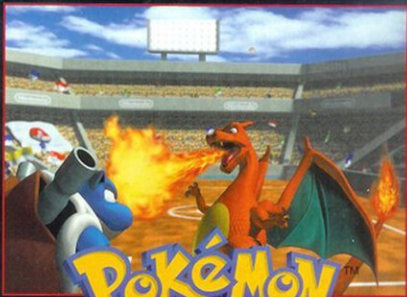


MODE D'EMPLOI



# POKÉMON STADIUM

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

NINTENDO<sup>64</sup>



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 Nintendo<sup>64</sup>.
- 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 Nintendo<sup>64</sup>** 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™ Nintendo<sup>64</sup>

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.



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 Nintendo®. 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.

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.

LABO POKÉMON	
RATTATA	N1
EVOLEI	N20
CHRYSACER	N1
ASPICOOT	N2
CARAPUCE	N10
ROUCCOOL	N7

Pour les commandes de combat, voir le chapitre correspondant.

## 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.



Ecran du titre



Ecran de vérification de cartouche

**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.**

4. Il n'y a pas de manette connectée.



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



1. 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.**

## Le Stade et autres combats

Sur l'**Écran de Sélection**, vous pouvez choisir entre trois modes de jeu. Pour participer aux Coupes de **POKÉMON 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.

### PRÉSENTATION 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)

### 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.



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).





## 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 Nintendo<sup>®</sup>. 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).





**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  
**Magneon**  
N° 82

### Centre des Dresseurs (Menu Principal)



### 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 Nintendo<sup>64</sup>. 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!

## 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 Pak 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 permis.



## 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'Écran 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.

## 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.

Au Niv.  
 Difficile  
 Normal  
 Facile

### Choix des règles du Combat Libre



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.
- Le 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.

Dresseur 1



Dresseur 2

Pour les points de règle importants, se reporter au chapitre «Stade».

## 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».

## 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).





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

Manettes	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 Nintendo<sup>GBA</sup> 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.

PRÉSENTATION 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 Nintendo<sup>64</sup>.

### Organiser les Pokémon

Vous pouvez déplacer les Pokémon un par un depuis votre équipe, la boîte GB et la boîte Nintendo<sup>64</sup>.

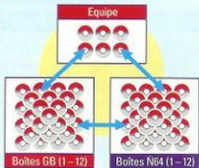


### Précautions lors du déplacement de Pokémon

Dans ce mode, vous pouvez faire passer vos Pokémon de votre cartouche GB (équipe, boîte GB) vers votre cartouche Nintendo<sup>64</sup> ou vice-versa. Si vous déplacez un Pokémon de votre équipe ou d'une boîte GB vers votre cartouche Nintendo<sup>64</sup>, 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 Nintendo<sup>64</sup>. 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 Nintendo<sup>64</sup> ou GB. Il y a 12 boîtes Nintendo<sup>64</sup> 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.

### 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).

### Echanger des Pokémon



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

### 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.

### Choisir la boîte de droite



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

### 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.

### 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.

### 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 Nintendo<sup>64</sup>.



Boîte de gauche

Boîte de droite

Explication de l'objet

Nombre actuel de Pokémon

### 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 Nintendo<sup>64</sup> 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 Nintendo<sup>64</sup> (qui peut posséder 4 ID maximum).

Les objets affichés en rose ne peuvent pas être transférés vers la cartouche Nintendo<sup>64</sup> (ils sont nécessaires pour jouer à Pokémon sur Game Boy).

	ID cartouche 11111	→	ID objets 11111	Cartouche Nintendo <sup>64</sup>
	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 Nintendo<sup>64</sup>.

Cartouche Game Boy

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.



Cartouche Nintendo<sup>64</sup>

### Déplacer une boîte



Déplacez une boîte d'une cartouche GB vers une cartouche Nintendo<sup>64</sup>. 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 Nintendo<sup>64</sup>.

### Echanger des boîtes



Echangez une boîte GB contre une boîte Nintendo<sup>64</sup>. 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 Nintendo<sup>64</sup> 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.

N°	POKÉMON	SURPOL	ID	DO	ZONE	TYPE	
001	CARAPUGE	CARAPUGE	30961	SACHA	EQUIPE	111	
002	CHENIPAN	CHENIPAN	30961	SACHA	EQUIPE	286609	
003	CHENIPAN	CHENIPAN	30961	SACHA	EQUIPE	286609	
004	BOUCOOL	BOUCOOL	30961	SACHA	EQUIPE	80781	
005	BATTATA	BATTATA	30961	SACHA	EQUIPE	83781	
006	REDZOOT	REDZOOT	30961	SACHA	EQUIPE	286609	
007	BATTATA	BATTATA	30961	SACHA	00	1	83781
008	CHRYBACIER	CHRYBACIER	30961	SACHA	00	1	286609
009	REDZOOT	REDZOOT	30961	SACHA	00	1	286609

**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**

**SELECTIONNE:** 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<sup>®</sup> 1-12.

### Mouvements

**GROUPEZ 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
	CRAPHE	KWAZI-COEUR	LOURD		12	24	17	22	18	18
	CHARGE	SECRETZON			5	10	8	8	10	7
	CHARGE	SECRETZON			3	14	7	7	8	8
VOL	TORNADE				7	23	11	10	13	10
	CHARGE	KWAZI-COEUR			2	13	7	6	7	8
POISSON	DARD-VEINTE	SECRETZON			3	18	7	6	8	8
	CHARGE	KWAZI-COEUR			3	15	8	7	8	7
	ARKURE				5	21	7	11	8	8
ESSEN	DARD-VEINTE	SECRETZON			7	13	7	6	8	8

### Niveau

**LISTER PAR ORDRE DECCROISSANT:** 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.

**GROUPEZ 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 DECCROISSANT:** 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.**

## 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.

### 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

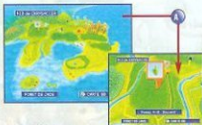
Visualisez l'habitat naturel du Pokémon sélectionné. Une carte du monde des Pokémon apparaît, avec un symbole indiquant l'endroit où le Pokémon peut être trouvé. Utilisez la **+** manette multidirectionnelle pour sélectionner une zone et appuyez sur le Bouton A pour obtenir des informations plus détaillées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



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



Les Pokémon vus mais pas encore attrapés apparaissent en transparence.



## PRÉSENTATION POKÉMON

### Canarticho 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).



## 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.



**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 TROPHÉES. 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 Pak 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 TROPHÉES.

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 à proximité (extrait du Pokédex).

PRESENTATION POKÉMON

**Excelangue**

N° 108



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

## Jouez à Pokémon sur la Nintendo<sup>64</sup>!

Vous pouvez jouer à Pokémon avec une télévision et une console Nintendo<sup>64</sup>.

### Accessoires requis

Manettes	1
Transfer Pak et cartouches Game Boy	1



Vous ne pouvez jouer pendant que les données sont transférées vers la Nintendo<sup>64</sup>. 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 Nintendo<sup>64</sup>. 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!

## Sélectionnez un mode

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

### Choisir un jeu

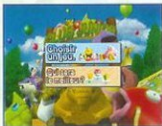
Choisissez le jeu auquel vous voulez jouer. Chaque jeu ne comporte qu'un seul match.

### 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 POKEMON

Soporifik  
N° 96

Il endort  
ses vic-  
times et

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



### 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 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.



### ABD-ARCEAUX

Visez 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 SABELLETTE remporte le match. Un bon timing est essentiel.





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.

PRÉSENTATION 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).



## 2 COMMANDES DE COMBAT

### Ecran 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.



Mettre 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.

#### Pokémon

Changer de Pokémon

**Combat**  
Utiliser une action de combat.



## 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 Nintendo<sup>DS</sup> comme indiqué ci-contre. Reportez-vous à cet disposition lorsque vous choisissez ces mouvements pendant les combats.

1 CHARGE	PP	35/35
2 MIHI-GUEULE	PP	30/30
3 ECUME	PP	30/30
4 -	---	



## Présentation de l'écran de combat

Nom du dresseur



Fenêtre stratégique: montre les actions possibles pour ce Pokémon

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

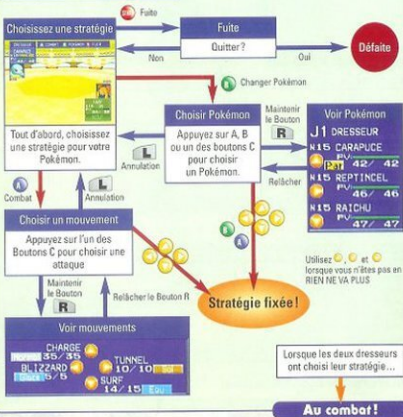
Pokéballs: le Pokémon dans une Pokéball marquée d'un X est K.O.



# 3 DECOMPOSITION D'UN COMBAT

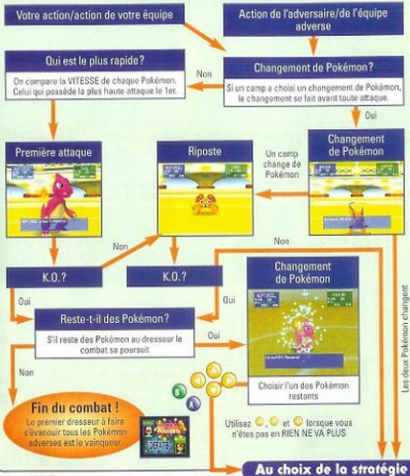
Ce tableau vous montre les différentes possibilités dans un combat.

## 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 + 1



«Continuer» supplémentaire

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
● SUPER!															
△ FAIBLE															
× MAUVAIS															
NORMAL														△	×
FEU		△	△		●	●						●	△		△
EAU		●	△		△				●				●		△
ELECTRIQUE			●	△	△				×	●					△
PLANTE		△	●		△			△	●	△		△	●		△
GLACE			△		●	△			●	●					●
COMBAT	●					●		△		△	△	△	●	×	
POISON					●			△	△			●	△	△	
SOL		●		●	△			●		×		△	●		
VOL				△	●		●					●	△		
PSY							●	●			△				
INSECTE		△			●		△	●		△	●				△
ROCHE		●				●	△		△	●		●			
SPECTRE	×										×			●	
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 #7	
PV 23 / 23		STATUT/OK	
FOR	11	TYPE /	NORMAL
DEF	10	TYPE /	NORMAL
VIT	15	VOL.	
SPE	10	NO./	50961
		DO/	SACHA

		PROCOOL #7	
PV 23 / 23		STATUT/OK	
FOR	11	TYPE /	NORMAL
DEF	0	TYPE /	NORMAL
VIT	15	VOL.	
SPE	10	NO./	50961
		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.

		GRODOU #8	
PV 20 / 20		STATUT/OK	
FOR	14	TYPE /	NORMAL
DEF	10	TYPE /	NORMAL
VIT	10	VOL.	
SPE	11	NO./	07358
		DO/	SACHA

		GRODOU #8	
PV 243 / 243		STATUT/OK	
FOR	103	TYPE /	NORMAL
DEF	77	TYPE /	NORMAL
VIT	66	VOL.	
SPE	89	NO./	07358
		DO/	SACHA

		GRODOU #8	
PV 991 / 991		STATUT/OK	
FOR	91	TYPE /	NORMAL
DEF	81	TYPE /	NORMAL
VIT	65	VOL.	
SPE	74	NO./	07358
		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 Nintendo<sup>64</sup> (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 Nintendo<sup>64</sup> 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.

