique est actif pour utiliser une attaque d'éclat. L'attaque d'éclat ne peut être utilisée qu'une seule fois par éclat synergique, cependant elle peut infliger d'importants dégâts à l'adversaire si elle réussit. Les attaques d'éclat varient d'un Pokémon à l'autre.





Appeler un Pokémon de soutien

La jauge de soutien se remplit à mesure que le combat progresse. Lorsqu'elle est pleine, appuyez sur  pour appeler un Pokémon de soutien. Les Pokémon de soutien peuvent vous venir en aide au cours d'un combat de différentes manières.



Compétences des Pokémon de soutien

Les compétences des Pokémon de soutien se distinguent en trois catégories principales.



Attaque

Ces compétences se concentrent sur l'attaque directe du Pokémon adverse, en utilisant des tactiques telles que des attaques à distance et des tacles.



Renfort

Ces compétences aideront votre Pokémon en le faisant bénéficier d'états positifs ou en lui redonnant des PV.



Entrave

Ces compétences permettent d'entraver le Pokémon adverse en lui infligeant des changements d'état négatifs ou en le repoussant.

Équipe de soutien et choix du Pokémon de soutien

L'équipe de soutien doit être choisie avant que le combat ne commence.

Utilisez la stratégie

[Planning Time] ← 14

entre les rounds pour choisir le Pokémon de soutien que vous désirez utiliser lors du prochain round.



Nia vous encouragera parfois lorsque vous choisirez votre stratégie , ce qui vous permettra de bénéficier de compétences



d'encouragement. Les effets ainsi que la durée des compétences d'encouragement peuvent varier. Elles vous permettent par exemple de remplir votre jauge de synergie ou de faire appel à un Pokémon de soutien dès le début du round. Les compétences d'encouragement peuvent être modifiées à partir des PARAMÈTRES DU COACH qui se trouvent dans Mon village ! 



Augmentation du niveau de compétence

Lorsqu'un combat se termine, le Pokémon de combat ayant participé obtiendra de l'exp. de compétence en fonction de sa performance. Après avoir accumulé suffisamment d'expérience, le niveau de compétence du Pokémon montera d'un niveau et il gagnera un point de compétence.



◆ Allouer les points de compétence

Les points de compétence peuvent être répartis dans l'une des quatre catégories suivantes.



- ◆ Les points de compétence peuvent être réattribués en choisissant PARAMÈTRES Pokémon → 22 dans Mon village.

Attaque
[Attack]

Augmente la puissance d'attaque et accroît la quantité de dégâts infligés par le Pokémon.

Défense
[Defense]

Augmente la défense et décroît la quantité de dégâts que le Pokémon reçoit.

Synergie
[Synergy]

Augmente la durée de l'éclat synergique ainsi que le bonus d'attaque et de défense que le Pokémon reçoit lorsqu'il est actif.

Stratégie
[Strategy]

Raccourcit le temps de recharge de la jauge de soutien et améliore les effets du soutien. Améliore également l'augmentation de la jauge de synergie

Dans Mon village, vous pouvez voir vos statistiques de combat et modifier différents paramètres du jeu.



Statistiques de combat

Vous y trouverez votre rang ainsi et les statistiques de combat générales, votre historique des combats en ligne et les statistiques des Pokémon de combat.



Paramètres de profil

Vous pouvez y modifier différents paramètres liés à votre avatar.



Changer de nom

Changez votre nom dans le jeu.

Personnalisation
d'avatar
[Avatar
customization]

Modifiez l'apparence de votre avatar ainsi que les objets portés. Vous pouvez utiliser la monnaie du jeu, les Pokégold (PG), pour obtenir de nouveaux objets.

Paramètres de titre

Choisissez le titre à afficher avec votre nom.

Paramètres de commentaire

Choisissez un message court, tel qu'une salutation ou une brève présentation. Ce message sera également affiché sur l'écran de vos adversaires lors de combats en ligne.



Paramètres de Pokémon

Changez de Pokémon partenaire et d'équipe de soutien. Vous pouvez également réattribuer des points de compétence ← 21 aux Pokémon de combat.



Paramètres du coach

Modifiez les paramètres de votre coach, Nia. Votre coach vous aide de différentes manières tout au long du jeu.



Compétence d'encouragement

Configurez le type de compétence d'encouragement que Nia utilisera pendant que vous préparez votre stratégie. ← 14

Tenue

Changez la tenue de Nia.

Fréquence des conseils [Frequency of Advice]

Choisissez la fréquence des conseils de Nia lors des combats. Vous avez le choix entre trois options : aucun [None], bas [Low] ou normal [Normal].



Options

Vous permet de configurer les réglages de la manette ou du son.

◆ Paramètres des manettes

Les boutons peuvent être configurés différemment selon le type de manette. Appuyez sur **L/R** pour sélectionner le type de manette que vous désirez utiliser, **+/+** pour sélectionner le bouton à configurer, puis sur **+/+** pour sélectionner la technique que vous désirez attribuer au bouton en question.



◆ Réglages du son

Ajustez le volume de la musique [BGM], des effets sonores [SE] et des voix (dialogue des personnages) [VOICE]. Vous pouvez également choisir la langue des doublages (anglais ou japonais) [VOICE TYPE] ou tout simplement les retirer. Appuyez sur **X** pour retrouver les paramètres par défaut.



Dans ce mode solo, vous pouvez participer aux Ligues officielles de combats Ferrum afin de devenir numéro un. Les nouveaux dresseurs débutent la Ligue au rang D et doivent se mesurer aux dresseurs de la Ligue Verte. Dans chaque Ligue figure une série de matchs vous permettant d'augmenter votre rang au sein de la Ligue à laquelle vous participez. Vient ensuite un tournoi au cours duquel les huit meilleurs participants se mesurent pour déterminer le grand vainqueur.

Afin de gravir les échelons des Ligues de combats Ferrum, vous devrez d'abord participer aux matchs de Ligue pour préfigurer parmi les huit meilleurs. Après quoi, vous devrez remporter le tournoi de la Ligue pour pouvoir ensuite prendre part à l'épreuve qualificative qui vous opposera au champion de Ligue. Si vous parvenez à passer tous les obstacles sur votre route et à remporter ce test ultime, vous pourrez accéder à la Ligue supérieure.

- ◆ Votre rang dans ce mode de jeu est complètement indépendant de votre rang du mode de combats en ligne  **24** . Les combats du mode solo n'affectent pas le rang des combats en ligne et vice versa.

Match de Ligue

Participez à des matchs contre vos rivaux de la Ligue. Dans match de Ligue, vous devrez affronter tour à tour cinq dresseurs de rang équivalent. En fonction des résultats, votre position dans le classement de la Ligue peut changer.





Tournoi

Une fois que vous faites partie des huit meilleurs dresseurs de la Ligue à laquelle vous participez, vous pouvez choisir cette option pour défier les sept rivaux restants lors du tournoi. Il n'y aura pas de lots de consolation pour les perdants, seule la victoire compte !



Épreuve qualificative

Vous devez affronter le champion de Ligue lors de l'épreuve qualificative [Promotion Test] pour pouvoir accéder au rang supérieur. Il n'est possible d'avoir accès à cette épreuve qu'après avoir triomphé face à vos rivaux lors du tournoi.



Combat libre

Vous permet de participer à des combats amicaux contre les dresseurs de la même Ligue que vous. Les résultats de ces combats n'auront aucune influence sur votre rang dans la Ligue.



Connectez-vous à Internet et défiez les joueurs du monde entier dans des combats Ferrum. Il existe deux types de combats en ligne : match de rang et match amical.

Gardez les informations suivantes à l'esprit lors des combats en ligne :

- Afin de préserver l'expérience de jeu intacte, veuillez ne pas vous déconnecter d'Internet pendant un combat.
- Votre identifiant Nintendo Network ainsi que le nom du dresseur seront visibles pour beaucoup de joueurs lorsque vous combattrez en ligne. Veuillez ne pas utiliser d'informations personnelles ou de mots pouvant heurter d'autres joueurs.



Match de rang

Votre rang est déterminé par des points de rang. Ceux-ci augmentent ou diminuent en fonction du nombre de victoires et de défaites que vous accumulez en participant aux matchs de rang. Vous pouvez voir vos résultats actuels en sélectionnant « classement aux points » ou « classement au nombre de victoires » depuis le menu des combats en ligne.



Le matching commencera dès que vous aurez sélectionné votre Pokémon de combat et son équipe de soutien. Dès qu'un adversaire à votre mesure sera trouvé, le combat débutera. Une fois le combat terminé, le jeu cherchera votre prochain adversaire.

- ◆ Le jeu opposera les joueurs de niveaux similaires en priorité.
- ◆ Si aucun adversaire n'est disponible après un certain temps, un combat contre l'ORDI (un adversaire contrôlé par l'ordinateur) commence automatiquement pendant que la recherche continue.



Match amical

Les matchs amicaux sont des combats auxquels vous pouvez prendre part juste pour le plaisir et qui n'affectent pas votre rang ou vos statistiques de combat. Les résultats de ces combats ne seront pas sauvegardés.



Tout d'abord, veuillez sélectionner les conditions de recherche de l'adversaire. Sélectionner AMI [FRIEND] vous permet de jouer avec vos amis, tandis que N'IMPORTE QUI [ANYONE] vous permet d'affronter n'importe quel adversaire. Si vous choisissez un CODE COMBAT [VS CODE] vous ne pourrez affronter que les joueurs ayant saisi le même code.

Le matching ne commence qu'après avoir choisi votre Pokémon de combat et son équipe de soutien. Il sera possible de rejouer le match contre le même adversaire une fois que l'un de vous aura remporté le combat.

- ◆ Si aucun adversaire n'est disponible après un certain temps, un combat contre l'ORDI (un adversaire contrôlé par l'ordinateur) commence automatiquement pendant que la recherche continue.



Classement aux points

Les listes disponibles ici permettent de classer les joueurs par le nombre de points obtenus en matchs de rang. « Total » vous permet de voir le classement des joueurs depuis le début, « ce mois-ci » vous montre le classement pour le mois en cours et « mois précédent » vous permet de consulter le classement du mois précédent.





Classement au nombre de victoires

Les listes disponibles ici permettent de classer les joueurs par le nombre de victoires obtenues en matchs de rang. Les différentes options d'affichage pour la durée des records sont identiques au classement aux points : « total », « ce mois-ci » et « mois précédent ».

Rang	Points	Classement	Joueur	Matchs
1	233	100%	PLAYER 01	100
2	196	85%	PLAYER 02	85
3	173	75%	PLAYER 03	75
4	166	72%	PLAYER 04	72
5	159	68%	PLAYER 05	68

Dans ce mode solo, vous pouvez participer à des combats avec des règles personnalisées, en choisissant par exemple la durée du combat ou l'adversaire à affronter.



Tout d'abord vous devrez choisir entre COMBAT CLASSIQUE [BASIC BATTLE] ou COMBAT SPÉCIAL [EXTRA BATTLE], puis sélectionner votre Pokémon de combat et votre équipe de soutien ainsi que ceux de votre adversaire, votre compétence d'encouragement et enfin le terrain de combat. Le combat débutera dès que vous aurez choisi le terrain.



Règles de combat

Durant un combat solo, les règles suivantes peuvent être modifiées :



Difficulté
[Difficulty
Settings]

Sélectionnez l'un des trois niveaux de difficulté : facile [EASY], normal [NORMAL] ou difficile [HARD].

Points de
round
[Round Points]

Déterminez combien de rounds doivent être remportés pour gagner le combat.

Durée du combat
[Battle Time]

Régalez une limite de temps pour le combat. La valeur affichée représente des secondes. Si vous choisissez « ∞ », le combat continue jusqu'à ce que les PV de l'un des combattants atteignent 0.

Pouvoir synergique
[Synergy Power]

Lorsque vous choisissez DÉACTIVER [OFF], le pouvoir synergique n'apparaîtra pas pendant la phase de terrain.

Niveau de compétence
[Skill Level]

Si vous choisissez ACTIVER [ON], le niveau de compétence du Pokémon de combat sera pris en considération. Si vous optez pour DÉACTIVER [OFF], tous les niveaux de compétence des Pokémon de combat seront considérés comme étant de niveaux 1.

◆ Le pouvoir synergique ne peut être ajusté que pour les combats classiques.



Combat spécial

Lors du mode combat spécial, le pouvoir synergique est remplacé par des boîtes aléatoires qui apparaissent au sol pendant le round.

◆ Boîtes aléatoires

Ramasser des boîtes aléatoires offre différents effets, tels que restaurer des PV ou remplir la jauge de synergie.

Quelques effets des boîtes aléatoires :



Boost de jauge de synergie



Récupération de PV



État positif

Les boîtes aléatoires n'apparaissent que lorsque le combat est en phase de terrain, ramassez-les pour vous assurer de prendre le dessus. Si votre adversaire paraît plus à même de récupérer les boîtes aléatoires, essayez de forcer un changement de phase pour l'empêcher de s'en emparer !

- ◆ Faites attention lorsque vous ramassez des boîtes aléatoires ! Même si cela n'arrive que rarement, certaines boîtes peuvent vous infliger des effets négatifs.

Ce mode permet à deux joueurs de s'affronter en utilisant un Wii U GamePad et une autre manette. Le joueur qui utilise le Wii U GamePad (J1) utilisera l'écran du GamePad, tandis que le joueur utilisant l'autre manette utilisera l'écran de la télévision. À l'instar du mode combat solo , vous devrez choisir entre COMBAT CLASSIQUE [BASIC BATTLE] et COMBAT SPÉCIAL [EXTRA BATTLE], puis choisir vos Pokémon de combat et vos équipes de soutien, vos compétences d'encouragement et enfin choisir un terrain de combat.



Choisir une manette de combat

Après avoir choisi COMBAT LOCAL depuis l'écran de Carte du monde, chaque joueur devra choisir une manette à partir de l'écran de sélection d'une manette pour le combat. Le J1 doit utiliser le GamePad. Après avoir confirmé la sélection, suivez les instructions à l'écran pour choisir la manette du J2.



Règles

Ce mode possède les mêmes ensembles de règles que le mode de combat solo, auxquelles s'ajoute la possibilité d'imposer un handicap pour limiter les PV de départ d'un Pokémon de combat.



Le mode entraînement vous offre différentes manières d'affûter vos techniques de combat.



Didacticiel

Apprenez les ficelles du combat pas-à-pas avec des exercices d'entraînement créés pour vous enseigner les bases et plus encore.



Choisissez un programme et un Pokémon de combat, puis suivez les instructions à l'écran afin de compléter les différents exercices.



Entraînement libre

Dans ce mode d'entraînement vous pouvez choisir différentes situations de combat, telles que les réactions de l'adversaire à



vos attaques. Choisissez vos Pokémon de combat et de soutien, ainsi que ceux de votre adversaire puis choisissez le terrain pour procéder à votre entraînement. Appuyez sur ⊖ pendant l'entraînement pour ouvrir le menu d'entraînement libre et affiner les paramètres à votre convenance.



Dojo des techniques

Vous pouvez vous y rendre pour pratiquer les capacités d'un Pokémon, étape par étape. Choisissez un Pokémon de combat et suivez les instructions à l'écran.





Dojo des combos

Visitez ce dojo pour pratiquer les combos utiles pour un Pokémon spécifique.

Choisissez votre Pokémon de combat, puis les combos que vous désirez maîtriser. Tout d'abord une démonstration du combo vous sera faite, puis vous aurez l'opportunité d'essayer de le maîtriser.



Vous trouverez ici les techniques spécifiques recommandées ainsi que les capacités Pokémon pour chaque Pokémon. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la liste des techniques, accessible depuis le menu Pause  15 . La liste ci-dessous décrit les différentes attaques.

N : Attaques normales

E : Attaques d'empoignement

C : Contre-attaques

Lucario

Style de combat

STANDARD



Attaque d'éclat : Aurablast

Capacités Pokémon recommandées

N	Aurasphère	Ⓐ (maintenir pour charger)
N	Charge-Os ~ transition en soulèvement	+ en avant + Ⓐ, Ⓐ
N	Forte-Paume	+ en arrière + Ⓐ (maintenir pour charger)
C	Vitesse Extrême	+ en haut + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

N	Permet de changer de phase	+ côtés + Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	+ en avant + Ⓨ, Ⓨ (Uniquement en phase de duel)
N	Efficace contre les attaques d'empoignement	+ en haut + ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Pikachu

Style de combat

STANDARD



Attaque d'éclat : Poing de Tonnerre

Capacités Pokémon recommandées

N	Tonnerre	Ⓐ (maintenir pour charger)
E	Frotte-Frimousse	+ en avant + Ⓐ
N	Boule Élek	+ en arrière + Ⓐ
N	Fatal-Foudre	Ⓐ en l'air (Ⓘ pour annuler)

Techniques spécifiques recommandées

C	Permet de changer de phase	ⓧ en l'air (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	+ en avant + Ⓨ (Uniquement en phase de duel)
N	Contre et crée une ouverture pour d'autres attaques	+ en haut + Ⓨ (Uniquement en phase de duel)

Mackogneur

Style de combat



Attaque d'éclat : Dynamofurie

Capacités Pokémon recommandées

-	Gonflette	Ⓐ (renforce Mackogneur)
N	Coup-Croix	Ⓐ (en étant renforcé)
E	Sacrifice	+ en avant + Ⓐ (Ⓔ ou Ⓑ pour annuler)
N	Close Combat	+ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

N	Permet de changer de phase	ⓧ en l'air (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	+ en bas + ⓧ, ⓧ (Uniquement en phase de duel)
C	Contre et crée une ouverture pour d'autres attaques	+ en arrière + ⓧ, Ⓨ (Uniquement en phase de duel)

Gardevoir

Style de combat

TECHNIQUE



Attaque d'éclat : Tempête Féérique

Capacités Pokémon recommandées

N	Choc Psy	Ⓐ
N	Force Ajoutée	⊕ en avant + Ⓐ
N	Plénitude -> Psyko	⊕ en arrière + Ⓐ, ⓧ
N	Feuille Magik	Ⓐ en l'air (⊕ pour se déplacer) (Uniquement en phase de terrain)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓘ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	⊕ en avant + Ⓨ (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Ouverture pour d'autres attaques	⊕ en bas + ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Dimoret

Style de combat



Attaque d'éclat : Griffe Cyclone

Capacités Pokémon recommandées

N	Hâte -> Combo-Griffe	Ⓐ, ⓧ, ⓧ, ⓧ ou Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ
N	Hâte -> Bluff	Ⓐ, Ⓨ ou Ⓐ, ⓧ, Ⓨ ou Ⓐ, ⓧ, ⓧ, Ⓨ
N	Sabotage	⊕ en avant + Ⓐ (Ⓡ pour annuler)
N	Tranche-Nuit	⊕ en arrière + Ⓐ (Ⓡ pour annuler)

Techniques spécifiques recommandées

N	Bloque l'adversaire	⊕ côtés + Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Permet de changer de phase	ⓧ en l'air (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	⊕ en avant + ⓧ, ⓧ, ⓧ, ⓧ, ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Vous trouverez ici les techniques spécifiques recommandées ainsi que les capacités Pokémon pour chaque Pokémon. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la liste des techniques, accessible depuis le menu Pause  15 . La liste ci-dessous décrit les différentes attaques.

N : Attaques normales

E : Attaques d'empoignement

C : Contre-attaques

Suicune

Style de combat

STANDARD



Attaque d'éclat : Glaciation Absolue

Capacités Pokémon recommandées

N	Onde Boréale	Ⓐ
N	Hydrocanon	⊕ en avant + Ⓐ (trajectoire modifiable avec ⊕ diagonale avant)
C	Voile Miroir	⊕ en arrière + Ⓐ
N	Blizzard	Ⓐ en l'air

Techniques spécifiques recommandées

N	Permet de changer de phase	⊕ en avant + Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Bloque l'adversaire	Ⓨ en l'air (Uniquement en phase de terrain)
N	Repousse l'adversaire	⊕ en bas + ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Dracaufeu

Style de combat

PUISSANCE



Attaque d'éclat : Draco Inferno

Capacités Pokémon recommandées

N	Lance-Flammes	Ⓐ
C	Poing de Feu	⊕ en avant + Ⓐ (maintenir pour passer en posture de vol)
N	Boutefeu en piqué	Ⓐ en l'air
E	Frappe Atlas	⊕ en haut + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓘ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	ⓧ en l'air (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	⊕ en avant + ⓧ, ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Ectoplasma

Style de combat



Attaque d'éclat : Dimension Spectrale

Capacités Pokémon recommandées

N	Ball'Ombre	Ⓐ (maintenir pour charger)
E	Hypnose	⊕ en avant + Ⓐ (pour passer en camouflage dans l'ombre)
N	Poing Ombre	⊕ en arrière + Ⓐ (maintenir pour charger)
N	Malédiction	⊕ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

N	Bloque l'adversaire	Ⓨ en l'air (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	⊕ en avant + ⓧ, ⓧ (Uniquement en phase de duel)
N	Contre-attaque	⊕ en haut + Ⓨ (Uniquement en phase de duel)

Braségali

Style de combat

STANDARD



Attaque d'éclat : Rafale Incandescente

Capacités Pokémon recommandées

N	Canicule	Ⓐ (maintenir pour en augmenter la puissance)
N	Pied Brûleur	⊕ en avant + Ⓐ (maintenir pour en augmenter la puissance)
N	Rapace	⊕ en arrière + Ⓐ (maintenir pour en augmenter la puissance)
N	Pied Voltige	Ⓐ en l'air (maintenir pour en augmenter la puissance)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓔ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	ⓧ en l'air (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Ouverture pour d'autres attaques	⊕ en haut + Ⓨ, Ⓨ (Uniquement en phase de duel)

Pikachu Catcheur

Style de combat



Attaque d'éclat : Flying Thunder Press

Capacités Pokémon recommandées

N	Reflet -> Vive-Attaque	Ⓐ, Ⓐ
N	Coup d'Jus	⊕ en avant + Ⓐ (maintenir pour charger)
E	Toile Élek	⊕ en arrière + Ⓐ
C	Étincelle	Ⓐ en l'air

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓘ en l'air
N	Ouverture pour d'autres attaques	⊕ en avant + Ⓨ, Ⓨ (Uniquement en phase de duel)
N	Attaque majeure	⊕ en avant + ⓧ, ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Vous trouverez ici les techniques spécifiques recommandées ainsi que les capacités Pokémon pour chaque Pokémon. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la liste des techniques, accessible depuis le menu Pause  15 . La liste ci-dessous décrit les différentes attaques.

N : Attaques normales

E : Attaques d'empoignement

C : Contre-attaques

Jungko

Style de combat



Attaque d'éclat : Piège de Lianes

Capacités Pokémon recommandées

N	Balle Graine	Ⓐ, Ⓐ
C	Lame-Feuille	⊕ en avant + Ⓐ
N	Vampigraine	Ⓐ en l'air
E	Giga-Sangsue	⊕ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓔ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Bloque l'adversaire	⊕ côtés + Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Efficace contre les attaques d'empoignement	⊕ en haut + ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Lugulabre

Style de combat



Attaque d'éclat : Extinction Funeste

Capacités Pokémon recommandées

N	Feu Follet	Ⓐ (maintenir pour charger)
C	Purédpois	+ en avant + Ⓐ
N	Rebondifeu	+ en arrière + Ⓐ (maintenir pour charger)
E	Châtiment	+ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓘ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	+ en avant + Ⓨ (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	ⓧ en l'air (Uniquement en phase de duel)

Carchacrok

Style de combat



Attaque d'éclat : Colère Sismique

Capacités Pokémon recommandées

N	Dracogriffe	Ⓐ (maintenir pour entrer en posture de course)
N	Tunnel	⊕ en avant + Ⓐ (appuyez sur Ⓔ ou Ⓑ pour annuler)
N	Dracocharge	⊕ en haut + Ⓐ (appuyez sur Ⓔ pour annuler) (Uniquement en phase de duel)
E	Tourbi-Sable	⊕ en bas + Ⓐ (maintenir pour charger) (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

N	Bloque l'adversaire	⊕ côtés + Ⓨ (maintenir) (Uniquement en phase de terrain)
N	Attaque majeure	⊕ en avant + Ⓨ, Ⓨ (maintenir pour entrer en posture de course) (Uniquement en phase de duel)
N	Attaque majeure	ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Roussil

Style de combat

STANDARD



Attaque d'éclat : Artifice Magique

Capacités Pokémon recommandées

N	Rafale Psy	Ⓐ (maintenir pour charger)
N	Déflagration	⊕ en arrière + Ⓐ
N	Nitrocharge	Ⓐ en l'air
C	Mur Lumière	⊕ en bas + Ⓐ (Uniquement en phase de duel)

Techniques spécifiques recommandées

-	Attaque surprise	Ⓔ en l'air (Transition possible avec toutes les attaques aériennes)
N	Permet de changer de phase	⊕ côtés + Ⓨ, Ⓨ (Uniquement en phase de terrain)
N	Efficace contre les attaques d'empoignement	⊕ en haut + ⓧ (Uniquement en phase de duel)

Emolga & Feunnec



Emolga

Attaque : Onde de Choc
 Charge : Rapide
 Une attaque à distance
 qui réduit la vitesse de
 l'adversaire.



Feunnec

Entrave : Flammèche
 Charge : Normale
 Attaque multiple en
 dôme.

Vipélierre & Lokhlass



Vipélierre

Attaque : Phytomixeur
 Charge : Rapide
 Effectue une attaque
 antiaérienne en
 direction de
 l'adversaire.



Lokhlass

Attaque : Surf
 Charge : Normale
 Une charge large et
 puissante.

Croâporal & Évoli



Croâporal

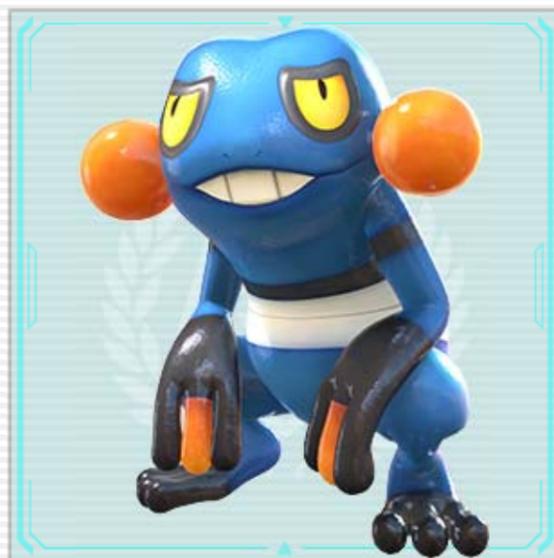
Attaque : Vibraqua
Charge : Rapide
Lance une série de disques sur l'adversaire.



Évoli

Renfort : Coup d'Main
Charge : Normale
Offre une augmentation temporaire de l'attaque ainsi qu'une récupération partielle des PV.

Cradopaud & Nymphali



Cradopaud

Entrave : Toxik
Charge : Rapide
Attaque les adversaires qui s'approchent trop près et réduit leur défense.



Nymphali

Renfort : Protection
Charge : Normale
Offre une augmentation temporaire de la défense ainsi qu'une récupération partielle des PV.

Motisma & Togekiss



Motisma

Entrave : Éclair
Charge : Rapide
Lance un projectile guidé si l'adversaire est en l'air.



Togekiss

Renfort : Vent Arrière
Charge : Normale
Augmente temporairement votre vitesse et restaure partiellement vos PV.

Dracolosse & Victini



Dracolosse

Attaque : Draco Météor
Charge : Lente
Attaque à plusieurs niveaux et à large périmètre d'action.



Victini

Renfort : Coup Victoire
Charge : Lente
Transforme toutes les attaques en coups critiques, restaure partiellement les PV et remplit légèrement la jauge de synergie.

Magirêve & Feunard



Magirêve

Attaque : Vent Mauvais
Charge : Normale
Effectue une attaque lente et augmente temporairement l'attaque de l'utilisateur.



Feunard

Entrave : Feu Follet
Charge : Lente
Crée un bouclier devant l'utilisateur qui inflige des dégâts à l'adversaire qui le touche.

Jirachi & Farfaduvel



Jirachi

Renfort : Vœu
Charge : Normale
Renforce temporairement l'éclat synergique et remplit modérément la jauge de synergie.



Farfaduvel

Renfort : Clonage
Charge : Normale
Protège temporairement contre certaines attaques à longue distance et restaure partiellement les PV.

Canarticho & Électrode



Canarticho

Attaque : Taillade
 Charge : Normale
 Lance une série
 d'attaques en direction
 de l'adversaire.



Électrode

Entrave : Explosion
 Charge : Normale
 Bloque l'attaque de
 l'adversaire, puis
 effectue une contre-
 attaque.

Pachirisu & Magiscarpe



Pachirisu

Entrave : Par Ici
 Charge : Lente
 Annule certaines
 attaques à distance.



Magiscarpe

Entrave : Rebond
 Charge : Lente
 Lance une attaque de
 retombée après avoir
 subi une attaque
 ennemie.

Osselait & Taupiqueur



Osselait

Attaque : Osmerang
Charge : Rapide
Effectue une attaque tournoyante à distance.



Taupiqueur

Attaque : Tunnel
Charge : Rapide
Avance vers l'adversaire et lance une attaque par-dessous.

Mentali & Noctali



Mentali

Renfort : Aurore
Charge : Rapide
Met fin aux états négatifs et permet de récupérer des PV (la quantité récupérée dépend du temps restant jusqu'à la fin du round).



Noctali

Entrave : Aboiement
Charge : Lente
Attaque multiple en dôme qui empêche l'adversaire de porter des coups critiques en plus de réduire sa jauge de synergie.

Magnéton & Maraiste



Magnéton

Attaque : Triplattaque
Charge : Lente
Effectue une attaque antiaérienne qui renforce le changement d'état négatif infligé préalablement à l'adversaire.



Maraiste

Attaque : Boue-Bombe
Charge : Lente
Lance une puissante attaque de périmètre contre l'adversaire au sol.

Reshiram & Cresselia



Reshiram

Attaque : Flamme Bleue
Charge : Lente
Attaque ravageuse en ligne droite, réduit la puissance d'attaque de l'adversaire.



Cresselia

Renfort : Danse-Lune
Charge : Rapide
Met fin aux états négatifs et permet de récupérer des PV en plus de remplir grandement la jauge de synergie de l'utilisateur.

Yveltal & Latios



Yveltal

Attaque : Mort-Ailes
Charge : Lente
Attaque de périmètre dévastatrice bloquant l'éclat synergique adverse.



Latios

Entrave : Lumi-Éclat
Charge : Normale
Entoure l'adversaire de piliers de lumière qui lui infligent des dégâts tout en réduisant sa défense lorsqu'il les touche.

IMPORTANT : ce logiciel, son mode d'emploi et toute documentation l'accompagnant sont protégés par le code de la propriété intellectuelle. Toute copie et/ou distribution non autorisée de ce logiciel peut donner lieu à des poursuites pénales et/ou civiles.

L'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisés permettant des modifications techniques de la console Wii U ou de ses logiciels pourrait rendre ce logiciel inutilisable. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour utiliser ce logiciel.

Ne peut être utilisé qu'avec la version européenne ou australienne de la console Wii U.

Conception des polices par Fontworks Inc.

Les polices de caractères utilisées ici ont été développées par DynaComware.

Une partie des polices utilisées en jeu est fournie par Bitstream Inc. Tous droits réservés.

Une partie des polices utilisées en jeu est fournie par TypeBank Co.,Ltd. Tous droits réservés.

Les informations relatives aux droits de propriété intellectuelle de ce logiciel, y compris, le cas échéant, les notices relatives à des éléments intermédiaires (middleware) ou à des logiciels open source, se trouvent dans la version anglaise de ce mode d'emploi électronique.

Assistance

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :

www.nintendo.com/countryselector

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site :

support.nintendo.com