

Nintendo Pocket Football Club™

1 Informations importantes

Informations de base

2 Partage d'informations

3 Fonctions en ligne

4 Contrôle parental

Présentation

5 À propos du jeu

6 Comment jouer

7 Commandes

8 Commencer à jouer

9 Ville du club

10 Sauvegarder / Effacer

Déroulement du jeu

11 Stade

12 Équipes additionnelles

13 Centre sportif

14 Siège du club

15 Dossiers des joueurs

Communication sans fil

16 Matchs de classement

17 Matchs locaux

18 StreetPass et SpotPass

19 Autres options

Informations de contact

20 Nous contacter

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



Lisez également le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS avant toute utilisation. Il contient des informations importantes qui vous permettront de profiter au mieux de vos logiciels.

- ◆ Dans ce mode d'emploi, sauf indication contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne à la fois la console Nintendo 3DS™ et la console Nintendo 3DS™ XL.

Informations sur la santé et la sécurité

IMPORTANT

L'application Informations sur la santé et la sécurité, accessible depuis le menu HOME, contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité.

Pour y accéder, touchez l'icône  dans le menu HOME, puis touchez DÉMARRER et lisez attentivement le contenu de chaque section. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur  HOME pour retourner au menu HOME.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

Consultez la section Informations sur la santé et la sécurité du mode d'emploi de la console pour lire les précautions relatives à la communication sans fil et au jeu en ligne.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Cinq langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien, allemand et espagnol. Si votre console est réglée sur l'une de ces langues, la même langue sera utilisée dans le logiciel. Sinon, l'anglais est la langue par défaut. Pour savoir comment changer la langue de la console, consultez le mode d'emploi électronique des Paramètres de la console.

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

PEGI (Europe) :

www.pegi.info

USK (Allemagne) :
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australie) :
www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :
www.censorship.govt.nz

Attention

Ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) sous licence de Nintendo est réservé à votre usage personnel et non commercial sur votre console Nintendo 3DS.

L'utilisation de ce logiciel avec tout service en ligne est soumise aux termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite.

Ce logiciel contient des systèmes de protection contre la copie destinés à empêcher la copie de son contenu.

Votre console Nintendo 3DS et ses logiciels ne sont pas destinés à être utilisés avec des modifications techniques non autorisées, existantes ou futures, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, ni

avec des dispositifs non autorisés. Après une mise à jour de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels, toute modification technique non autorisée, existante ou future, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, et toute utilisation de dispositifs non autorisés pourraient rendre votre console Nintendo 3DS définitivement inutilisable. Tout contenu lié à une modification technique non autorisée de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels peut également être effacé.

Ce logiciel, son mode d'emploi et toute autre documentation l'accompagnant sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

©2006-2014 ParityBit

©2012-2014 Nintendo Co., Ltd.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.

CTR-P-AHBP-00

Le terme « contenu généré par l'utilisateur », ou CGU, désigne tout contenu dont un utilisateur est l'auteur : message, Mii, image, photo, fichier vidéo ou audio, QR Code, etc.

Échanges de CGU

Les précautions suivantes s'appliquent aux échanges entre utilisateurs de contenus générés par les utilisateurs. Les contenus échangés varient d'un logiciel à un autre.

- Les contenus téléchargés vers les serveurs sont visibles par d'autres utilisateurs. Ils peuvent également être copiés, modifiés et redistribués par des tiers. Soyez vigilant, car vous ne pouvez pas effacer les contenus envoyés, ni limiter leur utilisation.
- Tout contenu téléchargé vers les serveurs est susceptible d'en être retiré sans avertissement. Nintendo peut également retirer ou rendre inaccessible tout contenu qu'il jugerait inapproprié.
- Lorsque vous téléchargez vers les serveurs ou créez du contenu...
 - n'incluez aucune information qui pourrait révéler votre identité ou celle d'un tiers, comme un nom, une adresse e-mail ou postale,

- ou un numéro de téléphone ;
- n'incluez aucune donnée qui pourrait blesser, heurter ou gêner un tiers ;
 - n'enfreignez pas les droits d'autrui. N'utilisez aucun contenu appartenant à un tiers ou représentant un tiers (photo, image, vidéo) sans son autorisation ;
 - n'incluez aucun contenu illégal ou qui pourrait être utilisé pour faciliter une activité illégale ;
 - n'incluez aucun contenu contraire à la morale publique.

Ce logiciel est compatible avec le Nintendo Network™.

En vous connectant à Internet, vous pouvez disputer des matchs de classement en ligne et acheter des équipes additionnelles (contenu additionnel payant).

- ◆ Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus d'informations sur la façon de connecter votre console à Internet.

À propos du Nintendo Network



Le Nintendo Network est un service en ligne qui vous permet de jouer avec des joueurs du monde entier, de télécharger de nouveaux logiciels et des contenus additionnels, d'échanger des vidéos et des messages, et bien plus encore !

Certaines fonctions de ce logiciel peuvent être restreintes grâce aux options de contrôle parental ci-dessous.

- ◆ Pour plus de détails sur le contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- Services d'achats Nintendo 3DS
Restreint l'achat d'équipes additionnelles (p. 12).
- Interactions en ligne
Restreint les matchs de classement avec d'autres joueurs (p. 16), et la réception de données relatives aux équipes via SpotPass (p. 18).
- StreetPass
Restreint l'échange de données relatives aux équipes via StreetPass (p. 18).

5 À propos du jeu



Nintendo Pocket Football Club™ est un jeu de simulation dans lequel vous incarnez le manager d'un club de football. Votre carrière débute alors que le club, encore totalement inconnu, joue dans la ligue la plus basse. Vous allez devoir progresser de ligue en ligue, en développant les aptitudes de vos joueurs et en améliorant l'équipe afin de gagner en notoriété. L'objectif ultime est de réaliser le triplé : remporter le titre de Ligue Pro1, le Trophée national et le Trophée mondial en une seule et même saison.

➤ Matchs officiels

Il y a deux types de matchs officiels : les matchs de ligue et les matchs de trophée.

✦ Matches de ligue

La fédération de football organise quatre ligues, et votre objectif est d'atteindre la plus haute d'entre elles. Ces ligues sont, de la plus haute à la plus basse :

1 Ligue Pro1

2 Ligue Pro2

⚽ Ligue Espoirs

👉 Ligue Débutants

✦ Matches de trophée

Les Trophées, au nombre de trois, ont chacun des critères de qualification différents.

🏆 À l'échelon mondial :
Trophée mondial

🏆 À l'échelon européen :
Trophée européen

🏆 À l'échelon national :
Trophée national

➤ Taux de soutien du manager et fin de votre partie

Le taux de soutien du manager fluctue en fonction de vos résultats en matchs amicaux et officiels. Ce taux augmente en cas de victoire, et diminue en cas de défaite. S'il tombe sous les 3 %, le club vous mettra à la porte, et votre partie sera terminée !





Mode solo

Dans la ville du club, disputez des matchs et entraînez vos joueurs afin d'améliorer votre équipe et de progresser dans le jeu.

➤ Disputer des matchs

En participant à des matchs, vos joueurs gagnent de l'expérience et leur jeu collectif



s'améliore. En fonction du déroulement du match, vous recevez également des cartes d'entraînement. Utilisez ces cartes au centre sportif pour assigner à vos joueurs un entraînement personnalisé.

➤ Entraîner vos joueurs

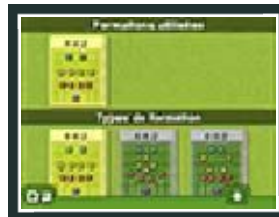
Les cartes d'entraînement obtenues en match peuvent être assignées à vos



joueurs pour augmenter leurs aptitudes en conséquence. Même si vous ne leur donnez pas de directives pour un entraînement personnalisé, les joueurs suivent un entraînement chaque semaine.

➤ Définir la tactique de l'équipe

Vous pouvez définir un certain nombre de paramètres tactiques, tels qu'un style de jeu offensif ou défensif, la taille et la position de la zone dans laquelle les joueurs cherchent à évoluer, et la formation de l'équipe.



Mode multijoueur

➤ Matchs de classement

Affrontez d'autres joueurs de Nintendo Pocket Football Club au cours de matchs de classement (p. 16) pour évaluer la force de votre équipe. Vous pouvez également entrer l'ID du club d'une équipe de votre choix pour l'affronter en match.

➤ Classements sur le site Internet

Après avoir disputé au moins un match de classement, vous pourrez consulter le classement de votre équipe sur le site Internet officiel de Nintendo Pocket Football Club.

➤ Matchs locaux

Si vous possédez deux consoles Nintendo 3DS et un exemplaire du jeu Nintendo Pocket Football Club par joueur, vous pouvez disputer des matchs en mode multijoueur local.

➤ Matchs StreetPass

Vous pouvez recevoir via StreetPass les données des équipes d'autres joueurs, puis les affronter en match court ou amical lors des semaines sans match officiel.

➤ Matchs SpotPass

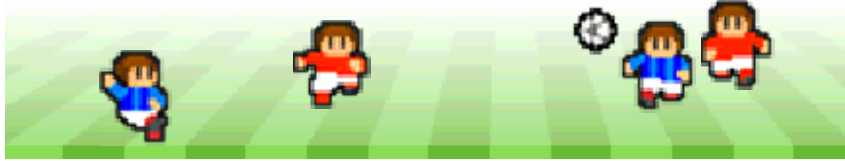
En l'absence de match officiel, vous pouvez aussi disputer des matchs contre les équipes reçues via SpotPass.

➤ Équipes additionnelles

Diverses équipes additionnelles sont disponibles à l'achat en tant que contenu additionnel. Chacune de ces équipes présente des caractéristiques spécifiques que vous pourrez découvrir en les affrontant en match.

➤ Marché entre amis

Le marché entre amis vous permet d'échanger des joueurs avec vos amis.



7

Commandes

Déplacer le curseur	+
Sélectionner / Confirmer	(A)
Annuler	(B)
Accéder aux Notes du manager	START / SELECT

- ◆ Pour sélectionner ou confirmer une option, vous pouvez également utiliser l'écran tactile.





Créer une nouvelle partie

Sélectionnez
NOUVELLE PARTIE
sur un
emplacement de
sauvegarde libre.



Suivez ensuite les instructions de la secrétaire afin de choisir votre Mii, le pays d'appartenance et le nom de votre club, puis de définir le design de l'emblème et des tenues de l'équipe.

- ◆ Attention, une fois choisi, le pays où est basé votre club ne peut plus être modifié.



Reprendre une partie

Sélectionnez l'emplacement de sauvegarde où se trouve la partie que vous souhaitez reprendre.





1

Semaine suivante

Le mois et la semaine actuels s'affichent ici. Sélectionnez cette option pour faire avancer le jeu à la semaine suivante. Si un match officiel est programmé dans la semaine en cours, vous pourrez en sélectionnant cette option choisir de vous rendre directement au stade.

2

Stade

Rendez-vous ici pour disputer des matchs (p. 11).

Vous pouvez également acheter à cet endroit des équipes additionnelles (p. 12).

3 Siège du club

Effectuez ici les différentes tâches de gestion du club, telles que la gestion de l'effectif. Vous pouvez aussi y modifier le design des tenues de l'équipe, celui de l'emblème du club, ou bien même rebaptiser le club. Accédez au Marché entre amis pour échanger des joueurs avec les membres de votre liste d'amis (p. 14).

4 Notes du manager

Les Notes du manager rassemblent les informations et références utiles pour vous guider à travers différents aspects du jeu. Vous y trouverez également un glossaire regroupant de nombreux termes utilisés en jeu. N'hésitez pas à consulter les Notes du manager si une situation vous pose problème !

5 Centre sportif

Au centre sportif, entraînez vos joueurs et déterminez la sélection de joueurs que vous alignerez sur le terrain en match (comme titulaires, ou comme remplaçants sur le banc de touche). Vous pouvez également accéder depuis cet écran aux archives vidéo (p. 13).

6 Fédération

Consultez ici le calendrier des rencontres et les classements des différents championnats. Vous y trouverez également diverses informations sur les équipes adverses.

7 Aéroport

Cette option vous permet d'accéder au menu de communication sans fil (p. 16-19).

8 Tour de l'horloge

Sélectionnez la Tour de l'horloge pour sauvegarder votre partie (p. 10). Vous pouvez ensuite choisir de continuer à jouer ou de quitter la partie.





Sauvegarder les données

Sélectionnez la Tour de l'horloge à l'écran de la ville du club pour sauvegarder votre partie.



Effacer les données



Effacer un fichier de sauvegarde

Sélectionnez EFFACER DONNÉES à l'écran titre. Sélectionnez ensuite le fichier que vous voulez effacer.



Effacer tous les fichiers de sauvegarde

Pour effacer tous les fichiers de sauvegarde à la fois, maintenez **(A)**, **(B)**, **(X)** et **(Y)** enfoncés de manière simultanée lorsque vous démarrez le logiciel depuis le menu HOME.

◆ **Attention : une fois effacées, les données ne peuvent pas être récupérées.**

- Pendant une opération de sauvegarde, évitez d'éteindre ou de réinitialiser la console et, le cas échéant, de retirer la carte de jeu ou la carte SD. Ne salissez pas les contacteurs. Vous risqueriez de perdre définitivement des données.
- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.



.....

Votre équipe peut disputer trois types de matchs différents au stade. En plus des matchs officiels, dont la date est prévue par le calendrier des rencontres, vous pouvez également jouer des matchs courts ou amicaux. Ces deux derniers types de matchs ne sont disponibles que les semaines où aucun match officiel n'est programmé.

Matchs officiels	Ils ont une durée de 90 minutes, soit deux mi-temps de 45 minutes. Leur résultat influe sur votre taux de soutien.
Matchs courts	Ils ne durent que 45 minutes, soit une seule mi-temps. Leur résultat n'influe pas sur votre taux de soutien.
Matchs amicaux	Ils ont une durée de 90 minutes, soit deux mi-temps de 45 minutes. Leur résultat influe sur votre taux de soutien, mais n'affecte pas votre classement dans la ligue.

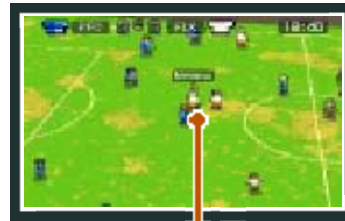


Préparation de la rencontre

Définissez la TACTIQUE DE L'ÉQUIPE et choisissez la TENUE qu'ils porteront.

Sélectionnez

SÉLECTION pour ajuster la formation de votre équipe, ainsi que la répartition des joueurs de votre sélection entre titulaires et remplaçants. Les joueurs de l'équipe adverse à surveiller (sélectionnés dans le menu TACTIQUE DE L'ÉQUIPE) seront marqués d'une étoile (★) pendant le match.



**Adversaire
à surveiller**



Déroulement du match

Une fois le coup d'envoi donné, le match se joue de façon automatique.




1 Score actuel

2 Temps écoulé

3 Joueur en possession du ballon

4 Options d'affichage sur l'écran tactile



Touchez la flèche ► ou ◀ à côté du nom d'une équipe pour afficher des informations sur les joueurs qui en font partie. L'icône  indique le niveau d'endurance dont dispose encore chaque joueur.




Sélectionnez l'entraîneur, assis tout à droite sur le banc, pour faire changer de position à un joueur sur le terrain, ou pour le remplacer. Touchez la porte de sortie située derrière le banc pour quitter un match en cours. Attention, si vous quittez un match, votre équipe ne marquera plus de buts et vous n'obtiendrez plus de cartes d'entraînement pour ce match.



Suivez les déplacements des joueurs et du ballon sur le terrain.



Utilisez  pour consulter différentes statistiques sur le match et voir les cartes d'entraînement trouvées en cours de match.



Informez-vous sur le déroulement des autres matchs qui se jouent en même temps que le vôtre.



Commandes pendant le match

Orienter la caméra



Afficher ou
masquer le nom
de tous les
joueurs

R



Mi-temps

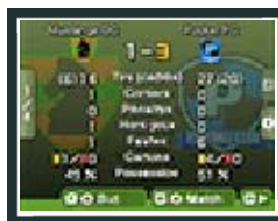
En match officiel ou amical, vous pouvez profiter de la pause entre la première et la seconde mi-temps pour effectuer des **REPLACEMENTS** ou ajuster la **TACTIQUE DE L'ÉQUIPE**.





Fin du match

Après le coup de sifflet final, vous pouvez consulter différentes statistiques sur le match qui vient de se dérouler. L'enregistrement vidéo des buts marqués est rediffusé sur l'écran supérieur. Vous pouvez sauvegarder l'enregistrement du match complet et/ou de chacun des buts marqués, afin de les visionner par la suite au centre sportif. Les archives vidéo rassemblant les enregistrements de matchs et de buts sauvegardés sont partagées entre les deux fichiers de sauvegarde.



>> But

Touchez cette option ou appuyez sur **Y** pour sauvegarder l'enregistrement vidéo du but actuellement diffusé sur l'écran supérieur.

>> Match

Touchez cette option ou appuyez sur

⊗ pour sauvegarder l'enregistrement vidéo du match complet.





Achat d'équipes additionnelles (contenu additionnel payant)

Connectez-vous à Internet pour acheter des équipes additionnelles et vous pourrez les affronter en match. Il y a deux types d'équipes additionnelles : les équipes d'entraînement et les équipes de défi. Le choix d'équipes disponibles à l'achat augmente à mesure que vous progressez dans le jeu.

➤ Processus

- ➊ À l'écran des propositions de match, au stade, sélectionnez ÉQUIPES D'ENTRAÎNEMENT ou ÉQUIPES DE DÉFI.
- ➋ Le cas échéant, sélectionnez VÉRIFIER LE PRIX afin de télécharger le prix des différentes équipes.
- ➌ Choisissez l'équipe que vous souhaitez acheter, puis sélectionnez PROCÉDER À L'ACHAT.
- ➍ Après avoir vérifié les informations affichées à l'écran, sélectionnez ACHETER pour acheter et télécharger l'équipe additionnelle.
- ➎ Pour affronter l'équipe additionnelle téléchargée, sélectionnez-la dans la liste des propositions de match.

Précautions relatives à ➤ l'achat d'équipements additionnelles

- Les équipements additionnelles achetées sont communes aux deux fichiers de sauvegarde et peuvent être affrontées dans l'une ou l'autre partie.
- Consultez l'historique de votre compte Nintendo eShop pour vérifier le contenu que vous avez acheté.
- Ce contenu n'est pas remboursable et ne peut pas être échangé contre d'autres produits ou services.
- Tout contenu acheté peut être téléchargé à nouveau gratuitement.
- ◆ Il est possible que ce contenu ne puisse pas être téléchargé à nouveau ultérieurement si le service est interrompu temporairement ou définitivement, ou si vous effacez votre compte Nintendo eShop. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi électronique du Nintendo eShop.
- Ce contenu va être sauvegardé sur la carte SD.
- Ce contenu n'est compatible qu'avec la console Nintendo 3DS sur laquelle son achat a été effectué. Si vous insérez la carte SD dans une autre console, ce

contenu ne sera pas reconnu.

➤ Approvisionner votre compte

Pour acheter des équipes additionnelles, votre compte Nintendo eShop doit être suffisamment approvisionné. Si votre solde n'est pas suffisant, il vous sera proposé d'approvisionner votre compte en sélectionnant **APPROVISIONNER LE COMPTE**. Pour approvisionner votre compte, vous devez disposer, au choix :

- d'une Nintendo eShop Card,
 - d'un code d'activation Nintendo eShop,
 - d'une carte bancaire.
-
- ◆ Si vous sauvegardez les informations de votre carte bancaire dans votre console, vous n'aurez pas besoin de les saisir pour chaque approvisionnement.
 - ◆ Vous pouvez effacer les informations de votre carte bancaire à tout moment, en sélectionnant **PARAMÈTRES/ AUTRES** dans le menu du Nintendo eShop.





Entraînement


Au centre sportif, vous pouvez consulter les dossiers des joueurs (p. 15), et définir pour chacun de vos footballeurs un programme d'entraînement personnalisé. Il y a quatre catégories d'entraînement disponibles :



- Tactique
- Technique
- Physique
- Soutien


Vous pouvez assigner jusqu'à trois cartes d'entraînement à un joueur. Plus son potentiel (p. 15) est important, plus le joueur tirera de bénéfices de son entraînement. Mais attention, l'entraînement peut contribuer au niveau de fatigue des joueurs.

Combos spéciaux

Vous pouvez obtenir un combo spécial en combinant certaines cartes d'entraînement entre elles, afin de produire des effets particuliers. À l'écran de sélection des entraînements, appuyez sur  pour afficher la liste de tous les combos spéciaux que vous avez déjà découverts (les cinq les plus récents sont affichés en bleu). Essayez de découvrir tous les combos spéciaux du jeu !



Archives vidéo

Les archives vidéo vous permettent de visionner les vidéos des matchs ou des buts que vous avez conservées. Sélectionnez  pour effacer une vidéo des archives.

>> Vidéos de match

Cette option vous permet de consulter les enregistrements vidéo de matchs complets (l'option d'enregistrement n'est pas disponible lors des matchs courts). Sélectionnez le match que vous souhaitez visionner. Pendant le visionnage, vous pouvez accélérer la lecture avec l'avance rapide, rembobiner la vidéo pour recommencer au début, ou accéder directement aux enregistrements de buts.

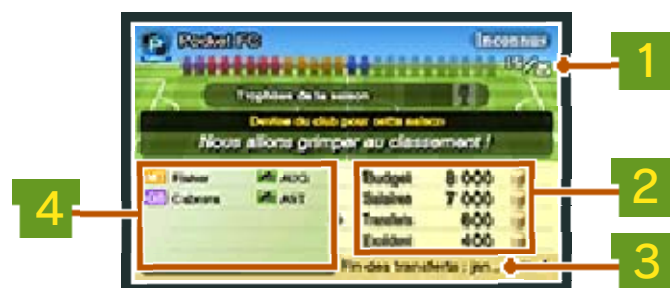
>> Recherche par ID du match

Tous les matchs de classement se voient attribuer un ID unique (p. 19). Entrez l'ID du match qui vous intéresse pour le visionner.



14 Siège du club

Sélectionnez **GESTION DE L'EFFECTIF** pour faire des offres de recrutement à de nouveaux joueurs, modifier le poste de vos joueurs actuels ou bien les renvoyer. Vous pouvez également voir dans cet écran le niveau de réputation de votre club et le budget dont il dispose.



1 Nombre de joueurs

Ce chiffre indique le nombre de joueurs actuellement sous contrat au club. Le maximum est de 25. Tous les joueurs sont recrutés pour une durée d'un an, et leur contrat doit être renouvelé à chaque fin de saison.

2

Budget du club

Budget

C'est la somme d'argent totale dont le club dispose pour la saison en cours.

Salaires

C'est le montant cumulé des salaires de tous vos joueurs.

Transferts

C'est le montant total des salaires des joueurs avec lesquels vous négociez un contrat.

Excédent

Le montant d'argent restant une fois que les salaires de vos joueurs actuels et des joueurs dont vous cherchez à obtenir le transfert ont été soustraits du budget. Vous ne pouvez pas faire d'offre de recrutement à un joueur si son salaire dépasse votre excédent.

3

Clôture des transferts

Ici s'affiche la date de clôture des transferts. Après cette date, vous ne pourrez plus faire d'offre de recrutement à des joueurs sous contrat avec un autre club.



Marché

Faites des offres de recrutement aux joueurs pour leur proposer d'intégrer votre club. Les

Joueur	Clubs	Balance
Dele Alli	PSG	1 000
Wendie	PSG	1 000
Lucy	PSG	1 000
Floryan	PSG	500
Floryan	PSG	500
Floryan	PSG	500
Floryan	PSG	500
Floryan	PSG	500
Floryan	PSG	500
Floryan	PSG	500

joueurs qui ne sont pas sous contrat avec un autre club rejoindront le vôtre dès que vous leur faites une offre. Si vous souhaitez qu'un footballeur qui joue pour un autre club rejoigne votre équipe, préparez-vous à ce que les négociations durent quelques semaines, sans garantie qu'elles aboutissent.

➤➤ Marché entre amis

Sélectionnez MARCHÉ, puis MARCHÉ ENTRE AMIS pour échanger des joueurs avec les membres de votre liste d'amis. Pour accéder au Marché entre amis, vous devez d'abord sélectionner CHOISIR LES JOUEURS À PROPOSER et choisir au moins un joueur de votre équipe pour le proposer à l'échange.

✦ Accéder au marché en ligne

Consultez la liste des joueurs proposés à l'échange sur le Marché entre amis, et faites une offre de recrutement à ceux qui vous intéressent. Vous pouvez recruter pour votre club jusqu'à 16 joueurs du marché entre amis.

✦ Choisir les joueurs à proposer

Sélectionnez les joueurs de votre équipe que vous souhaitez proposer à vos amis. Vous pouvez proposer jusqu'à cinq joueurs à l'échange.

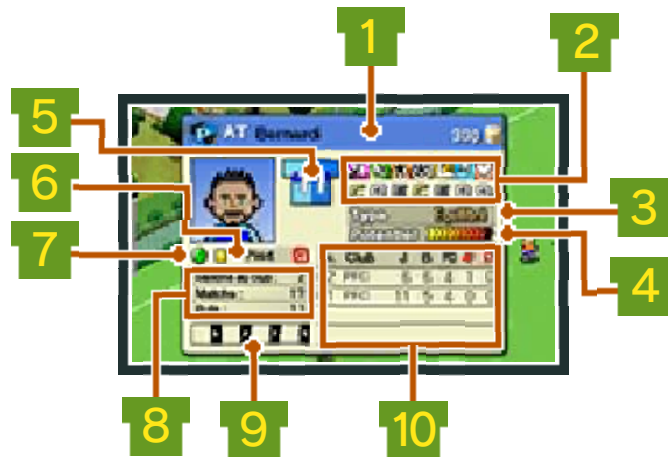
- ◆ Pour pouvoir échanger des joueurs avec une autre personne, elle doit figurer dans votre liste d'amis, et vous dans la sienne. Vous pouvez ajouter un ami sur votre liste d'amis depuis le menu HOME. Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de la console.



15 Dossiers des joueurs



Écran des dossiers des joueurs



1

Poste, nom et salaire du joueur

2

Aptitudes

Chacune des aptitudes évolue en six niveaux qui sont, par ordre décroissant : S, A, B, C, D et E.








Aptitude au tir

Caractérise la précision et la puissance des tirs du joueur.



Vitesse

Définit la vitesse à laquelle le joueur peut courir et dribbler.

 Endurance	Caractérise l'endurance du joueur en match.
 Technique	Caractérise l'habileté du joueur à contrôler le ballon.
 Ténacité	Caractérise la forme physique du joueur, et sa capacité de récupération quand il a accumulé de la fatigue.
 Puissance de saut	Détermine à quelle hauteur le joueur peut sauter.
 Volonté	Caractérise la force mentale du joueur, qui influe sur de nombreux paramètres tels que la qualité de son jeu lors des matchs à l'extérieur.

3 Type

Le type d'un joueur détermine la façon dont il se déplace et se positionne sur le terrain lorsqu'il n'est pas en possession du ballon. Il existe 12 types différents de joueurs. Un joueur peut voir son type évoluer en fonction des entraînements qu'il reçoit.

4 Potentiel





Cette jauge indique la capacité d'un joueur à développer ses talents de footballeur. Plus un joueur a un potentiel important et plus il tirera de bénéfices de ses entraînements.

5 Numéro de maillot

6 Cartons

Indique le nombre de cartons rouges et jaunes reçus par le joueur.

7 Icône de fatigue

Cette icône indique le niveau de fatigue du joueur. À mesure que celle-ci s'accumule, l'icône va passer du  au , pour finir au . Lorsqu'un joueur est blessé, l'indication du nombre de semaines pendant lesquelles il reste indisponible apparaît à la place :  (X semaines).

8 Carrière

 Saisons au club

Le nombre de saisons que le joueur a passées dans votre club.

Matches

Le nombre de matchs officiels auxquels le joueur a participé.

Buts

Le nombre de buts que le joueur a marqués au cours de matchs officiels.

9 Historique d'entraînement

Les 4 cases indiquent l'historique d'entraînement du joueur sur les 4 dernières semaines, la plus à gauche correspondant à la semaine en cours. Les semaines où un entraînement personnalisé a été assigné au joueur sont marquées d'une coche (✓), tandis qu'une croix apparaît si le joueur était blessé (✗).

10 Statistiques

Ce tableau affiche les statistiques du joueur pour la saison en cours, et les trois précédentes le cas échéant.





Écran de la liste des joueurs

Cet écran affiche la liste de tous les joueurs qui font partie de l'effectif du club, ainsi que diverses informations sur chacun d'entre eux. Les joueurs sont listés dans l'ordre, en commençant par les titulaires de votre sélection. Touchez l'en-tête d'une colonne pour classer vos joueurs selon ce critère. Si vous consultez la liste au siège du club, sélectionnez INFOS pour modifier le type des informations affichées.



Pos.	Le poste auquel ce joueur évolue.
N°	Le numéro de maillot que porte le joueur.
Joueur	Le nom du joueur et son icône de fatigue.
Sais.	Le nombre de saisons que le joueur a passées dans votre club.

Salaire (évolution)	Le salaire actuel du joueur et son évolution (positive ou négative) par rapport à la saison passée. Cette dernière information n'apparaît que pendant la période de renouvellement des contrats.
J	Le nombre de matchs officiels auxquels le joueur a participé (= matchs Joués).
B	Le nombre de buts (B) que le joueur a marqués.
PD	Le nombre de passes décisives (PD) que le joueur a effectuées.
	Le nombre de cartons rouges que le joueur a reçus.
	Le nombre de fois où le joueur s'est blessé.

- ◆ La liste des joueurs peut être consultée soit en sélectionnant GESTION DE L'EFFECTIF au siège du club, soit en sélectionnant DOSSIERS DES JOUEURS au centre sportif. Les catégories mentionnées dans le tableau ci-

dessus à partir de « Sais. » ne sont visibles que dans la liste des joueurs consultable au siège du club, et pas dans celle proposée au centre sportif.





Disputer un match de classement (Internet)

Connectez-vous à Internet pour affronter en match de classement les équipes d'autres utilisateurs de votre pays ou de toute l'Europe, et tenter de hisser votre club en haut du tableau.

>> Joueurs

Pour jouer un match de classement, votre équipe doit comporter au moins 15 joueurs.

Il peut arriver qu'un des titulaires de votre sélection soit mis au repos automatiquement avant un match de classement. Dans ce cas, il sera remplacé par un autre membre de l'équipe, modifiant ainsi votre sélection de départ.

➤ Mise à jour des classements

Les classements sont établis une fois par jour. Si les données de votre équipe ont été modifiées, ces changements peuvent n'être reflétés qu'après la mise à jour des classements. Il peut donc arriver que les données prises en compte lorsque vous disputez un match de classement ne concordent pas totalement avec les données actuelles de votre équipe.

➤ Matches par l'ID du club

Saisissez l'ID du club d'une autre équipe pour affronter celle-ci en match. Le résultat de ces matchs n'influe pas sur votre classement.



17 Matchs locaux



Disputer un match local (mode multijoueur local)

Si vous possédez deux consoles Nintendo 3DS et deux exemplaires du jeu Nintendo Pocket Football Club, vous pouvez disputer des matchs avec un autre utilisateur via la communication sans fil locale.

- Équipement nécessaire :
 - une console Nintendo 3DS par joueur ;
 - un exemplaire du logiciel par joueur.

➤ Connexion

Un joueur organise le match (l'hôte), et l'autre joueur le rejoint (l'invité).

✦ Organiser un match

- ① Sélectionnez MATCH LOCAL dans le menu de communication sans fil, puis touchez ORGANISER UN MATCH.
- ② Sélectionnez votre adversaire.
- ③ Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

✚ Rejoindre un match

- ① Sélectionnez MATCH LOCAL depuis le menu de communication sans fil, puis touchez le nom d'une équipe à la recherche d'un adversaire.
- ② L'hôte doit ensuite vous sélectionner en tant qu'adversaire.
- ③ Suivez les instructions affichées à l'écran pour commencer le match.





Échanger les données de
son équipe avec les
utilisateurs à proximité
(StreetPass™) (SpotPass™)

Activez StreetPass pour recevoir automatiquement les données d'équipe transmises par toute autre console à proximité sur laquelle StreetPass est également activé pour ce logiciel.

- ◆ Pour permettre les communications via cette fonction, chaque utilisateur doit avoir activé StreetPass pour ce logiciel sur sa console.

➤ Activer StreetPass

Sélectionnez STREETPASS / SPOTPASS depuis le menu de communication sans fil, puis touchez ACTIVER STREETPASS.

- ◆ Pour désactiver StreetPass pour ce logiciel, sélectionnez STREETPASS / SPOTPASS depuis le menu de communication sans fil, puis DÉACTIVER STREETPASS. Vous pouvez également désactiver cette fonction dans les paramètres de la console. Sélectionnez GESTION DES DONNÉES puis STREETPASS. Touchez l'icône du logiciel, puis sélectionnez DÉACTIVER STREETPASS.



Recevoir des données d'équipe via SpotPass (SpotPass™)

Si votre console est en mode veille, elle peut se connecter à Internet via un réseau sans fil et recevoir des données StreetPass et SpotPass, même lorsque vous ne jouez pas à ce logiciel.

- ◆ Les données d'équipe reçues via SpotPass sont sauvegardées sur la carte SD.

➤ Activer SpotPass

Pour utiliser SpotPass, vous devez :

- avoir accepté les termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité,
- disposer d'une connexion Internet,
- avoir inséré une carte SD dans la console Nintendo 3DS.

Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.

Sélectionnez STREETPASS / SPOTPASS dans le menu de communication sans fil, puis touchez ACTIVER SPOTPASS.

- ◆ Pour désactiver SpotPass, sélectionnez STREETPASS / SPOTPASS dans le menu de communication sans fil, puis DÉACTIVER SPOTPASS. Si vous choisissez de désactiver SpotPass, vous ne pourrez plus jouer de match contre les équipes précédemment reçues via SpotPass.





Derniers résultats

Consultez les résultats de vos derniers matchs de classement et matchs locaux.

Pour recevoir les résultats des derniers matchs de classement joués, sélectionnez DERNIERS RÉSULTATS dans le menu des matchs de classement.

Sélectionnez le résultat d'un match pour en visionner l'enregistrement vidéo. Vous pouvez également y consulter l'ID de chacun de ces matchs, ce qui vous permettra de les visionner ultérieurement dans les archives vidéo.



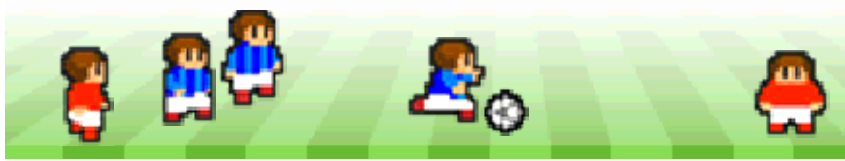
Options de contrôle

Dans les matchs de classement et les matchs disputés par votre équipe après avoir été transmise via



StreetPass, les remplacements et les ajustements tactiques peuvent être effectués de façon automatique.

Accédez au menu des options de contrôle pour définir à l'avance les paramètres que vous voulez voir appliqués à votre équipe.



Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :
www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :

support.nintendo.com