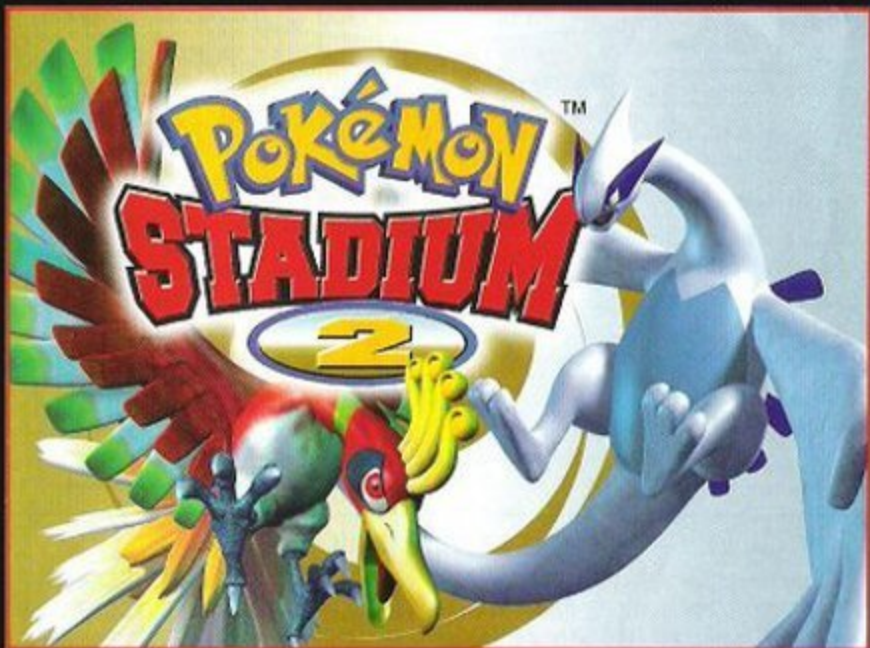


## MODE D'EMPLOI



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



# SOMMAIRE

Avant d'allumer la console .....	6
Informations importantes sur la sauvegarde .....	7
Bienvenue à Pokémon Stadium 2! .....	8
Manipulations principales .....	8
Commencer .....	9
Où débiter? .....	10
White City .....	14
Menu principal .....	14
Stade .....	14
Combat libre .....	17
Château des champions .....	19
Tour GB .....	20
Laboratoire .....	21
Académie Pokémon .....	34
Votre chambre .....	38
Mini-Jeux .....	39
Combat de Pokémon .....	43
Choisir des Pokémon à inscrire .....	43
Manipulations de combat .....	45
Le cours du combat .....	48
Types de Pokémon .....	50
Informations importantes .....	51



# AVANT D'ALLUMER LA CONSOLE

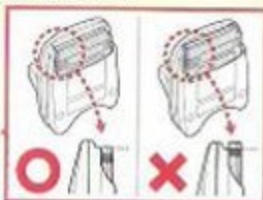
Avant de jouer assurez-vous que :

- Votre cartouche **POKÉMON STADIUM 2™** est correctement insérée dans la console.
- Si vous utilisez un **Transfer Pak N64**, votre cartouche **POKÉMON Game Boy** est correctement insérée dans le **Transfer Pak N64**.
- Le **Transfer Pak N64** est correctement branché dans la manette **N64**.

Cartouche **POKÉMON**  
Game Boy



Assurez-vous d'insérer la cartouche Game Boy à fond dans le **Transfer Pak**.



- Ne pas remuer ou frapper le **Transfer Pak** pendant une partie. Le jeu risquerait de mal fonctionner.
- Sauf avis contraire, insérez et ôtez la cartouche et le **Transfer Pak** quand la console est éteinte (OFF). Si vous branchez ou ôtez l'un ou l'autre de ces éléments pendant que la console est sous tension, votre sauvegarde risquerait d'être effacée.

**Transfer Pak**  
N64



Manette **N64**

## Transfer Pak N64

Ce jeu est compatible avec le **Transfer Pak N64** (vendu séparément).

Utilisez cet accessoire pour transférer des données entre votre cartouche **Game Boy POKÉMON** et votre cartouche **N64 POKÉMON STADIUM 2**. Avant de l'utiliser, lisez bien le manuel d'utilisation pour plus d'informations sur la façon de l'utiliser.



Assurez-vous que la console est sur position **OFF** avant d'insérer ou de retirer un **Transfer Pak** ou une cartouche **Game Boy**.

**AVERTISSEMENT - ECHANGES DE POKÉMON :** ne connectez pas une cartouche d'une langue différente de votre version de **POKÉMON STADIUM 2**, cela pourrait entraîner la perte de vos données.

## POKÉMON (vendu séparément)

POKÉMON STADIUM 2 est compatible avec les cinq versions de POKÉMON sorties à ce jour. Pour profiter pleinement des fonctions de POKÉMON STADIUM 2, utilisez le Transfer Pak N64 pour connecter vos cartouches Game Boy à votre manette N64.

Il existe deux catégories de jeux POKÉMON. Les modes et les manipulations dans POKÉMON STADIUM 2 peuvent changer selon la version Game Boy utilisée. Veuillez consulter les explications de chaque mode pour plus d'informations.



Version Rouge



Version Bleue



Version Jaune



Version Or



Version Argent

## INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SAUVEGARDE

Une cartouche Game Boy ne doit être insérée ou retirée d'un Transfer Pak que lorsque la console est éteinte. Cependant, si l'écran à droite s'affiche pendant une erreur de sauvegarde, veuillez retirer la cartouche du Transfer Pak pendant que la console est allumée.

Vérifiez qu'aucun corps étranger ne se trouve sur les broches de connexion de la cartouche, puis insérez-la à nouveau dans le Transfer Pak. Il sera peut être possible de sauvegarder vos données.

Si vous utilisez cette cartouche Game Boy sur une Game Boy à ce moment, vous perdrez peut-être toutes vos données sauvegardées.

NOTE: si vous ne pouvez toujours pas sauvegarder après avoir nettoyé les broches, vos données peuvent avoir été corrompues d'une autre manière.

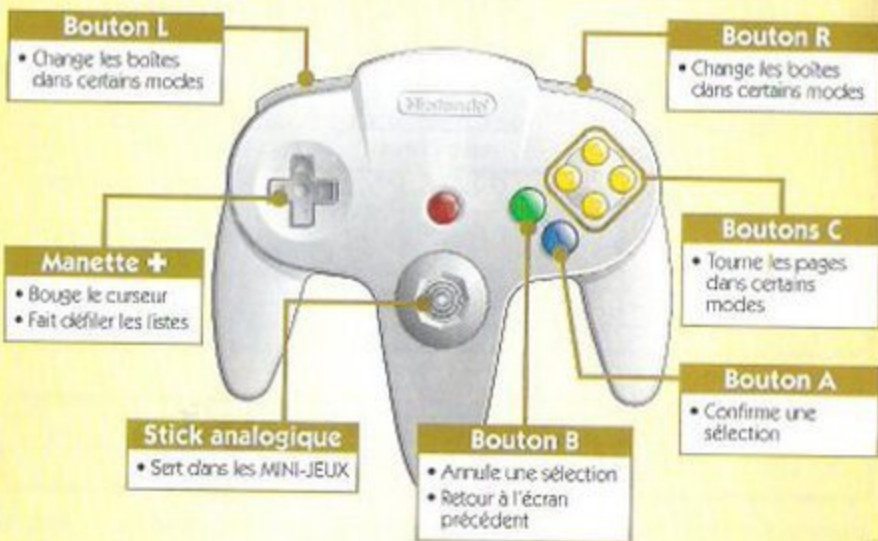


# BIENVENUE A POKÉMON STADIUM 2!

Maîtrisez la manette avant d'entrer dans le Stade!

## MANIPULATIONS PRINCIPALES

Les manipulations de base de **POKÉMON STADIUM 2** sont expliquées ci-dessous. Mais assurez-vous de connaître les commandes spéciales pour chaque mode.



Lorsque vous voyez << ou >> apparaître à côté des listes dans le LABO POKÉMON, appuyez sur + ou - sur la manette + pour passer d'une liste à l'autre (voir le chapitre "Combat de Pokémon" pour les manipulations en combat).

KINGLER	841
SEEL	878
MAROWAK	878
CLEFFA	866
FEAROW	828
NIDORINA	823

## COMMENCER

### DEBUTER LE JEU

Vérifiez que toutes les manettes, accessoires et cartouches sont bien connectés et allumez la console. Appuyez sur **START** pour accéder à l'écran de vérification de cartouche.



Ecran titre

### Ecran de vérification de cartouche



### VERIFICATION DES CONNEXIONS DES ACCESSOIRES

Utilisez l'écran de vérification de cartouche pour vérifier que tous manettes et cartouches sont bien connectés à la N64. Une fois toutes les connexions vérifiées, appuyez sur **A** pour vous rendre à l'écran de sélection.

**NOTE:** si les cartouches sont connectées mais pas affichées, il se peut qu'elles soient mal insérées. Eteignez la console, vérifiez les connexions et rallumez la console.

Si une version Bleue, Rouge ou Jaune de **POKÉMON** est connectée, **TÉLÉPORTATION AU PRESENT** apparaîtra à l'écran. Les Pokémon dans cette cartouche passeront automatiquement dans le présent.

### Précautions concernant les cartouches Game Boy

Même si une cartouche est correctement insérée dans le Transfer Pak, les recommandations suivantes peuvent apparaître:

#### SAUVEGARDEZ DANS UN CENTRE POKÉMON

Vous ne pourrez pas utiliser le PC du LABO POKÉMON. Recommencez votre partie Game Boy, allez dans un CENTRE POKÉMON et sauvegardez votre partie là.

#### FICHIER DE SAUVEGARDE INTROUVABLE

La cartouche ne peut être utilisée car elle ne contient aucun fichier sauvegardé.

#### CETTE CARTOUCHE NE PEUT ÊTRE UTILISÉE

La cartouche Game Boy insérée n'est pas une cartouche POKÉMON. Introduisez une cartouche POKÉMON.

D'autres recommandations peuvent apparaître. Suivez les instructions pour une bonne utilisation du jeu.

## OU DEBUTER ?

### WHITE CITY ET AUTRES MODES

L'entrée du Stade vous mènera dans la partie principale du jeu (WHITE CITY, combats et autres modes). Utilisez la manette + pour choisir un mode et appuyez sur A.

**NOTE:** voir le chapitre "White City" pour un guide de WHITE CITY.



### COMBAT!

Ce mode est pour les joueurs qui veulent un combat de Pokémon rapide. Pour vous affronter avec une équipe de Pokémon niveau 40 générée aléatoirement, sélectionnez 1 ou 2 joueurs et définissez le niveau de difficulté.



#### ACCESSOIRES NECESSAIRES

Manettes	1 ou 2
Transfer Paks et cartouches GB	Aucun



**NOTE:** voir chapitre "Combat de Pokémon" pour les manipulations en combat.

### MATCH A THEME

C'est un mode de combat deux joueurs. Vous pouvez choisir les règles des coupes officielles ou créer les vôtres dans les OPTIONS.

**NOTE:** vous pouvez jouer la COUPE CHALLENGE sans aucune cartouche Game Boy.

#### ACCESSOIRES NECESSAIRES

Manettes	2
Transfer Paks et cartouches GB	2
(Vous ne pouvez utiliser que des cartouches avec six Pokémon dans l'équipe.)	





Appuyez sur le Bouton R pour afficher les règles de la coupe choisie. Appuyez sur A pour une explication plus détaillée.



**NOTE:** un message d'avertissement apparaîtra s'il y a un problème avec les données de votre cartouche Game Boy (par ex. moins de six Pokémon dans l'équipe ou un Pokémon qui ne correspondrait pas aux critères de coupe). Si cela se produit, lisez le message, vérifiez les règles de coupe et sauvegardez à nouveau.

### COUPE ELITE

Il existe différents règlements pour chacune de ces coupes. Deux joueurs utilisent les Pokémon de leur équipe Game Boy, mais si l'un des Pokémon ne correspond pas aux critères d'entrée dans la compétition, aucun des deux joueurs ne peut se battre.

### POKÉ COUPE

### MINI COUPE

### COUPE CHALLENGE

Laissez l'ordinateur choisir vos Pokémon (pas de cartouches Game Boy dans cette compétition). Les niveaux de chaque Pokémon sont différents pour chacun des quatre règlements.

### ETABLIR REGLES

Utilisez votre propre règlement (voir page suivante).

### PARAM. MATCH A THEME

Fixez des limites de temps pour choisir les attaques et un temps limité pour le match.

Lorsque vous êtes dans les paramètres MATCH A THEME et que vous choisissez LIMITE TEMPS, vous pouvez définir les limites suivantes :

### TEMPS DE COMBAT

Le combat prendra fin à la fin du temps imparti. Le dresseur avec le plus de Pokémon restants sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dresseur dont les Pokémon ont causé le plus de dégâts sera déclaré vainqueur.

### TEMPS SEL. CAPACITE

Si un dresseur ne choisit pas une attaque dans la limite de temps, le Pokémon effectuera automatiquement le mouvement assigné au Bouton C ▲.

## Lorsque les Pokémon ne correspondent pas aux critères

Après avoir choisi une coupe, vous ferez apparaître l'écran de sélection de Pokémon. Les Pokémon qui ne correspondent pas aux critères de la compétition (niveaux, objets...) apparaîtront en jaune et ne pourront être utilisés en combat. Sauvegardez à nouveau avec des Pokémon respectant les critères de sélection.





## OPTIONS

Les **OPTIONS** vous permettent de régler la musique, d'accéder aux données sauvegardées, aux paramètres du jeu et de créer vos propres règles. Choisissez une option et appuyez sur A pour changer les paramètres.



### SON

Choisissez le paramètre qui convient le mieux à votre téléviseur et à vos câbles. Si vous sélectionnez autre chose que **MONO**, assurez-vous que les sorties audio droite et gauche sont bien connectées à votre télévision.

**LARGE:** diffuse le son encore mieux qu'en **STEREO**.

**CASQUE:** émet un son plus atténué.

**DOLBY:** profitez de votre installation Dolby Surround (si vous en avez une) pour créer des effets sonores qui vous plongeront au cœur du combat!

### VOIX

Activez ou désactivez la voix du commentateur.

### ETABLIR REGLES

Créez vos propres règles de combat. Vous pouvez en avoir 8 en mémoire à la fois.

**CREER REGLE:** crée de nouvelles règles

**CHANGER REGLE:** modifie des règles existantes

**EFFACER REGLE:** effacer des règles existantes

**REORGANISATION:** modifie l'ordre de règles existantes

### EFFACER SAUVEGARDE

Erase les données sauvegardées sur votre cartouche **POKÉMON STADIUM 2**. Choisissez **OUI** pour confirmer l'effacement.

**Une fois les données écrasées, vous ne pourrez plus les récupérer, alors faites attention!**

## Commandes d'édition de règles

Appuyez sur A pour sélectionner l'option à modifier. Pour choisir un Pokémon, appuyez sur ← et → sur la manette + et confirmez avec A. Appuyez sur C ◀ pour sélectionner/désélectionner tous les Pokémon et sur C ▶ pour changer l'ordre des Pokémon.



Pour entrer un chiffre, appuyez sur + et → sur la manette + pour choisir un emplacement. Pour changer le niveau, appuyez sur + et + sur la manette +.

## CADEAU MYSTÈRE

Il existe une fille dans **POKÉMON STADIUM 2** qui vous donnera un **CADEAU MYSTÈRE**. Vous ne pouvez en obtenir qu'un par jour. Si le cadeau est un objet, vous pourrez le récupérer au **LABO POKÉMON** (consulter la section "Laboratoire" dans le chapitre "White City").



Vous devez parler à la fille au **CENTRE COMMERCIAL** de **DOUBLONVILLE** avant de pouvoir utiliser ce mode.



### ACCESSOIRES NECESSAIRES

- |   |   |
|---|---|
| Manettes  | 1 |
| Transfer Paks et cartouches GB<br>(uniquement version Or ou Argent) | 1 |

# WHITE CITY

Allez faire un tour du côté des endroits favoris des dresseurs Pokémon!

## MENU PRINCIPAL

### CHOISISSEZ VOTRE DESTINATION!

WHITE CITY est un endroit très animé, grâce à son STADE, son LABO POKÉMON et ses MINI-JEUX. Déplacez le curseur MAGNETON™ sur votre destination et appuyez sur A pour y aller.



#### 1 STADE P. 14

Testez les capacités de combat de vos Pokémon avec quatre règlements différents. C'est un mode un joueur.

#### 2 COMBAT LIBRE P. 17

Allez-vous à un ami ou affrontez-vous en utilisant des règles personnalisées. C'est un mode de un à quatre joueurs.

#### 3 CHÂTEAU DES CHAMPIONS P. 19

Affrontez les champions d'Arène qui figurent dans les versions Game Boy de POKÉMON. C'est un mode un joueur.

#### 4 TOUR GB P. 20

Jouez aux versions Game Boy de POKÉMON sur votre N64. C'est un mode un joueur.

#### 5 LABO POKÉMON P. 21

Mettez un peu d'ordre dans vos Pokémon et vos objets où utilisez la liste Pokémon pour chercher parmi les Pokémon attrapés. Vous pouvez aussi échanger des Pokémon avec la cartouche POKÉMON d'un ami.

#### 6 ACADEMIE POKÉMON P. 34

Assistez à la dernière conférence de Théophile sur les Combats de Pokémon. Suivez des cours adaptés à votre niveau et appliquez vos connaissances avec des quiz et des combats. Il y a même une bibliothèque pleine de livres sur les Pokémon.

#### 7 VOTRE CHAMBRE P. 38

Prenez votre chambre de la version Or ou Argent et donnez-lui une vie en 3D! Vous pouvez aussi la redécorer.

#### 8 MINI-JEUX P. 39

Jouez à de nombreux mini-jeux et testez vos connaissances avec des quiz. C'est un mode de un à quatre joueurs.

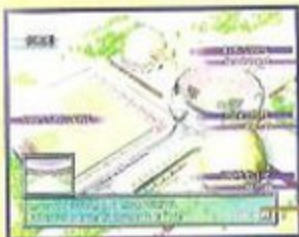
## STADE

### PARTICIPEZ AUX QUATRE COUPES!

Le STADE comprend des tournois dans lesquels vous devrez affronter huit adversaires. Les règles sont différentes pour chacune de ces quatre compétitions. La POKÉ COUPE et la COUPE CHALLENGE comprennent quatre niveaux de difficulté chacune.

## ACCESSOIRES NECESSAIRES

Manettes	1
Transfer Paks et cartouches GB (nécessaire pour inscrire vos Pokémon dans une compétition)	1



Appuyez sur R pour consulter les règles de la coupe choisie ou appuyez sur A pour une explication plus détaillée.



## RÈGLES DE BASE DES COUPES

- Un dresseur affronte un autre dresseur contrôlé par l'ordinateur.
- Choisir six Pokémon avant le combat.
- Vous ne pouvez pas choisir plus d'un Pokémon d'un certain type.
- Les objets tenus par les Pokémon doivent tous être différents.
- Parmi les six Pokémon choisis, en choisir trois qui combattront.
- Le premier dresseur à mettre KO tous les Pokémon adverses remporte le match.
- Le dresseur doit gagner tous les combats d'une coupe pour remporter la coupe.
- Un seul Pokémon par équipe peut être endormi et un autre gelé.
- Si votre dernier Pokémon restant utilise DESTRUCTION ou EXPLOSION, vous perdez, même si le Pokémon adverse s'évanouit. De même, REQUIEM et PRELEVEMENT DU DESTIN échoueront toujours.



**NOTE:** voir chapitre "Combat de Pokémon" pour plus d'infos sur les commandes en combat.

## REGLES DE COUPE ET CRITERES D'ENTREE

### MINI COUPE

- Pokémon qualifiés: 86 sortes.
- DRACORAGE et SONICBOOM n'ont aucun effet.

### POKÉ COUPE

- Pour Pokémon de niveau 50-55. Si vous ne possédez pas 6 Pokémon, vous pouvez en louer.
- Les niveaux combinés des trois Pokémon combattant ne peut excéder 155.
- Pokémon interdits: MEW™, MEWTWO™, LUGIA™, HO-OH™ et CELEBI™.

### COUPE ELITE

- N'importe quel Pokémon jusqu'au niveau 100 peut être utilisé. Les Pokémon des dresseurs adverses seront tous de niveau 100.

### COUPE CHALLENGE

- Combattez en utilisant 6 Pokémon imposés. Ce mode permettra de tester vos capacités de dresseur.
- Quatre niveaux différents.



## SAUVEGARDER VOTRE PARTIE

Chaque fois que vous gagnez un combat, vous avez le choix entre CONTINUER ou sauver et quitter. Quand vous rallumerez la console, un écran comme celui ci-contre s'affichera avant que vous n'entriez dans WHITE CITY.

**NOTE:** même si vous changez les Pokémon de votre équipe sur votre cartouche Pokémon Game Boy, vous reprendrez l'équipe sauvegardée dans STADE pour continuer vos combats dans STADE. Attention! Vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule partie à la fois. Si vous recommencez cette partie, les données sauvegardées seront perdues.

## CONTINUER

A chaque Perfect (vous gagnez sans qu'aucun de vos Pokémon ne s'évanouisse) dans le STADE, vous gagnerez un CONTINUER. Ces CONTINUER servent à recommencer un combat que vous venez de perdre.

**NOTE:** les CONTINUER ne sont utilisables que dans la coupe où ils ont été gagnés. Lorsque vous possédez un CONTINUER vous pouvez sauver et quitter la partie, même si vous avez perdu le match.



## COMBAT LIBRE

### PREPAREZ-VOUS AU CHAOS MULTI-JOUEURS!

COMBAT LIBRE vous permet de livrer bataille avec vos Pokémon et vos paramètres favoris, que ce soit en entraînement ou en multi-joueurs. Si quatre joueurs s'affrontent, deux joueurs doivent se partager le contrôle d'une équipe.

Tout d'abord, choisissez les paramètres des joueurs, puis décidez des règles.

#### ACCESSOIRES NECESSAIRES

- Manettes 1-4
- Transfer Paks et cartouches GB 1-4  
(nécessaire pour utiliser vos Pokémon)



Seuls les manettes connectées à la console seront affichées. Choisissez ORDI pour que l'ordinateur contrôle l'adversaire. Vous pouvez aussi définir le niveau de difficulté de l'ordinateur (DIFF., NORMAL, FACILE).



**NOTE:** vous ne pouvez choisir que **RIEN NE VA PLUS** lorsque vous jouez une partie multi-joueurs deux ou plus joueurs. Si vous voulez choisir **REGLES ETABLIES**, vous devez tout d'abord créer les règles dans le menu d'options (voir chapitre "Où débiter?").

### CHOISIR UN TABLEAU

Choisissez ensuite un tableau où livrer bataille.



Si vous choisissez **SELECTION ALEATOIRE**, votre tableau sera choisi automatiquement pour vous. En progressant dans le jeu, vous pourrez choisir de nouveaux tableaux.



Voir chapitre "Combat de Pokémon" pour plus d'infos sur les commandes en combat.

Utilisez la manette du joueur un pour effectuer les sélections et les paramétrages.

## COMBATS PAR EQUIPES

Lorsque deux joueurs jouent ensemble contre l'ordinateur, ou quand il y a trois joueurs ou plus, les étapes dans ce combat multi-joueurs diffèrent des autres combats.

- RIEN NE VA PLUS doit être choisi comme règle (sauf pour les 2 contre 2).
- Pendant le combat, vous ne pouvez contrôler que le Pokémon que vous avez fait entrer.



Les règles suivantes s'appliquent quand vous n'avez pas choisi RIEN NE VA PLUS.

- Choisissez 6 Pokémon avant le combat.
- Parmi ces 6 Pokémon, choisissez les 3 qui participeront au combat.
- Pendant le combat, vous ne pouvez remplacer vos Pokémon qu'avec les Pokémon de votre partenaire.
- Si tous les Pokémon d'un joueur de votre équipe s'évanouissent, votre équipe perd.



## REGLES POUR RIEN NE VA PLUS

- De un à six Pokémon peuvent être utilisés.
- Vous pouvez choisir plus d'un Pokémon pour un type donné.
- Plusieurs Pokémon peuvent tenir le même type d'objet.
- Tous les Pokémon inscrits doivent participer au combat (cependant, en multi-joueurs, vous ne pouvez en envoyer que trois au combat).
- Le premier joueur ou la première équipe à mettre KO tous les Pokémon adverses remporte le match.
- Un seul Pokémon par équipe peut être endormi et un autre gelé.
- Si votre dernier Pokémon restant utilise DESTRUCTION ou EXPLOSION, vous perdez, même si le Pokémon adverse s'évanouit. De même, REQUIEM et PRELEVEMENT DU DESTIN échoueront toujours.



## CHÂTEAU DES CHAMPIONS

### AFFRONTÉZ A NOUVEAU LES CHAMPIONS D'ARENE

Une fois de plus, vous pouvez vous rendre au CHÂTEAU DES CHAMPIONS pour y affronter les Champions de la version Game Boy. Tous leurs Pokémon sont de niveau 50 ou supérieur. Battez-les dans l'ordre, en commençant par Albert, pour gagner le droit d'affronter le Champion Pokémon qui vous attend au bout...

#### ACCESSOIRES NECESSAIRES

Manettes	1
Transfer Paks et cartouches GB (nécessaire pour utiliser vos Pokémon)	1



Avant d'affronter un Champion d'Arène, vous devez d'abord vaincre ses amis.



NOTE: les règles ici sont les mêmes que les règles de base du STADE (voir la section "Stade").



## JOUEZ A POKÉMON SUR LA N64!

Dans la TOUR GB, vous pouvez utiliser votre N64 pour jouer à **POKÉMON** version GB sur votre télévision. Choisissez simplement une cartouche et une méthode de chargement des données.



### ACCESSOIRES NECESSAIRES

Manettes	1
Transfer Paks et cartouches GB	1

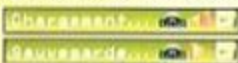
### CHARGER MAX

La plupart de vos données de jeu seront chargées en une fois. Ce mode de chargement prend plus de temps, mais permet un jeu plus fluide.

### CHARGER MINI

Seule une portion du jeu Game Boy sera chargée. Vous pourrez donc commencer à jouer rapidement, mais de nouvelles données seront fréquemment chargées, comme lorsque vous rencontrerez un Pokémon. C'est la meilleure méthode si vous voulez juste sauvegarder votre partie à nouveau dans un CENTRE POKÉMON.

Tant que ces icônes sont à l'écran, vous ne pourrez contrôler votre jeu. Soyez patient et attendez qu'elles disparaissent.



## MENU

Vous pouvez presser **C▲** à tout moment pendant la partie pour accéder à l'écran de menu.

### CONTINUER

Continuer la partie Game Boy.

### QUITTER

Arrêter la partie Game Boy et retourner à WHITE CITY.

### AIDE/REGLAGES

Assignez les Boutons **START** et **SELECT** du Game Boy aux Boutons **START**, **L**, **R**, **C◀** ou **C▶** de la manette N64. Utilisez la manette **+** et le Bouton **A** pour modifier les paramètres. Vous pouvez aussi assigner une fonction en appuyant simplement sur le bouton que vous voulez utiliser.



## METTEZ DE L'ORDRE DANS VOS POKÉMON

Dans le LABO POKÉMON de WHITE CITY, vous pouvez sauvegarder les Pokémon attrapés et les objets obtenus dans votre partie Game Boy dans des boîtes N64. Vous pouvez aussi classer vos Pokémon comme vous voulez. Tout d'abord, choisissez la cartouche que vous voulez arranger.

**NOTE:** quand vous transférez un Pokémon vers une BOÎTE N64 son niveau de dressage passera à PAS VRAIMENT.

### ACCESSOIRES NECESSAIRES

Manettes	1
Transfer Paks et cartouches GB	1
(Vous devez posséder un POKÉDEX et avoir sauvegardé votre partie dans un CENTRE POKÉMON.)	

### Arranger les Cadeaux Mystère

Lorsque vous recevez un Pokémon et un objet comme CADEAU MYSTERE (voir la section "Cadeau Mystère"), une icône apparaîtra dans le LABO POKÉMON. Choisissez l'endroit où vous voulez sauvegarder votre cadeau et déplacez-y le cadeau.



Cette icône apparaît quand vous recevez un cadeau.

Vous pouvez toujours changer pour une cartouche Game Boy différente.



### PC

p. 23

Vous pouvez obtenir des infos détaillées sur les capacités de vos Pokémon ou classer les données de votre cartouche GB ou N64.

### POKÉDEX

p. 33

L'encyclopédie des Pokémon.

### SERVICE D'ÉCHANGE DE POKÉMON pg. 32

Echangez des Pokémon avec un ami.

Quand vous utilisez le PC, les données sur vos cartouches GB et N64 seront réécrites. Rappelez-vous quelle cartouche contient vos objets et Pokémon. Le Prof. Orme suggère de sauvegarder vos Pokémon les plus précieux dans une boîte N64.

## CONSULTER LES INFORMATIONS SUR LES POKÉMON

Vous pouvez obtenir des informations importantes sur vos Pokémon avec les différents modes PC.

Appuyez sur les boutons C pour obtenir une explication détaillée du mouvement assigné à chaque bouton. Appuyez sur START pour réarranger la disposition de chaque mouvement.



## DIFFERENCES ENTRE LES DIFFÉRENTES VERSIONS

Si vous entrez dans le Labo avec une version Rouge, Bleue ou Jaune, les modes disponibles pourront différer de ceux disponibles avec les versions Or et Argent.

### Le PC et le POKÉDEX

Avec les versions Or et Argent, vous pouvez organiser vos Pokémon avec le NOUVEAU POKÉDEX. Lorsque vous les classez avec l'ANCIEN POKÉDEX, les 151 Pokémon de Rouge, Bleu et Jaune apparaîtront en premier, puis viendront les Pokémon des autres versions.

### Limites aux déplacements de Pokémon

Lorsque vous transférez des Pokémon des versions Or ou Argent vers une version plus ancienne (Rouge, Bleu ou Jaune), les transferts suivants seront impossibles:

- Nouveaux Pokémon
- Pokémon qui ont appris de nouveaux mouvements
- Pokémon avec une lettre
- Œufs

**NOTE:** vous ne pouvez déplacer un Pokémon avec un n° d'ID différent que si la cartouche Game Boy qui reçoit le Pokémon possède 150 Pokémon ou plus.






Vous pouvez utiliser le PC pour arranger les Pokémon et les objets de la version Game Boy. Si des Pokémon ou des objets ne rentrent pas sur la cartouche Game Boy, vous pouvez les sauvegarder sur votre cartouche N64.

## LISTE

La liste Pokémon affiche tous vos Pokémon. Elle vous permet également d'utiliser des objets pour rendre vos Pokémon encore plus forts ou de les classer selon différents critères.

### Choisir les Pokémon à lister



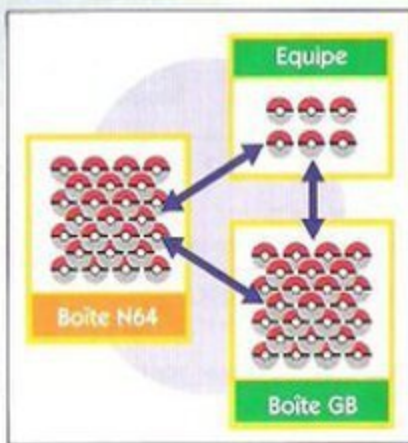
Tout d'abord, choisir de créer une liste de Pokémon dans **ÉQUIPE**, dans les **BOÎTES GB** ou dans les **BOÎTES N64**. Les sélections marquées d'un  seront affichées. Appuyez sur A pour changer un  en . Quand vous avez fini, sélectionnez OK.

**NOTE:** Si vous êtes entré dans le Labo avec une version Rouge, Bleue ou Jaune, seuls les Pokémon se trouvant dans des **BOÎTES N64** et pouvant être déplacés vers cette version seront affichés (voir page précédente).

### Sauvegarde de Pokémon

Chacune des 14 boîtes dans **POKÉMON STADIUM 2** peuvent contenir jusqu'à 20 Pokémon, comme dans les versions Or et Argent. Elles sont indiquées comme étant des boîtes N64. La boîte équipe et les boîtes GB contiennent des données provenant de votre cartouche GB.

Dans la **LISTE** et les modes Pokémon, vous pouvez déplacer des Pokémon d'une zone de sauvegarde à une autre, mais attention! Si vous déplacez des Pokémon d'une boîte GB vers une boîte N64, ces Pokémon ne se trouveront plus sur la cartouche GB. Si vous voulez jouer à Pokémon sur GB, vous devez les transférer à nouveau de leur boîte N64 vers une boîte GB pour jouer avec eux.




Étant donné que plusieurs joueurs peuvent utiliser la cartouche N64 en même temps, vous pouvez donner vos Pokémon à un ami.

**NOTE:** L'équipe peut contenir jusqu'à 6 Pokémon. Les boîtes N64 peuvent contenir en tout jusqu'à 280 Pokémon. Les boîtes GB peuvent aussi contenir en tout jusqu'à 280 Pokémon. Les boîtes GB des versions Rouges, Bleue ou Jaune ne peuvent contenir que 240 Pokémon en tout.

## Commandes de la liste

Appuyez sur le Bouton L pour faire défiler les noms de Pokémon. Appuyez sur R pour faire défiler le titre des colonnes. Appuyez sur C▲ ou C▼ pour tourner une page de Pokémon. Appuyez sur C◀ ou C▶ pour tourner une page de données.

Sélectionner  pour retourner au menu précédent. Si vous avez fait des changements, on vous demandera de les sauvegarder avant de quitter (si vous n'avez pas fait de changement, vous pouvez simplement appuyer sur B pour quitter la liste).

### SAUVER ET QUITTER

Sauvegarder les changements et retourner au menu précédent.

### QUITTER SANS SAUVER

Retourner au menu précédent sans sauvegarder les changements.

### ANNULER

Continuer à consulter la liste.

Appuyer sur L pour déplacer le curseur sur la colonne de nom. Choisissez un Pokémon pour consulter ses infos ou utilisez des objets sur lui.



POKÉMON	Niveau	Exp	Type 1	Type 2
BULBASAUR	5	100	POURPRE	PLAINE
IVISAUR	7	100	POURPRE	PLAINE
VENISAUR	9	100	POURPRE	PLAINE
CHARMANDER	5	100	ROUGE	PLAINE
CHARMELEON	7	100	ROUGE	PLAINE
CHARIZARD	9	100	ROUGE	PLAINE
FLARELIEU	5	100	ROUGE	POURPRE
FLARELIEU	7	100	ROUGE	POURPRE
FLARELIEU	9	100	ROUGE	POURPRE
FLARELIEU	7	100	ROUGE	POURPRE
FLARELIEU	9	100	ROUGE	POURPRE

Appuyez sur R pour déplacer le curseur sur les titres de colonne. Choisissez ensuite de classer les Pokémon selon l'un des critères disponibles.

Quand vous choisissez POKÉMON, l'une des options suivantes apparaîtra :

### LISTER DE A A Z

Lister les Pokémon alphabétiquement.

### LISTER PAR N° POKÉDEX

Lister les Pokémon par n° de Pokémon.

### LISTER PAR NOUVEAU N° POKÉDEX

Lister les Pokémon par n° de NOUVEAU POKÉDEX.

### RASSEMBLER POKÉMON POUVANT ÊTRE DEPLACES VERS

Rassemble les Pokémon qui peuvent être transférés vers une cartouche Rouge, Bleue ou Jaune.



### GROUPER POKÉMON PAR COUPE

Affiche les Pokémon correspondant aux critères d'entrée de coupe. Les Pokémon n'ayant pas le niveau requis seront d'une couleur différente.

### UTILISER OBJET

Utiliser un objet sur le Pokémon choisi. Les Pokémon ne pouvant pas utiliser d'objet apparaîtront d'une couleur différente.

### CHOISIR POKÉMON A LISTER

Choisir quelles infos seront affichées.

### ANNULER SELECTION

Retourner à la liste originale.

## Choisir un Pokémon spécifique

Appuyez sur L, puis choisissez un Pokémon. Appuyez sur A pour utiliser des objets ou voir d'autres façons de grouper vos Pokémon. Vous pouvez aussi appuyer sur + et - sur la manette + pour tourner les pages.



### GROUPER PAR NOM

N'affichez que le genre de Pokémon choisi.

### GROUPER PAR TYPE

N'affichez que le type de Pokémon choisi.

### DÉPLACER

Déplacez le Pokémon choisi vers une boîte GB, N64 ou dans l'équipe.

### VOIR

Consultez les données du Pokémon sélectionné.

### UTILISER OBJET

Utilisez un objet sur le Pokémon sélectionné. Vous ne pouvez utiliser que des CT, CS et autres objets qui renforcent vos Pokémon.

### TENIR OBJET

Donnez un objet au Pokémon. Les objets qui peuvent être utilisés en combat sont affichés en orange.

### PRENDRE OBJET

Mettez un objet actuellement détenu par un Pokémon dans la BOÎTE METAL N64, votre SAC ou votre PC.

### ECHANGER OBJETS

Echangez des objets entre le Pokémon sélectionné et un autre Pokémon.

### LIRE LETTRE

Lisez une lettre détenue par le Pokémon choisi.

## Annuler les listes

Lorsque vous aurez changé les listes de Pokémon, l'icône ci-contre apparaîtra en haut à droite de l'écran. Si elle est affichée, vous pouvez appuyer sur B pour annuler la liste et revenir à la liste originale.



## Choisir un autre système de classement

Appuyez sur C◀ et C▶ pour tourner les pages d'infos sur les Pokémon. Vous pouvez les grouper par type, attaques et bien d'autres critères.

### Page 1/4

#### SURNOM

##### Lister de A à Z

Classer les Pokémon alphabétiquement par surnom.

#### GENRE

Grouper ♂

Grouper ♀

Grouper inconnu

Grouper par genre.

#### ZONE

##### Lister par zone

Classer les Pokémon par endroit où ils sont sauvegardés. Ils seront listés dans l'ordre suivant : Equipe, boîtes GB 1 - 14 (1 - 12 pour les versions Rouge, Bleue et Jaune) et boîtes N64 1 - 14.

#### TYPE 1/TYPE 2

##### Classer par type

Grouper par type sélectionné.

### Page 2/4

#### NIVEAU/PV/ATTQUES/DEFENSE/VITESSE

##### Lister par ordre décroissant

Classer du plus grand au plus petit.

##### Lister par ordre croissant

Classer du plus petit au plus grand.

##### Grouper par niveau

Classer les Pokémon avec un niveau donné (cette option n'apparaît que lorsque vous avez choisi NIVEAU).

### Page 3/4

#### ATTAQUE 1/ATTAQUE 2/ATTAQUE 3/ ATTAQUE 4

##### Classer par attaque

Classer les Pokémon par attaques.

### Page 4/4

#### ID

##### Lister par n°

Classer les Pokémon par leur numéro d'identification.

#### DO

##### Lister de A à Z

Classer les Pokémon alphabétiquement par nom de dresseur.

#### AMITIE

##### Lister par ordre décroissant

Classer les Pokémon par degré d'appivoisement, du mieux dressé au plus sauvage.

##### Lister par ordre croissant

Classer les Pokémon par degré d'appivoisement, du plus sauvage au mieux dressé.

#### OBJET

##### Lister de A à Z

Classer les Pokémon en fonction des objets qu'ils possèdent.

##### Grouper lettres

Classer les Pokémon qui ont du courrier.

#### AUTRE

##### Grouper Pokémon de couleur

Ne classer que les Pokémon qui ont une couleur particulière.

## POKÉMON


Cette option vous permet de déplacer des Pokémon vers l'équipe, les boîtes GB ou M64. Elle vous permet aussi d'échanger des Pokémon.

### L'écran




**NOTE:** appuyez sur L pour sélectionner la fenêtre de gauche ou sur R pour la fenêtre droite. Appuyez sur C◀ et C▶ pour changer de boîte.


### VOIR LE CONTENU DE LA FENÊTRE

 Changez la boîte affichée dans la fenêtre choisie (vous pouvez aussi le faire en appuyant sur C◀ et C▶).


### VOIR POKÉMON

 Consultez les informations des Pokémon dans la boîte choisie.


### DEPLACER POKÉMON

 Déplacez un Pokémon d'une fenêtre à l'autre.


### REORGANISER POKÉMON

 Réorganisez l'ordre des Pokémon dans la fenêtre choisie.

### ECHANGER POKÉMON

 Echangez des Pokémon entre les fenêtres droite et gauche.

### RELÂCHER POKÉMON

 Relâchez un Pokémon dans la fenêtre choisie (un Pokémon relâché ne peut plus jamais être retrouvé, ses infos sont effacées de la cartouche).

### Pokémon allumés

Selon votre version de POKÉMON, il se peut que vous ne puissiez pas en déplacer. Le nom de ces Pokémon sera allumé.





## BOÎTES


Cette option vous permet de déplacer des boîtes GB et N64 et d'échanger des boîtes.

### L'écran




**NOTE:** appuyez sur L pour sélectionner la fenêtre de gauche ou sur R pour la fenêtre droite.


### VOIR BOÎTE

 Afficher le contenu d'une boîte.


### DEPLACER BOÎTE

 Déplacer le contenu d'une boîte de la fenêtre choisie vers une boîte vide dans une autre fenêtre.


### REORGANISER BOÎTES

 Changer l'ordre des boîtes dans la fenêtre sélectionnée.

### ECHANGER BOÎTES

 Echanger des boîtes entre la fenêtre droite et la fenêtre gauche.

### NOMMER BOÎTE

 Donner un nom à une boîte dans la fenêtre choisie (impossible dans Rouge, Bleu ou Jaune).

Pour sauvegarder vos changements dans n'importe lequel des modes PC, vous devez choisir **SAUVEGARDER ET QUITTER**. Pour annuler vos changements et recommencer, choisissez **QUITTER SANS SAUVEGARDER**.



## OBJETS


Ce mode vous permet de déplacer des objets entre les cartouches N64 et GB.

### L'écran




**NOTE:** appuyez sur L pour sélectionner la fenêtre de gauche ou sur R pour la fenêtre droite. Appuyez sur C◀ et C▶ pour changer d'emplacement de sauvegarde.

### CHOISIR LE CONTENU

 Choisissez quels emplacements de sauvegarde seront affichés dans la fenêtre sélectionnée (vous pouvez aussi appuyer sur C◀ et C▶).

**NOTE:** les objets importants comme les CANNES A PÊCHE et la BICYCLETTE ne peuvent pas être déplacés vers une cartouche N64.


### VOIR/DEPLACER OBJETS

 Consultez les infos d'un objet dans la fenêtre d'infos ou déplacez un objet vers un emplacement de sauvegarde différent. Si vous possédez plus d'un objet donné, vous pouvez choisir combien d'exemplaires vous souhaitez déplacer.


### REORGANISER OBJETS

 Changez l'ordre des objets dans la fenêtre choisie.

### ECHANGER OBJETS

 Echangez des objets entre les fenêtres droite et gauche.

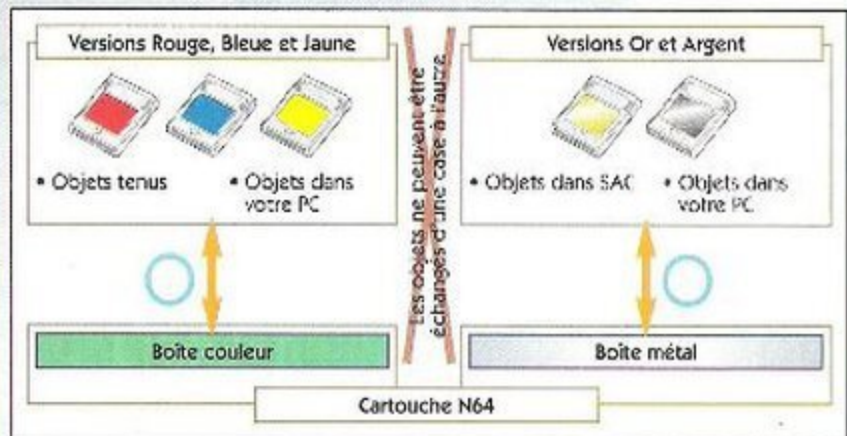
### ORGANISER OBJETS

 Organisez les objets de la fenêtre sélectionnée, alphabétiquement ou par type.



## La Boîte couleur et la Boîte métal

POKÉMON STADIUM 2 possède deux cases pour stocker les objets des jeux POKÉMON GB. Une boîte contient les objets des versions Rouge, Bleue et Jaune et l'autre contient les objets des versions Or et Argent.



## Les objets des Pokémon vont dans la boîte métal

Tous les objets tenus par les Pokémon sont automatiquement sauvegardés dans la boîte métal.



## Echangez des objets entre les cartouches Game Boy

POKÉMON STADIUM 2 vous permet d'échanger des objets entre cartouches GB, même si les n° ID sont différents. Cependant, vous ne pouvez pas échanger d'objets spéciaux comme la BICYCLETTE ou des CS. La boîte couleur et la boîte métal peuvent contenir chacune 250 objets maximum. Elles peuvent aussi contenir plus de 100 objets du même type.



## LETTRES

**NOTE:** ce mode n'est accessible que dans les versions Or ou Argent.


Avec ce mode, vous pouvez échanger du courrier dans vos boîtes à lettres.

### L'écran




**NOTE:** appuyez sur le Bouton L pour accéder à la fenêtre de gauche et sur le Bouton R pour la fenêtre de droite.


### VOIR/DEPLACER LETTRES

 Déplacez le curseur sur n'importe quelle lettre que vous désirez voir et lisez son contenu dans la fenêtre ci-dessous. Pour déplacer une lettre, sélectionnez-la et appuyez sur A.


### REORGANISER LETTRES

 Changez l'ordre des lettres dans la fenêtre sélectionnée.


### ECHANGER LETTRES

 Echangez des lettres entre deux fenêtres.


### ECRIRE LETTRES

 Écrivez une lettre et la donner à un Pokémon. Vous devez posséder du papier à lettres pour en écrire une.


### ACCEPTER LETTRES

 Acceptez une lettre d'un Pokémon.

### ASSIGNER LETTRES

 Donner une lettre à un Pokémon.

### EFFACER LETTRES

 Effacez le contenu d'une lettre dans la boîte et renvoyez la lettre vierge dans votre SAC, PC ou BOÎTE METAL.

### Sauvegarder le courrier

Vous indique combien de lettres vous pouvez sauvegarder sur vos cartouches Game Boy et N64.

#### Cartouche GB

Boîte à lettres 10

Pokémon de l'équipe 6

#### Cartouche N64

Boîte à lettres 50

Pokémon N64 30

## SERVICE D'ÉCHANGES POKÉMON

Vous pouvez échanger des Pokémon entre deux cartouches POKÉMON GB, tout comme le jeu Game Boy. Servez-vous de la manette du joueur 1 pour effectuer les manipulations suivantes:

### Choisissez une cartouche

Tout d'abord, choisissez une cartouche avec laquelle faire des échanges. La cartouche à gauche est celle avec laquelle vous êtes entré dans le LABO POKÉMON. Si vous ne désirez pas échanger de Pokémon provenant de cette cartouche, vous devez retourner dans le Labo et remplacer la cartouche par celle que vous voulez utiliser pour les échanges.



### Choisissez un Pokémon

Ensuite, sélectionnez un Pokémon à échanger sur chaque cartouche. Choisissez-les dans l'équipe ou dans une boîte GB.

### ACCESSOIRES NECESSAIRES

Manettes	2
Transfer Paks et cartouches GB	2
(Les cartouches doivent être sauvegardées dans un CENTRE POKÉMON.)	



Appuyez sur L ou R pour passer de l'équipe aux boîtes ou vice-versa.

Pour pouvez consulter les infos de chaque Pokémon avant d'effectuer l'échange (voir section "Consulter les informations sur les Pokémon").



Si vous faites des échanges avec une version Rouge, Bleue ou Jaune, les Pokémon ne pouvant pas être échangés apparaîtront en rouge.

### Conclure l'échange

Une fois que vous avez confirmé le choix du Pokémon à échanger, la transaction pourra commencer. Lorsqu'elle sera terminée, choisissez SAUV. ET QUIT, ou SAUV. ET CONT. Cela sauvegardera la transaction sur les deux cartouches Game Boy. Si vous ne voulez pas conclure l'échange, choisissez QUIT SANS SAUV.



NOTE: les Pokémon qui évoluent avec un échange n'évolueront qu'après avoir été échangés avec le SERVICE D'ÉCHANGES POKÉMON.

# POKéDEX

Le Labo propose un POKéDEX plus détaillé que celui dans votre partie Game Boy.

## Fonctions du POKéDEX

Appuyez sur R pour changer l'ordre dans lequel vos Pokémon sont listés. Vous pouvez les lister par n° de Pokémon (ANCIEN POKéDEX), nouveau n° de Pokémon (NOUVEAU POKéDEX) ou alphabétiquement par nom. Une fois que vous avez attrapé trois ZARBI ou plus, le DEX ZARBI sera également affiché (seulement pour Or et Argent).



## CHERCHER

Appuyez sur L pour rechercher et afficher un type donné de Pokémon. Choisissez le type que vous voulez afficher et commencez la recherche.



## Voir la liste

**003** **ZORBY** **0/3**

Pokémon attrapés.

**005** **ZORBY** **0/3**

Pokémon que vous avez attrapés mais que vous n'avez plus.

**006** **ZORBY** **0/3**

Pokémon que vous avez vus mais que vous n'avez jamais attrapés (pas d'infos pour ces Pokémon).

**007** **ZORBY** **0/3**

Pokémon que vous n'avez jamais vu (pas d'infos pour ces Pokémon).

## Consulter les informations sur les Pokémon

Pour consulter les informations sur un Pokémon, sélectionnez le Pokémon dans la liste et appuyez sur A. Vous pourrez connaître son type et les zones où on le trouve.

Appuyez sur les Boutons C pour faire tourner l'image du Pokémon dans différentes directions. Les Pokémon que vous avez vus mais que vous n'avez jamais attrapés apparaîtront en transparent.





## ZONE

Vérifiez les endroits où vit le Pokémon.



Lorsque vous consultez les endroits où vit le Pokémon, appuyez sur L et R pour passer de la carte de Johto à celle de Kanto et vice-versa (uniquement dans les versions Or et Argent). Appuyez sur A pour zoomer ou appuyez sur C pour voir la carte Game Boy.

**NOTE:** une fois que vous avez attrapé assez de Pokémon dans les versions Or ou Argent, vous obtiendrez des informations encore plus détaillées sur chaque Pokémon.



## ZOOM (agrandir)

Affiche une image plein écran de Pokémon. Utilisez les Boutons C pour la faire tourner.



## CRI

Ecoutez le cri du Pokémon.



# ACADEMIE POKÉMON



## THEOPHILE LE SAVANT

Grand expert en Pokémon, Théophile partagera ses connaissances académiques et tactiques. Vous pouvez aussi utiliser la BIBLIOTHEQUE pour améliorer vos connaissances.

### ACCESSOIRES NECESSAIRES

Manettes	1
Transfer Paks et cartouches GB	Aucun



## SALLE DE COURS

Dans la SALLE DE COURS, vous écouterez les leçons de Théophile sur différents sujets. Ces leçons vous permettront peut-être même de vaincre un adversaire apparemment invincible.



## COURS

Choisissez une leçon, écoutez Théophile et répondez aux questions à la fin de la leçon.



Les leçons cochées possèdent des informations sur des questions auxquelles vous n'avez pas su répondre lors de le TEST SAGESSE.



## EXAMENS

Passer des examens pour monter dans la classe supérieure. Après les cours, mettez vos connaissances à l'épreuve avec des combats et des quiz. Si vous passez le TEST SAGESSE et le TEST D'APTITUDE, vous passerez dans la classe supérieure.

### TEST SAGESSE

Passer des quiz sur des sujets vus en cours. Il vous faut au moins 8/10 pour réussir.

### TEST D'APTITUDE

Mettez en pratique vos leçons dans des combats de Pokémon. Combattez selon les instructions pour passer l'épreuve avec succès.



Réussi



La victoire n'a pas été obtenue selon les instructions.



## BIBLIOTHEQUE

Elle contient tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les combats de Pokémon. Trouver les informations que vous cherchez n'est pas compliqué: vous pouvez faire une recherche alphabétiquement par nom ou par type.

**NOTE:** si vous voyez un Bouton A en bas à droite, cela signifie que vous disposez d'informations encore plus détaillées sur le sujet.





## OBJETS

Recherchez n'importe quel objet apparaissant dans un jeu **POKÉMON** sur GB.

## POKÉMON

Consultez toutes les informations du Pokémon choisi (type, capacités...) Appuyez sur A sur l'écran d'informations d'un Pokémon pour voir ses conditions d'évolution et la liste des attaques que le Pokémon peut apprendre.

### Lecture du tableau de types



Mauvais ← Bon



Les Pokémon avec de grandes barres possèdent de meilleures caractéristiques.

Vérifiez à quelle version du jeu vous devez jouer pour attraper un Pokémon en particulier.

## VOIR CAPACITES

Consultez une liste de capacités que le Pokémon peut apprendre. Choisissez une attaque pour obtenir plus de infos sur elle.

Le niveau auquel la capacité peut être apprise, ainsi que son n° de CT, sont indiqués ici.

Les capacités qui peuvent être apprises se répartissent ainsi :

### NIVEAU

Le mouvement peut être appris quand le Pokémon atteint un certain niveau.

### OEUF

La capacité est apprise quand le Pokémon sort d'un œuf.

### CT

La capacité peut être apprise en utilisant une CT ou une CS.

## VOIR EVOLUTION

Consultez les différentes évolutions possibles d'un Pokémon, ainsi que les conditions d'évolution.

**NOTE:** une fois que vous avez passé les examens dans la **SALLE DE COURS**, des données s'afficheront, vous indiquant des conditions détaillées pour apprendre des mouvements.

## CAPACITES

Vous pouvez visualiser les capacités qui figurent dans le jeu Pokémon sous de nombreux angles. Déplacez le curseur sur la capacité désirée pour en voir les détails. Les capacités apparaissant en surbrillance possèdent des effets spéciaux.



Les attaques avec des effets spéciaux apparaissent ici.

## RELATION TYPES

Vérifiez les relations entre types pour voir comment un type de Pokémon s'en sort face à un autre. Utilisez la manette + pour aligner son type d'attaque (ligne rouge) et son type de défense (ligne bleue), puis appuyez sur les boutons A, C▲ ou C◀ pour plus d'informations.

### Afficher les deux types dans une colonne

Pour afficher deux types dans une colonne, choisissez le premier type de base sur la ligne bleue. Deux cercles signifie que l'attaque fait quatre fois plus de dommages. Vous pouvez aussi appuyer sur C▲ ou C◀ pour plus d'informations.



### Voir les Pokémon du type sélectionné

Afficher les Pokémon dont le type est identique à celui affiché sur la ligne bleue.



### Voir capacités du type sélectionné

Afficher les capacités dont le type est affiché sur la ligne rouge.



## Explication des MANIPULATIONS

Assurez-vous de bien connaître les manipulations en combat.

## GROUPES CŒUF

Voir quels Pokémon sont bons pour faire des œufs.

## VOIR PAR NOM

Rechercher un Pokémon et son groupe, classés par nom.

## VOIR PAR GROUPE

Choisissez un groupe pour voir quels Pokémon correspondent.

## VOIR PAR BEBE

Choisissez un Pokémon qui sort d'un œuf pour voir ses parents et le genre.



## VOTRE CHAMBRE

### REDECOREZ VOTRE CHAMBRE

Si vous allez dans VOTRE CHAMBRE, vous pourrez voir à quel ressemble la chambre du héros de **POKÉMON** Or et Argent. Si vous possédez les objets nécessaires pour la redécorer, vous pouvez choisir quels sont les objets à laisser dans la chambre.

### Visualiser VOTRE CHAMBRE

Appuyez sur A pour zoomer sur les zones qui peuvent être modifiées. Choisissez une zone avec la manette + et appuyez sur A pour voir quels objets peuvent y être placés. Utilisez ensuite la manette + et le Bouton A pour placer un objet.

#### ACCESSOIRES NECESSAIRES

- |  |   |
|--|---|
| Manettes   | 1 |
| Transfer Paks et cartouches GB<br>(versions Or et Argent uniquement) | 1 |



## MINI-JEUX

### DES MINI-JEUX QUI CARBURENT AUX POKÉMON!

Jusqu'à 4 personnes peuvent jouer simultanément à ces nouveaux MINI-JEUX. Vous pouvez même tester vos connaissances dans un quiz.

#### ACCESSOIRES NECESSAIRES

Manettes	1 - 4
Transfer Paks et cartouches GB	1 - 4



#### Participer

Lorsque vous voulez JOUER A UN MINI-JEU, CHAMPION MINI-JEU ou au QUIZ POUR TOUS, vous devez choisir le nombre de joueurs. Chaque joueur désirant participer doit appuyer sur le Bouton A de sa manette pour faire passer l'affichage de ORDI à J1, J2, J3 ou J4. Une fois les choix effectués, sélectionnez PRÊT!



Vérifiez que tout le monde s'est bien connecté. Si un Transfer Pak et une cartouche GB sont connectés, ils seront affichés ici.

### DES MINI-JEUX POUR TOUS!



Vous avez le choix parmi 12 mini-jeux pleins de Pokénergie!

Vous pouvez aussi remettre à zéro les paramètres du stick analogique sur l'écran ci-dessus. Après avoir choisi PRÊT! vous verrez apparaître un **TAUPIQUEUR**. Pressez alors simultanément **START, L et R**.



Pour certains mini-jeux, vous devrez tenir la manette comme indiqué ci-contre.

## CHAMPION MINI-JEU

Dans ce mode, vous devez gagner un nombre de pièces donné (entre 5 et 9) pour devenir champion.

Lancez un dé avant chaque mini-jeu pour déterminer le nombre de pièces à remettre au vainqueur. C'est le joueur avec le moins de pièces qui jette le dé.



### Icônes bonus



Vous donne le nombre de pièces indiqué.



Vole des pièces au joueur en tête.



Tout le monde reçoit des pièces sauf le joueur en tête.



Si le joueur en tête gagne lorsque l'une de ces icônes apparaît, il ne gagnera pas de pièces dans ce mini-jeu.



Le mini-jeu est choisi aléatoirement.



Choisissez le mini-jeu vous-même.

## QUIZ 1 JOUEUR

Vous devez répondre à un maximum de questions possibles en 100 secondes.



## QUIZ POUR TOUS

4 joueurs maximum peuvent participer à ce quiz. Le premier joueur à répondre correctement remporte un point. Si vous vous trompez, vous devrez automatiquement passer votre tour pour la prochaine question. Le premier arrivé à dix points remporte le quiz.

## DESCRIPTIONS DES MINI-JEUX

Lisez bien les explications affichées avant chaque mini-jeu pour connaître les manipulations de ce mini-jeu. Parfois, la façon de tenir la manette sera différente.

### NOSFERALTO PAS BO

Appuyez sur A pour voler et récupérer des cœurs dans le ciel. Si vous rentrez dans un MAGNETI ou dans un adversaire, vos cœurs seront éparpillés.



### TOURNE ET COGNE

Rentrez dans vos adversaires pour essayer de les virer hors du ring. Appuyez sur A pour une super toupe qui les enverra valser!



### UNE BELLE TRANCHE

Visez la ligne blanche sur les bûches qui tombent, et coupez-les en deux. Visez bien, car un manque de précision pourra vous coûter.



### FOUNAR LASCAR

En passant d'un carré de gazon à un autre, appuyez sur A pour frapper des Poké Balls. Les grosses valent plus de points.



### BALL BARRAGE

Utilisez la barrière pour bloquer la Poké Ball et la faire rebondir vers vos adversaires. Appuyez sur A pour smasher la Poké Ball et la renvoyer à grande vitesse.



### PICHU™ OUILLE-OUILLE

Visez les électrodes qui apparaissent autour de vous et appuyez ensuite sur le bouton qui correspond à la couleur de l'électrode pour la charger. Le premier joueur à charger la centrale gagne.



### Si vous possédez une Boîte Jeton...

Si vous avez trouvé une BOÎTE JETON dans le jeu GB, les pièces gagnées dans les mini-jeux iront directement dans votre BOÎTE JETON.



## Faites participer vos propres Pokémon aux mini-jeux!

Pour faire participer les Pokémon que vous avez élevés, connectez un Transfer Pak et une cartouche GB à votre manette. Bien sûr, vos Pokémon doivent être les mêmes que ceux qui figurent dans le jeu. Que se passe-t-il lorsque vos Pokémon participent à un mini-jeu? Essayez et vous verrez!

Cherchez cette icône!



### COURSE TROMPEUSE

Utilisez la manette  $\leftarrow$  pour changer de direction dans cette course échevelée. Utilisez les nuages de poussière pour faire tourbillonner vos adversaires et les sortir de la piste.



### COMPTEUR BONHEUR

Ne comptez que les Pokémon que l'on vous a demandé de compter. Les autres passeront à côté à toute vitesse, alors ouvrez l'œil.



### SPEEDY TOGEPI™

Évitez les obstacles sur votre chemin. Marchez sur les flèches pour être propulsé à toute vitesse. Si vous prenez deux flèches d'affilée, vous passerez en vitesse turbo!



### CADOIZO DE NOËL

Mettez les cadeaux dans votre sac et transportez-les sur le chemin. Si vous faites toucher par un MARCACRIN, tous vos cadeaux seront éparpillés.



### OEUF'SECOURS!

Attrapez précautionneusement dans votre poche les œufs qui tombent. Si vous touchez un VOLTORBE, vous perdrez tous vos œufs.



### RÉFLEXE EVOLI

Soyez le premier à vous régaler des fruits cachés sous le panier. Si un POMDEPIK apparaît, vous devrez passer un tour.



# COMBAT DE POKÉMON

Suivez ces étapes pour choisir vos Pokémon et leur donner des ordres en combat.

## CHOISIR DES POKÉMON A INSCRIRE

### SELECTIONNER LES DONNEES DE POKÉMON

Avant de pouvoir combattre dans le STADE et dans d'autres zones, vous devez d'abord choisir les Pokémon qui participeront au combat. Pour combattre avec les Pokémon que vous avez élevés, vous devez connecter un Transfer Pak et une cartouche Game Boy à votre manette. Si vous n'avez pas de Pokémon, vous pouvez toujours combattre en utilisant des Pokémon de Prêt.

#### Choisissez une cartouche GB

Entrez les Pokémon que vous avez élevés.

#### POKÉMON ENREGISTRÉS

Choisissez une équipe de Pokémon préenregistrée.

#### ENREGISTRER POKÉMON

Créez et inscrivez une équipe de Pokémon correspondant aux critères d'entrée dans la compétition que vous avez choisie. Ceci ne déclenchera pas de combat. Une fois les Pokémon enregistrés, vous n'aurez pas à choisir de Pokémon à chaque fois que vous participez à une coupe. Vous pouvez aussi effacer les équipes enregistrées.

#### PRÊT UNIQUEMENT

Choisissez cette option pour participer à une coupe lorsque vous ne possédez pas vos propres Pokémon.



### Pokémon de Prêt

Les Pokémon de Prêt sont prêts à l'emploi dans **Pokémon Stadium 2**. Certains Pokémon de Prêt correspondent aux critères de chaque coupe, alors si vous n'avez pas assez de Pokémon personnels pour participer à une compétition - ou si vous n'avez pas de cartouche GB -, vous pouvez compléter avec ces Pokémon. Certains Pokémon (comme LUGIA et HO-OH) ne peuvent pas être loués.

### Inscription de Pokémon

Vous pouvez inscrire des équipes de Pokémon que vous utilisez souvent afin de ne pas avoir à recréer une équipe à chaque fois que vous jouez. Vous pouvez jouer avec une équipe de Pokémon inscrits même si vous n'avez pas de cartouche GB connectée. Le **MÉTAMORPH** sur la cartouche N64 se transformera en n'importe quelle équipe inscrite. Ainsi, vos Pokémon restent sur votre cartouche GB. Vous pouvez inscrire jusqu'à 10 équipes pour chacun des cinq différents ensembles de règles: les trois coupes autres que la **COUPE CHALLENGE**, plus **RIEN NE VA PLUS** et le **CHÂTEAU DES CHAMPIONS**.





## CHOISIR DES POKÉMON POUR UN COMBAT

Choisissez 6 Pokémon qui correspondent aux critères de sélection pour former une équipe de base. Les Pokémon ne correspondant pas aux critères ne seront pas montrés. Vous pouvez donner des objets aux Pokémon quand vous les choisissez.

Liste de Pokémon que vous avez sélectionnés. Les Pokémon ne correspondant pas aux critères ne sont pas affichés. Appuyez sur C ► pour réarranger la liste.



Pokémon choisis pour la bataille. Appuyez sur B pour resélectionner le dernier Pokémon que vous avez choisi.

Appuyez sur L ou R pour changer les boîtes ou passer aux Pokémon de Prêt.

Après avoir choisi les 6 Pokémon, les commandes listées ci-dessous apparaîtront. Si vous utilisez des Pokémon enregistrés, ces commandes peuvent changer. Si vous jouez à RIEN NE VA PLUS, vous pouvez appuyer sur START pour utiliser moins de 6 Pokémon.

### OK

Accepter les Pokémon inscrits.

**NOTE:** le combat commence quand vous choisissez OK. Vous ne pouvez pas annuler cette sélection.

### OK POUR ENREGISTREMENT

Enregistrer vos Pokémon et débiter le combat.

### CHOISIR CERTAINS POKÉMON A NOUVEAU

Recommencer le processus de sélection pour certains Pokémon.

### CHOISIR TOUS LES POKÉMON A NOUVEAU

Annuler toutes les sélections et choisir de nouveaux Pokémon.

### CHANGER D'OBJET

Changer l'objet tenu par le Pokémon choisi.

### Note à propos des objets

Les Pokémon ne peuvent emmener que certains objets dans un combat. Si un Pokémon possède un objet qu'il ne peut utiliser, vous devrez changer l'objet. Parfois certaines règles veulent que tous vos Pokémon tiennent des objets différents. Les objets en rose sur l'écran des objets sont des objets de prêt.



## L'écran de combat

Nom de l'entraîneur

Fenêtre de Statut

(Consultez les infos sur les Pokémon dans le stade.)



Fenêtre de Stratégie

(Choisissez un ordre ici.)

Poké Balls

(Les Poké Balls avec des Pokémon évanouis sont marquées d'un X.)

## MANIPULATIONS DE COMBAT

### ÉCRAN DE SÉLECTION DE POKÉMON

Sur cet écran, vous pouvez choisir les Pokémon que vous utiliserez dans le STADE. Pour la plupart des matchs, vous devrez choisir 3 Pokémon parmi les 6 de votre équipe. Cependant, pour RIEN NE VA PLUS, suivez simplement les règles applicables. Le premier Pokémon à avoir été choisi sera le premier à combattre.



Resélectionner tous les Pokémon.

Pour consulter les infos d'un Pokémon, maintenez R enfoncé et appuyez sur le bouton de ce Pokémon.



Mettre en surbrillance et confirmer les Pokémon qui ont déjà été sélectionnés.

Appuyez sur le bouton du Pokémon que vous voulez faire rentrer.

### Sélection d'équipes

Chaque équipe choisit 3 Pokémon. Cependant, pendant RIEN NE VA PLUS, chaque joueur peut choisir jusqu'à 3 Pokémon. Assurez-vous d'en avoir sélectionné suffisamment.



### Affectation des Pokémon en combat

Selon les règles standard, les Pokémon sont assignés dans l'ordre où ils ont été choisis et assignés aux trois boutons figurant à gauche. Lorsque vous jouez à RIEN NE VA PLUS, les Pokémon sont assignés comme indiqué à droite.



## PENDANT LE COMBAT: CHOISIR UNE STRATEGIE

La première étape dans un combat est de choisir une stratégie, donc de savoir quels ordres vous allez donner. Dans les combats par équipes, seul le dresseur du Pokémon actif peut donner des ordres.

### FUIR

Se retirer du combat.  
Vous perdez automatiquement le combat.



### POKÉMON

Changer de Pokémon actif.

### COMBAT

Effectuer une attaque.

## PENDANT LE COMBAT: CHOISIR DE COMBATTRE

Pour choisir une attaque, appuyez sur un Bouton C.

Retourner à l'écran de  
Sélection de Stratégie.

Presser dans la même direction  
qu'une attaque pour  
obtenir une description de  
cette attaque.



Consulter les attaques  
disponibles.

Choisir une attaque.

## Assigner les attaques

Les capacités des Pokémon sur GB sont assignées à la manette N64 comme indiqué ci-contre. Gardez-le à l'esprit en combat.

1	PSYKO	FP	10/10
2	CHOC MENTAL	FP	25/25
3	FLASH	FP	20/20
4	RAFALE PSY	FP	20/20



## PENDANT LE COMBAT: CHOISIR UN POKÉMON

Vous pouvez choisir de remplacer un Pokémon actif.

Retourner à l'écran de  
Sélection de Stratégie.

Appuyez dans la direction du  
Pokémon pour en obtenir une  
description, comme indiqué  
ci-dessous.



Visualiser Pokémon  
disponibles.

Choisir un Pokémon.

• Règles standard



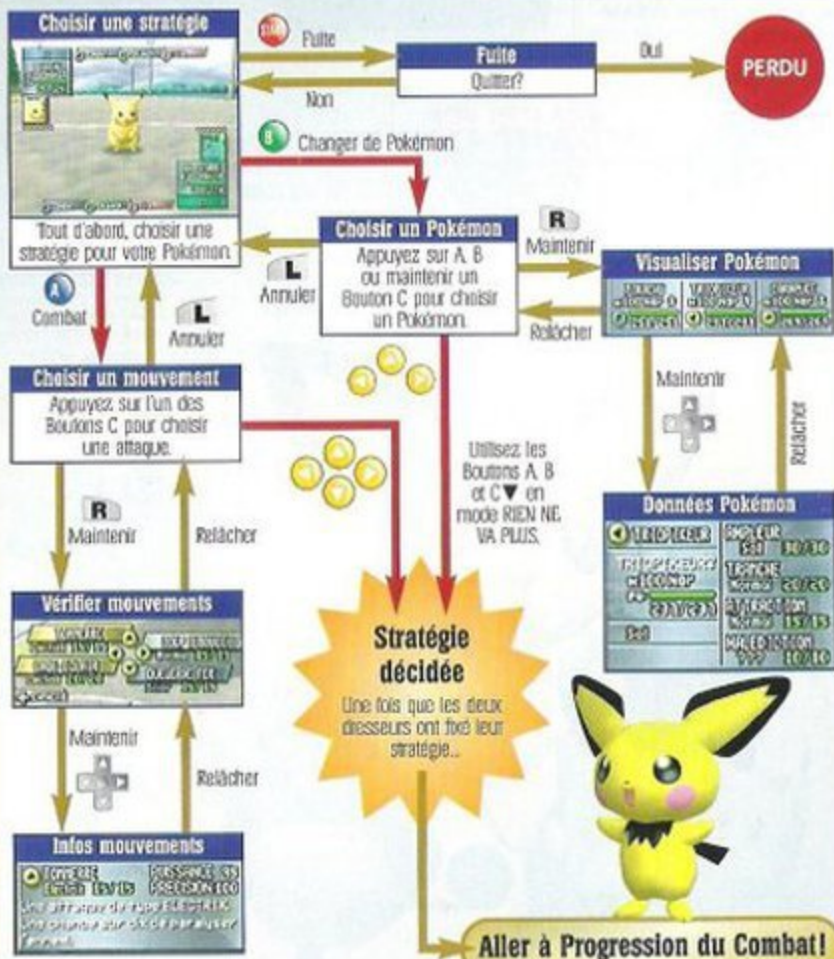
• RIEN NE VA PLUS



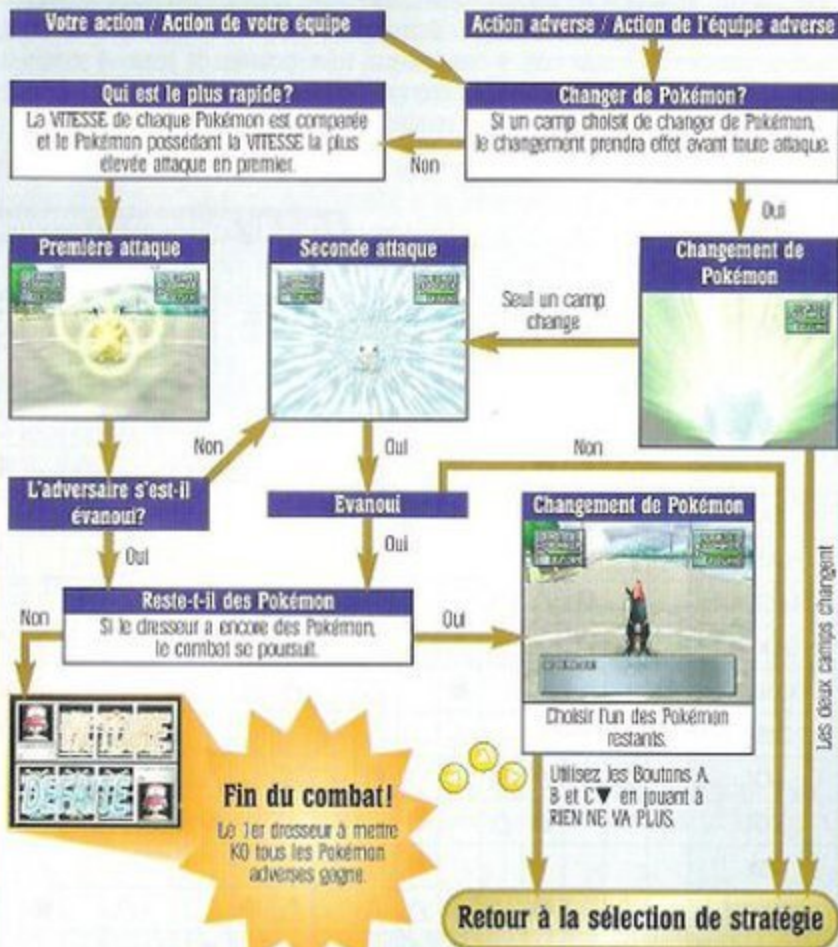
# LE COURS DU COMBAT

Les organigrammes suivants expliquent le déroulement d'un combat à **POKÉMON STADIUM 2**. Selon la façon dont les choses évoluent, il peut exister des exceptions.

## CHOIX D'UNE STRATEGIE



# PROGRESSION DU COMBAT!



## Utiliser des objets

L'utilisation qu'un Pokémon peut faire d'un objet qu'il possède dépend de la situation. Il peut utiliser un objet pour se guérir ou récupérer des PV, selon les circonstances.



# TYPES DE POKÉMON

## L'IMPORTANCE DU TYPE

La chose la plus importante en combat est de connaître les types des Pokémon impliqués. Si votre Pokémon possède une attaque super efficace contre un adversaire, cela pourrait changer le cours du combat! D'un autre côté, si c'est l'inverse, vous risqueriez de perdre le combat très vite. C'est pourquoi vous risquez de vouloir changer de Pokémon immédiatement. Mémorisez le tableau ci-dessous et reportez-vous y en combat pour accroître vos chances de victoire.

### Type du Pokémon en défense

	NORMAL	FEU	EAU	PLANTE	ELECTRIK	GLACE	COMBAT	POISON	SOL	VOL	PSY	INSECTE	ROCHE	SPECTRE	DRAGON	TENEbres	ACIER
● SUPER!																	
△ MOYEN																	
✗ MAUVAIS																	
NORMAL													△	✗			△
FEU		△	△	●		●						●	△		△		●
EAU		●	△	△					●			●	●		△		
PLANTE		△	●	△				△	●	△		△	●		△		△
ELECTRIK			●	△	△				✗	●					△		
GLACE		△	△	●		△			●	●					●		△
COMBAT	●					●		△		△	△	△	●	✗		●	●
POISON				●				△	△				△	△			✗
SOL		●		△	●			●		✗		△	●				●
VOL				●	△		●					●	△				△
PSY							●	●			△					✗	△
INSECTE		△		●			△	△		△	●			△		●	△
ROCHE		●				●	△		△	●		●					△
SPECTRE	✗										●			●		△	△
DRAGON															●		△
TENEbres							△				●			●		△	△
ACIER		△	△		△	●							●				△

# INFORMATIONS IMPORTANTES

## A CEUX QUI JOUENT ACTUELLEMENT A POKÉMON SUR GAME BOY

Même si les Pokémon que vous possédez ne correspondent pas aux critères d'entrée des coupes de **POKÉMON STADIUM 2**, il n'est pas nécessaire de recommencer votre partie depuis le début. Essayez simplement d'attraper des Pokémon correspondant aux critères de coupe et montez-les au niveau approprié.

Si vous voulez étudier à fond les CT, CS et autres tactiques de combat et que vous décidez de recommencer votre aventure, vous perdrez votre sauvegarde. Il est fortement recommandé de transférer les Pokémon que vous avez déjà attrapés vers les boîtes N64 du PC du LABO POKÉMON (et à plus forte raison s'ils sont rares). Notez aussi que si vous recommencez, le n° d'ID de votre cartouche changera.

## UTILISER DES DONNEES SAUVEGARDEES INCOMPATIBLES

Si vous essayez d'utiliser des Pokémon provenant de votre aventure GB et qui ont été améliorés, augmentés etc. par un cheat, code ou autre truc, vous risquez de perdre les données sur votre cartouche GB et/ou de ne pas avoir accès à certaines parties de **POKÉMON STADIUM 2**.

## SURNOMS ET COULEUR DES POKÉMON

Dans **POKÉMON STADIUM 2**, la couleur de votre Pokémon changera légèrement selon son surnom. Deux Pokémon avec le même surnom peuvent apparaître différemment s'ils proviennent de cartouche avec des n° d'ID différents.

### **GARDEZ VOTRE CARTOUCHE GB PROPRE!**

Si vous utilisez votre cartouche Game Boy avec des broches de connexion sales, vos données sauvegardées seront peut-être effacées ou corrompues. Vérifiez toujours les broches de la cartouche avant de jouer avec.

**NOTE:** veuillez lire le manuel d'utilisation de **POKÉMON GB** avant de jouer!