

Pokkén Tournament™

1 | Informazioni importanti

Impostazioni

2 | Controller

3 | Informazioni sugli amiibo

4 | Funzioni online

5 | Filtro famiglia

Introduzione

6 | Informazioni sul gioco

7 | Come iniziare

8 | Salvataggio ed eliminazione dei dati

9 | Mappa

10 | Iniziare una lotta

Come si gioca

11 | Comandi

12 | Mosse Pokémon

13 | Schermo di lotta

14 | Regole di lotta

15 | Menu di pausa

Sistema di lotta

16 | Lotta a due fasi

17 | Triangolo degli attacchi

18 | Ultra Risonanza

19 | Pokémon di supporto

20 | Sostegno di Nia

21 | Livello abilità

Aree della mappa

22 | La tua città

23 | Lega Ferrum

24 | Lotta online

25 | Lotta in singolo

26 | Lotta in locale

27 | Allenamento

A proposito dei Pokémon

28 | Pokémon in campo (1)

29 | Pokémon in campo (2)

30 | Pokémon in campo (3)

31 | Pokémon di supporto (1)

32 | Pokémon di supporto (2)


Informazioni sul prodotto

33 | Informazioni sul copyright

34 | Servizio informazioni

Prima di utilizzare questo software, leggi attentamente il presente manuale. Se il software viene usato da bambini piccoli, è necessario che un adulto legga e spieghi loro questo documento.


Salute e sicurezza

Prima di usare questo software, leggi attentamente le Informazioni per la salute e la sicurezza  che si trovano nel menu Wii U™. Questa applicazione contiene informazioni importanti che ti saranno utili per usare al meglio il software.

Impostazione della lingua

La lingua del software dipende da quella impostata nella console. Questo software ti permette di scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano.

Se la console Wii U è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del software.

Se, invece, la console è impostata su un'altra lingua, la lingua del software sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua nelle Impostazioni della console .

- ◆ In questo manuale, le immagini del gioco sono tratte dalla versione inglese del software.
- ◆ Per ragioni di chiarezza, quando all'interno del testo si fa riferimento a un'immagine, viene riportato sia il testo a schermo in inglese che la traduzione presente nel software.

Classificazione per età

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua area di residenza.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Germania):

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australia):

www.classification.gov.au

OFLC (Nuova Zelanda):

www.classificationoffice.govt.nz

Russia:

minsvyaz.ru/ru/documents/

Con questo software è possibile utilizzare i controller elencati qui di seguito dopo averli sincronizzati con la console.

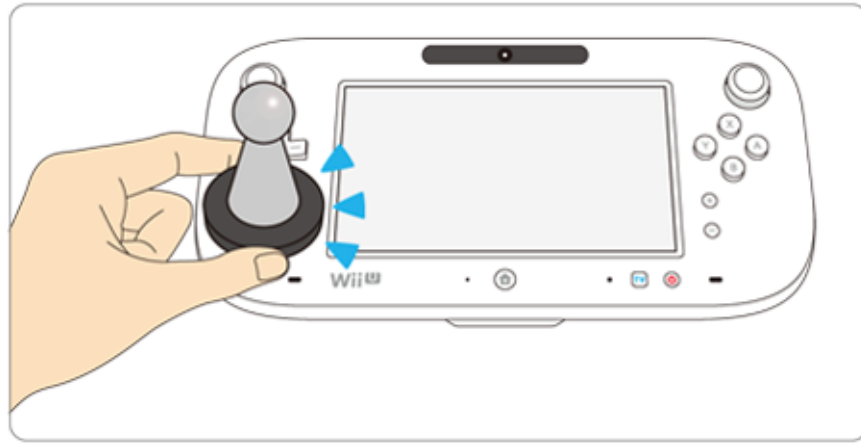


- ◆ Per giocare in modalità più giocatori ogni giocatore deve avere un controller.
- ◆ Con questo software puoi usare un solo Wii U GamePad per volta.
- ◆ Al posto di un telecomando Wii puoi usare un telecomando Wii Plus.
- ◆ Al posto del controller tradizionale pro puoi usare un controller tradizionale.

Sincronizzare i controller

Apri il menu HOME e seleziona "Impostazioni dei controller" ⇒ "Sincronizza". Segui le istruzioni che appaiono a schermo per sincronizzare i controller.





Questo software supporta **amiibo**. Puoi usare gli accessori amiibo™ compatibili toccando con essi il sensore NFC (📶) del Wii U GamePad.


I tuoi amiibo non sono solo oggetti da esibire. Puoi usare la tecnologia NFC (near-field communication, ovvero "comunicazione in prossimità") per collegarli a dei software compatibili e usarli nel gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito <http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Un amiibo può essere letto da vari software compatibili.
- ◆ Se i dati sul tuo amiibo sono danneggiati e non possono essere recuperati, dal menu Wii U seleziona Impostazioni della console 🛠️ ⇒ Impostazioni amiibo e ripristina l'amiibo.


4 | Funzioni online

Collegandoti a Internet puoi accedere alle seguenti funzioni:

- Lottare contro avversari online → 24
- Comparire nelle classifiche online e consultare la posizione in classifica degli altri giocatori → 24
- ◆ Per informazioni su come collegare la console Wii U a Internet, consulta la guida rapida all'installazione della console Wii U.

I genitori e i tutori legali possono limitare l'uso di alcune funzioni della console Wii U tramite il filtro famiglia  nel menu Wii U.

Si possono limitare le seguenti funzioni:

Funzione	Descrizione
Interazione online nei giochi	Limita alcune funzioni come l'accesso agli incontri e alle classifiche online  24 .



Pokkén Tournament™ è un gioco di lotta in cui puoi controllare liberamente un Pokémon™ e farlo combattere in appassionanti sfide uno contro uno.

La regione di Ferrum è ricca di pietre misteriose chiamate pietre di Risonanza, che creano una connessione tra umani e Pokémon. Grazie a queste pietre, una nuova forma di combattimento chiamata "lotta Ferrum" ha iniziato a spopolare nella regione.

Diventa un Allenatore e partecipa alle lotte Ferrum con il tuo Pokémon partner. La sfida per decidere chi dominerà le lotte Ferrum è appena iniziata!



Schermo del titolo

All'avvio del gioco partirà il filmato iniziale, dopo il quale accederai allo schermo del titolo. Premi ⊕ per continuare e accedere alla mappa. Se è la prima volta che giochi, dovrai prima procedere con la registrazione Allenatore.



Registrazione Allenatore

I nuovi Allenatori dovranno registrare i propri dettagli secondo il seguente ordine. Le informazioni registrate potranno essere cambiate in ogni momento dalla sezione La tua città [22](#).



Registrazione nome

Inserisci il tuo nome Allenatore tramite il Wii U GamePad e conferma toccando "OK".





Registrazione avatar

Modifica l'aspetto del tuo Allenatore. Puoi scegliere il genere, il colore della pelle e il viso del tuo avatar.




Impostazioni Pokémon partner

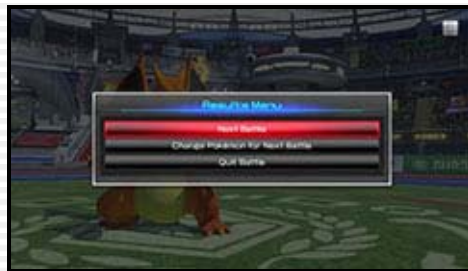
Scegli il Pokémon che combatterà per te nella lega Ferrum  **23** . Puoi cambiare il tuo Pokémon partner dalla sezione La tua città  **22** .






Salvare i dati di gioco

I dati di salvataggio vengono salvati automaticamente. Non spegnere la console quando è visibile l'icona di salvataggio  del gioco.



Eliminare i dati salvati

Puoi eliminare i dati di salvataggio accedendo a Gestione dati nel menu Impostazioni della console Wii U . Per dettagli, consulta il menu Gestione dati.

◆ **Fai attenzione, perché i dati di salvataggio non potranno essere recuperati una volta eliminati.**



Spostarsi nella mappa

Muovi il cursore per vedere le varie aree in cui è suddivisa la regione di Ferrum e poi seleziona la modalità alla quale desideri accedere.



Tessera Allenatore

Premi (X) mentre ti trovi in menu come la mappa per accedere alla tua tessera Allenatore, che contiene informazioni sul tuo Pokémon partner, sui tuoi Pokémon di supporto attuali e sull'aspetto e il titolo del tuo Allenatore. Per chiudere la tessera, premi di nuovo (X).



Ottenere oggetti con gli amiibo

Usa un amiibo compatibile mentre ti trovi nella mappa per ricevere un oggetto, che può includere Pokémonete (PM), oggetti per l'avatar o titoli. Puoi ottenere oggetti in questo modo fino a cinque volte al giorno.

- ◆ Puoi usare ciascun amiibo compatibile per ottenere oggetti solo una volta al giorno.

10 Iniziare una lotta

Puoi iniziare subito a lottare selezionando una delle modalità di lotta dallo schermo della mappa e seguendo i passi riportati qui sotto. Questi possono cambiare in base alla modalità scelta.

- ◆ Seleziona "?" per scegliere casualmente tra le diverse opzioni.



Selezionare il Pokémon in campo

Scegli il Pokémon che vuoi far lottare. Altri Pokémon verranno aggiunti alla lista dopo aver soddisfatto alcune condizioni.



Scegliere la squadra di Pokémon di supporto

Scegli i Pokémon di supporto **19** che ti aiuteranno durante la lotta.




Ogni squadra di supporto è formata da due Pokémon di supporto. Man mano che progredisci nella lega Ferrum **23**, saranno disponibili nuove squadre di supporto.



Scegliere il livello

Scegli il livello in cui vuoi lottare. La forma e le dimensioni dell'arena cambiano a seconda del livello.



Pokkén Tournament supporta cinque tipi diversi di controller , ma i comandi sono generalmente gli stessi per tutti. Questo manuale, se non indicato altrimenti, userà il Wii U GamePad come esempio per spiegare i comandi.



Comandi di base

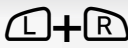
Naviga nei menu	+ / C
Conferma la selezione	A
Annulla	B
Cambia pagina (solo in alcuni menu)	L / R



Comandi di lotta

Movimento/Passo rapido	+ / C
Attacco debole	Y
Attacco potente	X
Mossa Pokémon	A
Salta	B
Chiama il Pokémon di supporto	L
Parata	R
Presca	Y + B
Contrattacco	X + A
Attiva l'Ultra Risonanza	L + R

Ultra Attacco

 (mentre l'Ultra Risonanza è in corso)

Vai al menu di pausa



Comandi di allenamento libero

Durante l'allenamento libero, puoi resettare le posizioni dei Pokémon. Dopo il reset delle posizioni, i Pokémon in campo ritorneranno alla posizione prestabilita in base al livello. Se tieni premuto un pulsante direzionale al momento del reset, la posizione cambierà di conseguenza.

Reset posizione (fase panoramica)



Reset posizione (fase di duello)





Comandi per telecomando Wii + Nunchuk

Naviga nei menu

 / 

Conferma la selezione



Annulla



Cambia pagina (solo in alcuni menu)



Comandi di lotta

Movimento/Passo rapido	+ / ○
Attacco debole	Ⓐ
Attacco potente	Ⓒ
Mossa Pokémon	Ⓔ
Salta	Ⓑ
Chiama il Pokémon di supporto	②
Parata	①
Presca	Ⓐ+Ⓑ
Contrattacco	Ⓒ+Ⓔ
Attiva l'Ultra Risonanza	①+②
Ultra Attacco	①+② (mentre l'Ultra Risonanza è in corso)
Vai al menu di pausa	+



Movimento/Passo rapido

Premi \oplus per muovere il tuo Pokémon. Premi due volte verso l'alto, il basso, destra o sinistra per effettuare un passo rapido in quella direzione. In fase di duello \rightarrow 16 puoi muoverti solo in avanti o all'indietro, non lateralmente.



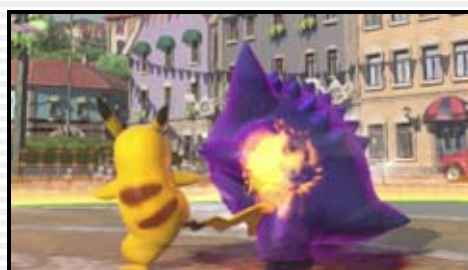
Salto

Premi \textcircled{B} per saltare sul posto. Se indichi anche una direzione premendo \oplus , puoi controllare la direzione del salto.



Attacco

Premi \textcircled{Y} per effettuare un attacco debole (provoca pochi danni, ma è di rapida esecuzione) e \textcircled{X} per un attacco potente (provoca molti danni, ma è di lenta esecuzione). Premi \textcircled{A} per sferrare una mossa Pokémon che cambia in base al Pokémon utilizzato (ad esempio, Pikachu usa Fulmine).




Prese

Premi $\textcircled{Y}+\textcircled{B}$ per afferrare l'avversario ed effettuare una presa. Le prese sono efficaci anche sui Pokémon in parata.

Contrattacchi

Premi $\textcircled{X} + \textcircled{A}$ per respingere l'attacco dell'avversario ed effettuare un contrattacco.

Pokécombo

In fase di duello , premi \textcircled{Y} ripetutamente per ottenere una Pokécombo.

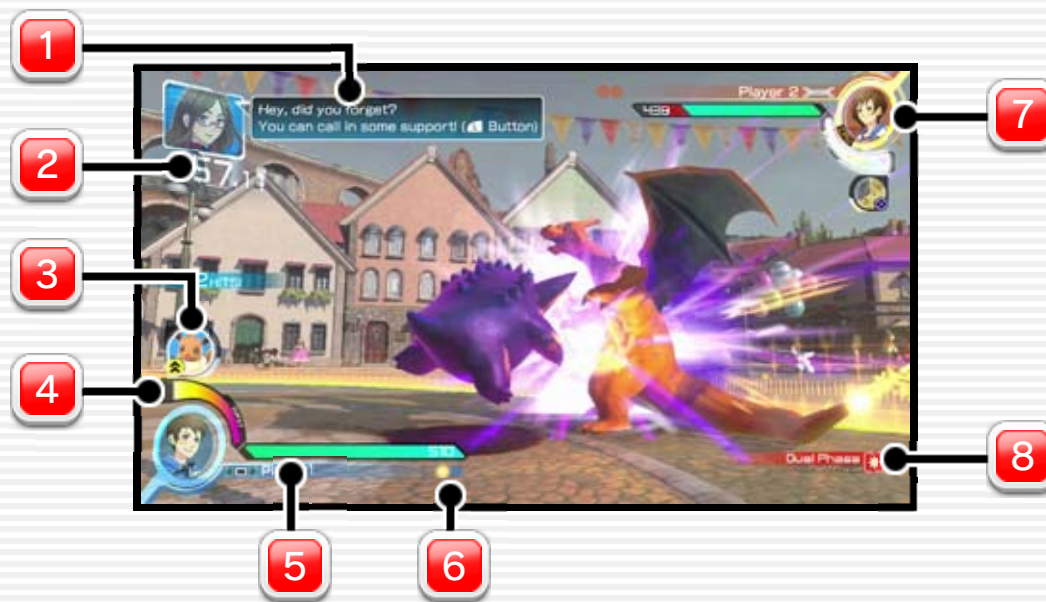


Parata

Premi \textcircled{R} per effettuare una parata che ti permette di bloccare gli attacchi del tuo avversario. Attenzione però: l'avversario potrebbe farti perdere PS o addirittura spezzare la tua parata!



- ◆ Se subisci un gran numero di danni mentre sei in parata, l'effetto della tua parata diventerà di colore rosso e subirai una neutralizzazione della parata. Questa ti impedirà di parare, avvantaggiando il tuo avversario.



1 Consigli di Nia

2 Tempo di lotta

Qui viene mostrato il tempo rimanente per il round. Allo scadere del tempo, il round finirà.

3 Indicatore di supporto

Puoi chiamare un Pokémon di supporto ➔ 19 quando questo indicatore è pieno.

4 Indicatore di Risonanza

Puoi attivare l'Ultra Risonanza ➔ 18 quando questo indicatore è pieno.

5 Barra dei PS

Questa barra mostra i PS del tuo Pokémon. Quando i suoi PS scendono a 0, l'avversario vincerà il round ➔ 14.

6 Punti round

Vengono segnati solo i round vinti.

7 Informazioni sull'avversario

8 Fase attuale ➔ 16

Cambi di stato

I cambi di stato possono essere provocati da certi attacchi o dall'utilizzo di alcuni Pokémon di supporto. Ogni cambio di stato ha una durata precisa. I cambi di stato attivi vengono mostrati sotto forma di icone dello stato accanto alla barra dei PS.



Stati positivi

Gli stati positivi conferiscono effetti come l'aumento del potere di attacco o il recupero dei PS.



Stati negativi

Gli stati negativi conferiscono effetti come la diminuzione del potere di attacco o della velocità di movimento.



Round di lotta

Il partecipante che vince per primo un determinato numero di round (solitamente due) viene dichiarato il vincitore della lotta. Per vincere un round, i PS dell'avversario devono arrivare a 0. Se il tempo rimasto si esaurisce prima dei PS di uno dei partecipanti, il Pokémon con la percentuale di PS rimanenti più alta vincerà il round.



Tattica

Prima di ogni round, vengono concessi alcuni secondi per prepararsi alla lotta. In questo breve periodo puoi scegliere quale Pokémon di supporto

→ 19 usare nel prossimo round e, in alcuni casi, verrà attivato il sostegno di Nia → 20 .



Ricompense

Al termine di una lotta, il tuo Pokémon otterrà dell'esperienza abilità che può variare in base a come ha combattuto. Al

raggiungimento di una certa soglia, il tuo Pokémon otterrà un punto abilità e il suo livello abilità

→ 21 aumenterà. Puoi anche ricevere oggetti e titoli per il tuo avatar, Pokémonete (PM) e perfino un bonus fortuna!



Premi ⊕ nel corso di una lotta per mettere il gioco in pausa e accedere al menu di pausa [PAUSE MENU]. Da questo menu puoi controllare la lista mosse del tuo Pokémon in campo, cambiare le impostazioni del controller e altro ancora.



- ◆ Durante le lotte online, il gioco non può essere messo in pausa.
- ◆ Le voci del menu possono variare in base alla modalità di gioco.

Torna alla lotta
[Return to Battle]

Chiudi il menu di pausa e torna alla lotta.

Lista mosse
[Move List]

Controlla la lista mosse del Pokémon in campo.

Impostazioni dei controller
[Controller Settings]

Cambia le impostazioni di ciascun controller.

Cambia Pokémon
[Change Pokémon]

Ferma la lotta e torna allo schermo di selezione Pokémon. Se viene selezionata questa opzione, le informazioni sulla lotta in corso andranno perse.

Esci
[Quit Battle]

Ferma la lotta. Se viene selezionata questa opzione, le informazioni sulla lotta in corso andranno perse.



Le due fasi della lotta

Durante una lotta si alternano due fasi: la fase panoramica e la fase di duello. Ognuna di queste fasi presenta un diverso punto di vista e diverse azioni disponibili, nonché alcuni comandi differenti. Tuttavia, in entrambe le fasi, per avanzare dovrai dirigerti verso l'avversario e per indietreggiare dovrai dirigerti lontano dall'avversario, anche se il punto di vista cambia. Tienilo bene a mente nell'alternarsi delle due fasi, dato che dovrai anche premere \oplus in diverse direzioni in base alla fase in cui ti trovi.

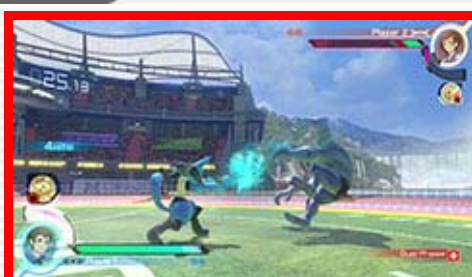


Fase panoramica
[Field Phase]

Alcune mosse speciali, quando vanno a segno in fase panoramica, provocano il passaggio alla fase di duello.

Cambio di fase

Dopo alcuni scambi di colpi in fase di duello, si torna alla fase panoramica!



Fase di duello
[Duel Phase]

Cambio di fase

Alcuni attacchi provocano un cambio di fase quando colpiscono l'avversario. In questi casi, l'indicatore di Risonanza \oplus 18 si riempie di molto.



- ◆ Dopo un certo numero di danni provocati in fase di duello, avviene un nuovo cambio di fase e si torna alla fase panoramica.





Fase panoramica



Energia di Risonanza

In questa fase potrai muoverti liberamente nell'arena sfruttando le tre dimensioni. Raccogli l'energia di Risonanza che compare sul campo per riempire l'indicatore di Risonanza e chiama il tuo Pokémon di supporto per ottenere un vantaggio sull'avversario.





Quando ti trovi in fase panoramica, premi  per avvicinarti all'avversario e  per allontanarti.




Fase di duello

Crea intricate combinazioni di attacco e difesa in questa fase a due dimensioni.




Mentre ti trovi in fase di duello, quando il tuo Pokémon è rivolto verso destra puoi farlo avvicinare all'avversario premendo  e farlo allontanare premendo . Premendo  o  il Pokémon assumerà una posa alta o accovacciata rispettivamente, permettendogli di utilizzare altre mosse.

Posa alta

Premi  per assumere una posa alta e sferrare attacchi potenti verso l'alto, adatti per sconfiggere avversari che saltano e volano.




Accovacciata

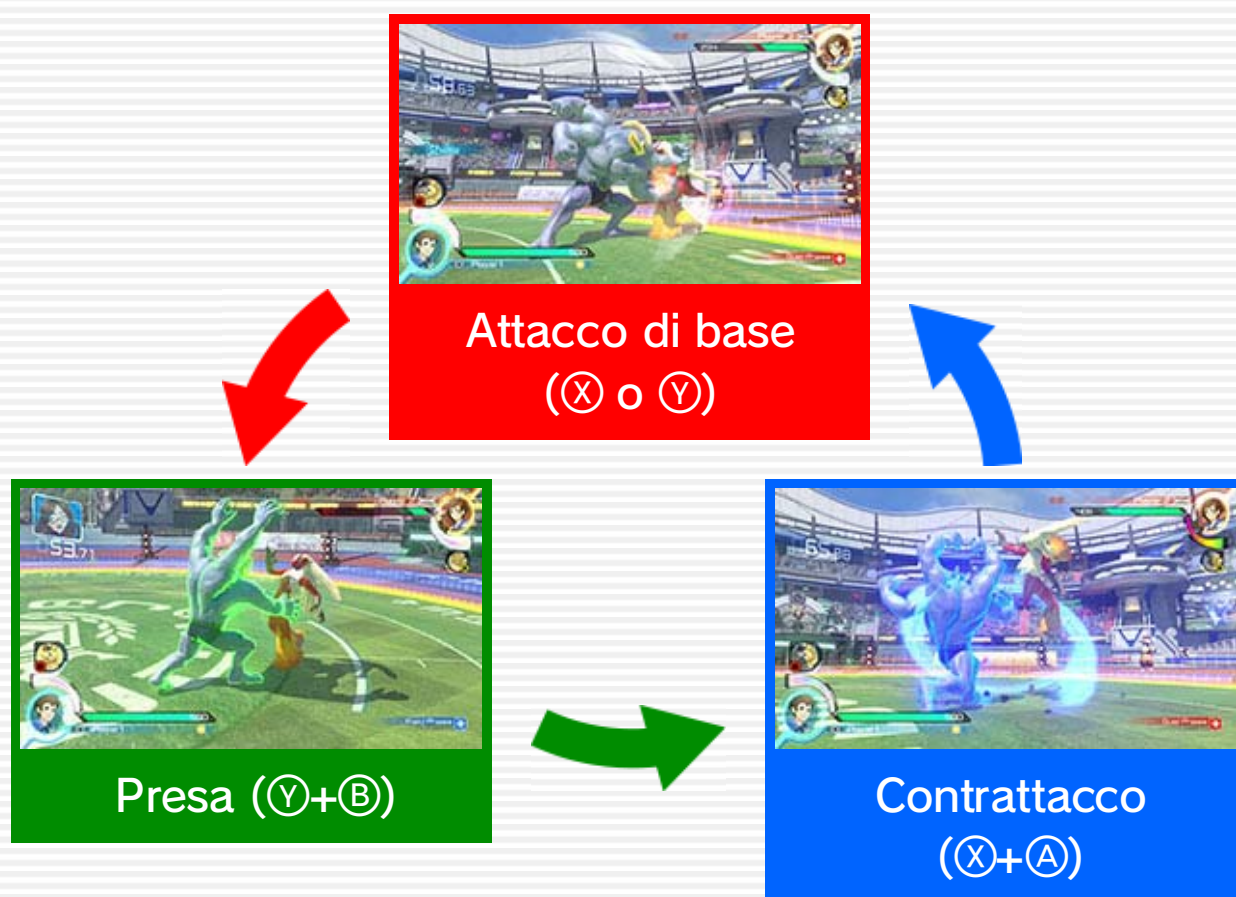
Premi  per accovacciarti e distruggi il tuo avversario con rapidi colpi bassi.






A proposito del triangolo degli attacchi

Attacchi di base, prese e contrattacchi sono vincolati da una relazione di tipo triangolare, simile al gioco carta-forbice-sasso. Quando due attacchi vengono sferrati simultaneamente, quello che ha la meglio secondo il triangolo degli attacchi vincerà, provocando un colpo critico e riempiendo l'indicatore di Risonanza  18 del Pokémon che ha sferrato l'attacco.



Attacchi di base (X o Y)

Questi attacchi possono respingere un avversario che tenta di effettuare una presa. Gli attacchi di base includono sia attacchi potenti che deboli e cambiano in base alla direzione in cui si preme . Vengono battuti dai contrattacchi.





Prese (Y+B)

Le prese sono efficaci nel respingere gli avversari che tentano di effettuare un contrattacco e funzionano anche contro le parate. Le prese vengono neutralizzate dagli attacchi di base.



Contrattacchi (X+A)

Quando il Pokémon in campo è circondato da un'aura blu, può effettuare un contrattacco efficace contro un attacco di base. I contrattacchi vengono battuti dalle prese.





Ultra Risonanza

Una volta riempito l'indicatore di Risonanza, premi $\text{L}+\text{R}$ per attivare l'Ultra Risonanza. Per tutta la durata dell'Ultra



Risonanza, il tuo Pokémon sarà molto più potente, il suo attacco e la sua difesa saranno più efficaci e recupererà anche una piccola quantità di PS.

- ◆ La velocità di carica dell'indicatore di Risonanza e la durata dell'Ultra Risonanza variano in base al Pokémon.



Ultra Attacco


Premi $\text{L}+\text{R}$ durante l'Ultra Risonanza per sferrare un Ultra Attacco. L'Ultra Attacco può essere usato una volta sola per ogni Ultra Risonanza,



ma se va a segno causa danni ingenti al Pokémon avversario. L'Ultra Attacco varia da Pokémon a Pokémon.



Chiamare un Pokémon di supporto

L'indicatore di supporto si riempie con il progredire della lotta. Quando è pieno, premi  per chiamare il tuo Pokémon di supporto. I Pokémon di supporto possono contribuire alla tua vittoria con aiuti di vario tipo.



Effetti dei Pokémon di supporto

Gli effetti dei Pokémon di supporto possono essere di tre tipi.



Attacco

Questi Pokémon puntano ad attaccare direttamente il Pokémon avversario, usando attacchi a lungo raggio o placcando.



**Potenzia-
mento**

Questi Pokémon aiutano il tuo Pokémon provocando cambi di stato positivi o ripristinando una certa quantità di PS.



Disturbo


Questi Pokémon svolgono un'azione di disturbo nei confronti del Pokémon avversario, provocando cambi di stato negativi o respingendolo.

Squadre di supporto e selezione dei Pokémon di supporto

La squadra di supporto può essere selezionata prima dell'inizio di una lotta. Nello schermo della tattica [Planning Time]



← 14 puoi scegliere quale Pokémon di supporto usare nel prossimo round.

Ogni tanto Nia ti offrirà il suo sostegno quando ti trovi nello schermo della tattica  14 ,

attivando varie abilità di sostegno. Gli effetti e la

tempistica delle abilità di sostegno variano a

seconda dell'abilità. Per esempio, una di queste

potrebbe riempire il tuo indicatore di Risonanza,

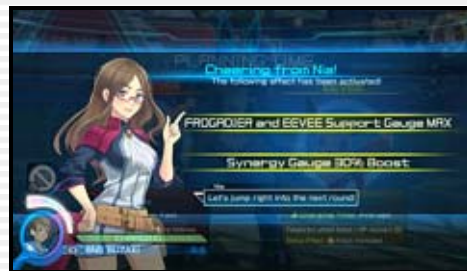
mentre un'altra potrebbe permetterti di chiamare

un Pokémon di supporto all'inizio di un round.

Puoi impostare le abilità di sostegno selezionando

"Impostazioni dell'Allenatore guida" dalla sezione

La tua città  22 .





Aumento livello abilità

Al termine di una lotta, il tuo Pokémon otterrà dell'esperienza abilità che potrà variare in base a come ha combattuto. Dopo averne ottenuta abbastanza, il suo livello abilità aumenterà e otterrà un punto abilità.



Assegnazione dei punti abilità

I punti abilità possono essere assegnati a una di quattro categorie.



- ◆ Puoi riassegnare i punti abilità selezionando "Impostazioni dei Pokémon" ➔ **22** dalla sezione La tua città.

Attacco
[Attack]

Aumenta l'attacco e la quantità di danno inflitto dal Pokémon.

Difesa
[Defense]

Aumenta la difesa e riduce la quantità di danno ricevuto dal Pokémon.

Risonanza
[Synergy]

Aumenta la durata dell'Ultra Risonanza e aumenta la potenza di attacco e difesa del Pokémon quando è attiva.

Strategia
[Strategy]

Riduce il tempo di carica dell'indicatore di supporto e rafforza gli effetti del supporto. Inoltre favorisce il riempimento dell'indicatore di Risonanza.

Dalla sezione La tua città puoi consultare le tue statistiche di lotta e cambiare varie impostazioni di gioco.



Registro delle lotte

Qui puoi controllare la tua classe e le tue statistiche di lotta, il riepilogo delle lotte online e i risultati dei tuoi Pokémon.



Impostazioni del profilo

Qui puoi modificare il tuo avatar.



Cambia nome

Cambia il nome del giocatore.

**Personalizza avatar
[Avatar
Customization]**

Modifica l'aspetto del tuo avatar e il suo abbigliamento. Puoi usare la valuta di gioco, le Pokémonete (PM), per ottenere nuovi oggetti.

Impostazioni titolo


Scegli il titolo che vuoi mostrare insieme al tuo nome.

**Impostazioni
commento**

Scegli un breve messaggio, come ad esempio un saluto, che apparirà anche sullo schermo del tuo avversario durante le lotte online.



Impostazioni dei Pokémon

Cambia il Pokémon partner e la squadra di supporto. Qui puoi anche ridistribuire i punti abilità  21 del tuo Pokémon in campo.



Impostazioni dell'Allenatore guida

Cambia le impostazioni del tuo Allenatore guida, Nia, che può aiutarti in vari modi durante il gioco.



Abilità di sostegno

Scegli l'abilità di sostegno utilizzata da Nia quando ti trovi nello schermo della tattica

 14

Vestito

Cambia il vestito di Nia.

Frequenza dei consigli
[Frequency of Advice]

Scegli la frequenza con cui Nia ti dà dei consigli durante la lotta. Puoi scegliere tra Nessun consiglio [None], Bassa [Low] e Normale [Normal].



Opzioni

Modifica le impostazioni dei controller e del suono.

◆ Impostazioni dei controller

La configurazione dei pulsanti può essere effettuata individualmente per ogni tipo di controller. Premi **L/R** per selezionare il tipo di controller che vuoi usare, **+/+** per selezionare un pulsante e infine **+/+** per associare una mossa al pulsante.



◆ Impostazioni audio

Imposta il volume della musica di sottofondo [BGM], degli effetti sonori [SE] e dei dialoghi dei personaggi [VOICE]. Puoi anche scegliere se ascoltare i dialoghi parlati in inglese o in giapponese, oppure se non ascoltare alcuna voce [VOICE TYPE]. Premi **X** per tornare alla configurazione iniziale.



In questa modalità in singolo puoi partecipare alle lotte della lega ufficiale di lotta Ferrum e puntare sempre più in alto. I nuovi Allenatori cominciano dalla classe D e lottano nella lega verde. In ogni lega puoi partecipare a varie lotte che ti permettono di scalare la classifica della lega, per poi lottare in un torneo tra i primi otto in classifica per decidere il vincitore.

Per poter arrivare in vetta nelle classifiche della lega Ferrum, dovrai prima partecipare a incontri di lega per arrivare tra i primi otto, dopodiché dovrai vincere il torneo della tua lega e successivamente affrontare l'esame di qualificazione tenuto dal tuo maestro di lega. Se riesci a superare anche quest'ultima prova, passerai alla lega successiva.

- ◆ La tua classe in questa modalità non corrisponde alla tua classe nelle lotte online → [24](#) . Le lotte delle modalità in singolo non hanno alcuna influenza sulla classifica delle lotte online e viceversa.



Incontro di lega

Partecipa alle lotte della tua lega affrontando tanti rivali. In un incontro di lega sfiderai a turno cinque Allenatori vicini a te in classifica e, in base agli esiti delle lotte, la tua posizione in classifica potrebbe salire o scendere.





Torneo

Una volta raggiunti i primi otto Allenatori nella classifica della tua lega, puoi selezionare questa opzione per sfidare i sette rivali restanti in un torneo. Punta alla vittoria!



Esame di qualificazione

È necessario superare l'esame di qualificazione [Promotion Test] tenuto dal tuo maestro di lega per poter accedere alla classe e alla lega successive. Puoi partecipare all'esame solo dopo aver sconfitto tutti i tuoi avversari nel torneo.



Lotta libera

Partecipa a lotte amichevoli contro altri Allenatori appartenenti alla tua lega. I risultati di queste lotte non avranno effetto sulla tua classe attuale.



Connettiti a Internet e sfida giocatori da tutto il mondo alle lotte Ferrum. Ci sono due tipi di lotte online: incontri di classificazione e incontri amichevoli.

Tieni a mente questi punti durante le lotte online:

- **Attenzione:** la disconnessione da Internet nel corso di una lotta può rovinare la tua esperienza di gioco e quella degli altri giocatori.
- Il tuo Nintendo Network ID e il tuo nome Allenatore saranno visibili ad altre persone nelle lotte online. Non utilizzare informazioni personali o contenuti che potrebbero offendere altre persone.



Incontro di classificazione

La tua posizione in classifica è determinata dai punti classe, che possono aumentare o diminuire a seconda dei successi e delle sconfitte ottenuti negli incontri di classificazione. Puoi vedere i tuoi risultati selezionando "Classifica per punteggio" o "Classifica per vittorie" nel menu delle lotte online.



La ricerca dell'avversario inizierà immediatamente dopo aver selezionato il Pokémon in campo e la squadra di supporto. Una volta trovato un degno avversario inizierà la lotta e, al termine di questa, il gioco cercherà il tuo prossimo avversario.

◆ I giocatori vicini a te nella classifica ti verranno

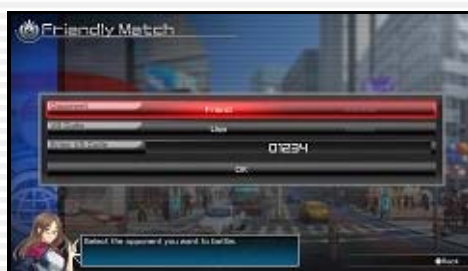
presentati per primi.

- ◆ Se nessun avversario viene trovato dopo un certo periodo di tempo, inizierai a lottare contro la CPU (un avversario controllato dal gioco) mentre la ricerca è ancora in corso.



Incontro amichevole

Gli incontri amichevoli sono lotte pensate per divertirsi e che non influiscono sulla tua classe attuale o sulle statistiche di lotta. I risultati di questi incontri non verranno registrati.



Per prima cosa, seleziona le condizioni di ricerca dell'avversario. Selezionando "Amico" [Friend] potrai affrontare i tuoi amici, mentre se selezioni "Chiunque" [Anyone] avrai la possibilità di sfidare un avversario qualunque. Impostando Codice Versus [VS Code] su Usa [Use], potrai sfidare solo gli amici che inseriscono il tuo stesso codice.

La ricerca dell'avversario inizierà immediatamente dopo aver selezionato il Pokémon in campo e la squadra di supporto. L'opzione di rivincita con lo stesso avversario sarà disponibile una volta che tu o l'avversario avrete vinto.

- ◆ Se nessun avversario viene trovato dopo un certo periodo di tempo, inizierai a lottare contro la CPU (un avversario controllato dal gioco) mentre la ricerca è ancora in corso.



Classifica per punteggio

Questa classifica ordina i giocatori secondo il numero di punti classe ottenuti negli incontri di classificazione. Totale mostra la classifica generale, Questo mese mostra la classifica del mese corrente e Mese scorso quella del mese passato.

Rank	Score	Player Name
1	23055	PLAYER 01
2	19236	PLAYER 02
3	16393	PLAYER 03
4	15924	PLAYER 04
5	14859	PLAYER 05



Classifica per vittorie

Questa classifica ordina i giocatori secondo il numero di vittorie ottenute negli incontri di classificazione. Come nella classifica per punteggio, sono disponibili tre opzioni di visualizzazione della classifica in base al periodo di tempo: Totale, Questo mese o Mese scorso.

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

In questa modalità in singolo puoi personalizzare le regole delle tue lotte, dal tempo limite, fino al Pokémon avversario.



Per prima cosa, scegli tra Lotta base [Basic Battle] o Lotta extra [Extra Battle], e in seguito potrai scegliere il tuo Pokémon e quello del tuo avversario, nonché le rispettive squadre di supporto. Infine, scegli l'abilità di sostegno e il livello. La lotta inizierà dopo aver scelto il livello.



Impostazioni regole

In una lotta in singolo puoi modificare le seguenti regole:



Impostazioni di difficoltà
[Difficulty Settings]

Scegli la difficoltà della lotta tra FACILE [EASY], NORMALE [NORMAL] e DIFFICILE [HARD].

Punti round
[Round Points]

Imposta il numero di vittorie necessarie per vincere una lotta.

Tempo limite
[Battle Time]

Imposta il limite di tempo per la lotta. I valori sono espressi in secondi. Se viene impostato ∞, la lotta continuerà finché i PS di uno dei due Pokémon sfidanti non si saranno ridotti a 0.

Energia di Risonanza
[Synergy Power]

Se impostata su No [OFF], l'energia di Risonanza non apparirà in fase panoramica.

Livello abilità
[Skill Level]

Se impostato su Sì [ON], il livello abilità del Pokémon in campo verrà preso in considerazione. Se impostato su No [OFF], il livello abilità avrà valore 1 in ogni categoria per ciascun Pokémon in campo.

- ◆ L'energia di Risonanza può essere impostata solo nella lotta base.



Lotta extra

Durante la modalità lotta extra, l'energia di Risonanza è rimpiazzata da sfere misteriose che compaiono sul terreno durante il round.

◆ Sfere misteriose

Le sfere misteriose che raccogli possono avere diversi effetti, come l'aumento dei PS oppure il riempimento dell'indicatore di Risonanza.

Gli effetti delle sfere misteriose sono di diversi tipi:



Aumento Risonanza




PS recuperati



Stato positivo

Le sfere misteriose appaiono solo in fase panoramica, quindi prova a raccoglierle subito. Se il tuo avversario può raggiungere le sfere misteriose più facilmente di te, cerca di provocare un cambio di fase per impedirgli di raccoglierle!

- ◆ Fai attenzione quando raccogli sfere misteriose!
Anche se rare, alcune potrebbero provocare cambi di stato negativi.

Questa modalità a due giocatori permette di sfidarsi utilizzando il Wii U GamePad più un altro controller. Il giocatore che utilizza il Wii U GamePad (G1) guarderà lo schermo del GamePad per giocare, mentre l'altro giocatore (G2) guarderà lo schermo del televisore. Come accade con la lotta in singolo  25 , potrai scegliere tra Lotta base [Basic Battle] e Lotta extra [Extra Battle], dopodiché sceglierai il Pokémon in campo, la squadra di supporto, l'abilità di sostegno e il livello.



Scelta del controller per la lotta

Dopo aver selezionato "Lotta in locale" dalla mappa, ciascun giocatore dovrà scegliere un controller dallo schermo di Selezione controller per la lotta. Il G1 dovrà utilizzare il GamePad. Dopo aver confermato la scelta del G1, basta seguire le istruzioni su schermo per scegliere il controller del G2.



Regole

Questa modalità ha tutte le caratteristiche di una lotta in singolo, ma in più puoi impostare uno svantaggio per limitare la quantità di PS iniziali di un Pokémon in campo.



La modalità allenamento offre diverse possibilità per prepararsi alla lotta.



Tutorial

Impara a lottare a piccoli passi con questi corsi di allenamento pensati per insegnarti le basi della lotta. Scegli un corso e un Pokémon e poi segui le istruzioni su schermo per completare i vari esercizi.



Allenamento libero

In questa modalità di allenamento puoi impostare diverse condizioni di lotta, come la reazione dell'avversario ai tuoi attacchi. Scegli un Pokémon e una squadra di supporto per te e il tuo avversario e poi scegli il livello in cui vuoi lottare. Premi ⊖ durante l'allenamento per aprire il menu dell'allenamento libero e rifinire le tue impostazioni.



Dojo delle mosse

Qui puoi fare pratica con le mosse del tuo Pokémon una per una. Scegli un Pokémon e segui le istruzioni su schermo.





Dojo delle combo

In questo dojo puoi fare pratica con le combo del tuo Pokémon. Per iniziare, scegli un Pokémon e poi la combo che vuoi provare a eseguire.

Per prima cosa ti verrà mostrata una simulazione della combo, dopodiché potrai provarla per fare pratica.



Qui puoi trovare le mosse consigliate e le mosse Pokémon per ciascun Pokémon. Per informazioni più dettagliate, controlla la lista mosse dal menu di pausa ◀ 15 . La legenda sottostante descrive i diversi tipi di attacco.

B: attacchi di base

P: prese

C: contrattacchi

Lucario

Stile di lotta

STANDARD



Ultra Attacco: Aura esplosiva

Mosse Pokémon consigliate

B	Forzasfera	Ⓐ (tenere premuto per caricare)
B	Ossoraffica ~ Sollevamento	⊕ in avanti + Ⓐ, Ⓐ
B	Palmoforza	⊕ all'indietro + Ⓐ (tenere premuto per caricare)
C	Extrarapido	⊕ verso l'alto + Ⓐ (solo in fase di duello)

Mosse consigliate

B	Per cambio fase	⊕ lateralmente + Ⓨ (solo in fase panoramica)
B	Infligge enormi danni	⊕ in avanti + Ⓨ, Ⓨ (solo in fase di duello)
B	Efficace contro prese	⊕ verso l'alto + ⓧ (solo in fase di duello)

Pikachu

Stile di lotta

STANDARD



Ultra Attacco: Pugno di tuono

Mosse Pokémon consigliate

B	Fulmine	Ⓐ (tenere premuto per caricare)
P	Elettrococcola	⊕ in avanti + Ⓐ
B	Energisfera	⊕ all'indietro + Ⓐ
B	Tuono	Ⓐ in aria (annullabile con Ⓔ)

Mosse consigliate

C	Per cambio fase	ⓧ in aria (solo in fase panoramica)
B	Infligge enormi danni	⊕ in avanti + Ⓨ (solo in fase di duello)
B	Respinge l'avversario e crea un'occasione offensiva	⊕ verso l'alto + Ⓨ (solo in fase di duello)

Machop

Stile di lotta



Ultra Attacco: Pugni turbinanti

Mosse Pokémon consigliate

-	Granfisico	Ⓐ (potenzia Machamp)
B	Incrocolpo	Ⓐ (in potenziamento)
P	Sottomissione	⊕ in avanti + Ⓐ (annullabile con Ⓔ o Ⓑ)
B	Zuffa	⊕ verso il basso + Ⓐ (solo in fase di duello)

Mosse consigliate

B	Per cambio fase	ⓧ in aria (solo in fase panoramica)
B	Infligge enormi danni	⊕ verso il basso + ⓧ, ⓧ (solo in fase di duello)
C	Respinge l'avversario e crea un'occasione offensiva	⊕ all'indietro + ⓧ, Ⓨ (solo in fase di duello)

Gardevoir

Stile di lotta



Ultra Attacco: Tempesta fatata

Mosse Pokémon consigliate

B	Psicoshock	Ⓐ
B	Veicolaforza	⊕ in avanti + Ⓐ
B	Calmamente -> Psichico	⊕ all'indietro + Ⓐ, ⓧ
B	Fogliamagica	Ⓐ in aria (⊕ per spostarsi) (solo in fase panoramica)

Mosse consigliate

-	Per attacchi a sorpresa	Ⓔ in aria (possibilità di passare a un attacco aereo)
B	Per cambio fase	⊕ in avanti + Ⓨ (tenere premuto per caricare) (solo in fase panoramica)
B	Crea un'occasione offensiva	⊕ verso il basso + ⓧ (solo in fase di duello)

Weavile

Stile di lotta



Ultra Attacco: Artigli fulminei

Mosse Pokémon consigliate

B	Agilità -> Sfuriate	Ⓐ, ⓧ, ⓧ, ⓧ ○ Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ
B	Agilità -> Bruciapelo	Ⓐ, Ⓨ ○ Ⓐ, ⓧ, Ⓨ ○ Ⓐ, ⓧ, ⓧ, Ⓨ
B	Privazione	⊕ in avanti + Ⓐ (annullabile con Ⓡ)
B	Nottesferza	⊕ all'indietro + Ⓐ (annullabile con Ⓡ)

Mosse consigliate

B	Per bloccare l'avversario	⊕ lateralmente + Ⓨ (solo in fase panoramica)
B	Per cambio fase	ⓧ in aria (solo in fase panoramica)
B	Infligge enormi danni	⊕ in avanti + ⓧ, ⓧ, ⓧ, ⓧ, ⓧ (solo in fase di duello)

Qui puoi trovare le mosse consigliate e le mosse Pokémon per ciascun Pokémon. Per informazioni più dettagliate, controlla la lista mosse dal menu di pausa ◀ 15 . La legenda sottostante descrive i diversi tipi di attacco.

B: attacchi di base

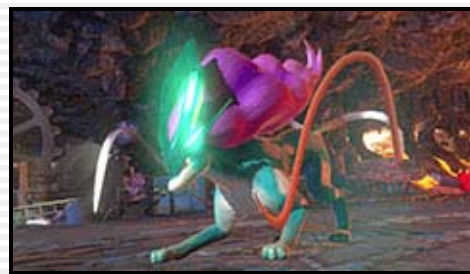
P: prese

C: contrattacchi

Suicune

Stile di lotta

STANDARD



Ultra Attacco: Zero assoluto

Mosse Pokémon consigliate

B	Raggiaurora	Ⓐ
B	Idropompa	⊕ in avanti + Ⓐ (modifica traiettoria premendo ⊕ in avanti in diagonale)
C	Specchiovelo	⊕ all'indietro + Ⓐ
B	Bora	Ⓐ in aria

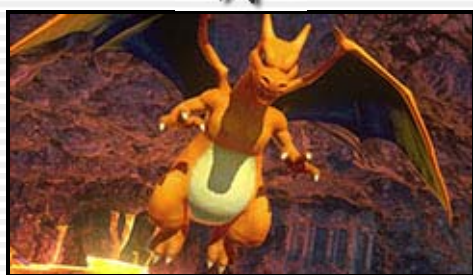
Mosse consigliate

B	Per cambio fase	⊕ in avanti + Ⓨ (solo in fase panoramica)
B	Per bloccare l'avversario	Ⓨ in aria (solo in fase panoramica)
B	Spinge via l'avversario	⊕ verso il basso + ⓧ (solo in fase di duello)

Charizard

Stile di lotta

POTENZA



Ultra Attacco: Castigo di fuoco

Mosse Pokémon consigliate

B	Lanciafiamme	Ⓐ
C	Fuocopugno	⊕ in avanti + Ⓐ (tenere premuto per passare alla posa aerea)
B	Fuococarica in caduta	Ⓐ in aria
P	Movimento Sismico	⊕ verso l'alto + Ⓐ (solo in fase di duello)

Mosse consigliate

-	Per attacchi a sorpresa	Ⓘ in aria (possibilità di passare a un attacco aereo)
B	Per cambio fase	ⓧ in aria (tenere premuto per caricare) (solo in fase panoramica)
B	Infligge enormi danni	⊕ in avanti + ⓧ, ⓧ (solo in fase di duello)

Gengar

Stile di lotta



Ultra Attacco: Ombra abissale

Mosse Pokémon consigliate

B	Palla Ombra	Ⓐ (tenere premuto per caricare)
P	Ipnosi	⊕ in avanti + Ⓐ (premere Ⓔ per celarsi nell'ombra)
B	Pugnodombra	⊕ all'indietro + Ⓐ (tenere premuto per caricare)
B	Maledizione	⊕ verso il basso + Ⓐ (solo in fase di duello)

Mosse consigliate

B	Per bloccare l'avversario	Ⓨ in aria (tenere premuto per caricare) (solo in fase panoramica)
B	Infligge enormi danni	⊕ in avanti + ⓧ, ⓧ (solo in fase di duello)
B	Contrattacco	⊕ verso l'alto + Ⓨ (solo in fase di duello)

Blaziken

Stile di lotta

STANDARD



Ultra Attacco: Turbocalcio di fuoco

Mosse Pokémon consigliate

B	Ondacalda	Ⓐ (tenere premuto per potenziare)
B	Calciardente	⊕ in avanti + Ⓐ (tenere premuto per potenziare)
B	Baldeali	⊕ all'indietro + Ⓐ (tenere premuto per potenziare)
B	Calcinvolo	Ⓐ in aria (tenere premuto per potenziare)

Mosse consigliate

-	Per attacchi a sorpresa	Ⓔ in aria (possibilità di passare a un attacco aereo)
B	Per cambio fase	ⓧ in aria (tenere premuto per caricare) (solo in fase panoramica)
B	Crea un'occasione offensiva	⊕ verso l'alto + Ⓨ, Ⓨ (solo in fase di duello)

Pikachu wrestler

Stile di lotta

VELOCITÀ



Ultra Attacco: Schianto di tuono

Mosse Pokémon consigliate

B	Doppioteam -> Attacco Rapido	Ⓐ, Ⓐ
B	Scarica	⊕ in avanti + Ⓐ (tenere premuto per caricare)
P	Elettrotela	⊕ all'indietro + Ⓐ
C	Scintilla	Ⓐ in aria

Mosse consigliate

-	Per attacchi a sorpresa	Ⓓ in aria
B	Crea un'occasione offensiva	⊕ in avanti + Ⓐ, Ⓐ (solo in fase di duello)
B	Infligge enormi danni	⊕ in avanti + ⓧ, ⓧ (solo in fase di duello)

Qui puoi trovare le mosse consigliate e le mosse Pokémon per ciascun Pokémon. Per informazioni più dettagliate, controlla la lista mosse dal menu di pausa ◀ 15 . La legenda sottostante descrive i diversi tipi di attacco.

B: attacchi di base

P: prese

C: contrattacchi

Sceptile

Stile di lotta



Ultra Attacco: Risveglio del bosco

Mosse Pokémon consigliate

B	Semitraglia	Ⓐ, Ⓐ
C	Fendifoglia	⊕ in avanti + Ⓐ
B	Parassiseme	Ⓐ in aria
P	Gigassorbimento	⊕ verso il basso + Ⓐ (solo in fase di duello)

Mosse consigliate

-	Per attacchi a sorpresa	Ⓔ in aria (possibilità di passare a un attacco aereo)
B	Per bloccare l'avversario	⊕ lateralmente + Ⓨ (solo in fase panoramica)
B	Efficace contro prese	⊕ verso l'alto + ⓧ (solo in fase di duello)

Chandelure

Stile di lotta



Ultra Attacco: Fiamma fatale

Mosse Pokémon consigliate

B	Fuocofatuo	Ⓐ (tenere premuto per caricare)
C	Smog	⊕ in avanti + Ⓐ
B	Pirolancio	⊕ all'indietro + Ⓐ (tenere premuto per caricare)
P	Sciagura	⊕ verso il basso + Ⓐ (solo in fase di duello)

Mosse consigliate

-	Per attacchi a sorpresa	Ⓔ in aria (possibilità di passare a un attacco aereo)
B	Per cambio fase	⊕ in avanti + Ⓨ (tenere premuto per caricare) (solo in fase panoramica)
B	Infligge enormi danni	ⓧ in aria (solo in fase di duello)

Garchomp

Stile di lotta



Ultra Attacco: Furia devastante

Mosse Pokémon consigliate

B	Dragartigli	Ⓐ (tenere premuto per passare alla posa in corsa)
B	Fossa	⊕ in avanti + Ⓐ (annullabile con Ⓔ o Ⓑ)
B	Dragofuria	⊕ verso l'alto + Ⓐ (annullabile con Ⓔ) (solo in fase di duello)
P	Sabbiotomba	⊕ verso il basso + Ⓐ (tenere premuto per caricare) (solo in fase di duello)

Mosse consigliate

B	Per bloccare l'avversario	⊕ lateralmente + Ⓨ (tenere premuto) (solo in fase panoramica)
B	Infligge enormi danni	⊕ in avanti + Ⓨ, Ⓨ (tenere premuto per passare alla posa in corsa) (solo in fase di duello)
B	Infligge enormi danni	ⓧ (solo in fase di duello)

Braixen

Stile di lotta

STANDARD



Ultra Attacco: Incantesimo di fuoco

Mosse Pokémon consigliate

B	Psicoraggio	Ⓐ (tenere premuto per caricare)
B	Fuocobomba	⊕ all'indietro + Ⓐ
B	Nitrocarica	Ⓐ in aria
C	Schermoluce	⊕ verso il basso + Ⓐ (solo in fase di duello)

Mosse consigliate

-	Per attacchi a sorpresa	Ⓔ in aria (possibilità di passare a un attacco aereo)
B	Per cambio fase	⊕ lateralmente + Ⓨ, Ⓨ (solo in fase panoramica)
B	Efficace contro prese	⊕ verso l'alto + ⓧ (solo in fase di duello)

Emolga e Fennekin



Emolga

Attacco: Ondashock
 Tempo di carica: Veloce
 Attacco a lunga
 distanza che riduce la
 velocità dell'avversario.



Fennekin

Disturbo: Braciere
 Tempo di carica: Medio
 Attacco multiplo che
 agisce su un'area a
 cupola.

Snivy e Lapras



Snivy

Attacco: Vorticerba
 Tempo di carica: Veloce
 Attacco antiaereo
 diretto all'avversario.



Lapras

Attacco: Surf
 Tempo di carica: Medio
 Attacco ampio e
 dirompente.

Frogadier e Eevee



Frogadier

Attacco: Idropulsar
Tempo di carica: Veloce
Attacco d'acqua a lunga distanza.



Eevee

Potenziamento: Altruismo
Tempo di carica: Medio
Aumenta temporaneamente l'attacco e ripristina un po' di PS.

Croagunk e Sylveon



Croagunk

Disturbo: Tossina
Tempo di carica: Veloce
Attacca gli avversari che si avvicinano e riduce la loro difesa.



Sylveon

Potenziamento: Riflesso
Tempo di carica: Medio
Aumenta temporaneamente la difesa e ripristina un po' di PS.

Rotom e Togekiss



Rotom

Disturbo: Tuonoshock
Tempo di carica: Veloce
Colpo ad inseguimento.
Efficace contro avversari
che saltano spesso.



Togekiss

Potenziamento:
Ventoincoda
Tempo di carica: Medio
Aumenta
temporaneamente la
velocità e ripristina un
po' di PS.

Dragonite e Victini



Dragonite

Attacco: Dragobolide
Tempo di carica: Lento
Attacco multiplo
efficace su una vasta
area.



Victini

Potenziamento:
Generatore V
Tempo di carica: Lento
Permette di eseguire
temporaneamente tutti
colpi critici, ripristina un
po' di PS e riempie
leggermente l'indicatore
di Risonanza.

Mismagius e Ninetales



Mismagius

Attacco: Funestovento
Tempo di carica: Medio
Esegue un attacco lento e aumenta temporaneamente l'attacco del Pokémon supportato.



Ninetales

Disturbo: Fuocofatuo
Tempo di carica: Lento
Crea una barriera davanti al Pokémon supportato che danneggia l'avversario che prova a toccarla.

Jirachi e Whimsicott



Jirachi

Potenziamento: Desiderio
Tempo di carica: Medio
Potenzia temporaneamente l'Ultra Risonanza e riempie moderatamente l'indicatore di Risonanza.



Whimsicott

Potenziamento: Sostituto
Tempo di carica: Medio
Protegge temporaneamente contro alcuni attacchi a lunga distanza e ripristina un po' di PS.

Farfetch'd e Electrode



Farfetch'd

Attacco: Tagliofuria
 Tempo di carica: Medio
 Esegue attacchi consecutivi.



Electrode

Disturbo: Esplosione
 Tempo di carica: Medio
 Para l'attacco dell'avversario ed effettua un contrattacco.

Pachirisu e Magikarp



Pachirisu

Disturbo: Sonoqui
 Tempo di carica: Lento
 Annulla alcuni attacchi a lunga distanza.



Magikarp

Disturbo: Rimbalzo
 Tempo di carica: Lento
 Esegue un attacco in caduta quando il Pokémon supportato subisce un colpo.

Cubone e Diglett



Cubone

Attacco: Ossomerang
Tempo di carica: Veloce
Effettua un attacco a distanza che ritorna indietro.



Diglett

Attacco: Fossa
Tempo di carica: Veloce
Si avvicina all'avversario ed esegue un attacco dal basso.

Espeon e Umbreon



Espeon

Potenziamento: Mattindoro
Tempo di carica: Veloce
Rimuove stati negativi e ripristina una certa quantità di PS in base al tempo rimasto per il round.



Umbreon

Disturbo: Ulorabbia
Tempo di carica: Lento
Attacco che impedisce all'avversario di effettuare colpi critici e ne assorbe l'indicatore di Risonanza. Agisce su un'area a cupola.

Magneton e Quagsire



Magnetron

Attacco: Tripletta
Tempo di carica: Lento
Esegue un attacco antiaereo che potenzia i cambi di stato negativi già inflitti sull'avversario.



Quagsire

Attacco: Pantanobomba
Tempo di carica: Lento
Esegue un attacco ad area efficace contro avversari sul terreno.

Reshiram e Cresselia



Reshiram

Attacco: Fuocoblu
Tempo di carica: Lento
Sferra una devastante carica frontale che riduce l'attacco dell'avversario.



Cresselia

Potenziamento: Lunardanza
Tempo di carica: Veloce
Guarisce dagli stati negativi, ripristina una grande quantità di PS e riempie di molto l'indicatore di Risonanza del Pokémon supportato.

Yveltal e Latios



Yveltal

Attacco: Ali del Fato
Tempo di carica: Lento
Devastante attacco ad area che impedisce all'avversario di usare l'Ultra Risonanza.



Latios

Disturbo: Abbagliante
Tempo di carica: Medio
Posiziona intorno all'avversario dei pilastri di luce che arrecano danni e riducono la sua difesa quando vengono toccati.

IMPORTANTE: questo software è protetto da copyright. La copia non autorizzata di questo software e/o la distribuzione di tali copie possono comportare responsabilità penali e/o civili. Questo software, il relativo manuale di istruzioni e tutto il materiale scritto accluso sono protetti dalle leggi sulla proprietà intellettuale. L'uso di dispositivi o software non autorizzati che apportino modifiche tecniche alla console Wii U o al software potrebbe rendere inutilizzabile il presente software. Per giocare, potrebbe essere necessario un aggiornamento della console. Questo software può essere utilizzato esclusivamente con la versione europea/australiana della console Wii U.

Per informazioni sui diritti di proprietà intellettuale relativi al software, incluse le avvertenze inerenti a componenti middleware e di software open source eventualmente impiegati, consulta la versione inglese di questo manuale.

Servizio informazioni

Per informazioni sui prodotti, consulta il sito Internet Nintendo all'indirizzo:

www.nintendo.com/countryselector

Per supporto tecnico e risoluzione dei problemi, consulta il manuale di istruzioni della console Wii U o il sito:

support.nintendo.com