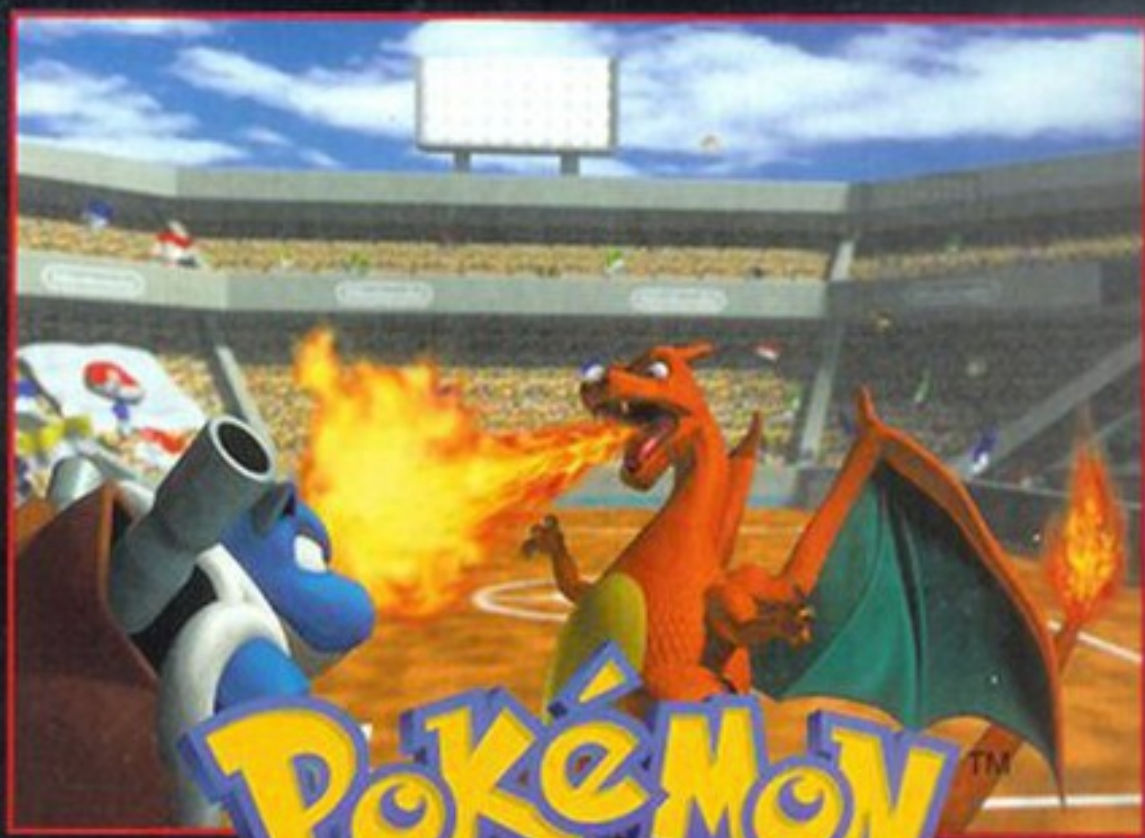


MODE D'EMPLOI



POKÉMON
STADIUM

Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>





TABLE DES MATIERES

Avant d'allumer la console	6	Le PC	20
Parties multi-joueurs avec Transfer Pak	7	• Organiser les Pokémon	20
BIENVENUE AU POKÉMON STADIUM	8	• Organiser les objets	22
Commandes principales	8	• Organiser les boîtes	23
Démarrer le jeu	9	• Voir la liste	24
Commencer une partie	10	Pokédex	26
Combat direct!	10	Echanger des Pokémon	27
Combat à thème	11	Palais des victoires	28
Options	12	Tour GB	29
CENTRE DES DRESSEURS DE POKÉMON	13	Club Junior	30
Menu principal	13	COMBATS DE POKÉMON	32
Le stade	14	Choix des Pokémon d'entrée	32
Combats libres	16	Commandes de combat	34
Citadelle des Champions d'Arène	18	Décomposition d'un combat	36
Labo Pokémon	19	Continuer	37
		Trucs et astuces	38
		INFORMATIONS IMPORTANTES	41





AVANT D'ALLUMER LA CONSOLE

Effectuez les vérifications suivantes avant d'allumer votre console:

- Assurez-vous que votre cartouche **POKÉMON STADIUM** est correctement insérée dans la console Nintendo⁶⁴.
- Lorsque vous utilisez un Transfer Pak Nintendo, vérifiez que votre cartouche Pokémon Rouge, Bleu ou Jaune est bien insérée dans votre Transfer Pak, et que ce dernier est lui-même correctement inséré dans la manette appropriée.
- Lisez le manuel d'instruction du Transfer Pak Nintendo avant d'utiliser ce dernier, fourni avec la cartouche **POKÉMON STADIUM**. Voir le chapitre suivant pour plus d'informations sur l'utilisation des Transfer Pak.

AVERTISSEMENT

- Si vous secouez ou cognez le Transfer Pak pendant la partie, cela peut empêcher le bon déroulement du jeu.
- A moins que le contraire ne soit stipulé, le Transfer Pak et la cartouche doivent toujours être insérés ou retirés lorsque la console est éteinte. Si cette précaution n'est pas respectée, cela peut entraîner la perte des données sauvegardées ou d'autres dysfonctionnements.



Informations importantes à propos de la sauvegarde

En règle générale, les cartouches de jeu Game Boy ne doivent être insérées ou retirées des Transfer Pak Nintendo⁶⁴ que lorsque la console est éteinte. Cependant, si un écran est affiché pendant une erreur de sauvegarde, **retirez votre cartouche Game Boy du Transfer Pak lorsque la console est allumée**. Nettoyez ensuite les connecteurs de la cartouche et réinsérez-la dans le Transfer Pak.

Il sera peut-être possible de sauvegarder correctement votre partie.

Transfer Pak™ Nintendo⁶⁴

Ce jeu est compatible avec le Transfer Pak. Avant de l'utiliser, lisez bien le manuel d'instructions de cet accessoire. Assurez-vous que la console est éteinte avant d'introduire ou de retirer le Transfer Pak ou n'importe quelle cartouche Game Boy.

IMPORTANT – Echanger les Pokémon: Ne pas brancher un Transfer Pak contenant une cartouche Pokémon GB d'une langue différente de votre POKÉMON STADIUM. Cela risquerait d'effacer votre sauvegarde.

REMARQUE: si vous ne pouvez toujours pas sauvegarder après avoir nettoyé les broches de connexion, vos données de sauvegarde peuvent avoir été corrompues pour une raison différente.



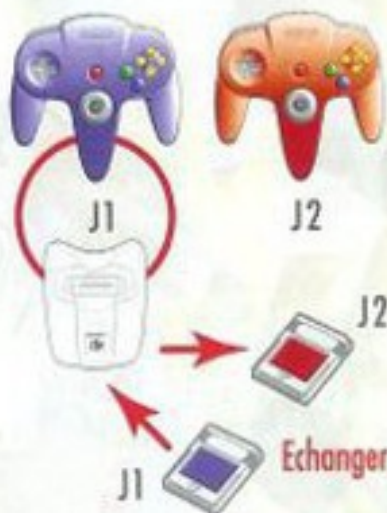


PARTIES MULTI-JOUEURS AVEC TRANSFER PAK

Selon le nombre de Transfer Pak que vous utilisez, vous pouvez avoir à enregistrer vos informations de Pokémon avant de commencer une partie multi-joueurs en **MODE COMBAT LIBRE**. Veuillez vous reporter aux instructions suivantes pour l'utilisation du Transfer Pak. Voir le chapitre «Combats de Pokémon» sur la sélection et l'inscription des Pokémon.

En utilisant un seul Transfer Pak

Tout d'abord, insérez la cartouche GB du joueur 2 dans le Transfer Pak. Insérez ensuite le Transfer Pak dans la manette du joueur 1 et allumez la console. Choisissez **COMBAT LIBRE**, puis le Pokémon avec lequel vous souhaitez combattre et inscrivez-le. Éteignez la console, retirez la cartouche GB du joueur 2 du Transfer Pak et insérez celle du joueur 1. Allumez la console et choisissez **COMBAT LIBRE**. Sur l'écran de **Sélection du Pokémon d'Entrée**, le joueur 1 devra choisir les informations de la cartouche Game Boy, tandis que le joueur 2 choisira ses informations enregistrées.



En utilisant 2 ou 4 Transfer Pak

Lorsque vous utilisez autant de Transfer Pak qu'il y a de joueurs, vous pouvez vous affronter immédiatement sans éteindre la console. Vérifiez que tous les Transfer Pak et toutes les cartouches GB sont bien insérés avant de mettre la console sous tension. Tous les joueurs pourront ensuite choisir leurs propres informations dans leurs cartouches Game Boy.

En utilisant 3 Transfer Pak

Si 4 joueurs souhaitent s'affronter en utilisant 3 Transfer Pak, suivez les instructions pour l'utilisation de 1 Transfer Pak pour enregistrer les informations d'un joueur sur la cartouche Nintendo⁶⁴. Les 3 autres joueurs peuvent utiliser les informations de leurs cartouches GB.



Le joueur contrôlant la manette 1 effectue toutes les sélections jusqu'à l'écran de Règles.



BIENVENUE AU POKÉMON STADIUM!

Avant d'accéder au Stado, veuillez revoir les informations essentielles suivantes:

1 COMMANDES PRINCIPALES

Lorsque vous jouez à **POKÉMON STADIUM**, tenez votre manette comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Les commandes décrites ici sont les commandes de base. Pour les informations concernant les commandes liées à un mode de jeu spécifique, reportez-vous aux pages concernant le mode en question.



Lorsque **<<** ou **>>** apparaissent d'un côté des listes dans le **LABO POKÉMON**, appuyez sur **+ ou +** sur la **+ manette multidirectionnelle** pour passer d'une liste à l'autre.



Pour les commandes de combat, voir le chapitre correspondant.

2

DEMARRER LE JEU

Démarrer le jeu

Vérifiez que tous les éléments (manettes, accessoires et cartouches) sont bien insérés et allumez votre console.



Vérification des connexions des accessoires

L'écran de Vérification de Cartouche confirme le statut de toutes les manettes et cartouches GB connectées à la console Nintendo64. L'écran affiche les changements selon les accessoires connectés. Si le statut affiché est correcte, appuyez sur le Bouton A et passez à l'écran de Sélection.



Si les cartouches connectées ne sont pas affichées, il se peut qu'elles ne soient pas connectées correctement. Eteignez la console et vérifiez les connexions de tous les accessoires.



Il n'y a pas de manette connectée.



Il n'y a qu'une manette connectée. Vous n'avez accès qu'à certains modes.



Un Transfer Pak et une cartouche Pokémon Game Boy sont connectées à la manette. Vous pouvez accéder à tous les modes en utilisant les informations de la cartouche.

Précautions à prendre pour les cartouches Game Boy :

Même si une cartouche Game Boy est insérée dans un Transfer Pak, les messages suivants peuvent être affichés :

N'a pas été sauvegardé dans un Centre Pokémon.

Vous ne pourrez pas utiliser le PC du LABO POKÉMON. Sauvegardez au CENTRE POKÉMON à nouveau.

Impossible de retrouver les données sauvegardées.

La cartouche Game Boy ne contient pas de données.

La cartouche ne peut être utilisée.

La cartouche insérée n'est pas une cartouche Pokémon. Remplacez-la par une cartouche Pokémon.

Il peut y avoir d'autres cas où des messages peuvent être affichés. Suivez les instructions données à l'écran.

3

COMMENCER UNE PARTIE

Le Stade et autres combats

Sur l'Ecran de Sélection, vous pouvez choisir entre trois modes de jeux. Pour participer aux Coupes de POKEMON STADIUM, ainsi qu'aux autres modes de jeu, sélectionnez le STADE au centre de l'écran. Dans les deux modes restants, vous pouvez participer à d'autres combats spéciaux.



Pour les commandes de combat, voir le chapitre correspondant.

Combat direct!

Ce mode est fait pour ceux qui veulent juste se faire de petits combats rapides. Choisissez simplement 1 ou 2 joueurs et lancez-vous dans le combat immédiatement! Cependant, vous ne pouvez choisir quel type de Pokémon sera utilisé dans la bataille. Vous ne pouvez utiliser que les Pokémon provenant des équipes préformées et équilibrées.

Accessoires requis

Manettes	1 ou 2
Transfer Pak et cartouches Game Boy	Aucun



Combat 1J

Utilisez la manette du joueur 1. L'ordinateur contrôle votre adversaire.

Combat 2J

Utilisez les deux manettes. Affrontez un ami dans un face-à-face.

PRESENTATION POKÉMON

Caninos
N° 58

Amical et loyal, il sait également protéger jalousement son territoire. L'approcher sans précaution pourrait vous valoir un bon coup de dents (extrait du Pokédex).



Combat à thème

C'est un mode de jeu à deux joueurs. Jouez avec deux manettes et deux cartouches Game Boy. Les six Pokémon de votre équipe contenue dans votre cartouche participeront au combat. Vous pouvez jouer avec les différentes règles des diverses coupes de **POKÉMON STADIUM**. Vous pouvez également fixer une limite de temps.

Accessoires requis	
Manettes	2
Transfer Pak et cartouches Game Boy	2 (vous ne pouvez utiliser que les cartouches avec 6 Pokémon dans l'équipe)



Retour à l'écran précédent

Paramètres du Combat à thème

Utilisez le Bouton A et la **+** manette multidirectionnelle pour changer les paramètres de temps de combat.

Temps du Combat

Déterminez la durée de la partie (de 5 à 90 minutes, par tranches de 5 minutes). A la fin du temps, le combat prend fin. Si le vainqueur n'a pu être déterminé, le dresseur avec le plus grand nombre de Pokémon restants gagne la partie. Si les deux dresseurs possèdent le même nombre de Pokémon, le gagnant sera déterminé en additionnant le nombre de points de vie des Pokémon restants.

Changer Temps de sélection

Le Temps de sélection est une durée limite pour choisir l'action d'un Pokémon. Déterminez cette durée (de 10 à 90 secondes, par tranches de 10 secondes). Les dresseurs doivent choisir les actions de leurs Pokémon dans cette limite de temps. Dans le cas contraire, l'action liée au Bouton C sera déclenchée (s'il n'y a plus d'action disponible sur ce bouton, l'action associée au bouton suivant sera déclenchée).

Sélectionnez les Règles de Coupe

Choisissez l'un des quatre ensembles de règles de Coupe pour votre **COMBAT A THEME**. Si ne serait-ce qu'un des Pokémon ne correspond pas aux règles de Coupe, le nom de la Coupe sera inscrit en rouge et elle ne pourra être jouée.

Combat

Le combat commence avec les Pokémon de chaque équipe.

Règles

Confirmez les règles de la Coupe choisie.



Options

Fixez les paramètres de jeu tels que le son ou les paramètres de sauvegarde.

Son

Choisissez STEREO ou MONO. Lorsque vous choisissez STEREO, vérifiez que les sorties gauche et droite de votre console sont bien connectées à votre télévision.

Voix

Activez ou désactivez la voix du commentateur pendant les combats.

Effacer sauvegarde

Effacez toutes les données contenues dans votre cartouche Nintendo⁶⁴. Choisissez OUI pour confirmer l'effacement de toutes les données.



Remarque: Une fois effacées, les informations ne pourront être récupérées de quelque manière que ce soit. Soyez donc prudent!

PRESENTATION POKÉMON

Flagadoss

N° 80

Si un KOKIYAS lui mord la queue, le RAMOLOSS se transforme en FLAGADOSS. Apparemment, les KOKIYAS sont friands de la queue des Ramoloss (extrait du Pokédex).



PRESENTATION POKÉMON

Fantominus

N° 92

Composé d'une fine substance semblable à un gaz qui cause un évanouissement si on se trouve pris dedans. N'apparaît pas les jours de grand vent (extrait du Pokédex).





CENTRE DES DRESSEURS DE POKÉMON

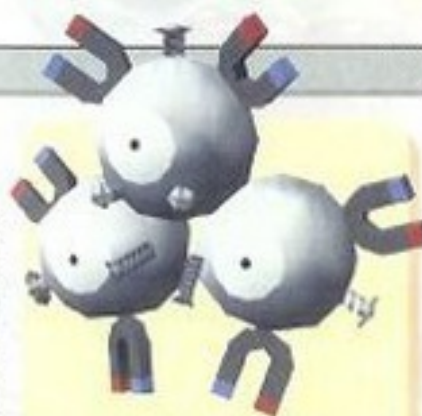
Ce guide vous présente les nombreux jeux et fonctionnalités entourant le **POKÉMON STADIUM**.



MENU PRINCIPAL

Choisissez un endroit à visiter

Dans ce **CENTRE DES DRESSEURS**, vous aurez accès à des tournois dans le **STADE**, à des mini-jeux dans le **CLUB JUNIOR** et à des machines pour manipuler vos données dans le **LABO POKÉMON**. Déplacez le curseur **MAGNETON** sur l'endroit que vous souhaitez visiter et appuyez sur le **Bouton A** (appuyez sur le **Bouton B** pour revenir à l'écran précédent).



Formé par des **MAGNETI** qui s'assemblent lorsque le nombre de taches noires sur le soleil augmente. Tire de l'énergie électrique à haute tension (extrait du Pokédex).

PRESENTATION POKÉMON
Magneton
N° 82



1 Stade ▶ p. 14

C'est un mode de jeu pour un seul joueur. Participez aux différents tournois et battez-vous pour la victoire. Il existe quatre Coupes au total.

2 Combat Libre ▶ p. 16

C'est un mode de jeu pour 1 à 4 joueurs. Contrôlez une équipe avec un ami et participez à une bataille sans pitié.

3 Citadelle des Champions d'Arène ▶ p. 18

C'est un mode de jeu pour un seul joueur. Affrontez les Champions d'Arène qui figurent dans les version Game Boy de Pokémon.

4 Labo Pokémon ▶ p. 19

Dans le **LABO**, vous pouvez organiser vos Pokémon et vos objets. Utilisez le Pokédex pour rechercher les Pokémon que vous avez capturés. Vous pouvez également échanger des Pokémon avec la cartouche Game Boy d'un ami.

5 Palais Victoire ▶ p. 28

Les statues des Pokémon vainqueurs dans le **STADE** sont exposées ici.

6 Tour GB ▶ p. 29

Jouez à Pokémon version Game Boy sur votre Nintendo⁶⁴. C'est un mode un joueur.

7 Club Junior ▶ p. 30

Jouez aux 9 mini-jeux, en mode 1 à 4 joueurs. Venez ici lorsque vous voulez donner un coup de boost à votre moral!

1

LE STADE

Choisissez parmi les quatre Coupes différentes

Il existe quatre Coupes différentes dans le STADE, chacune comportant ses propres règles. Déplacez le curseur sur la Coupe de votre choix et appuyez sur le Bouton A. Le combat commence une fois que vous avez sélectionné votre Pokémon d'entrée sur l'Écran de Sélection des Pokémon d'Entrée.

Accessoires requis

Manette	1
Transfer Pok et cartouches Game Boy	1 (nécessaire lorsque vous voulez entrer votre Pokémon dans la compétition)

Pour les commandes de combat, voir le chapitre correspondant.

Règles de base

- Un dresseur affronte un autre dresseur contrôlé par l'ordinateur.
- Le dresseur inscrit 6 Pokémon en accord avec les critères de la compétition.
- Les 6 Pokémon doivent tous être différents.
- Avant le début du combat, sélectionnez trois Pokémon parmi les six.
- Le premier dresseur à vaincre les Pokémon de son adversaire gagne le combat.
- Si vous remportez tous les combats, vous remportez la Coupe.
- Pendant le combat, vous ne pouvez faire dormir ou geler plus d'un Pokémon adverse en même temps. Cependant, vous pouvez en endormir un et en geler un autre en même temps.
- Aucun dresseur ne peut utiliser DESTRUCTION ou EXPLOSION avec leur dernier Pokémon. Si c'est le cas, l'entraîneur perd automatiquement le combat.



Point de règle important

- Utilisez la liste du PC dans le LABO POKÉMON pour voir quels Pokémon peuvent participer à quelle compétition (voir chapitre «Voir liste»)
- Aucun Pokémon amélioré ou modifié par une astuce, un code ou tout autre moyen ne peut être utilisé.

Poké Coupe

- C'est le tournoi officiel de la Ligue Pokémon.
- Niveaux 50 à 55.
- Le total maximum des niveaux des 3 Pokémon de votre équipe ne peut dépasser 155.
- Mew interdit.
- Il existe quatre niveaux de difficulté dans cette Coupe: POKÉ BALL, SUPER BALL, HYPER BALL et MASTER BALL!



Coupe Elite

- Tous les Pokémon ennemis sont de niveau 100. Pas de limite imposée aux Pokémon d'entrée.
- Il existe quatre niveaux de difficulté dans cette Coupe: POKÉ BALL, SUPER BALL, HYPER BALL et MASTER BALL!
- Pas de limite au niveau des Pokémon.
- Mew permit.



Pika Coupe

- Niveaux 15 à 20.
- Le total maximum des niveaux des 3 Pokémon de votre équipe ne peut dépasser 50.
- Mew interdit.



P'tite Coupe

- Seuls les Pokémon d'une taille inférieure à 2 m et d'un poids inférieur à 20 kg peuvent participer.
- Niveaux 25 à 30. Le total maximum des niveaux des 3 Pokémon de votre équipe ne peut dépasser 80.
- Mew interdit.



Quitter le jeu

Chaque fois que vous gagnez un combat, vous pouvez sauvegarder et quitter le jeu. La prochaine fois que vous jouerez, un écran continuer apparaîtra avant l'Ecran Titre. Lorsque vous utilisez le Pokémon en votre possession dans votre cartouche GB – même si vous changez les données de cette cartouche après la sauvegarde – vous continuerez le combat avec le Pokémon que vous utilisiez quand vous avez sauvegardé et quitté. Vous ne pouvez sauvegarder qu'un fichier à la fois (une fois que vous chargez ce fichier de sauvegarde, ses données seront effacées).



Pour CONTINUER, voir le chapitre correspondant.

2

COMBAT LIBRE

De l'entraînement le plus poussé à la clameur du combat !

C'est un mode dans lequel vous pouvez participer avec vos Pokémon et vos paramètres favoris. Quatre joueurs maximum peuvent participer en même temps. Sélectionnez tout d'abord quels joueurs pourront combattre dans l'écran de sélection des règles Combat Libre, puis déterminez les règles. Sur l'écran de sélection des Pokémon d'entrée, choisissez celui qui sera utilisé. Après ça, et bien... battez-vous!

Accessoires requis

Manettes	1 à 4
Transfer Pak et cartouches Game Boy	1 à 4 (nécessaires lorsque vous voulez utiliser les Pokémon que vous avez élevés)

Pour les Combats, voir le chapitre correspondant.

Seules les manettes connectées à la console sont allumées. Sélectionnez ORDI pour affronter un adversaire contrôlé par l'ordinateur. Vous pouvez également choisir le niveau de difficulté de l'ordinateur.



Choisissez les règles. Pour un COMBAT EN EQUIPES, vous devez choisir RIEN NE VA PLUS.

Règles de base

- Les dresseurs inscrivent 6 Pokémon correspondant aux critères d'entrée.
- Trois des six Pokémon sont choisis pour le combat.
- Les premier dresseur à mettre K.O. les Pokémon adverses remporte le combat.
- Lorsque RIEN NE VA PLUS a été choisi, les 6 Pokémon inscrits participent à la bataille. Appuyez sur START après avoir choisi vos Pokémon.



Combats en équipes

Un COMBAT EN ÉQUIPE nécessite trois joueurs ou plus (pour se mesurer les uns aux autres) ou deux joueurs (qui veulent faire équipe contre l'ordinateur). Les COMBATS EN EQUIPES diffèrent des autres modes de jeu sur les points suivants:

- Les règles doivent obligatoirement être RIEN NE VA PLUS.
- Chaque dresseur choisit ses 6 Pokémon d'entrée.
- Ensuite, chaque dresseur choisit 3 Pokémon pour participer au combat.
- Pendant un combat, le dresseur n'a accès qu'aux 3 Pokémon sélectionnés.



C'est un exemple de COMBAT EN ÉQUIPES.



Le joueur n°1 effectue les sélections sur l'écran de sélection des règles.

PRÉSENTATION POKÉMON

Raichu
N° 26

Ses attaques électriques peuvent atteindre 10.000 volts. Il projette son électricité par la queue pour ne pas être blessé par son propre pouvoir (extrait du Pokédex).



Pour l'utilisation du Transfer Pak, se reporter au chapitre «Multi-joueurs».



Emulation64.fr

3

CITADELLE DES CHAMPIONS D'ARENE

Un match retour avec le Conseil des Quatre !

Affrontez les Champions d'Arène des versions Rouge, Bleue et Jaune de Pokémon. Il n'existe aucune restriction imposée aux Pokémon que vous inscrivez. En commençant par Pierre, terrassez les Champions d'Arène dans l'ordre pour vous frayer un chemin à travers les profondeurs du château.

Accessoires requis

Manettes	1
Transfer Pak et cartouches Game Boy	1 (nécessaire lorsque vous voulez utiliser vos propres Pokémon)

Reportez-vous aux points de règle importants listés dans le chapitre «Stade».

Citadelle des Champions d'Arène



Chaque Champion d'Arène entraîne trois apprentis. Avant d'affronter le Champion, vous devez d'abord vaincre ses apprentis.



PRESENTATION POKÉMON

Tygnon
N° 107

Adepté du corps-à-corps, ses coups de poing invisibles sont rapides comme l'éclair. Il ne respire qu'une fois toutes les 3 minutes lorsqu'il se déplace (extrait du Pokédex).



4

LABO POKÉMON



Si le Prof. Chen ne vous a pas remis le Pokédex dans les versions Rouge, Bleue ou Jaune de Pokémon ou si vous n'avez pas sauvegardé vos données au CENTRE POKÉMON vous n'aurez pas accès à la plupart des fonctions du LABO.

Organisez vos Pokémon

Utilisez le LABO POKÉMON pour organiser les objets et Pokémon sauvegardés sur votre cartouche GB et pour les sauvegarder sur votre cartouche POKÉMON STADIUM. Mais auparavant, vous devez choisir la cartouche GB que vous souhaitez utiliser.

Accessoires requis

Monettes	1
Transfer Pak et cartouches Game Boy	1 ou plus

PC ▶ p.20



Accéder aux données d'une autre cartouche GB

Moniteur Pokédex ▶ p.26

Echange de Pokémon ▶ p.27



Le PC et la machine pour échanger les Pokémon sauvegarderont les données à la fois sur la cartouche Nintendo⁶⁴ et sur la cartouche GB. Rappelez-vous de la cartouche où sont sauvegardés vos objets et Pokémon. C'est également une bonne idée de sauvegarder les Pokémon rares et/ou puissants sur votre cartouche POKÉMON STADIUM.

PRESENTATION POKÉMON

Tadmorv
N° 88



Vase qui a été exposée à des rayons X venant de la lune. Les TADMORV adorent la vase, les déchets industriels et les ordures en général (extrait du Pokédex).

Le PC

Servez-vous du PC pour organiser vos objets et Pokémon de la cartouche GB. Vous pouvez également sauvegarder les objets et Pokémon qui ne tiennent pas dans la mémoire de votre cartouche GB sur votre cartouche Nintendo⁶⁴.

◆ Organiser les Pokémon ◆

Vous pouvez déplacer les Pokémon un par un depuis votre équipe, la boîte GB et la boîte Nintendo⁶⁴.

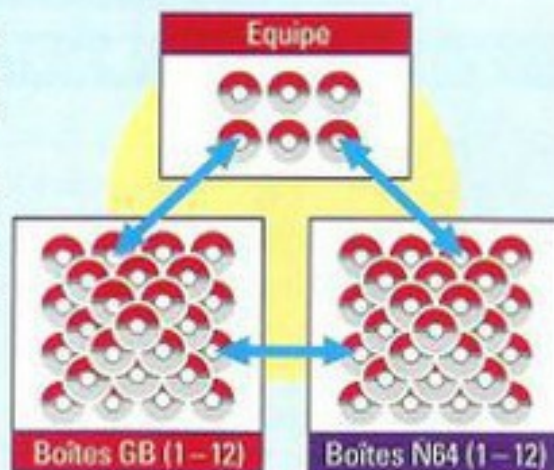


Précautions lors du déplacement de Pokémon

Dans ce mode, vous pouvez faire passer vos Pokémon de votre cartouche GB (équipe, boîte GB) vers votre cartouche Nintendo⁶⁴ ou vice-versa. Si vous déplacez un Pokémon de votre équipe ou d'une boîte GB vers votre cartouche Nintendo⁶⁴, il sera effacé de votre cartouche GB. Si vous souhaitez utiliser ce Pokémon dans une partie GB, vous devez le transférer dans la cartouche GB que vous voulez utiliser.

Plusieurs joueurs peuvent se partager des Pokémon dans la boîte Nintendo⁶⁴. En utilisant cette fonction, vous pouvez donner vos Pokémon à vos amis.

Vous pouvez placer jusqu'à 6 Pokémon dans l'équipe, et 20 dans une boîte Nintendo⁶⁴ ou GB. Il y a 12 boîtes Nintendo⁶⁴ et 12 boîtes GB. Le nombre maximum de Pokémon contenus est donc de 480.



Choisir la boîte de gauche



Choisissez la boîte à afficher à gauche. Vous ne pouvez choisir la boîte affichée à droite.

Choisir la boîte de droite



Choisissez la boîte à afficher à droite. Vous ne pouvez choisir la boîte affichée à gauche.

Déplacer Pokémon



Déplacer un Pokémon vers un endroit différent. Choisissez le Pokémon à transférer de la boîte de gauche et sélectionnez la destination dans la boîte de droite. Appuyez sur le Bouton R pour transférer un Pokémon de la boîte de droite vers la boîte de gauche (appuyez sur le Bouton L pour l'opération inverse).

Retour au Menu



Quitter ce mode. Si vous avez effectué des modifications dans l'une de vos boîtes, les changements seront perdus à moins que vous ne sélectionniez SAUVEGARDER ET QUITTER. Si vous ne souhaitez pas sauvegarder vos changements, sélectionnez QUITTER SANS SAUVEGARDER.

Echanger des Pokémon



Echangez un Pokémon de la boîte de gauche avec la boîte de droite.

Organiser les Pokémon



Changez la position d'un Pokémon dans sa boîte. Appuyez sur le Bouton R pour réorganiser les Pokémon dans la boîte de droite. Appuyez sur le Bouton L pour revenir à une réorganisation dans la boîte de gauche.

Voir un Pokémon



Visualisez les déplacements du Pokémon de la boîte de gauche. Appuyez sur le Bouton R pour voir le Pokémon dans la boîte de droite. Appuyez sur le Bouton L pour l'inverse.

Relâcher un Pokémon



Effacez le Pokémon sélectionné de la boîte de gauche. Appuyez sur le Bouton R pour effacer des Pokémon de la boîte de droite. Appuyez sur le Bouton L pour revenir à la boîte de gauche.

Ecran d'informations Pokémon

Lorsque vous sélectionnez VOIR UN POKÉMON et que vous en choisissez un, l'écran ci-contre apparaît. Appuyez sur le Bouton A pour voir les explications des capacités du Pokémon ou appuyez sur START pour réorganiser ses capacités.



◆ Organiser les objets ◆

Utilisez cette fonction pour déplacer et échanger vos objets, ceux du PC ou ceux de la cartouche Nintendo⁶⁴.



Choisir la boîte de gauche



Choisissez la boîte à afficher à gauche. Vous ne pouvez choisir la boîte affichée à droite.

Choisir la boîte de droite



Choisissez la boîte à afficher à droite. Vous ne pouvez choisir la boîte affichée à gauche.

Déplacer un objet



Déplacez un objet de la boîte de gauche vers la boîte de droite. Appuyez sur le Bouton R pour transférer un objet de la boîte de droite vers la boîte de gauche. Appuyez sur le Bouton L pour l'inverse.

Organiser les objets



Changez la position d'un Pokémon dans la boîte de gauche. Appuyez sur le Bouton R pour réorganiser les objets dans la boîte de droite. Appuyez sur le Bouton L pour revenir à une réorganisation dans la boîte de gauche.

Echanger des objets



Echangez des objets dans la boîte de gauche avec des objets dans la boîte de droite.

Retour au Menu



Retournez au Menu PC. Vous pouvez également appuyer sur le Bouton B pour y revenir.

Lorsque vous déplacez des objets

Les objets qui ont été déplacés vers la cartouche Nintendo⁶⁴ ne peuvent être transférés que dans la cartouche GB dont ils proviennent à moins que le n° d'identification (ID) n'ait changé. Ils ne peuvent être transférés vers une cartouche GB avec un n° ID différent (en gros, vous ne pouvez pas donner vos objets à vos amis).

On peut stocker jusqu'à 100 objets pour chaque n° ID de la cartouche Nintendo⁶⁴ (qui peut posséder 4 ID maximum).

Les objets affichés en rose ne peuvent pas être transférés vers la cartouche Nintendo⁶⁴ (ils sont nécessaires pour jouer à Pokémon sur Game Boy).

	ID cartouche 11111	→	ID objets 11111	Cartouche Nintendo ⁶⁴
	ID cartouche 22222	→	ID objets 22222	
	ID cartouche 33333	→	ID objets 33333	
	ID cartouche 44444	→	ID objets 44444	

◆ Organiser les boîtes ◆

Déplacez et échangez des boîtes entières entre vos cartouches GB et Nintendo⁶⁴.



Les boîtes avec un symbole Pokéball contiennent des Pokémon. Le chiffre à la droite de la Pokéball signale le nombre de Pokémon dans la boîte.

Déplacer une boîte



Déplacez une boîte d'une cartouche GB vers une cartouche Nintendo⁶⁴. Appuyez sur le Bouton R pour transférer une boîte de la droite vers la gauche. Appuyez sur le Bouton L pour l'inverse.

Retour au Menu



Retournez au Menu PC. Vous pouvez également appuyer sur le Bouton B pour y revenir.

Organiser les boîtes



Changez l'ordre des boîtes sur la cartouche GB. Appuyez sur le Bouton R pour changer l'ordre des boîtes sur la cartouche Nintendo⁶⁴.

Echanger des boîtes



Echangez une boîte GB contre une boîte Nintendo⁶⁴. Vous ne pouvez choisir de boîte vide.

Visualiser une boîte






Visualisez la liste des Pokémon dans la boîte choisie. Déplacez le curseur sur le Pokémon que vous voulez voir et appuyez sur le Bouton A pour accéder à l'Écran d'Infos Pokémon. Appuyez sur le Bouton R pour sélectionner les boîtes Nintendo⁶⁴ et sur le Bouton L pour les boîtes GB.

PRÉSENTATION POKÉMON Psychokwak N° 54



Il semble totalement inattentif et complètement à l'ouest. Cependant, quand sa migraine chronique reprend, on peut observer ses pouvoirs étranges (extrait Pokédex).



◆ Voir la liste ◆

Vérifiez le statut de vos Pokémon. Tout d'abord, utilisez la **+** manette multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton A pour sélectionner une boîte. Les Pokémon dans les boîtes marquées du symbole  seront affichés. Appuyez sur le Bouton A pour marquer une boîte avec  ou .



La **+** manette multidirectionnelle contrôle le curseur. Appuyez sur le Bouton L pour faire défiler la liste de Pokémon verticalement et sur le Bouton R pour vous déplacer latéralement à travers les titres des listes. Sélectionnez une nouvelle page en appuyant sur les Boutons C  ou .

LISTE DE A A Z: classez les Pokémon par ordre alphabétique.

LISTE PAR N°: classez les Pokémon par leur N° de Pokémon.

GROUPE PAR COUPE: classez les Pokémon en fonction des Coupes auxquelles ils peuvent participer. Les noms des Pokémon ne correspondant pas aux critères de niveau d'une compétition seront affichés avec une couleur différente (ROUGE pour un Pokémon de niveau trop élevé, VERT pour un niveau trop faible).

UTILISER OBJET: choisissez un objet à utiliser sur un Pokémon, puis choisissez le Pokémon sur qui l'utiliser. Les noms des Pokémon sur qui l'objet est inutilisable sont grisés.

CHOISIR LES POKÉMON A LISTER: sélectionnez les Pokémon à lister

ANNULER LES SELECTIONS: revenir à l'affichage par défaut. Cela efface toutes les sélections et groupements.

En retournant dans le Menu PC après avoir changé les informations, indiquez si vous désirez sauvegarder ou non (le Bouton B fait aussi accéder au menu PC).

SAUVEGARDER ET QUITTER: sauvegarder vos changements de données et revenez au Menu PC.

QUITTER SANS SAUVEGARDER: revenez au Menu PC sans sauvegarder les changements effectués.

POKÉMON	SURNOM	ID	DD	ZONE	TYPE
001 CARAPUCE	CARAPUCE	30961	SACHA	EQUIPE	INUSITE
002 CHENIPAN	CHENIPAN	30961	SACHA	EQUIPE	INUSITE
003 CHENIPAN	CHENIPAN	30961	SACHA	EQUIPE	INUSITE
004 ROUCOOL	ROUCOOL	30961	SACHA	EQUIPE	NORMAL
005 RATTATA	RATTATA	30961	SACHA	EQUIPE	NORMAL
006 ASPICOT	ASPICOT	30961	SACHA	EQUIPE	INUSITE
007 RATTATA	RATTATA	30961	SACHA	GB 1	NORMAL
008 CHRYSACIER	CHRYSACIER	30961	SACHA	GB 1	INUSITE
009 ASPICOT	ASPICOT	30961	SACHA	GB 1	INUSITE

L Grouper ou déplacer des Pokémon. Appuyez sur le Bouton A pour afficher les options suivantes :

GROUPE PAR POKÉMON: n'affichez que la catégorie de Pokémon choisie.

GROUPE PAR TYPE: n'affichez que le type de Pokémon choisi.

DÉPLACER: Déplacer le Pokémon sélectionné dans une boîte différente.

UTILISER UN OBJET: utilisez un objet sur un Pokémon. Les noms des Pokémon sur qui l'objet est inutilisable sont grisés.

VOIR: visualisez les détails des actions du Pokémon choisi. Vous pouvez également modifier l'ordre de ces actions (reportez-vous à l'Écran d'Infos Pokémon pour plus de détails).



Quand le symbole ci-contre est affiché, vous pouvez retourner à l'écran précédent sans grouper ou changer l'ordre des Pokémon et des objets.

R Groupez ou déplacez des Pokémon. Appuyez sur le Bouton A pour afficher les options suivantes:

Surnom

LISTE DE A A Z: classez alphabétiquement les Pokémon par leur surnom.

ID

LISTE PAR N°: classez les Pokémon par N° ID.

OT

LISTE DE A A Z: classer alphabétiquement le dresseur d'origine.

Type

N'AFFICHER QUE LES POKÉMON DU TYPE SÉLECTIONNÉ: choisissez le type de Pokémon que vous souhaitez afficher/grouper.

Zone

LISTER PAR ZONE: grouper les Pokémon par leur zone de sauvegarde. L'ordre est équipe, boîtes GB 1-12 et boîtes Nintendo[®] 1-12.

Mouvements

GROUPEUR PAR MOUVEMENT: sélectionner le mouvement par lequel grouper vos Pokémon.



TYPE 2	MOUVEMENT 1	MOUVEMENT 2	MOUVEMENT 3	MOUVEMENT 4	NEVEAU	PV	ATTAQUE	DEFENSE	VITESSE	SPECIAL
	CHARGE	HELI-COQUE	LEUVE		12	24	17	22	18	18
	CHARGE	SECRETION			5	10	8	8	10	7
	CHARGE	SECRETION			3	15	7	7	8	8
VOL	TORNADE				7	23	11	10	13	10
	CHARGE	HELI-COQUE			2	13	7	6	7	8
POISON	DARD-VENIN	SECRETION			3	18	7	6	8	8
	CHARGE	HELI-COQUE			3	15	8	7	8	7
	ARRIVE				5	21	7	11	8	8
POISON	DARD-VENIN	SECRETION			3	13	7	6	8	8

Niveau

LISTER PAR ORDRE DECROISSANT: classer les Pokémon du niveau le plus haut à celui le plus bas.

LISTER PAR ORDRE CROISSANT: classer les Pokémon du niveau le plus bas à celui le plus haut.

GROUPEUR PAR NIVEAU: sélectionnez une limite de niveaux et listez vos Pokémon qui ne dépassent pas cette limite. Utilisez la **+** manette multidirectionnelle pour définir la limite.

PV/ATTAQUE/DEFENSE/VITESSE/SPECIAL

LISTER PAR ORDRE DECROISSANT: classer les Pokémon du niveau le plus haut à celui le plus bas.

LISTER PAR ORDRE CROISSANT: classer les Pokémon du niveau le plus bas à celui le plus haut.

Les seuls objets pouvant être utilisés sont ceux qui rendent les Pokémon plus forts.

Emulation64.fr

Pokédex

Utilisez le Pokédex pour voir les données sur les Pokémon (cela inclut les endroits où les Pokémon peuvent être trouvés). Les Pokémon que vous possédez dans la cartouche Game Boy actuellement sélectionnée sont marqués par un . Les Pokémon que vous ne possédez plus (mais que vous avez déjà capturés dans le passé) sont marqués d'un . Les Pokémon que vous avez déjà vus, mais jamais attrapés n'ont que leur nom affiché. Les noms des Pokémon que vous n'avez ni attrapé ni vu ne sont pas affichés du tout.



Appuyez sur le Bouton C pour afficher les Pokémon alphabétiquement ou par n°.

Infos

Consultez les informations sur la taille, le poids et le comportement d'un Pokémon. Lorsque seul le nom apparaît, c'est qu'il n'y a pas d'infos disponibles.

Cri

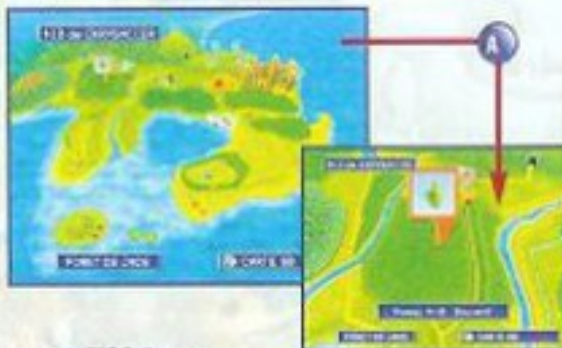
Écoutez le cri du Pokémon.

Zone

Visualisez l'habitat naturel du Pokémon sélectionné. Une carte du monde des Pokémon apparaît, avec un symbole indiquant l'endroit où le Pokémon peut être trouvé. Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner une zone et appuyez sur le Bouton A pour obtenir des informations plus détaillées sur la carte. Vous pouvez aussi appuyer sur le Bouton R pour afficher la carte de la ville sur Game Boy.



Les Pokémon vus mais pas encore attrapés apparaissent en transparence.



PRÉSENTATION POKÉMON

Canaricho
N° 83



Transporte toujours la tige d'une plante non-identifiée. On croit que cette tige sert à la construction d'un nid, mais qu'elle peut aussi servir d'arme (extrait du Pokédex).

26

Emulation64.fr

Echanger des Pokémon

Echangez des Pokémon entre deux cartouches Game Boy. Pour l'échange, il est nécessaire de posséder deux Transfer Pak. De plus, les informations des deux cartouches Game Boy sont limitées aux données sauvegardées dans un CENTRE POKÉMON.

Accessoires requis

Manettes	2
Transfer Pak et cartouches Game Boy	2 (les données des cartouches doivent avoir été sauvegardées dans un CENTRE POKÉMON)

Choisissez les cartouches

Choisissez la première cartouche avec laquelle vous allez faire des échanges. Choisissez la cartouche à gauche dans le LABO POKÉMON.



Choisissez les Pokémon

Chaque joueur doit choisir sur sa cartouche le Pokémon à échanger. Pointez le curseur sur le Pokémon et appuyez sur le Bouton A pour consulter son **Ecran d'Infos**. Appuyez à nouveau sur A pour confirmer.

Appuyez sur le Bouton L ou R pour passer de votre équipe à vos boîtes.

Terminer l'échange

Après que chaque dresseur a choisi le Pokémon à échanger, l'échange débute. Après l'échange, les infos peuvent être sauvegardées sur chaque cartouche en choisissant soit SAUVEGARDER ET QUITTER soit SAUVEGARDER ET CONTINUER. Si vous ne souhaitez pas sauvegarder, choisissez QUITTER SANS SAUVEGARDER.



- Les échanges de Pokémon sont contrôlés par le joueur 1.
- Les Pokémon qui évoluent après avoir été échangé dans ce mode évolueront de la même manière que s'ils avaient été échangés entre deux Game Boy.

5

PALAIS DES VICTOIRES

La valeur de la Salle des Trophées Pokémon!

Les statues de Pokémon victorieux dans le STADE ou dans la CITADELLE DES CHAMPIONS D'ARENE sont exposées dans la SALLE DES TROPHEES. Appuyez sur **←** ou **→** sur la **+** manette multidirectionnelle ou appuyez sur les Boutons L ou R pour faire défiler les statues.

Accessoires requis	
Manettes	1
Transfer Pok et cartouches Game Boy	aucun



Appuyez sur le Bouton A pour consulter les infos d'un Pokémon, ainsi que la victoire qui lui a valu son entrée dans la SALLE DES TROPHEES.

PRESENTATION POKÉMON

Melodelfe
N° 36



Ses oreilles sont très sensibles, c'est pour cela qu'il n'aime pas les bruits assourdissants ou les endroits très fréquentés. Ne se montrera pas s'il y a des gens a proximité (extrait du Pokédex).

28

PRESENTATION POKÉMON

Excelangue
N° 108



Sa langue – qui fait deux fois son corps – s'agit dans tous les sens et sert à attraper ses proies. On ressent un picotement lorsqu'il vous lèche (extrait du Pokédex).

Emulation64.fr

6

TOUR GB

Jouez à Pokémon sur la Nintendo⁶⁴!

Vous pouvez jouer à Pokémon avec une télévision et une console Nintendo⁶⁴.

Accessoires requis

Manettes	1
Transfer Pak et cartouches Game Boy	1



Vous ne pouvez jouer pendant que les données sont transférées vers la Nintendo⁶⁴. Attendez que le message CHARGEMENT... disparaisse.

Menu

Appuyez sur le Bouton C ▲ pendant le jeu pour accéder à l'écran du Menu.

Continuer jeu

Jouer à Pokémon.

Quitter jeu

Quitter la partie et retourner au CENTRE DES DRESSEURS.

Aide et configuration

Déterminez les fonctions des boutons START et SELECT sur la Game Boy ou L, R, C ◀ ou C ▼ de la manette Nintendo⁶⁴. Utilisez la + manette multidirectionnelle et le Bouton A pour changer les paramètres (vous pouvez également déterminer ces fonctions en appuyant simplement sur le bouton que vous souhaitez utiliser).



Si vous sauvegardez vos données dans la Tour GB, SAUVEGARDE... sera affiché à l'écran. A ce moment là, n'éteignez la console sous aucun prétexte!

29

Emulation64.fr

7

CLUB JUNIOR

Sélectionnez un mode

Vous pouvez jouer à 9 mini-jeux différents. Tout d'abord, choisissez deux modes différents:

Choisir un jeu

Choisissez le jeu auquel vous voulez jouer. Chaque jeu ne comporte qu'un seul match.

Qui sera le meilleur ?

Jouez à plusieurs mini-jeux différents. Le premier joueur à atteindre le nombre de victoires déterminé (de 1 à 9) gagne la partie. Le premier mini-jeu est déterminé au hasard. Ensuite, le joueur possédant le moins de victoires choisit.

Accessoires requis

Manettes	1 à 4
Transfer Pak et cartouches Game Boy	aucun



Choisissez les joueurs

Choisissez le nombre de joueurs qui participeront. Appuyez simplement sur le Bouton A de la manette que vous utiliserez (le symbole ORDI se transformera en symbole de la manette que vous utiliserez). Si vous jouez contre des joueurs contrôlés par l'ordinateur, vous pourrez choisir le niveau de difficulté après avoir choisi PRET!



Choisissez un mini-jeu

Déplacez le curseur sur le mini-jeu auquel vous voulez jouer et appuyez sur le Bouton A. Les règles et contrôle seront affichés. Appuyez sur START pour commencer la partie.

PRESENTATION POKÉMON

Soporifik
N° 96



Il endort ses victimes et dévore leurs rêves. On dit qu'il descend de la bête légendaire, Baku (extrait du Pokédex).

30

Emulation64.fr

SAUT DE MAGICARPE

Appuyez sur le Bouton A pour faire sauter la MAGICARPE. Le joueur totalisant le plus de sauts gagne. La clé du succès réside dans le rythme des sauts.



MELOFEE A DIT

Appuyez sur la + manette multidirectionnelle dans l'ordre dicté par la maîtresse MELOFEE. Si vous trompez trop souvent, vous serez assommé...



COURS RATTATA, COURS !

Courez vers la ligne d'arrivée en sautant par dessus les haies. Le secret réside dans la synchronisation et le timing des sauts.



SOMNI-GUERRE

Quatre SOPORIFIK essayent de jeter Hypnose les uns sur les autres. Concentrez-vous sur le pendule qui oscille.



DINGO-DYNAMO

Appuyez sur le bouton de la même couleur que la lampe pour charger l'électricité. Presser le mauvais bouton vous fait perdre de l'électricité.



BOUFFE ET BOUFFE ENCORE !

Le joueur qui mange les sushis les plus chers gagne. Manger plusieurs fois de suite le même sushi vous fera marquer plus de points.



ABO-ARCEAUX

Visiez le TAUPIQUEUR qui sort de terre et envoyez lui vos ABOS. La maîtrise du stick analogique: c'est ça le truc !



ARMURE EN BETON

Déclenchez votre armure lorsque le rocher vous tombe dessus. Attention ! L'armure consomme des points de vie, alors ne la déclenchez pas trop longtemps.



CREUSE COMME UN DINGUE

Le premier joueur à atteindre l'eau avec sa SABLETTE remporte le match. Un bon timing est essentiel.





COMBATS DE POKÉMON

Ce chapitre explique comment choisir des Pokémon pour un combat et décompose une bataille.

1

CHOISIR LES POKÉMON D'ENTRÉE

Sélectionner les données d'un Pokémon

Après avoir choisi les règles et votre adversaire dans le STADE, la CITADELLE DES CHAMPIONS D'ARENE ou le COMBAT LIBRE, l'écran ci-contre apparaîtra lorsque vous choisirez COMBAT. C'est là que vous choisirez les Pokémon que vous utiliserez. Il existe trois modes de sélection des Pokémon, suivant l'endroit où se trouvent vos données.



Choisir une cartouche Game Boy

Vous pouvez former une équipe de Pokémon provenant de votre cartouche Game Boy. Appuyez sur les Boutons L et R pour passer de votre équipe à une boîte. Seuls les Pokémon qui répondent aux critères d'entrée de la Coupe sont affichés.

Fenêtre d'affichage du Pokémon choisi

Liste des Pokémon dans la boîte choisie. Seuls les Pokémon qui répondent aux critères d'entrée sont affichés.



Appuyez sur les Boutons L ou R pour changer les boîtes. Vous pouvez également choisir Prêt de Pokémon.

Après avoir choisi 6 Pokémon, les quatre commandes suivantes apparaissent:

OK

Utilisez les 6 Pokémon choisis comme Pokémon d'entrée.

Nouveau choix

Resélectionnez certains Pokémon.

OK pour inscription

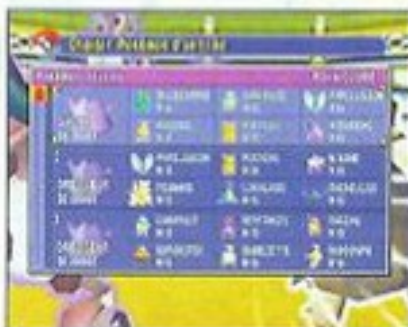
Utilisez les 6 Pokémon choisis comme Pokémon d'entrée et inscrivez-les.

Nouveau choix: tous les Pokémon

Annuler toutes les sélections et resélectionnez les 6 Pokémon.

Choisir des Pokémon inscrits

Si vous avez déjà une équipe de Pokémon inscrite, vous pouvez choisir vos Pokémon d'entrée dans cette équipe.



A propos de l'inscription

Il est plus facile de choisir des Pokémon si vous inscrivez une équipe que vous utilisez souvent. De plus, si vous inscrivez une équipe, vous pouvez utiliser ces Pokémon sans posséder de cartouche GB. Si vous optez pour l'inscription, le Métamorph sur la cartouche Nintendo⁶⁴ se transforme et vos Pokémon restent sur la cartouche GB.

Vous pouvez inscrire 10 équipes pour chacun des six ensembles de règles: quatre Coupes, COMBAT LIBRE et CITADELLE DES CHAMPIONS D'ARENE.

Choisir prêt seulement

Cette option suit les mêmes étapes que pour le choix avec cartouche GB. Cependant, puisque vous ne pouvez choisir que parmi les Pokémon de prêt, vous ne pouvez utiliser les boutons L et R pour changer les Boîtes.



Vous ne pouvez utiliser les boutons L et R.

A propos des Pokémon de prêt

Les Pokémon de prêt sont ceux inclus dans la cartouche **POKÉMON STADIUM**. Les Pokémon qui sont en accord avec les différentes règles (sauf MEWTWO) sont disponibles. Même si vous n'avez pas de Pokémon que vous avez vous même entraînés, vous pouvez participer à toutes les Coupes en utilisant les Pokémon de prêt. Vous pouvez également créer des équipes en mélangeant des Pokémon de prêt et vos propres Pokémon.

PRESENTATION POKÉMON

Abo
N° 23

Glisse silencieusement dans l'herbe, à la recherche de son mets favori, les œufs de ROUCOOL et de PIAFABEC (extrait du Pokédex).



Emulation64.fr

23

2

COMMANDES DE COMBAT

Écran de sélection des Pokémon

Choisissez le Pokémon qui participera au combat sur l'Écran de Sélection des Pokémon. Dans les quatre Coupes et dans la CITADELLE DES CHAMPIONS D'ARENE, vous devez choisir trois des six Pokémon d'entrée. Pour RIEN NE VA PLUS, choisissez de 1 à 6 Pokémon. Le premier que vous choisirez sera le premier à combattre.



Nouveau choix : tous les Pokémon.

Appuyez sur le bouton de n'importe quel Pokémon et sur le bouton R pour consulter les infos de ce Pokémon.



Mette Pokémon choisi en surbrillance.

Appuyez sur le bouton du Pokémon que vous voulez choisir.

Combat par équipe

Choisissez le Pokémon que vous souhaitez utiliser dans les deux équipes disponibles. Vous pouvez en choisir six maximum. Pendant le combat, chaque joueur contrôle les Pokémon de sa propre équipe.



Affectation d'un Pokémon à un bouton

Lorsque vous utilisez trois Pokémon dans les combats de Coupe et dans la CITADELLE DES CHAMPIONS D'ARENE, ils sont affectés aux Boutons C comme le montre le schéma de gauche ci-dessous. Lorsque vous jouez à RIEN NE VA PLUS, les Pokémon sont associés aux boutons comme le montre le schéma de droite ci-dessous.



Choisir une stratégie pendant le combat

Déterminer les actions que vous attribuez à votre Pokémon. En combat par équipes, seul l'entraîneur du Pokémon actif peut choisir COMBAT. Cependant, n'importe quel joueur peut choisir POKÉMON ou FUITE.

Fuite
Abandon. Vous perdez automatiquement le match.

Combat
Utiliser une action de combat.

Pokémon
Changer de Pokémon



Pendant le combat: choisir COMBAT

Sélectionnez votre action en appuyant sur le Bouton C qui convient.

Retour à l'Écran de Choix Stratégique.



Voir les mouvements disponibles.

Choisir un mouvement (action).

Pendant le combat: choisir POKÉMON

Appuyez sur un Bouton C ou sur A ou B pour choisir le Pokémon à utiliser.

Retour à l'Écran de Choix Stratégique.



Voir les Pokémon disponibles.

Choisir un Pokémon.

Associer les mouvements aux boutons

Les actions des Pokémon de la version Game Boy sont affectés à la manette Nintendo⁶⁴ comme indiqué ci-contre. Reportez-vous à cet disposition lorsque vous choisissez ces mouvements pendant les combats.

1	CHARGE	PP	25/25
2	MINI-QUEUE	PP	30/30
3	ECUME	PP	30/30
4	-	---	---



Présentation de l'écran de combat

Nom du dresseur

Statut:
nom, niveau et points de vie du
Pokémon actuel



Fenêtre stratégique:
montre les actions possibles
pour ce Pokémon

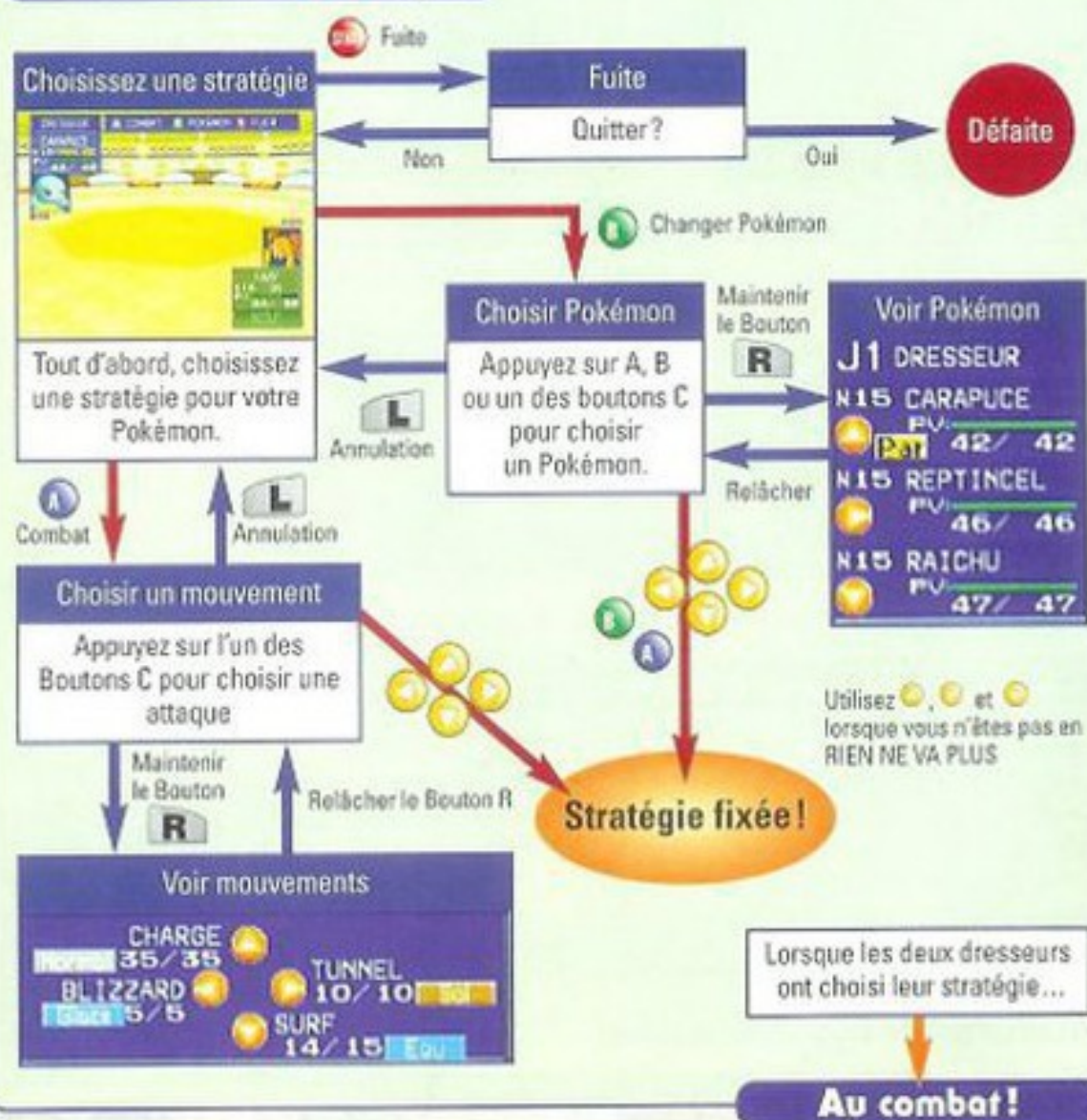
Pokéballs:
le Pokémon
dans une Pokéball
marquée d'un X
est K.O.

3

DECOMPOSITION D'UN COMBAT

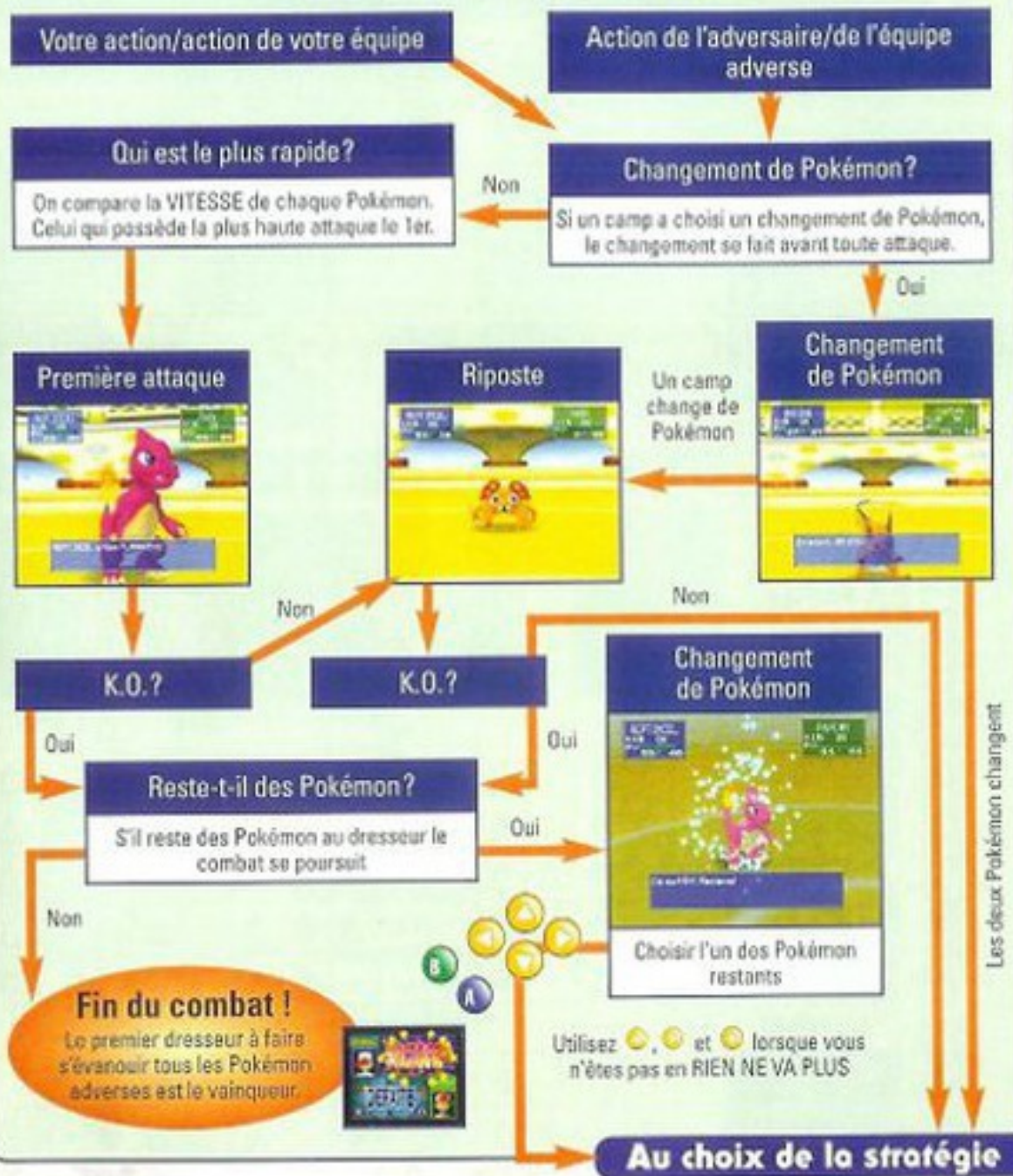
Ce tableau vous montre les différentes possibilités dans un combat.

Sélection d'une stratégie



Les mouvements et les noms des Pokémon ne sont pas affichés pendant le combat pour que votre adversaire ne puisse pas deviner votre choix. Appuyez sur le Bouton R pour voir le nom du Pokémon et ses mouvements. Lorsque vous affrontez un ami, mémorisez quel bouton est associé à quelle action/Pokémon (voir chapitre «Commandes de combat»).

Evolution d'un combat



Continuer

Dans le STADE, si vous remportez une victoire totale (victoire sans perte de Pokémon) contre un adversaire, vous gagnez un «continuer» supplémentaire. Même si vous perdez dans le STADE, vous pouvez recommencer à partir du combat que vous avez perdu.

REMARQUE: ceci n'est valable que lorsque vous êtes en Coupe. De plus, vous pouvez SAUVEGARDER ET QUITTER après avoir perdu un combat si vous possédez un «continuer».



«Continuer» supplémentaire

4

TRUCS ET ASTUCES

Ce chapitre vous présente les petits plus indispensables qui vous feront adorer POKÉMON STADIUM.

Types de Pokémon

Il existe de nombreux types de Pokémon. Chaque type possède ses forces et ses faiblesses face à d'autres types. Il existe aussi de nombreux mouvements. Si vous savez quelle attaque sera «super efficace» contre un adversaire, vous pouvez en tirer un avantage énorme en combat. Reportez-vous à la table ci-dessous.



Type de Pokémon défenseur

Type d'attaque du Pokémon attaquant

	NORMAL	FEU	EAU	ELECTRIQUE	PLANTE	GLACE	COMBAT	POISON	SOL	VOL	PSY	INSECTE	ROCHE	SPECTRE	DRAGON
NORMAL														△	X
FEU		△	△		●	●						●	△		△
EAU		●	△		△				●				●		△
ELECTRIQUE			●	△	△				X	●					△
PLANTE		△	●		△			△	●	△		△	●		△
GLACE			△		●	△			●	●					●
COMBAT	●						●		△		△	△	●	X	
POISON					●			△	△			●	△	△	
SOL		●		●	△			●		X		△	●		
VOL				△	●		●					●	△		
PSY							●	●			△				
INSECTE		△			●		△	●		△	●				△
ROCHE		●				●	△		△	●		●			
SPECTRE	X										X			●	
DRAGON															●

Utiliser efficacement le tableau

Lorsque vous avez attrapé de nombreux Pokémon, il peut être difficile de trouver les Pokémon que vous voulez utiliser dans un combat. Dans ce cas, utiliser la liste peut être utile. Supposons que vous vouliez trouver des Pokémon d'Eau à utiliser dans la P'TITE COUPE. Groupez d'abord les Pokémon par Coupe et choisissez P'TITE COUPE. Seuls les Pokémon pouvant participer à la P'TITE COUPE seront affichés. Groupez ensuite les Pokémon par type et choisissez EAU. Les Pokémon d'Eau pouvant participer à la P'TITE COUPE seront affichés en blanc. Vous n'avez plus qu'à regarder leurs mouvements et choisir les Pokémon qui vous conviennent. Une fois que vous aurez l'habitude d'utiliser la liste, vous la trouverez très utile. Servez-vous-en pour donner l'avantage à votre équipe !



Ne regardez pas la manette de votre adversaire !

Si vous jouez contre un ami, vous pouvez voir sa manette et les ordres qu'il donne à ses Pokémon. Toute personne qui utilise cette méthode déshonorante ne sera jamais un véritable Maître Pokémon. Ne faites JAMAIS ça !

PRESENTATION POKÉMON

Miaouss
N° 52



Dort le jour. La nuit, ses yeux brillent tandis qu'il collecte joyeusement des pièces, ses objets favoris (extrait du Pokédex).

PRESENTATION POKÉMON

Magikarpe
N° 129

Quel que soit son adversaire et quelle que soit la puissance de l'attaque qu'elle reçoit, tout ce qu'elle fait c'est écla-bousser partout (extrait du Pokédex).



Le secret des surnoms

Dans STADE, la couleur de votre Pokémon peut varier selon le surnom qu'on lui a donné. Même si deux Pokémon ont le même surnom (mais des cartouches avec des N° ID différents) leur couleur sera différente. Et vous, de quelle couleur sont vos Pokémon ?



POKÉMON STADIUM: premiers pas sur la route de la victoire!

Ce chapitre propose des conseils pour dresser efficacement vos Pokémon.

Comparez les caractéristiques des Pokémon capturés!

Si vous pensez faire de vos Pokémon des Pokémon puissants, vous devriez consulter leurs caractéristiques juste après les avoir capturés. Même des Pokémon sauvages d'un type et d'un niveau identique peuvent posséder des scores d'ATTAQUE et de DEFENSE très différents. Essayez d'attraper autant de Pokémon de type et niveau identiques que vous pouvez, puis comparez leurs statistiques avant de choisir celui que vous allez entraîner.

PROCOOL		N°7	
PV		23 / 23	
STATUT/OK			
FOR	11	TYPE	NORMAL
DEF	10	TYPE	NORMAL
VIT	15	EXP	30961
SPE	10	DO	SACHA

PROCOOL		N°7	
PV		23 / 23	
STATUT/OK			
FOR	11	TYPE	NORMAL
DEF	0	TYPE	NORMAL
VIT	15	EXP	30961
SPE	7	DO	SACHA

Entraînez des Pokémon de bas niveau pour gonfler leurs stats!

Lorsque vous attrapez des Pokémon pour les utiliser en tournoi, il est plus profitable d'attraper et d'entraîner des Pokémon sauvages de bas niveau. Les Pokémon entraînés à bas niveau atteignent des niveaux plus élevés. Plus vos Pokémon combattent, plus ils deviennent forts. Comme l'indiquent les écrans ci-dessous, un Pokémon de bas niveau entraîné jusqu'au niveau 54 possède des scores d'ATTAQUE et de DEFENSE plus élevés qu'un Pokémon capturé dans les GROTTES D'AZURIA. Bien sûr, certains Pokémon capturés dans les GROTTES D'AZURIA peut être immédiatement utilisé dans les Poké Coupes, mais ils peuvent ne pas être à la hauteur face à des Pokémon qui possèdent une longue expérience du combat avec leur dresseur.

GRODOLÉOLI		N°4	
PV		20 / 20	
STATUT/OK			
FOR	14	TYPE	NORMAL
DEF	10	TYPE	NORMAL
VIT	10	EXP	07350
SPE	11	DO	SACHA



GRODOLÉOLI		N°4	
PV		243 / 243	
STATUT/OK			
FOR	103	TYPE	NORMAL
DEF	77	TYPE	NORMAL
VIT	66	EXP	07350
SPE	82	DO	SACHA

GRODOLÉOLI		N°4	
PV		221 / 221	
STATUT/OK			
FOR	91	TYPE	NORMAL
DEF	61	TYPE	NORMAL
VIT	65	EXP	07350
SPE	74	DO	SACHA

Echange de Pokémon: attention au chemin facile!

Les Pokémon que vous avez obtenu par échange sont plus faciles à entraîner puisqu'ils reçoivent plus de points d'expérience, mais leurs caractéristiques n'atteindront pas celles des Pokémon que vous capturez. Puisque les Pokémon échangés reçoivent plus de points d'expérience, leur niveau augmente plus rapidement, mais leurs capacités n'augmenteront pas seulement après quelques combats. Cependant, les Pokémon comme MACKOGNEUR qui ne peuvent être obtenus que par échange ne sont pas limités par cette restriction.



INFORMATIONS IMPORTANTES

Pour ceux qui jouent à Pokémon sur Game Boy...



Même si les Pokémon que vous capturez ne sont pas en accord avec les différentes règles de Coupe de **POKÉMON STADIUM**, vous n'avez pas besoin de recommencer votre partie. Attrapez simplement des Pokémon répondant aux critères de sélection et montez-les au niveau approprié.

Si vous décidez de recommencer votre partie pour pouvoir étudier à fond les différents CT et CS, sachez que vous perdrez toutes vos informations sauvegardées en faisant cela. **Nous vous recommandons fortement de transférer les Pokémon déjà collectés (particulièrement ceux qui ont le plus de valeur pour vous) vers les boîtes Nintendo⁶⁴ (sous ORGANISER BOITES) dans le Menu PC du LABO POKÉMON.**

Egalement, si vous recommencez votre partie sous Game Boy, le N° ID de votre cartouche changera. Dans ce cas, il vous sera impossible d'avoir accès aux objets de la cartouche Nintendo⁶⁴ possédant l'ancien N° ID.



Dans **POKÉMON STADIUM**, si vous tentez d'utiliser des Pokémon de votre cartouche Game Boy qui ont été améliorés ou modifiés par une astuce, un code ou tout autre moyen, il existe une forte probabilité pour que les données Pokémon de votre Game Boy soient effacées. Il est même possible que cela vous empêche de poursuivre dans **POKÉMON STADIUM**.

Avertissement! Une fois que des données ont été effacées, elles ne peuvent être récupérées. Nintendo ne peut être tenu responsable des pertes de données.

