

Pokémon Tekken™

1 | Wichtige Informationen

Einstellungen

2 | Controller

3 | Über amiibo

4 | Online-Funktionen

5 | Altersbeschränkungen

Einführung

6 | Über das Spiel

7 | Das Spiel beginnen

8 | Daten speichern/löschen

9 | Weltkarte

10 | Den Kampf beginnen

Wie man spielt

11 | Steuerung

12 | Pokémon-Attacken

13 Kampf-Bildschirm

14 Kampfregeln

15 Pausenmenü

Kampfsystem

16 Der 2-Phasenkampf

17 Die drei Prinzipien

18 Resonanzlimit

19 Helfer-Pokémon

20 Nias Motivationsfertigkeiten

21 Fertigkeitenstufe

Gebiete auf der Weltkarte

22 Deine Stadt

23 Ferrum-Liga

24 Online-Kampf

25 Einspieler-Kampf

26 Lokaler Kampf

27 Training

Über die Pokémon

28 Pokémon-Kämpfer (1)

29 Pokémon-Kämpfer (2)

30 Pokémon-Kämpfer (3)

31 Helfer-Pokémon (1)

32 Helfer-Pokémon (2)


Produktinformationen

33 Copyright-Hinweise

34 Serviceinformationen

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.


Gesundheit und Sicherheit

Bitte lies vor Verwendung der Software die  Gesundheits- und Sicherheitsinformationen im Wii U™-Menü. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung der Konsole übernommen. Diese Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch.

Wurde für deine Wii U-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet.

Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Die Spracheinstellung der Konsole kann direkt in den  Systemeinstellungen geändert werden.

- ◆ Die Software-Bildschirmfotos dieser Bedienungsanleitung sind der englischen Version der Software entnommen.
- ◆ Zur Verdeutlichung wird in dieser Bedienungsanleitung, wenn auf einen Text auf einem Bildschirmfoto Bezug genommen wird, sowohl der englische Text aus dem Bildschirmfoto als auch der aus der Software übernommene, lokalisierte Text angezeigt.

Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Deutschland):

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australien):

www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):

www.classificationoffice.govt.nz

Russland:

minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Die folgenden Controller können an der Konsole registriert und mit dieser Software verwendet werden.



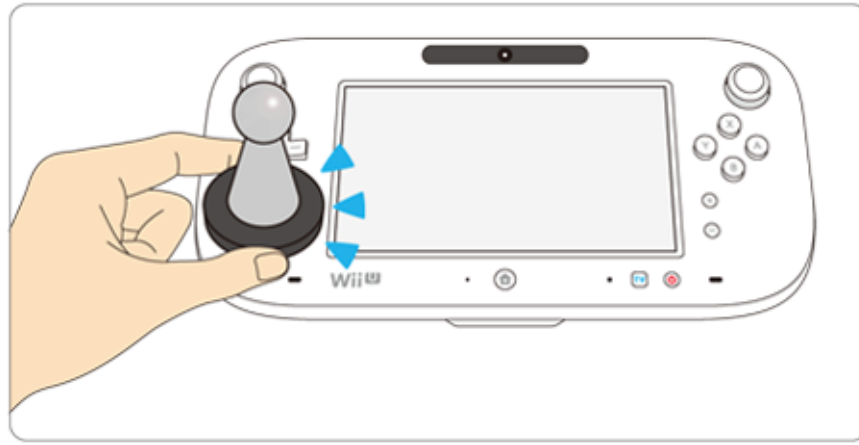
- ◆ Zum Spielen von Mehrspielermodi benötigt jeder Spieler einen eigenen Controller.
- ◆ Es kann jeweils nur ein Wii U GamePad mit dieser Software verwendet werden.
- ◆ Anstatt einer Wii-Fernbedienung kann auch eine Wii-Fernbedienung Plus verwendet werden.
- ◆ Anstatt eines Classic Controller Pro kann auch ein Classic Controller verwendet werden.

Controller registrieren

Öffne das HOME-Menü und wähle **CONTROLLER-EINSTELLUNGEN** ⇒ **REGISTRIEREN**. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um deinen Controller zu registrieren.




3 Über amiibo



Diese Software unterstützt **amiibo**. Du kannst kompatibles amiibo™-Zubehör verwenden, indem du damit den NFC-Kontaktpunkt (☐) des Wii U GamePads berührst.

Deine amiibo sind mehr als nur ein Blickfang. Sie können von kompatibler Software über NFC (Near Field Communication) eingelesen und dann in der Software verwendet werden. Weitere Informationen findest du unter:

<http://amiibo.nintendo.eu/>


- ◆ Ein amiibo kann von verschiedenen kompatiblen Softwaretiteln gelesen werden.
- ◆ Sind die Daten auf deinem amiibo fehlerhaft und können nicht wiederhergestellt werden, setze sie zurück, indem du in den  Systemeinstellungen im Wii U-Menü die amiibo-Einstellungen wählst.


4 | Online-Funktionen

Stelle eine Verbindung zum Internet her, um folgende Funktionen zu nutzen:

- Gegner online bekämpfen → 24
- Auf Ranglisten im Internet angezeigt werden und die Ränge von anderen ansehen → 24
- ◆ Weitere Informationen darüber, wie du deine Wii U-Konsole mit dem Internet verbindest, findest du in der Wii U-Schnellstartanleitung.

5 Altersbeschränkungen

Eltern bzw. Erziehungsberechtigte können bestimmte Funktionen der Wii U-Konsole in den  Altersbeschränkungen im Wii U-Menü sperren. Die folgenden Funktionen können gesperrt werden:

Name	Erklärung
Online-Interaktion in Spielen	Begrenzt Funktionen wie Online-Matches und Ranglisten im Internet  24 .



Pokémon Tekken™ ist ein Kampfspiel, in dem du Pokémon™ in erbitterten Eins-gegen-eins-Kämpfen frei steuern kannst.

Die Ferrum-Region ist die Heimat der Resonanzsteine. Diese geheimnisvollen Steine können Menschen und Pokémon miteinander verbinden. Dank ihnen ist eine einzigartige Kampfarm, genannt Ferrum-Kämpfe, in dieser Region sehr beliebt geworden.

Werde ein Kampftrainer und nimm mit einem zuverlässigen Partner-Pokémon an diesen Ferrum-Kämpfen teil, denn jetzt beginnt das Rennen um die Entscheidung, wer stolz an der Spitze der Ferrum-Kämpfe stehen wird!



Titelbildschirm

Nach dem Starten des Spiels läuft eine Videosequenz ab und danach wirst du zum Titelbildschirm geleitet.

Drücke ⊕, um fortzufahren und zur Weltkarte zu gelangen. Wenn du das erste Mal spielst, wirst du zuvor noch den Kampftrainer-Registrierungsprozess durchlaufen.



Kampftrainer-Registrierung

Neue Kampftrainer werden Informationen in der folgenden Reihenfolge eintragen. Diese Informationen können jederzeit unter „Deine Stadt“

→ 22 geändert werden.



Namenseinstellungen

Gib mit dem Wii U GamePad deinen Trainernamen ein und bestätige ihn, indem du OK berührst.





Avatar registrieren

Wähle das Aussehen deines Kampftrainers aus. Du kannst das Geschlecht, die Hautfarbe und den Gesichtsausdruck deines Avatars auswählen.




Partner-Pokémon-Einstellungen

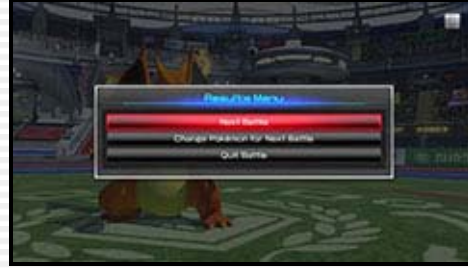
Wähle einen Pokémon-Kämpfer aus, der in der Ferrum-Liga  23 dein Partner sein wird. Du kannst dein Partner-Pokémon auch unter „Deine Stadt“  22 ändern.






Daten speichern

Bei diesem Spiel werden deine Daten automatisch gespeichert. Schalte das System nicht aus, wenn das Speichersymbol  angezeigt wird.



Daten löschen

Gespeicherte Daten können in den  Systemeinstellungen im Wii U-Menü unter „Datenverwaltung“ gelöscht werden. Bitte sieh dir die Details auf dem dortigen Menü-Bildschirm an.

◆ Bitte sei vorsichtig beim Löschen von Daten, da dieser Vorgang unumkehrbar ist.



Sich auf der Weltkarte zurechtfinden

Bewege den Zeiger, um die verschiedenen Gebiete innerhalb der Ferrum-Region zu sehen, und wähle, welchen Modus du spielen möchtest.



Trainerkarte

Drücke (X) auf Menübildschirmen, wie zum Beispiel der Weltkarte, um deine Trainerkarte anzuzeigen, die Informationen über dein Partner-Pokémon, deine gegenwärtigen Helfer-Pokémon sowie über das Aussehen und den Titel deines Kampftrainers enthält. Drücke erneut (X), um deine Trainerkarte zu schließen.



Mit amiibo Items erhalten

Wenn du ein kompatibles amiibo auf der Weltkarte scannst, erhältst du ein Item, wie zum Beispiel ein Avatar-Item, PokéGold (PG) oder einen Titel. Du kannst jeden Tag bis zu fünf Items erhalten.

- ◆ Mit jedem kompatiblen amiibo kann nur ein Item pro Tag erhalten werden.

Du kannst sofort mit dem Kämpfen beginnen, wenn du einen Kampf-Modus vom Weltkarten-Bildschirm auswählst und dann die folgenden Schritte ausführst. Je nach ausgewähltem Modus können die Schritte leicht unterschiedlich sein.

- ◆ Wähle „?“, um von den angezeigten Optionen eine zufällige auszuwählen.



Einen Pokémon-Kämpfer auswählen

Wähle das Pokémon aus, das du im Kampf steuern möchtest. Mehr Pokémon werden der Liste hinzugefügt, sobald gewisse Bedingungen erfüllt sind.



Ein Helfer-Pokémon-Team auswählen

Wähle die Helfer-Pokémon → 19 aus, die dich im Kampf unterstützen werden.




Ein Team besteht aus zwei Helfer-Pokémon. Neue Teams werden verfügbar, während du in der Ferrum-Liga → 23 aufsteigst.



Eine Kampfstätte auswählen

Wähle eine Kampfstätte aus. Die Größe und die Form des Kampfrings hängen von der ausgewählten Kampfstätte ab.



Pokémon Tekken unterstützt fünf verschiedene Arten von Controllern , aber im Allgemeinen ist die Steuerung bei allen gleich. Falls nicht anderweitig aufgeführt, wird sie in dieser Anleitung anhand des Wii U GamePads erklärt.



Grundlegende Steuerung

Navigieren innerhalb der Menüs



Auswahl bestätigen



Abbrechen



Seite wechseln (nur in bestimmten Menüs)



Kampfsteuerung

Bewegen/Ausfallschritt



Leichter Angriff



Schwerer Angriff



Pokémon-Attacke



Sprung



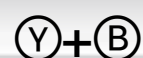
Ein Helfer-Pokémon rufen



Blocken



Greif-Angriff



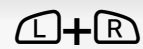
Konter-Angriff



Resonanzlimit aktivieren



Limitschlag



(im Limit-Zustand)

Pausenmenü anzeigen



„Freies Training“-Steuerung

Während des freien Trainings kannst du die Positionen der Pokémon-Kämpfer zurücksetzen. Dabei werden die Pokémon an festgelegten Punkten platziert, die sowohl von der Kampfstätte abhängen als auch davon, ob du während des Zurücksetzens eine Richtungstaste gedrückt hältst.

Position zurücksetzen
(Phase zu Feldphase
ändern)



Position zurücksetzen
(Phase zu Duellphase
ändern)



Wii-Fernbedienung + Nunchuk- Steuerung

Navigieren innerhalb der
Menüs



Auswahl bestätigen



Abbrechen



Seite wechseln (nur in
bestimmten Menüs)



Kampfsteuerung

Bewegen/Ausfallschritt	+ / ○
Leichter Angriff	Ⓐ
Schwerer Angriff	Ⓒ
Pokémon-Attacke	Ⓔ
Sprung	Ⓑ
Ein Helfer-Pokémon rufen	②
Blocken	①
Greif-Angriff	Ⓐ+Ⓑ
Konter-Angriff	Ⓒ+Ⓔ
Resonanzlimit aktivieren	①+②
Limitschlag	①+② (im Limit-Zustand)
Pausenmenü anzeigen	+



Bewegen/Ausfallschritt

Benutze \oplus , um deinen Pokémon-Kämpfer zu bewegen. Drücke zweimal schnell nach oben, unten, links oder rechts, um einen Ausfallschritt in diese Richtung zu machen. In der Duellphase \rightarrow 16 kannst du dein Pokémon nur nach vorne oder nach hinten bewegen und nicht seitwärts.



Springen

Drücke \textcircled{B} , um auf der Stelle zu springen. Wenn du gleichzeitig \oplus in eine Richtung drückst, kannst du die Richtung des Sprungs steuern.



Angreifen

Drücke \textcircled{Y} , um einen leichten Angriff auszuführen (wenig Schaden, jedoch schnell) und \textcircled{X} , um einen schweren Angriff auszuführen (hoher Schaden, jedoch langsam). Drücke \textcircled{A} , um eine Pokémon-Attacke einzusetzen, welche vom Pokémon abhängig ist (Pikachu zum Beispiel benutzt Donnerblitz).



Greif-Angriffe

Drücke $\textcircled{Y}+\textcircled{B}$, um den Gegner zu packen und einen Greif-Angriff auszuführen. Greif-Angriffe wirken auch bei blockenden Pokémon.

◆ Konter-Angriffe

Drücke $\textcircled{X}+\textcircled{A}$, um die Attacken eines Gegners abzuwehren und einen Konter-Angriff auszuführen.

◆ PokéKombo

Drücke wiederholt \textcircled{Y} in der Duellphase $\rightarrow 16$, um eine Angriffsserie in eine PokéKombo zu verwandeln.

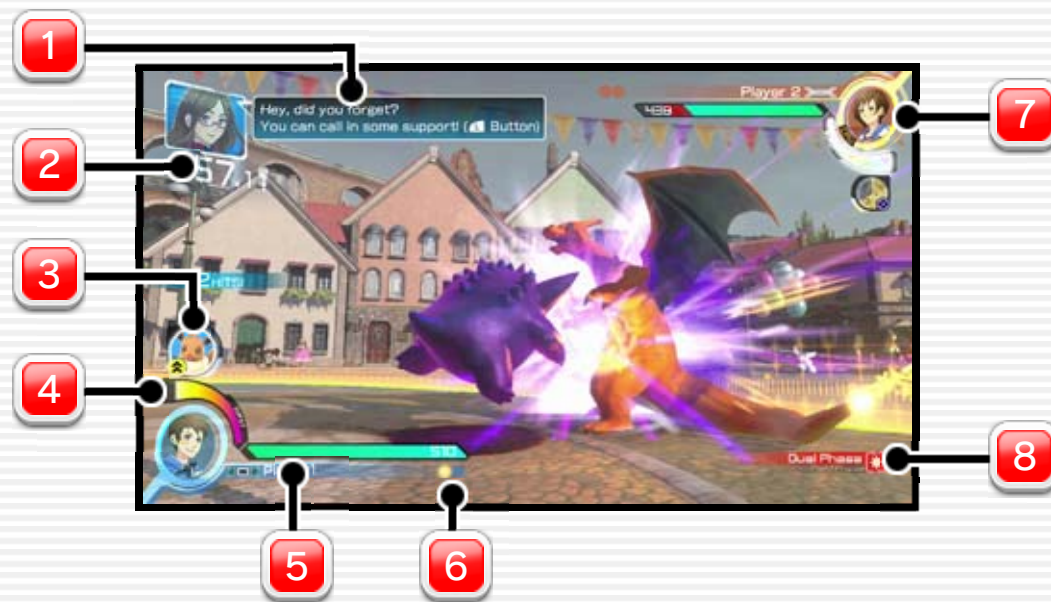


◆ Blocken

Drücke \textcircled{R} , um eine Verteidigungshaltung einzunehmen, in der die Attacken deines Gegners abgeblockt werden. Aber sei vorsichtig, denn je nach Attacke des Gegners verlierst du eventuell ein paar KP oder deine Verteidigung wird sogar ganz durchbrochen!



- ◆ Wenn dir während des Blockens zu viel Schaden zugefügt wurde, wird der Blockeffekt in Rot angezeigt und du wirst einen Deckungsbruch erleiden. Ein Deckungsbruch macht blocken unmöglich und schafft eine große Angriffslücke für deinen Gegner.



1 Nias Ratschläge

2 Kampfuhr

Hier wird die verbleibende Zeit in der aktuellen Runde angezeigt. Die Runde endet, wenn die Uhr 0 erreicht.

3 Helferleiste

Du kannst ein Helfer-Pokémon rufen, wenn diese Leiste voll ist.

4 Resonanzmeter

Du kannst das Resonanzlimit aktivieren, wenn diese Leiste voll ist.

5 KP-Leiste

Hier werden die KP des von dir gesteuerten Pokémon-Kämpfers angezeigt. Wenn seine KP auf 0 sinken, wird der Gegner die Runde gewinnen

.

6 Rundenpunkte

Nur die gewonnenen Runden werden aufleuchten.

7 Gegner-Informationen

8 Aktuelle Phase

Statusveränderungen

Statusveränderungen treten ein, wenn bestimmte Angriffe treffen oder bestimmte Helfer-Pokémon gerufen werden. Statusveränderungen halten eine bestimmte Zeit lang an. Aktive Statusveränderungen werden als Status-Icons in der Nähe der KP-Leiste angezeigt.



Positiver Status

Positive Statusveränderungen bewirken beispielsweise eine Verbesserung der Angriffsfertigkeit oder die Wiederherstellung von KP.



Negativer Status

Negative Statusveränderungen bewirken beispielsweise eine Verschlechterung der Angriffsfertigkeit oder verringern die Bewegungsgeschwindigkeit.





Kampfrunden

Die Seite, die eine bestimmte Zahl an Runden (normalerweise zwei) gewinnt, wird zum Sieger des Kampfes erklärt. Eine Runde gilt als gewonnen, wenn die KP des Gegners auf 0 reduziert werden. Wenn die Restzeit vor den KP eines Pokémon 0 erreicht, geht die Runde an das Pokémon, das prozentual mehr von seinen KP behalten konnte.




Kampfvorbereitung

Vor jeder Runde gibt es etwas Zeit zur Kampfvorbereitung. Während dieser Zeit kannst du auswählen, welche Helfer-Pokémon  19 du in der nächsten Runde benutzen möchtest, und wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, wird Nia dich motivieren  20 .



Belohnungen

Am Kampffende bekommen Pokémon, je nachdem, wie sie gekämpft haben, Fertigkeitenerfahrung. Erreicht diese eine bestimmte Menge, erhöht sich seine Fertigkeitenstufe  21 und es erhält einen Fertigkeitenpunkt. Du kannst auch Items oder Titel für deinen Avatar, PokéGold (PG) oder sogar einen Glücksbonus erhalten.



Drücke ⊕ während eines Kampfes, um das Spiel anzuhalten und das Pausenmenü [Pause Menu] anzuzeigen. Du kannst in diesem Menü verschiedene Funktionen durchführen, wie zum Beispiel die Manöverlisten des aktuellen Pokémon-Kämpfers oder die Controller-Einstellungen überprüfen.



- ◆ Du kannst das Spiel während Online-Kämpfen nicht anhalten.
- ◆ Die Menüpunkte unterscheiden sich je nach Spielmodus.

Zurück zum Kampf
[Return to Battle]

Pausenmenü schließen und Kampf wieder aufnehmen.

Manöverliste
[Move List]

Die Manöverliste des Pokémon-Kämpfers überprüfen.

Controller-Einstellungen
[Controller Settings]

Einstellungen für jeden Controller ändern.

Pokémon wechseln
[Change Pokémon]

Den Kampf abbrechen und zum Pokémon-Auswahl-Bildschirm zurückkehren. Wenn diese Option ausgewählt wird, gehen sämtliche Informationen zu diesem Kampf verloren.

Kampf beenden
[Quit Battle]

Brich den aktuellen Kampf ab. Wenn diese Option ausgewählt wird, gehen sämtliche Informationen zu diesem Kampf verloren.



Die 2 Phasen

Kämpfe wechseln zwischen zwei verschiedenen Phasen: Feldphase und Duellphase. Bei einem Phasenwechsel ändern sich die Sicht, die verfügbaren Aktionen sowie zu einem gewissen Grad auch die Steuerung. Das bewährte Konzept, dass „nach vorne“ für „in Richtung Gegner“ und „nach hinten“ für „vom Gegner weg“ steht, gilt auch hier. Vergiss das nicht, wenn die Phasen wechseln, denn es werden sich auch die Richtungen ändern, in die \oplus gedrückt werden muss, um Attacken auszuführen.



Feldphase
[Field Phase]

Wenn während der Feldphase spezielle Attacken ihr Ziel treffen, wird in die Duellphase gewechselt.

Phasenwechsel

Wenn es in der Duellphase einige heftige Schlagabtäusche gab, geht es zurück in die Feldphase!



Duellphase
[Duel Phase]

Phasenwechsel

Wenn bestimmte Attacken einen Gegner treffen, verursachen sie einen Phasenwechsel, und das Resonanzmeter \rightarrow 18 wird beachtlich ansteigen.





- ◆ Sobald eine gewisse Schadensmenge in der Duellphase erreicht ist, kommt es zu einem Phasenwechsel und das Feld wird zur Feldphase zurückgesetzt.

Feldphase



**Resonanz-
energie**

Bewege dich in dieser offenen 3D-Phase frei im Feld. Schnapp dir die Resonanzenergie, die im Feld auftaucht, um dein Resonanzmeter zu erhöhen, und rufe Helfer-Pokémon zu Hilfe, um die Oberhand zu gewinnen.





Während der Kampf in der Feldphase ist, drücke , um dich in Richtung Gegner zu bewegen, und , um dich vom Gegner weg zu bewegen.




Duellphase

Führe gekonnt offensive und defensive Manöver aus, um in dieser 2D-Kampfphase enormen Schaden anzurichten.




Während der Kampf in der Duellphase ist, bewegt sich das nach rechts gewandte Pokémon auf den Gegner zu, wenn  gedrückt wird, und von ihm weg, wenn  gedrückt wird. Wenn du  oder  drückst, gelangt das Pokémon jeweils in eine Fokusstellung oder Kauerstellung, die es ihm erlaubt, eine Vielzahl zusätzlicher Attacken auszuführen.

Fokusstellung

Drücke , um die Fokusstellung einzunehmen und kraftvolle Attacken nach oben auszuführen, die springenden Gegnern oder Gegnern in der Luft schweren Schaden zufügen.




Kauerstellung

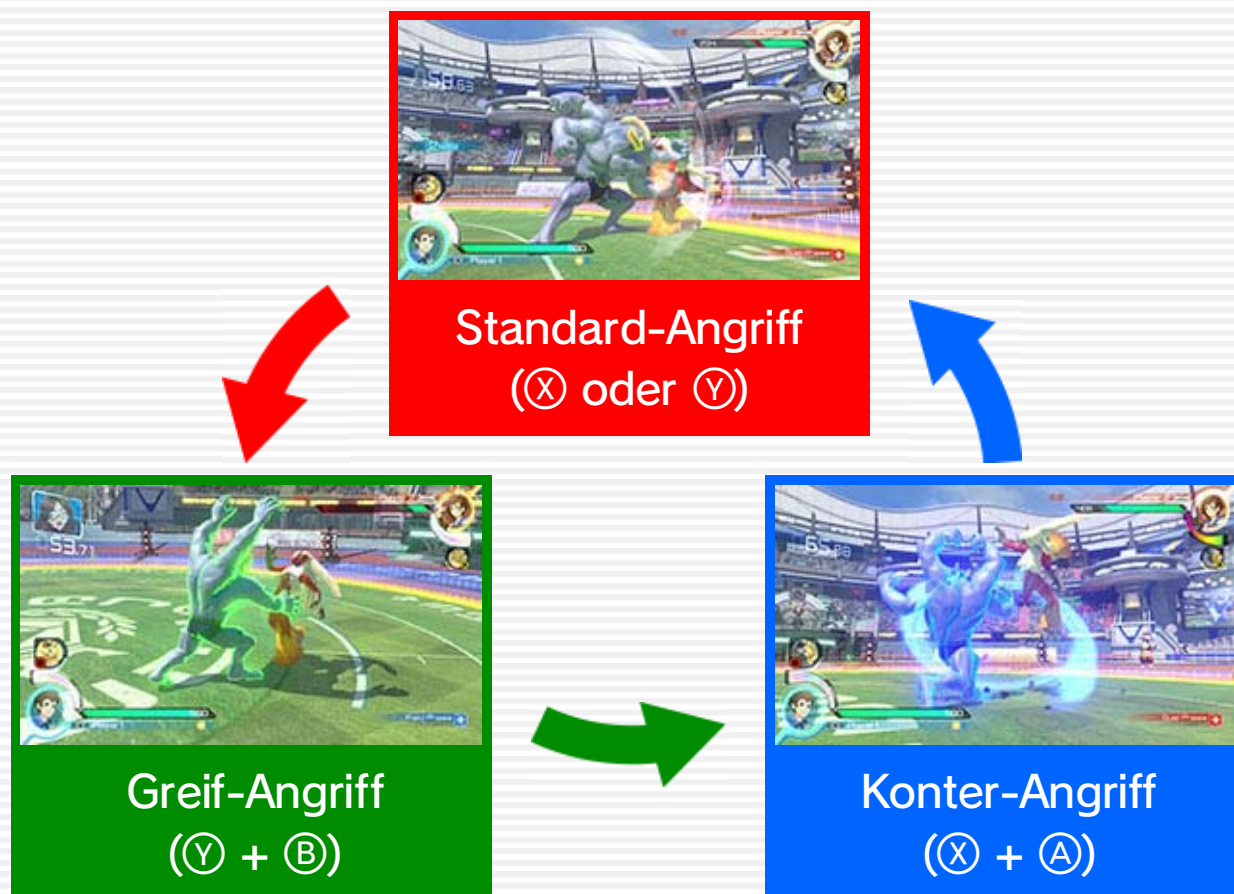
Drücke , um eine Kauerstellung einzunehmen und deinen Gegner mit schnellen Schlägen nach unten und mit großer Reichweite aus dem Konzept zu bringen.





Über die drei Prinzipien

Die drei Angriffsarten Standard-Angriffe, Greif-Angriffe und Konter-Angriffe stehen in einem Verhältnis zueinander, das ganz ähnlich ist wie bei Schere, Stein, Papier. Wenn zwei Angriffe gleichzeitig erfolgen, wird letztendlich der Angriff gewinnen, der den drei Prinzipien zufolge im Vorteil ist, was bewirkt, dass ein kritischer Treffer erzielt und das Resonanzmeter  des Pokémon, das diesen Angriff benutzt hat, aufgefüllt wird.



Standard-Angriff (X oder Y)

Diese Angriffe können Gegner abwehren, die einen Greif-Angriff versuchen. Standard-Angriffe werden in leichte und schwere aufgeteilt und verändern sich, wenn  in eine Richtung gedrückt wird. Sie unterliegen Konter-Angriffen.





Greif-Angriff (Y + B)

Bei einem Greif-Angriff schnappst du dir einen Gegner, der einen Konter-Angriff ausführt, und führst einen Angriff durch. Das funktioniert auch bei Gegnern, die blocken. Greif-Angriffe unterliegen Standard-Angriffen.



Konter-Angriff (X + A)

Wenn der Pokémon-Kämpfer blau leuchtet, werden Standard-Angriffe gegen ihn aufgehalten und gekontert. Konter-Angriffe unterliegen Greif-Angriffen.





Resonanzlimit

Sobald das Resonanzmeter voll ist, drücke $\square + \text{R}$, um das Resonanzlimit zu aktivieren. Im Limit-Zustand wird das Pokémon um ein Vielfaches stärker. Angriff und Verteidigung sind für einen bestimmten Zeitraum erhöht und KP werden regeneriert (schwach).

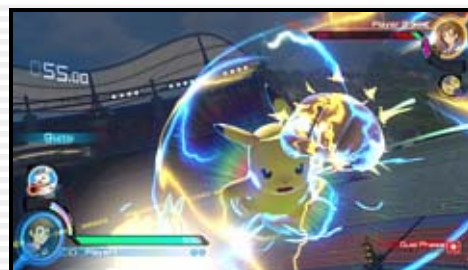


- ◆ Wie schnell sich das Resonanzmeter auflädt und wie lange das Resonanzlimit anhält hängt von dem Pokémon ab.



Limitschlag


Drücke im Resonanzlimit-Zustand $\square + \text{R}$, um einen Limitschlag zu benutzen. Der Limitschlag kann pro Resonanzlimit nur einmal

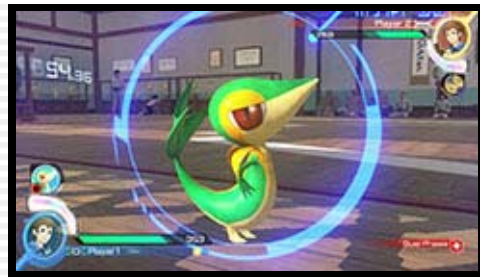


benutzt werden, aber wenn er trifft, kann er einem Gegner enormen Schaden zufügen. Limitschläge unterscheiden sich je nach Pokémon.






Helfer-Pokémon rufen

Die Helferleiste füllt sich im Verlauf des Kampfes. Drücke , wenn sie voll ist, um ein Helfer-Pokémon zu rufen. Helfer-Pokémon können dich in einem Kampf auf verschiedene Weise unterstützen.




Helfer-Pokémon-Fertigkeiten

Helfer-Pokémon-Fertigkeiten werden allgemein in drei Kategorien aufgeteilt.

 Angreifer	<p>Diese zielen darauf ab, das gegnerische Pokémon direkt anzugreifen, indem Taktiken wie beispielsweise Distanzattacken und Anrempeln benutzt werden.</p>
 Verstärker	<p>Diese helfen deinem Pokémon, indem sie ihm positive Statusveränderungen verleihen oder KP-Regeneration bewirken.</p>
 Saboteur	<p>Diese stören das gegnerische Pokémon, indem sie negative Statusveränderungen beim Gegner bewirken oder ihn zurückwerfen.</p>

Helfer-Pokémon-Teams und Helfer-Pokémon-Auswahl

Helfer-Pokémon-Teams werden vor dem Kampf ausgesucht. Du kannst während der Kampfvorbereitung

[Planning Time]  14 zwischen den Runden aussuchen, welches Helfer-Pokémon du in der nächsten Runde benutzen möchtest.



Nia kann dich während der Kampfvorbereitung motivieren, wodurch verschiedene

Motivationsfertigkeiten in Kraft treten. Die Effekte und das Timing von Motivationsfertigkeiten sind verschieden. Sie können zum Beispiel dein Resonanzmeter auffüllen oder ermöglichen es dir, ein Helfer-Pokémon gleich zu Beginn einer Runde zu rufen.

Motivationsfertigkeiten können festgelegt werden, indem du unter „Deine Stadt“ **22** „Coach-Einstellungen“ aufrufst.





Fertigkeitenstufen-Anstieg

Am Ende eines Kampfes werden die Pokémon-Kämpfer, die angetreten sind, abhängig davon, wie gut sie gekämpft haben,

Fertigkeitenerfahrung erhalten. Wenn es genug verdient hat, erhöht sich die Fertigkeitenstufe des Pokémon und es erhält einen Fertigkeitenpunkt.



◆ Fertigkeitenpunkte verteilen

Fertigkeitenpunkte können einer von vier Kategorien zugewiesen werden.



- ◆ Fertigkeitenpunkte können neu verteilt werden, indem du unter „Deine Stadt“ „Pokémon-Einstellungen“

→ **22** auswählst.

Angriff
[Attack]

Verbessert die Angriffsfertigkeit und erhöht den vom Pokémon verursachten Schaden.

Vertei-
digung
[Defense]

Erhöht die Verteidigung und verringert den Schaden, den das Pokémon erleidet.

Resonanz
[Synergy]

Verlängert den Resonanzlimit-Zustand und verstärkt währenddessen die Verbesserung von Angriffs- und Verteidigungsfertigkeit des Pokémon.

Strategie
[Strategy]

Verringert die Vorbereitungszeit der Helferleiste und verstärkt Hilfseffekte. Verstärkt außerdem den Resonanzanstieg.

Unter „Deine Stadt“ kannst du deine Kampfaufzeichnungen überprüfen und verschiedene spielrelevante Einstellungen ändern.



Kampfaufzeichnungen

Hier kannst du deinen Rang, die gesamten Kampfaufzeichnungen, deinen Online-Kampfverlauf und deine Pokémon-Kämpfer-Aufzeichnungen sehen.



Profil-Einstellungen

Hier kannst du verschiedene Avatar-Einstellungen ändern.



Name ändern

Ändere deinen Spielernamen.

Avatar individualisieren
[Avatar Customization]

Ändere das Aussehen und die Kleidung deines Avatars. Du kannst die Spielwährung PokéGold (PG) benutzen, um neue Avatar-Items zu erhalten.

Titel-Einstellungen

Wähle den Titel aus, der mit deinem Namen angezeigt werden soll.

Kommentar-Einstellungen

Wähle eine kurze Nachricht aus, zum Beispiel eine Begrüßung oder eine Vorstellung, die unter anderem bei Online-Matches auf dem Bildschirm deines Gegners angezeigt wird.



Pokémon-Einstellungen

Wechsle dein Partner-Pokémon und Helfer-Team. Du kannst auch die Fertigkeitenpunkte aller Pokémon-Kämpfer neu verteilen.



Coach-Einstellungen

Ändere die Einstellungen deines Coaches, Nia, die dir im Verlauf des Spiels auf verschiedene Arten hilft.



Motivations-fertigkeit

Lege eine Motivationsfähigkeit fest, die dann bei manchen Spielmodi während der Kampfvorbereitung automatisch ausgewählt wird.

Outfit

Ändere Nias Outfit.

Ratschläge
[Frequency of Advice]

Wähle, wie oft Nia dir während des Kampfes Ratschläge gibt. Du kannst „Keine“ [None], „Gering“ [Low] oder „Normal“ [Normal] auswählen.



Einstellungen

Ändere die Controller- oder Sound-Einstellungen.

Controller-Einstellungen

Die Tastenbelegung kann für jeden Controller-Typ individuell geändert werden.

Drücke \square / \triangle , um den

Controller-Typ auszuwählen,

den du benutzen möchtest, und dann \oplus / \oplus , um

auszuwählen, welchen Knopf du neu belegen

möchtest. Drücke danach \oplus / \oplus , um festzulegen,

welche Aktion dem Knopf zugewiesen werden soll.



Sound-Einstellungen

Bestimme die Lautstärke der Musik [BGM], Effekte [SE]

und der Sprachausgabe

[Voice] (Charakter-Dialog).

Außerdem kann hier der

gesprochene Dialog deaktiviert oder seine Sprache

[Voice Type] von Englisch auf Japanisch


umgestellt werden. Drücke \otimes , um zu den

Standard-Einstellungen zurückzukehren.



In diesem Einzelspieler-Modus kannst du auf deinem Weg zur Spitze an den offiziellen Ferrum-Ligen teilnehmen. Neue Kampftrainer steigen auf Rang D ein und müssen deshalb in der Grünen Liga spielen. Jede Liga hat eine Reihe von Matches, die deinen Rang innerhalb der Liga erhöhen können. Danach findet ein Turnier der ersten acht Herausforderer statt, bei dem der endgültige Sieger bestimmt wird.

Um die Spitze der Ferrum-Ligen zu erreichen, musst du erst an den Liga-Kämpfen teilnehmen, um in die Top-Acht zu kommen. Danach musst du ein Liga-Turnier gewinnen und wiederum danach kannst du dich einer Rangprüfung unterziehen, die vom Liga-Meister organisiert wird. Wenn du alle anderen Hindernisse überwinden kannst und danach diesen finalen Test bestehst, steigst du in die nächste Liga auf.

- ◆ Dein Rang in diesem Modus hat nichts mit deinem Rang im Online-Kampf-Modus  zu tun. Einspieler-Kämpfe werden deinen Online-Kampf-Rang nicht beeinflussen und umgekehrt.



Liga-Match

Stelle dich deinen Liga-Rivalen in Matches. Bei „Liga-Match“ wirst du nacheinander gegen fünf Kampftrainer ähnlichen Rangs spielen und dein Liga-Rang wird sich je nach Ergebnis entweder verbessern oder verschlechtern.





Turnier

Sobald du in deiner aktuellen Liga einer der acht besten Kampftrainer geworden bist, kannst du diese Option auswählen, um deine sieben verbleibenden Rivalen in einer K.O.-Runde herauszufordern. Entweder du oder sie, also setze alles daran zu gewinnen!



Rangprüfung

Du musst eine Rangprüfung [Promotion Test] bestehen, die vom Liga-Meister der jeweiligen Liga abgehalten wird, bevor du in den nächsten Rang aufsteigen kannst. Du kannst dies erst dann versuchen, wenn du deine Rivalen beim Turnier besiegen konntest.



Freier Kampf

Nimm an Freundschaftskämpfen gegen andere Liga-Mitglieder teil. Das Ergebnis dieser Kämpfe wird die Liga-Ränge nicht beeinflussen.



Verbinde dich mit dem Internet und fordere Spieler aus der ganzen Welt zu Ferrum-Kämpfen heraus. Es gibt zwei Arten von Online-Kämpfen: Rang-Match und Freundschafts-Match.

Bitte beachte die folgenden Punkte während Online-Kämpfen:

- Es kann dir und anderen Spielern den Spaß verderben, wenn während eines Kampfes die Verbindung zum Internet unterbrochen wird, also tu so etwas bitte nicht.
- Deine Nintendo Network ID und dein Kampftrainer-Name werden während eines Online-Kampfes von vielen anderen Personen gesehen. Bitte gib dort keine persönlichen Informationen oder Äußerungen ein, die für andere beleidigend sein könnten.



Rang-Match

Dein Rang wird durch deine Rangpunkte bestimmt, welche, abhängig von deinen Siegen und Niederlagen, die du in Rang-Matches erreicht hast, zunehmen oder abnehmen werden. Du kannst deine aktuellen Ergebnisse sehen, indem du „Punkterangliste“ oder „Siegesrangliste“ aus dem Online-Kampf-Menü auswählst.



Die Spielersuche beginnt, sobald du deinen Pokémon-Kämpfer und dein Helfer-Team ausgewählt hast. Wurde ein ebenbürtiger Gegner gefunden, beginnt der Kampf und nach dem Kampf wird dir das Spiel einen neuen Gegner suchen.

- ◆ Spieler ähnlichen Rangs werden zuerst gegeneinander aufgestellt.
- ◆ Wenn sich nach einer gewissen Zeit kein Gegner gefunden hat, wirst du den Kampf mit einem COM-Gegner (einen computergesteuerten Gegner) beginnen, während die Suche fortgesetzt wird.

Freundschafts-Match

Freundschafts-Matches sind Kämpfe nur zum Spaß, die sich weder auf deinen Rang noch auf deine Kampfaufzeichnungen



auswirken. Die Ergebnisse dieser Matches werden nicht dokumentiert.

Wähle dir als Erstes die Gegner-Suchbedingungen aus. Wenn du „Freund“ [Friend] auswählst, kannst du mit Freunden spielen, während „Jeder“ [Anyone] nach irgendeinem beliebigen Gegner sucht. Wenn du festlegst, „Match-Code“ [VS Code] zu benutzen [Use], kannst du nur mit anderen Spielern spielen, die den gleichen Code eingeben.

Die Spielersuche beginnt, wenn du deinen Pokémon-Kämpfer und dein Helfer-Team festgelegt hast. Die Option, gegen denselben Gegner eine Revanche auszutragen, steht zur Verfügung, sobald einer von euch beiden gewinnt.

- ◆ Wenn sich nach einer gewissen Zeit kein Gegner gefunden hat, wirst du den Kampf mit einem COM-Gegner (einen computergesteuerten Gegner) beginnen, während die Suche fortgesetzt wird.



Punkterangliste

Diese Liste sortiert Spieler nach den meisten Rangpunkten, die in Rang-Matches erreicht wurden.

„Gesamt“ zeigt dir alle Platzierungen von allen Spielern seit Beginn der Laufzeit an. „Aktueller Monat“ zeigt die Platzierungen des aktuellen Monats und „Vormonat“ zeigt die Platzierungen vom vorhergehenden Monat an.

Rank	Points	Name
1	23055	PLAYER 01
2	19236	PLAYER 02
3	16393	PLAYER 03
4	15924	PLAYER 04
5	14853	PLAYER 05



Siegesrangliste

Diese Liste sortiert Spieler nach der Siegezahl, die sie in Rang-Matches erreicht haben. Die Ergebnisse können hier für die gleichen

Zeitabschnitte angezeigt werden wie bei der Punkterangliste: Gesamt, Aktueller Monat und Vormonat.

Rank	Wins	Name
1	233	PLAYER 01
2	198	PLAYER 02
3	173	PLAYER 03
4	166	PLAYER 04
5	159	PLAYER 05

Dieser Einspieler-Kampf-Modus erlaubt es dir, mit individualisierten Regeln zu kämpfen, wobei du von der Kampfzeit bis hin zum Pokémon deines Gegners alles selbst festlegen kannst.



Als Erstes musst du entweder Standardkampf [Basic Battle] oder Extrakampf [Extra Battle] auswählen, dann die Pokémon und Helfer-Teams von dir und deinem Gegner, deine eigene Motivationsfertigkeit und schließlich die Kampfstätte. Der Kampf beginnt, nachdem die Kampfstätte gewählt worden ist.



Regeln festlegen

Du kannst in einem Einspieler-Kampf folgende Regeln festlegen:



Schwierigkeitsgrad [Difficulty Settings]

Wähle aus drei Kampf-Schwierigkeitsgraden aus: Einfach [Easy], Normal [Normal] und Schwer [Hard].

Rundenpunkte [Round Points]

Lege die Anzahl der zum Gewinnen benötigten Rundensiege fest.

Kampfzeit [Battle Time]

Lege ein Zeitlimit für den Kampf fest. Die Werte werden in Sekunden angezeigt. Wenn ∞ ausgewählt wird, wird der Kampf fortgesetzt, bis die KP einer Seite auf null sinken.

Resonanz-
energie
[Synergy
Power]

Wenn du hier „Aus“ [Off] auswählst, wird während der Feldphase keine Resonanzenergie erscheinen.

Fertigkeiten-
stufe
[Skill Level]

Wenn du „Ein“ [On] auswählst, wird die Fertigkeitenstufe deines Pokémon-Kämpfers berücksichtigt. Wenn du „Aus“ [Off] auswählst, werden alle Fertigkeiten deines Pokémon-Kämpfers als Level 1 behandelt.

- ◆ Die Einstellung „Resonanzenergie“ kann nur bei Standardkämpfen verändert werden.



Extrakampf

Im Extrakampf-Modus wird die Resonanzenergie durch Überraschungsboxen ersetzt, die im Laufe der Runden am Boden auftauchen.

◆ Überraschungsboxen

Eine Überraschungsbox aufzuheben kann eine Anzahl von Auswirkungen haben, zum Beispiel KP-Regeneration oder das Auffüllen des Resonanzmeters.

Überraschungsboxen haben unter anderem folgende Effekte:



Resonanzanstieg



KP-Regeneration




Positive Statusveränderungen

Überraschungsboxen erscheinen nur dann, wenn der Kampf in der Feldphase ist, hebe sie also schnell auf, um die Oberhand zu gewinnen. Wenn jedoch dein Gegner in einem besseren Winkel zu den Überraschungsboxen steht, versuche einen Phasenwechsel einzuleiten, um ihn oder sie daran zu hindern, sie aufzuheben!

- ◆ Sei vorsichtig, wenn du Überraschungsboxen aufhebst! Obwohl sie selten sind, können manche möglicherweise sogar negative Statusveränderungen herbeiführen.

Dieser Zweispieler-Modus gestattet es zwei Spielern, mit dem Wii U GamePad und einem weiteren Controller gegeneinander zu spielen.



Der Spieler, der das Wii U GamePad benutzt (SP1), schaut auf den GamePad-Bildschirm, während der Spieler, der den anderen Controller benutzt (SP2), auf den TV-Bildschirm blickt. Wie auch beim Einspieler-Kampf-Modus  kannst du zwischen Standardkampf [Basic Battle] und Extrakampf [Extra Battle] wählen und dann Pokémon-Kämpfer, Helfer-Teams, Motivationsfertigkeit und die Kampfstätte bestimmen.

Einen Kampf-Controller auswählen

Nachdem auf der Weltkarte „Lokaler Kampf“ ausgewählt wurde, müssen die Spieler sich auf dem Kampf-Controller-Auswahl-Bildschirm für einen Controller entscheiden. SP1 muss das GamePad benutzen. Wurde dies bestätigt, folgt bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Controller für SP2 auszuwählen.



Regeln

Dieser Modus hat die gleichen Regeln wie der Einspieler-Kampf-Modus und außerdem die Option, ein Handicap zur Begrenzung der Anfangs-KP eines Pokémon-Kämpfers zu setzen.



Im Trainings-Modus kannst du auf verschiedene Arten für den Kampf trainieren.



Tutorial

In diesen Trainingskursen, die darauf ausgerichtet sind, dir alles von Grund auf beizubringen, kannst du das Spiel Schritt für Schritt



lernen. Wähle eine Kampfstätte und einen Pokémon-Kämpfer aus und folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die verschiedenen Übungen zu durchlaufen.



Freies Training

In diesem Trainings-Modus kannst du unter anderem festlegen, wie der Gegner auf deine Angriffe reagiert. Wähle die Pokémon-Kämpfer und Helfer-Teams für dich und deinen Gegner und wähle dann aus, in welcher Kampfstätte du kämpfen willst, um anzufangen. Drücke während des Trainings ⊖, um das „Freies Training“-Menü aufzurufen und weitere Einstellungen vorzunehmen.



Manöver-Dojo

Hier kannst du die Attacken von Pokémon eine nach der anderen üben. Wähle einen Pokémon-Kämpfer aus und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.





Kombo-Dojo

In diesem Dojo kannst du mit einem Pokémon deiner Wahl nützliche Kombos üben.

Wähle deinen Pokémon-Kämpfer und dann die

Kombo, die du üben möchtest, um anzufangen.

Zuerst wirst du eine Vorführung der Kombo sehen, dann wirst du die Möglichkeit haben, sie selbst zu üben.



Hier kannst du praktische Attacken und die Pokémon-Attacken für jedes Pokémon sehen. Für detailliertere Informationen sieh dir die Manöverliste im Pausenmenü ◀ 15 an. Die jeweilige Angriffsart wird mit den folgenden Abkürzungen angezeigt.

S: Standard-Angriffe

G: Greif-Angriffe

K: Konter-Angriffe

Lucario

Kampfstil

STANDARD



Limitschlag: Aura-Explosion

Praktische Pokémon-Attacken

S	Aurasphäre	Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten)
S	Knochenhatz ~ Aufwärtsschwinger (Übergang)	⊕ nach vorne + Ⓐ, Ⓐ
S	Kraftwelle	⊕ nach hinten + Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten)
K	Turbotempo	⊕ nach oben + Ⓐ (nur in der Duellphase)

Praktische Attacken

S	Phasenwechsel herbeiführen	⊕ seitlich + Ⓨ (nur in der Feldphase)
S	Hoher Schaden	⊕ nach vorne + Ⓨ, Ⓨ (nur in der Duellphase)
S	Effektiv gegen Greif- Angriffe	⊕ nach oben + ⓧ (nur in der Duellphase)

Pikachu

Kampfstil

STANDARD



Limitschlag: Voltackle-Faust

Praktische Pokémon-Attacken

S	Donnerblitz	Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten)
G	Wangenrubbler	⊕ nach vorne + Ⓐ
S	Elektroball	⊕ nach hinten + Ⓐ
S	Donner	Ⓐ in der Luft (abbrechen mit Ⓔ)

Praktische Attacken

K	Phasenwechsel herbeiführen	ⓧ in der Luft (nur in der Feldphase)
S	Hoher Schaden	⊕ nach vorne + Ⓨ (nur in der Duellphase)
S	Kontern und Offensive einleiten	⊕ nach oben + Ⓨ (nur in der Duellphase)

Machomei

Kampfstil



Limitschlag: Wuchtschlag-Rage

Praktische Pokémon-Attacken

-	Protzer	Ⓐ (macht Machomei stärker)
S	Kreuzhieb	Ⓐ (während Übermacht)
G	Überroller	⊕ nach vorne + Ⓐ (abbrechen mit Ⓔ oder Ⓑ)
S	Nahkampf	⊕ nach unten + Ⓐ (nur in der Duellphase)

Praktische Attacken

S	Phasenwechsel herbeiführen	ⓧ in der Luft (nur in der Feldphase)
S	Hoher Schaden	⊕ nach unten + ⓧ, ⓧ (nur in der Duellphase)
K	Kontern und Offensive einleiten	⊕ nach hinten + ⓧ, Ⓨ (nur in der Duellphase)

Gardevoir

Kampfstil

TECHNIK



Limitschlag: Feen-Sturmfront

Praktische Pokémon-Attacken

S	Psychoschock	Ⓐ
S	Kraftvorrat	⊕ nach vorne + Ⓐ
S	Gedankengut -> Psychokinese	⊕ nach hinten + Ⓐ, ⓧ
S	Zauberblatt	Ⓐ in der Luft (bewegen mit ⊕) (nur in der Feldphase)

Praktische Attacken

-	Gegner überraschen	Ⓘ in der Luft (Wechsel zu allen Luftattacken möglich)
S	Phasenwechsel herbeiführen	⊕ nach vorne + Ⓨ (zum Aufladen gedrückt halten) (nur in der Feldphase)
S	Offensive einleiten	⊕ nach unten + ⓧ (nur in der Duellphase)

Snibunna

Kampfstil




Limitschlag: Turbo-Schlitzer

Praktische Pokémon-Attacken

S	Agilität -> Kratzfurie	Ⓐ, ⓧ, ⓧ, ⓧ oder Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ
S	Agilität -> Mogelhieb	Ⓐ, Ⓨ oder Ⓐ, ⓧ, Ⓨ oder Ⓐ, ⓧ, ⓧ, Ⓨ
S	Abschlag	⊕ nach vorne + Ⓐ (abbrechen mit Ⓡ)
S	Nachthieb	⊕ nach hinten + Ⓐ (abbrechen mit Ⓡ)

Praktische Attacken

S	Gegner aufhalten	⊕ seitlich + Ⓨ (nur in der Feldphase)
S	Phasenwechsel herbeiführen	ⓧ in der Luft (nur in der Feldphase)
S	Hoher Schaden	⊕ nach vorne + ⓧ, ⓧ, ⓧ, ⓧ, ⓧ (nur in der Duellphase)

Hier kannst du praktische Attacken und die Pokémon-Attacken für jedes Pokémon sehen. Für detailliertere Informationen sieh dir die Manöverliste im Pausenmenü  an. Die jeweilige Angriffsart wird mit den folgenden Abkürzungen angezeigt.

S: Standard-Angriffe

G: Greif-Angriffe

K: Konter-Angriffe

Suicune

Kampfstil

STANDARD



Limitschlag: Ultra-Eiseskälte

Praktische Pokémon-Attacken

S	Aurorastrahl	Ⓐ
S	Hydropumpe	⊕ nach vorne + Ⓐ (Richtungsänderung: ⊕ schräg nach vorne)
K	Spiegelcape	⊕ nach hinten + Ⓐ
S	Blizzard	Ⓐ in der Luft

Praktische Attacken

S	Phasenwechsel herbeiführen	⊕ nach vorne + Ⓨ (nur in der Feldphase)
S	Gegner aufhalten	Ⓨ in der Luft (nur in der Feldphase)
S	Gegner wegstoßen	⊕ nach unten + ⓧ (nur in der Duellphase)

Glurak

Kampfstil



Limitschlag: Flammen-Brunst

Praktische Pokémon-Attacken

S	Flammenwurf	Ⓐ
K	Feuerschlag	⊕ nach vorne + Ⓐ (für Luftfokus gedrückt halten)
S	Fallender Flammenblitz	Ⓐ in der Luft
G	Geowurf	⊕ nach oben + Ⓐ (nur in der Duellphase)

Praktische Attacken

-	Gegner überraschen	Ⓘ in der Luft (Wechsel zu allen Luftattacken möglich)
S	Phasenwechsel herbeiführen	ⓧ in der Luft (zum Aufladen gedrückt halten) (nur in der Feldphase)
S	Hoher Schaden	⊕ nach vorne + ⓧ, ⓧ (nur in der Duellphase)

Gengar

Kampfstil



Limitschlag: Schatten-Inferno

Praktische Pokémon-Attacken

S	Spukball	Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten)
G	Hypnose	⊕ nach vorne + Ⓐ (Wechsel zu Schattenversteck mit Ⓔ)
S	Finsterfaust	⊕ nach hinten + Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten)
S	Fluch	⊕ nach unten + Ⓐ (nur in der Duellphase)

Praktische Attacken

S	Gegner aufhalten	Ⓨ in der Luft (zum Aufladen gedrückt halten) (nur in der Feldphase)
S	Hoher Schaden	⊕ nach vorne + ⓧ, ⓧ (nur in der Duellphase)
S	Kontern	⊕ nach oben + Ⓨ (nur in der Duellphase)

Lohgock

Kampfstil

STANDARD



Limitschlag: Feuerkick-Salve

Praktische Pokémon-Attacken

S	Hitzewelle	Ⓐ (zum Verstärken gedrückt halten)
S	Feuerfeger	⊕ nach vorne + Ⓐ (zum Verstärken gedrückt halten)
S	Sturzflug	⊕ nach hinten + Ⓐ (zum Verstärken gedrückt halten)
S	Turmkick	Ⓐ in der Luft (zum Verstärken gedrückt halten)

Praktische Attacken

-	Gegner überraschen	Ⓔ in der Luft (Wechsel zu allen Luftattacken möglich)
S	Phasenwechsel herbeiführen	ⓧ in der Luft (zum Aufladen gedrückt halten) (nur in der Feldphase)
S	Offensive einleiten	⊕ nach oben + Ⓨ, Ⓨ (nur in der Duellphase)

Wrestler-Pikachu

Kampfstil



Limitschlag: Lightning Press

Praktische Pokémon-Attacken

S	Doppelteam -> Ruckzuckhieb	Ⓐ, Ⓐ
S	Ladungsstoß	⊕ nach vorne + Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten)
G	Elektronetz	⊕ nach hinten + Ⓐ
K	Funkensprung	Ⓐ in der Luft

Praktische Attacken

-	Gegner überraschen	Ⓘ in der Luft
S	Offensive einleiten	⊕ nach vorne + Ⓨ, Ⓨ (nur in der Duellphase)
S	Hoher Schaden	⊕ nach vorne + ⓧ, ⓧ (nur in der Duellphase)

Hier kannst du praktische Attacken und die Pokémon-Attacken für jedes Pokémon sehen. Für detailliertere Informationen sieh dir die Manöverliste im Pausenmenü ◀ 15 an. Die jeweilige Angriffsart wird mit den folgenden Abkürzungen angezeigt.

S: Standard-Angriffe

G: Greif-Angriffe

K: Konter-Angriffe

Gewaldro

Kampfstil



Limitschlag: Flora-Schlingen

Praktische Pokémon-Attacken

S	Kugelsaat	Ⓐ, Ⓐ
K	Laubklinge	⊕ nach vorne + Ⓐ
S	Egelsamen	Ⓐ in der Luft
G	Gigasauger	⊕ nach unten + Ⓐ (nur in der Duellphase)

Praktische Attacken

-	Gegner überraschen	Ⓔ in der Luft (Wechsel zu allen Luftattacken möglich)
S	Gegner aufhalten	⊕ seitlich + Ⓨ (nur in der Feldphase)
S	Effektiv gegen Greif- Angriffe	⊕ nach oben + ⓧ (nur in der Duellphase)

Skelabra

Kampfstil



Limitschlag: Feuerkranz-Qual

Praktische Pokémon-Attacken

S	Irrlicht	Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten)
K	Smog	⊕ nach vorne + Ⓐ
S	Funkenflug	⊕ nach hinten + Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten)
G	Bürde	⊕ nach unten + Ⓐ (nur in der Duellphase)

Praktische Attacken

-	Gegner überraschen	Ⓘ in der Luft (Wechsel zu allen Luftattacken möglich)
S	Phasenwechsel herbeiführen	⊕ nach vorne + Ⓨ (zum Aufladen gedrückt halten) (nur in der Feldphase)
S	Hoher Schaden	ⓧ in der Luft (nur in der Duellphase)

Knakrack

Kampfstil



Limitschlag: Tobsuchts-Bohrer

Praktische Pokémon-Attacken

S	Drachenklaue	Ⓐ (für Sprintfokus gedrückt halten)
S	Schaufler	⊕ nach vorne + Ⓐ (abbrechen mit Ⓖ oder Ⓑ)
S	Drachenstoß	⊕ nach oben + Ⓐ (abbrechen mit Ⓖ) (nur in der Duellphase)
G	Sandgrab	⊕ nach unten + Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten) (nur in der Duellphase)

Praktische Attacken

S	Gegner aufhalten	⊕ seitlich + Ⓨ (gedrückt halten) (nur in der Feldphase)
S	Hoher Schaden	⊕ nach vorne + Ⓨ, Ⓨ (für Sprintfokus gedrückt halten) (nur in der Duellphase)
S	Hoher Schaden	ⓧ (nur in der Duellphase)

Rutena

Kampfstil

STANDARD



Limitschlag: Psy-Feuerwerk

Praktische Pokémon-Attacken

S	Psystrahl	Ⓐ (zum Aufladen gedrückt halten)
S	Feuersturm	⊕ nach hinten + Ⓐ
S	Nitroladung	Ⓐ in der Luft
K	Lichtschild	⊕ nach unten + Ⓐ (nur in der Duellphase)

Praktische Attacken

-	Gegner überraschen	Ⓓ in der Luft (Wechsel zu allen Luftattacken möglich)
S	Phasenwechsel herbeiführen	⊕ seitlich + Ⓨ, Ⓨ (nur in der Feldphase)
S	Effektiv gegen Greif-Angriffe	⊕ nach oben + ⓧ (nur in der Duellphase)

Emolga & Fynx



Emolga

Angreifer:
Schockwelle
Vorbereitungszeit:
Schnell
Ein Distanzangriff, der
das Tempo des Gegners
verringert.



Fynx

Saboteur:
Glut
Vorbereitungszeit:
Normal
Ein halbkugelförmiger
Flächenangriff, der
mehrfach trifft.

Serpifeu & Lapras





Serpifeu

Angreifer:
Grasmixer

Vorbereitungszeit:
Schnell

Führt einen Anti-
Luftangriff gegen den
Gegner aus.

Lapras

Angreifer:
Surfer

Vorbereitungszeit:
Normal

Ein breiter, kräftiger
Sturmangriff.

Amphizel & Evoli



Amphizel

Angreifer:
Aquawelle

Vorbereitungszeit:
Schnell

Feuert aus großer
Distanz Wasserkugeln
ab.



Evoli

Verstärker:
Rechte Hand

Vorbereitungszeit:
Normal

Bewirkt eine temporäre
Verbesserung der
Angriffsfertigkeit und
regeneriert KP
(schwach).

Glibunkel & Feelinara



Glibunkel

Saboteur:
Toxin

Vorbereitungszeit:
Schnell

Greift Gegner an, die zu nahe kommen, und schwächt ihre Verteidigung.



Feelinara

Verstärker:
Reflektor

Vorbereitungszeit:
Normal

Verleiht einen temporären Verteidigungsanstieg und regeneriert KP (schwach).

Rotom & Togekiss



Rotom

Saboteur:
Donnerschock

Vorbereitungszeit:
Schnell

Setzt eine zielsuchende Attacke gegen Gegner in der Luft ein.



Togekiss

Verstärker:
Rückenwind

Vorbereitungszeit:
Normal

Erhöht vorübergehend das Tempo und regeneriert ein paar KP.

Dragoran & Victini



Dragoran

Angreifer:
Draco Meteor
Vorbereitungszeit:
Langsam
Weitreichender
Flächenangriff, der
mehrfach trifft.



Victini

Verstärker:
V-Generator
Vorbereitungszeit:
Langsam
Garantiert
vorübergehend kritische
Treffer, regeneriert KP
(schwach) und füllt das
Resonanzmeter auf
(schwach).

Traummagil & Vulnona



Traummagil

Angreifer:
Unheilböen
Vorbereitungszeit:
Normal
Führt eine langsame
Attacke aus und erhöht
den Angriff des
Anwenders
vorübergehend.



Vulnona

Saboteur:
Irrlicht
Vorbereitungszeit:
Langsam
Erschafft eine Barriere
vor dem Anwender und
fügt Gegnern, die sie
berühren, Schaden zu.

Jirachi & Elfun



Jirachi

Verstärker:
Wunschtraum

Vorbereitungszeit:
Normal

Das Resonanzlimit wird vorübergehend verstärkt und das Resonanzmeter wird aufgefüllt (mittel).



Elfun

Verstärker:
Delegator

Vorbereitungszeit:
Normal

Schützt vorübergehend gegen bestimmte Distanzangriffe und regeneriert KP (schwach).

Porenta & Lektrobal



Porenta

Angreifer:
Zornklinge
Vorbereitungszeit:
Normal
Führt eine stürmische
Attacke in Richtung des
Gegners aus, die
mehrfach trifft.



Lektrobal

Saboteur:
Explosion
Vorbereitungszeit:
Normal
Blockt die Attacke eines
Gegners und führt dann
einen Konter-Angriff
aus.

Pachirisu & Karpador





Pachirisu

Saboteur:
Spotlight
Vorbereitungszeit:
Langsam
Wehrt bestimmte
Distanzangriffe ab.

⊗ Karpador

Saboteur:
Sprungfeder
Vorbereitungszeit:
Langsam
Stürzt sich auf den
Gegner, wenn der
Spieler von einer
gegnerischen Attacke
getroffen wurde.

Tragosso & Digda



☀ Tragosso

Angreifer:
Knochmerang
Vorbereitungszeit:
Schnell
Führt einen langen,
wiederkehrenden
Distanzangriff aus.



☀ Digda

Angreifer:
Schaufler
Vorbereitungszeit:
Schnell
Stürmt auf den Gegner
zu und greift von unten
an.

Psiana & Nachtara



Psiana

Verstärker:
Morgengrauen
Vorbereitungszeit:
Schnell
Heilt negative
Statusveränderungen
und KP, je nachdem
wieviel Zeit in der
Runde übrig ist.



Nachtara

Saboteur:
Standpauke
Vorbereitungszeit:
Langsam
Ein halbkugelförmiger
Angriff, der das
Resonanzmeter deines
Gegners sinken lässt
und vorübergehend
verhindert, dass er
kritische Treffer landet.

Magneton & Morlord





Magneton

Angreifer:
Triplette
Vorbereitungszeit:
Langsam
Führt einen Anti-
Luftangriff aus, der beim
Gegner aktive negative
Statusveränderungen
verstärkt.

Morlord

Angreifer:
Schlammombe
Vorbereitungszeit:
Langsam
Ein mächtiger
Flächenangriff, der den
Gegner zu Boden
werfen kann.

Reshiram & Cresselia



Reshiram

Angreifer:
Blaufammen
Vorbereitungszeit:
Langsam
Mächtige geradlinige
Attacke, die die
Angriffsfertigkeit des
Gegners schwächt.



Cresselia

Verstärker:
Lunartanz
Vorbereitungszeit:
Schnell
Heilt negative
Statusveränderungen,
regeneriert KP (stark),
und füllt das
Resonanzmeter (stark).

Yveltal & Latios



Yveltal

Angreifer:
Unheilsschwingen
Vorbereitungszeit:
Langsam
Ein zerstörerischer
Flächenangriff, der den
Gegner daran hindert,
das Resonanzlimit zu
benutzen.



Latios

Saboteur:
Scheinwerfer
Vorbereitungszeit:
Normal
Erschafft Lichtsäulen
um den Gegner herum,
die Schaden
verursachen und bei
Berührung dessen
Verteidigung reduzieren.

WICHTIG: Diese Software ist durch geistige Eigentumsrechte geschützt! Das nicht autorisierte Vervielfältigen und/oder Vertreiben dieser Software kann eine strafrechtliche und/oder zivilrechtliche Haftung nach sich ziehen. Diese Software, die Bedienungsanleitung sowie andere schriftliche Dokumente, die dieser Software beiliegen, sind durch Gesetze zum Schutz von geistigem Eigentum geschützt. Die Verwendung eines nicht autorisierten Geräts oder einer nicht autorisierten Software, die eine technische Modifikation der Wii U-Konsole oder der Software ermöglicht, kann diese Software unbrauchbar machen. Ein System-Update kann notwendig sein, um die Software zu verwenden. Nur mit der europäischen oder australischen Version der Wii U-Konsole verwendbar.

Informationen zum Recht an geistigem Eigentum diese Software betreffend, eingeschlossen Hinweise zu eventuell verwendeten Middleware- und Open-Source-Software-Komponenten, findest du in der englischen Version der elektronischen Bedienungsanleitung.

Serviceinformationen

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:

www.nintendo.com/countryselector

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deiner Wii U-Konsole oder unter:

support.nintendo.com