



number **ONE!** présente:

POKÉMON

FUN!
100% COULEUR!

Tout ce que tu
dois savoir sur
le monde
POKÉMON

En plus des
Posters des
Monstres de
Poche Géants !

L'exploration
complète
du Pokémon
Le Pokédex
Complet à
collectionner !

Pikachu dans la poche !

Les sons Pokémon
Le film et les BO

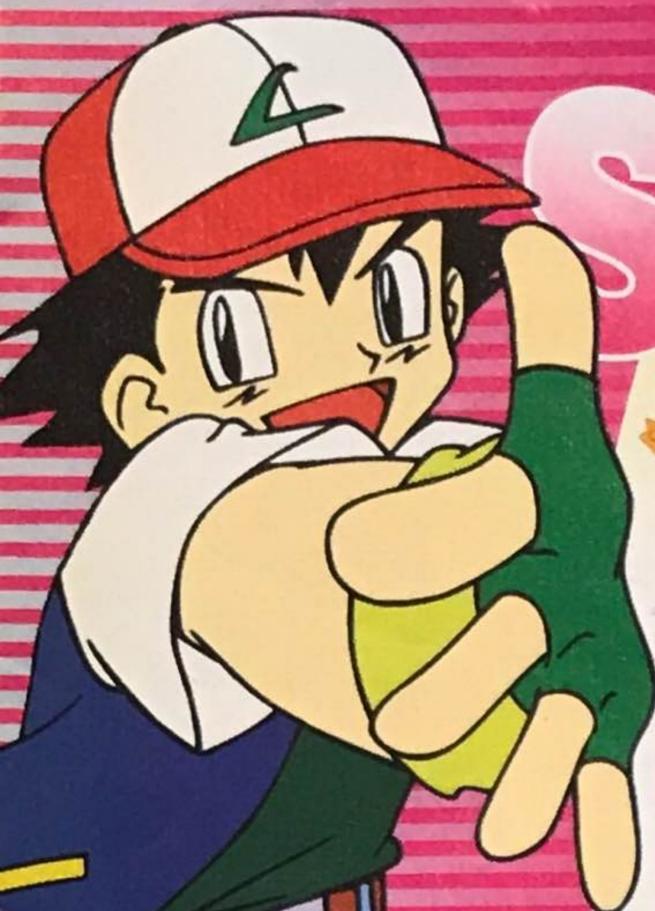
AMUSE-TOI UN MAX AVEC POKEMON !

120 FB 5,50 FS 135 FL





SOMMAIRE



Bienvenue dans Pokémon Fun. Ce numéro est principalement consacré au monde fantastique de Pokémon, un endroit merveilleux rempli de gentils et méchants, créatures en tous genres. Tu trouveras un Guide du Collectionneur Pokémon qui te guidera dans l'univers fascinant de Pokémon sur GameBoy et te permettra d'attraper le plus de Pokémon possible. Mais ce n'est pas tout... Tu sauras tout sur la BO du film "Pokémon, le Film", et tu retrouveras tes stars préférées, comme Britney Spears, Baby Spice et d'autres encore. A lire aussi: la sortie du Pocket Pikachu Color, encore mieux que la version originale... Retrouve aussi tes petits monstres favoris sur posters géants. De quoi t'éclater!

Number One! No 2/00
MENSUEL Juin 2000

EST UNE PUBLICATION EDITEE PAR: Ian Watts
International Ltd
Diffusion: MLP

Impression: Wiltshire (Bristol) Limited, First Avenue,
Portbury West, Bristol, BS20 9WP

EDITEUR:

Number 1! Editions Ian Watts
LOI 49-956 DU 16/7/1949 SUR LES PUBLICATIONS
DESTINEES A LA JEUNESSE.

Directeur de la publication: Ian Watts
No. de TVA

Intracommunautaire: GB 679 917070

COMMISSION PARITAIR No. EN COURS DEPOT LEGAL:
Juin 2000



Publié par LCD Magazines. Tél: (01392) 664 141.
LCD Magazines reconnaît que GameBoy et
GameBoy Color sont des marques déposées par
Nintendo Company Ltd. Aucune copie du contenu
de cette publication ne peut être effectuée sans
l'autorisation écrite de LCD Magazines ou de
Nintendo Company Ltd. Nous remercions tous les
distributeurs de jeux, éditeurs et personnes ayant
contribué à la mise en forme de ce magazine.



VOICI UNE EXPLORATION COMPLETE DU JEU POKÉMON SUR GAMEBOY. TU POURRAS MAINTENANT REMPLIR TON POKÉDEX

PREMIÈRE PARTIE - QUE L'AVENTURE COMMENCE!



Tu commences dans Bourg Palette. Après avoir choisi un nom pour ton héros, balade-toi dans la ville et parle avec tous les gens que tu rencontres. Après cela, dirige-toi vers le nord. Avant même de pouvoir quitter la ville, tu seras interpellé par le Professeur Chen, l'expert en Pokémon de Bourg Palette, qui te conduira à son laboratoire. Il te donnera quelques

renseignements sur les Pokémon et leurs petites habitudes, et tu pourras ensuite choisir le Pokémon de ton choix pour commencer l'entraînement. Tu peux avoir Bulbizarre, un Pokémon Plante, Salameche, un Pokémon Feu, ou Carapuce, Pokémon Eau. Ils sont tous bienfaisants, alors le choix ne tient qu'à toi. Après avoir choisi ton Pokémon, le petit fils du Professeur Chen va te défier en duel. Si tu bats son Pokémon, tu pourras récupérer de l'argent. Ensuite, dirige-toi vers Jadielle.

Pendant le trajet, il te faudra te battre contre quelques Pokémon sauvages. Tu ne peux pas encore les attraper, mais en les combattant, tu augmenteras ton expérience. Tu peux rencontrer Roucool, de type Vol, et Rattata, de type Normal. Si ton Pokémon est blessé ou s'évanouit, ramène-le à la maison et ta maman le soignera.

Quand tu arrives à Jadielle, dirige-toi vers la boutique : le caissier te donnera un colis pour le Professeur Chen. Retourne à Bourg Palette pour le remettre au Professeur et il te donnera le Pokédex. Le Pokédex gardera toutes les informations sur les Pokémon que tu as vus ou attrapés. Maintenant, retourne à la Boutique de Jadielle et fais-y quelques achats. Tu devrais acheter des Pokéballs pour pouvoir attraper les Pokémon et peut-être des antidotes au cas où tu serais empoisonné. Puis fais un tour en ville ; tu voudras peut-être retourner vers le sud pour attraper Roucool et Rattata. Une fois tes affaires faites, quitte Jadielle pour la Forêt de Jade au nord. Dans cette forêt, tu pourras trouver différents Pokémon comme Chenipan et Chrysacier, de type Insecte, Aspicot et Coconfort, de type Poison et Pikachu de type Electrik. Tu devrais essayer de capturer autant de types différents que possible. Attention aux autres dresseurs rivaux qui sont aussi dans la forêt. Tu ne peux pas attraper leur Pokémon, mais si tu les bats, tu augmenteras ton expérience. Certains dresseurs sont assez durs à battre, alors tu devrais augmenter la force d'un de tes Pokémon afin de les vaincre. Dans la forêt tu pourras trouver une Potion, un Antidote et une Pokéball. Si tu continues vers le nord, tu arriveras normalement sur la route d'Argenta.

Deuxième partie : la région du Mont Sélénite

Il y a pas mal de choses à voir à Argenta. Il ya un Musée, un Centre Pokémon, une Boutique et une Arène. Explore la ville puis rends-toi à l'Arène. Tu devras combattre deux dresseurs rivaux dont Pierre. Pierre est le boss de l'Arène et si tu veux l'affronter tu auras d'abord affaire à un de ses amis. Avant de combattre Pierre, assure-toi que tu as quelques Pokémon d'Eau, Electrik ou de Plante à partir du niveau 17. Tu seras ainsi certain de gagner. Brock a deux Pokémon de Roche, un au niveau 12 et un autre au 14. Quand tu l'auras battu, tu recevras le badge Roche qui augmentera sensiblement la puissance de tes Pokémon. Tu recevras aussi la « CT34 ».



Ces Capsules Techniques enseigneront à un de tes Pokémon un pouvoir spécial. La CT34 donnera à ton Pokémon la Patience, qui renvoie les attaques sur ton ennemi.

Quand tu es prêt, soigne ton Pokémon et dirige-toi vers l'est. Sur la route du Mont Sélénite il y a des tonnes de dresseurs rivaux, et certains font partie de la Team Rocket, un groupe de dresseurs diaboliques. Il ne sont pas aussi forts que Pierre, mais tout de même assez durs à battre.

Tu rencontreras aussi deux nouveaux Pokémon sur la route : Rondoudou, de type normal et Piafabec, de type Vol. Continue vers le mont Sélénite où tu as beaucoup de choses à prendre : deux Potions, un Super Bonbon, une Corde Sortie, une Pierre de Lune, une CT12, une CT01. Tu peux aussi trouver deux ou trois Pokémon : le Noféfapti, de type Poison, le Paras, de type Plante, le Mélofée, de type normal et le Racailleu, un Pokémon de Pierre très puissant. Explore toute la région du Mont Sélénite jusqu'à ce que tu aies rassemblé tous les objets que tu veux, puis cherche la sortie, qui est assez facile à trouver. Une fois sorti, suis la route jusqu'à Azuria. Sur le chemin, tu peux attraper un nouveau Pokémon : pour la version bleue ce sera Sabelette, de type Sol et pour la rouge Abo, de type Poison.

Rends-toi jusqu'à Azuria. Il faut aller dans beaucoup d'endroits, en particulier un magasin de vélos. Tu peux en acheter un si tu veux, mais ça te coûtera très cher. Maintenant en route pour l'Arène. Ondine en est la boss et tu peux la combattre après avoir vaincu deux autres dresseurs. Ondine a deux Pokémon d'Eau, un au niveau 18 et l'autre au 21. Tu devrais attraper un Racailleu et un Pikachu avant le niveau 23 ou 24, et au moins un Pokémon de Sol, de Pierre ou de Feu au 22. Après ta victoire sur Ondine tu recevras

une CT11 et le badge Cascade.

Soigne ton Pokémon et dirige-toi vers le nord. A peine sur la route tu te retrouveras face à Régis. C'est un rude adversaire car il a quatre types de Pokémon. Tu auras vraisemblablement besoin de plus de Pokémon toi aussi pour le battre. Une fois que tu l'as battu, tu peux continuer vers le nord, mais fais attention car il y a beaucoup de dresseurs rivaux sur cette route et tu dois les combattre ! Va au Centre Pokémon te faire soigner après le combat, et après tu peux combattre les autres dresseurs. C'est un des meilleurs endroits pour augmenter ta puissance car il y a beaucoup de dresseurs. Quand tu les combats, assure-toi de faire tourner tes Pokémon pour que chacun puisse augmenter sa puissance. Une fois que tu les as tous battus, la voie sera libre et tu pourras aller à La Villa de Léo.



Troisième partie : l'Océane

Va vers le nord après le pont. Il y a quelques dresseurs et tu peux attraper un Abra dans les deux versions, un Mystherbe dans la version rouge et un Chétiflor dans la bleue. Ensuite va dans la maison et tu rencontreras Bill : parle-lui et aide le à sortir. C'est lui qui te donnera le ticket pour l'Océane.

Quand tu as le ticket, retourne à Azuria : essaie de trouver une maison à côté de laquelle se trouve un policier. Traverse la maison et descends le chemin : tu trouveras là la Pension Pokémon. Tu peux y laisser tes Pokémon et il gagneront des niveaux de puissance. Le problème, c'est que tes Pokémon ne peuvent pas y évoluer et tu ne décides pas des pouvoirs qu'ils assimilent.

Ensuite, continue à descendre et prends le passage souterrain. A sa sortie se trouvera une zone de hautes herbes avec plusieurs dresseurs. Dans les herbes se trouvent Miaouss (version

bleue) et Férossinge (rouge). Continue vers le sud jusqu'à Carmin-sur-Mer. Fais ce que tu as à faire là-bas et dirige-toi vers les quais pour entrer dans le bateau. Le bateau est un endroit génial pour augmenter la puissance car il y a beaucoup de dresseurs. Le seul combat vraiment difficile sera contre Régis, mais avec quelques Pokémon suffisamment forts, tu devrais le battre.

Une fois le combat remporté, parle au capitaine du bateau et conforte-le. En guise de remerciement il te donnera ta première CS, Coupe. Une fois que tu en as fini avec le bateau, retourne à Carmin-sur-Mer et rassemble tous tes Pokémon de Plante et d'Eau : apprends-leur la Coupe et dirige-toi vers l'Arène.

Pour pénétrer dans l'Arène, il faut utiliser l'attaque Coupe pour dégager l'entrée. Une fois à l'intérieur, bats les dresseurs. Pour rencontrer le boss, le Major Bob, il te faudra forcer une porte verrouillée. Pour déverrouiller la porte, il faut renverser les poubelles dans le bon ordre. D'abord, renverse-les toutes jusqu'à ce qu'un message te dise que tu as libéré le premier bouton. Ensuite renverse-en une autre : si c'est la bonne, tu peux entrer et combattre le Major Bob. Sinon, il faut recommencer.

Bob a trois Pokémon Electrik aux niveaux 18, 21 et 24. Si tu utilises la version bleue, prends un puissant Sabelette ou Sablaireau : ils marchent vraiment super bien. Si tu as la version rouge, n'importe quel Pokémon fera l'affaire, pourvu qu'il ne soit ni d'Eau ni de

Feu. Bats Bob, récupère le badge Foudre et une CT, et dirige-toi vers l'est.

Dépasse la grotte pour le moment et continue ton chemin. Tu te retrouveras dans une zone d'herbes hautes avec de nombreux dresseurs et un nouveau Pokémon à attraper, le Soporifik. Continue vers l'est jusqu'à un bâtiment : entre et va au dernier étage. Parle à l'homme qui porte des lunettes : si tu as déjà attrapé plus de 30 Pokémon, il te donnera le Cherche-Objet. Si tu n'en as pas assez, reviens plus tard.

Ensuite, retourne vers la grotte que tu as dépassée un peu plus tôt : tu peux y attraper un Taupiqueur et un Triopikeur. Le Triopikeur est très rare, alors fais en sorte de le capturer si tu le vois. Traverse la grotte et tu te retrouves dans une partie de la Forêt de Jade où tu n'es encore jamais allé.

Dirige-toi vers le sud pour trouver le PV Plus et la Pierre de Lune. Dans la maison, parle à l'ami du Professeur





pour obtenir la CS Flash. Ensuite remonte vers Argenta : rends-toi à la sortie est de la ville et détruis les buissons. Suis le sentier : tu rencontreras beaucoup d'autres dresseurs. Dans le petit coin d'herbe, tu peux capturer un Voltorbe. Ensuite descends vers le Centre Pokémon pour soigner les blessures de tes Pokémon. Il faut qu'un de tes Pokémon apprenne l'attaque Flash, et surtout, fais en sorte d'emmener ce

Pokémon avec toi. Quand tu es fin prêt, entre dans le tunnel. Utilise immédiatement l'attaque Flash et la grotte s'illuminera. Tu peux attraper deux nouveaux Pokémon : le Machoc et l'Onix. L'Onix est très difficile à attraper, alors tu préféreras peut-être attendre d'avoir une Pokéball adéquate. Tu te retrouveras face à d'autres dresseurs dans la grotte : bats-les, trouve la sortie et dirige-toi vers Lavanville.

Quatrième partie : le Scope Sylphe

Lavanville te réserve quelques surprises. D'abord, le Directeur du Centre Pokémon Bénévole, M. Fuji, est porté disparu. Ensuite, tu ne peux pas identifier le Pokémon fantôme dans la Tour Pokémon. Tu auras besoin d'un Scope Sylphe pour ce faire, et tu le trouveras à Celadopole. Sors de la ville par la gauche et suis le sentier pour prendre le souterrain. Il ya un bout d'herbe au milieu où tu

apercevras un Goupix (version bleue) ou un Arcanin (version rouge). Prends le souterrain : il te mènera à Celadopole. C'est la plus grande ville du jeu et tu peux trouver plein de choses là-bas. Fais d'abord un tour à la Boutique : tu peux voir beaucoup de choses.

Maintenant il te faut le Scope Sylphe. Va dans le coin casino du jeu et parle à l'homme qui se tient près du poster. Bats-le et examine le poster pour y trouver un bouton. Tu pourras ainsi ouvrir la porte secrète menant au repaire de la Team Rocket. C'est un labyrinthe relativement facile à maîtriser. Tu as besoin de la clé de l'ascenseur pour accéder à l'élévateur, alors prends-la et monte au dernier étage : à toi maintenant d'affronter le boss, Giovanni. Il a quelques Pokémon qui en valent la peine, mais il ne représente pas vraiment un grand risque. Bats-le pour récupérer le Scope Sylphe.

Prochaine étape : l'Arène de Celadopole. Erika en est la boss et c'est une spécialiste des Pokémon de Plante. Elle a un Empfflor au niveau 29, un Saquedeneu au 24 et un Rafflesia au 29. Bats-la afin d'obtenir le badge Arc-en-ciel, qui te garantit l'obéissance de tous les Pokémon en dessous du niveau 50. Ensuite, retourne vers la Tour Pokémon : tu



peux capturer un Fantominus, un Spectrum et un Osselait. Arrivé au sommet, tu te batras contre un Ossatueur. Tu ne peux pas l'attraper, mais si tu le bats, tu auras accès au dernier niveau.

Bats le dresseur de la Team Rocket et sauve M. Fuji. De retour chez lui, si tu lui parles, il te donnera sa Pokéflûte : celle-ci te permet de réveiller Ronflex, qui bloque le passage.



Cinquième Partie : la Sylphe SARL

Ton prochain but est d'arriver à Safrania. Tu dois, pour ceci, passer devant les gardes de sécurité. Va à la Boutique de Safrania et monte au dernier étage. Appuie sur A sur le mur pour utiliser le distributeur. Achète n'importe quelle boisson et dirige-toi vers le garde (direction est hors de Céladopole et ouest hors de Lavanville). Quand tu donneras la boisson au garde, tous les autres gardes te laisseront passer.

Tu te rendras vite compte que la Team Rocket occupe presque toute la ville de Safrania. Il n'y a que très peu d'endroits que tu peux explorer. Va d'abord à l'arène du Dojo et bats tous les dresseurs : tu peux ajouter Kicklee et Tygnon, deux Pokémon de Combat, à ta collection. Reviens ensuite vers la Sylphe SARL dans le centre-ville. Quand tu entres dans le bâtiment, dirige-toi immédiatement vers l'ascenseur et monte au cinquième où tu trouveras la Carte Magnétique qui ouvre toutes les portes

électroniques du bâtiment. C'est un véritable casse-tête d'obtenir cette Carte Magnétique. D'abord, descends au bas de l'écran : il y a un téléporteur et un dresseur qui bloquent l'accès à la Pokéball qui contient la Carte Magnétique. Voici la solution : entre dans le téléporteur une fois puis une seconde. Cela veut dire que tu marches sur le téléporteur, puis une autre fois sur celui dont tu sors. A la fin, tu seras sur le téléporteur que tu as utilisé en premier, et la voie sera libre jusqu'à la Pokéball.

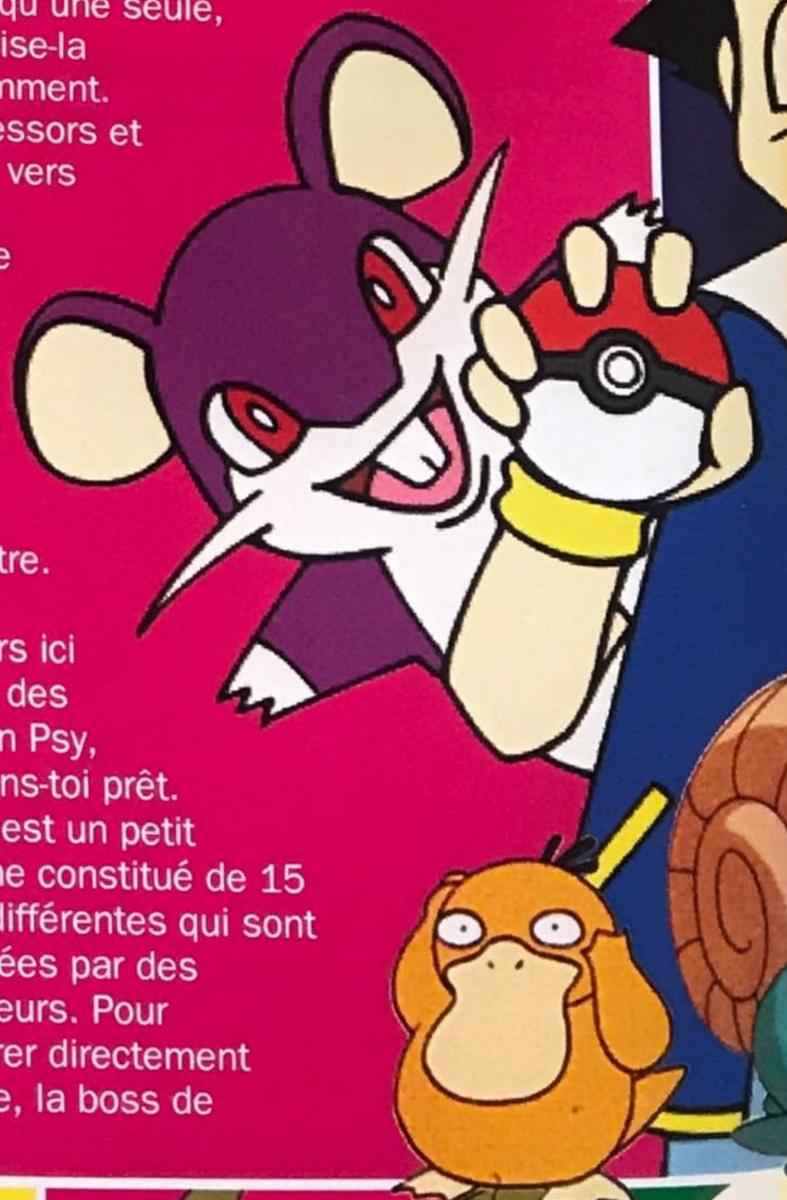
Maintenant, redescends au deuxième et commence à explorer le bâtiment en entier. Si tu ne prends pas de téléporteur, tu te retrouveras au onzième dans une pièce où tu n'as jamais mis les pieds et un mur que tu ne peux franchir. Il faut alors redescendre au troisième, aller vers le centre de la pièce et tourner à gauche pour te retrouver dans une autre pièce. Amène le téléporteur avec toi dans la pièce et tu seras aspiré dans une pièce plus petite où se trouve Régis. Mets Régis au défi et bats-le, puis parle avec l'homme qui se tient dans la pièce d'à côté : il te donnera Lokhlass, un Pokémon de Glace. Prends le téléporteur et tu te retrouveras dans la pièce que tu voyais du onzième étage. Bats le dresseur, ouvre la porte et mets Giovanni au défi. Il n'est pas plus puissant que la dernière fois que tu l'as affronté, alors bats-le rapidement. Parle ensuite au Président de la Sylphe SARL : il te donnera la meilleure Pokéball de tout le jeu, la Master Ball. Tu ne peux en avoir qu'une seule, alors utilise-la intelligemment.

Après, ressors et dirige-toi vers l'Arène.

L'homme qui bloquait le passage a disparu, alors entre.

Les dresseurs ici utilisent des Pokémon Psy, alors tiens-toi prêt.

L'Arène est un petit labyrinthe constitué de 15 pièces différentes qui sont connectées par des téléporteurs. Pour rencontrer directement Morgane, la boss de



l'Arène, passe d'un téléporteur à l'autre jusqu'à ce que tu arrives auprès de Morgane. Morgane a 4 Pokémon Psy : Kadabra au niveau 38, M. Mime au niveau 37, Aéromite au 38 et Alakazam au 43. Bats-la pour obtenir le Badge Marais avec lequel tous les Pokémon en dessous du niveau 70 t'obéissent. Tu récupèreras aussi la CT46 qui enseigne au Pokémon l'attaque Vague Psy. Dirige-toi ensuite vers Lavanville en quittant la ville par le sud. Il y a un grand nombre de dresseurs à combattre sur les quais et ils ont tous des Pokémon d'Eau. Ne t'arrête que quand tu tombe sur le Pokémon ronfleur. Joue de la Pokéflûte pour réveiller le Ronflex endormi. Tu ne pourras probablement pas l'attraper à ce moment-là, car tes Pokéball ne sont pas encore assez puissantes, mais pas d'inquiétude, il y a deux Ronflex dans le jeu. Continue à marcher vers le sud sur les quais et rentre dans la maison. Un homme te donnera la Super Canne, la deuxième canne du jeu. Tu arriveras assez rapidement à une zone d'herbes hautes qu'il te faudra couper pour te frayer un chemin. A cet endroit, et

dans toutes les herbes hautes sur cette route, tu peux attraper un Aéromite, un Metamorph, un Ortide dans la version rouge, et un Boustiflor dans la bleue. A un certain point, tu ne pourras plus avancer vers le sud, alors tourne et va vers l'ouest. Encore une



fois, il y a un petit labyrinthe où t'attendent 11 dresseurs. Quand tu en trouves la sortie, reprends la direction du sud. Tu te battras avec d'autres dresseurs sur ce sentier. Continue sur cette route jusqu'à ce que tu arrives à un bâtiment. Te voilà maintenant dans la ville qui renferme le mystérieux Parc Safari : Safrania. Si tu as 50 types de Pokémon ou plus, rends-toi au bâtiment situé à la sortie de la ville, par lequel tu es entré dans la ville. Monte les escaliers et parle à l'homme à lunettes : c'est un assistant du Professeur Chen et il te donnera le Total Soin si tu as plus de 50 types de Pokémon. Maintenant entre dans la ville, soigne tes blessures et achète des réserves : te voilà prêt pour le Parc Safari.

Sixième partie : le Parc Safari et la Centrale

Le Parc Safari est un endroit bizarre : il y a beaucoup de Pokémon qu'on ne peut trouver qu'ici. Il est divisé en trois zones qui contiennent chacune un lot particulier de Pokémon. Les

nouveaux
Pokémon que
tu peux
capturer



sont Nidorino, Nidorina, Rhinocorne, Noéunoeuf, Parasect, Kangourex, Doduo, Aéromite, Tauros, Insécateur (version rouge) et Scarabroute (version bleue). Les plus durs à attraper sont les Leveinard, Insécateur, Tauros et Kangourex à cause de leur rareté. Pour Insécateur et Scarabroute, c'est préférable de les acheter au coin jeu.

Pour attraper les Kangourex, la meilleure stratégie est de leur jeter une Pokéball safari dès le début. Ils ne manquent presque jamais de faire une brèche et de s'enfuir, mais il arrive parfois qu'ils restent dans la pokéball. Les Leveinard sont aussi difficiles à attraper : la solution c'est de lui lancer des Pokéball safari sans arrêt. Lancer des pierres sur ces Pokémon n'a en général pas d'autre effet que de les faire s'enfuir. Quant à lancer des appâts, c'est en général l'effet contraire : la Pokéball les manquera si on la jette tout de suite.

Jette des Pokéball à Leveinard sans arrêt et tu devrais pouvoir le capturer au cinquième essai. Le Pokémon le plus difficile à attraper est certainement Tauros : encore une fois, jette lui une Pokéball safari dès le début. Il y a 99 chances sur 100 qu'il fasse une brèche, mais il te reste une chance pour l'attraper. Le Parc Safari peut être un peu énervant et ça prend un temps fou pour finir le niveau, mais il faut bien s'y tenir. Dans une autre partie du parc Safari, on trouve la Maison secrète et la Dent d'Or. La maison secrète se trouve dans la zone trois : pour y accéder, il faut prendre la sortie est dans l'entrée. Ensuite, traverse la zone un et rentre dans la seconde. Dans la zone deux, dirige-toi vers les premières hautes herbes que tu vois et va vers le nord.

Monte et passe par dessus le gros rocher. Ne prends pas la sortie sud : remonte au nord et fais le tour jusqu'à retrouver la sortie sud. Prends cette sortie. Maintenant, descends au sud dans la zone trois et ramasse la Dent d'Or. Puis entre dans le bâtiment situé dans le coin en haut à gauche de

la zone. Parle à l'homme qui se trouve là pour obtenir la CS Surf. Ensuite, tu peux sortir de

la zone et redescendre dans le coin en bas à droite de la ville. Parle au garde pour recevoir la CS Force, et maintenant dirige-toi vers l'Arène. Les dresseurs dans cette Arène utilisent des Pokémon déstabilisants. L'Arène est en fait constituée de murs invisibles. Traverse-les, bats les dresseurs au fur et à mesure que tu progresses jusqu'à ce que tu rencontres le boss, Koga. Il a les Pokémon suivants : Smogo, niveau 37, Grotadmorv, 39, Smogogo, 43. Ce ne sera pas trop dur. Tu récupèreras le Badge Âme et la CS06. Soigne les blessures de tes Pokémon et fais en sorte d'enseigner l'attaque Surf à l'un d'entre eux. Maintenant il faut que tu ailles à la Centrale, mais ce pourrait être

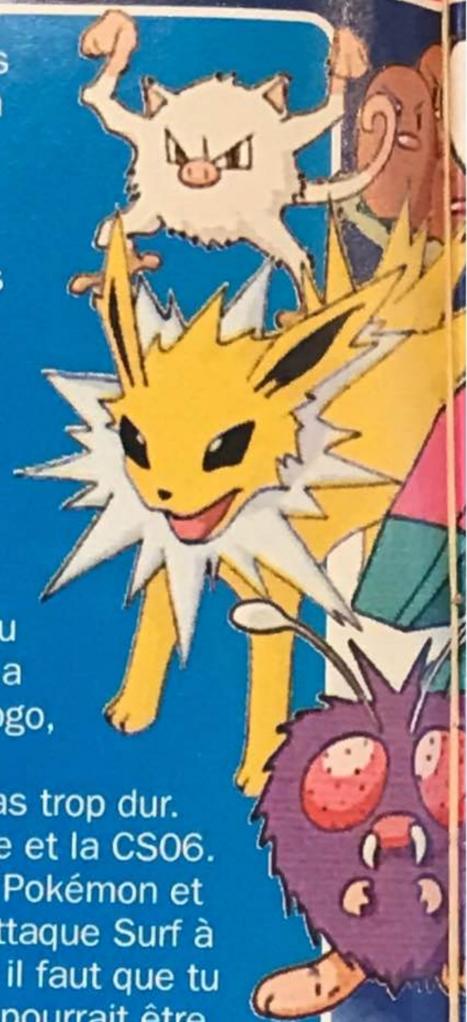
le moment d'obtenir la CS Vol. Sort de Azuria par l'ouest et suis la piste cyclable.

Il ya quelques dresseurs et tu peux attraper Piafabec et Rattatac dans les hautes herbes. Dirige-toi vers le bâtiment et continue jusqu'à un buisson qui peut être coupé. Utilise l'attaque Coupe pour détruire le buisson et pénètre dans le deuxième bâtiment. Continue jusqu'à ce que tu aperçoives une petite maison : entres-y, parle à la femme et ramasse la dernière CS, Vol. Une fois que tu as enseigné l'attaque Vol à un de tes Pokémon, vole vers Céladopode.

Prends la sortie est de la ville et va le plus à l'est possible. Tu verras une petite brèche dans les rochers qui bloquent l'eau. Mets-toi juste en face de l'eau et utilise l'attaque Surf : nage jusqu'à ce que tu atteignes l'autre rive, où se trouve la Centrale. Entres-y : tu peux y trouver quelques articles et Pokémon intéressants. Tu peux attraper Magnett, Magneton, Raichu (version bleue) et Elektek (version rouge). La raison principale de ta venue à la Centrale, c'est Elector, un des Pokémon mystérieux qui n'apparaît qu'une seule fois dans ton jeu. On le trouve près de la sortie de la Centrale.

Je te suggère fortement de ne pas utiliser ta Master Ball cette fois-ci : tu devrais la garder pour Mewtwo.

Elector est au niveau 50, alors il est très





respectivement dans trois endroits différents. Essaie-les tous jusqu'à ce que tu te retrouves au sous-sol : fouille de sorte à trouver la clé.

Maintenant, ressors et va à l'Arène. Bats tous les dresseurs et rencontre le boss, Auguste. Il utilise des

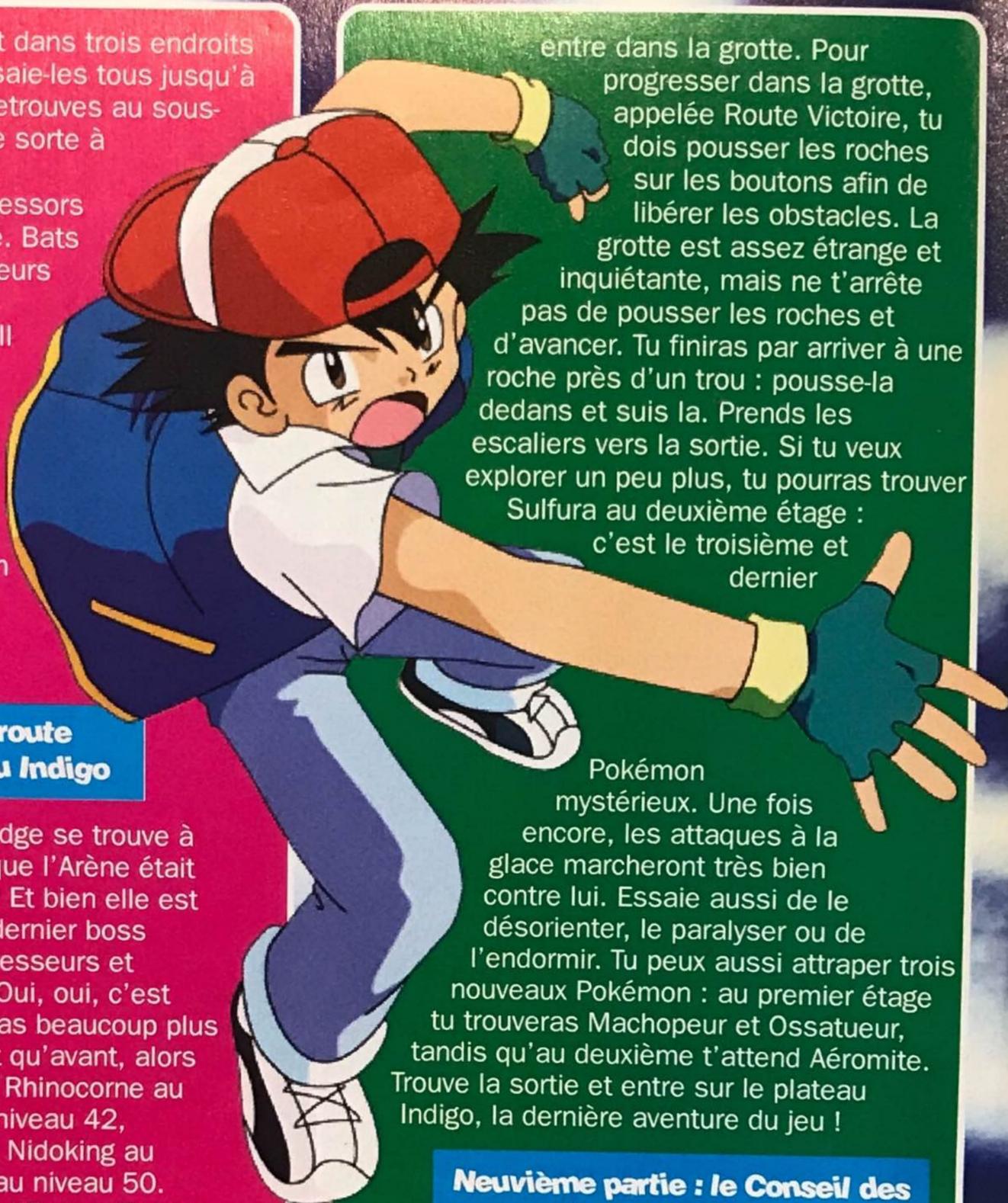
Pokémon de Feu et il a Caninos au niveau 42, Ponyta au niveau 40, Galopa au 42 et Arcanin au 47. Bats-le pour récupérer le Badge Volcan et la CT38, la très puissante attaque Déflagration.

Huitième Partie : la route menant au Plateau Indigo

Le huitième et dernier badge se trouve à Jadielle. Tu te rappelles que l'Arène était fermée au début du jeu ? Et bien elle est désormais ouverte et le dernier boss t'attend. Bats tous les dresseurs et affronte le dernier boss. Oui, oui, c'est encore Giovanni ! Il n'a pas beaucoup plus de puissance maintenant qu'avant, alors débarrasse-toi de lui. Il a Rhinocorne au niveau 45, Triopikeur au niveau 42, Nidoqueen au niveau 43, Nidoking au niveau 45 et Rhinoféros au niveau 50.

N'importe quel Pokémon d'Eau ou Psy les tuera facilement. Maintenant, soigne les blessures de tes Pokémon et fais le plein d'articles. Je te conseille de prendre environ 20 ultraballs (si tu en as les moyens), toute une gamme de Potions, et quelques Cordes Sortie.

Sois bien sûr aussi que tu as des Pokémon maîtrisant les attaques Surf et Force. Maintenant, quitte Jadielle par l'ouest et entre dans le grand bâtiment. Passe par tous les barrages pour arriver à la grotte. Tu peux trouver dans les herbes hautes un Arbok et un Sablaireau. N'oublie pas de sauvegarder le jeu, puis



entre dans la grotte. Pour progresser dans la grotte, appelée Route Victoire, tu dois pousser les roches sur les boutons afin de libérer les obstacles. La grotte est assez étrange et inquiétante, mais ne t'arrête pas de pousser les roches et d'avancer. Tu finiras par arriver à une roche près d'un trou : pousse-la dedans et suis la. Prends les escaliers vers la sortie. Si tu veux explorer un peu plus, tu pourras trouver Sulfura au deuxième étage : c'est le troisième et dernier

Pokémon mystérieux. Une fois encore, les attaques à la glace marcheront très bien contre lui. Essaie aussi de le désorienter, le paralyser ou de l'endormir. Tu peux aussi attraper trois nouveaux Pokémon : au premier étage tu trouveras Machopeur et Ossatueur, tandis qu'au deuxième t'attend Aéromite. Trouve la sortie et entre sur le plateau Indigo, la dernière aventure du jeu !

Neuvième partie : le Conseil des Quatre et Régis

C'est la dernière épreuve, la seule bataille qui compte vraiment. Si tu n'as augmenté la puissance que d'un seul Pokémon pendant tout le jeu, tu auras probablement quelques problèmes au cours de ce combat. Avant même de commencer à affronter le Conseil des Quatre, retourne sur la Route Victoire et gagne quelques niveaux. Quand tu auras environ 4 Pokémon au moins au niveau 60, tu pourras gagner le combat. N'oublie pas non plus de retourner au Plateau Indigo et d'acheter beaucoup de Potin Max, Rappel et Total Soins à la Boutique : ces articles te seront essentiels pour gagner. Entre par la porte supérieure pour commencer. Olga est ta première adversaire : elle utilise des Pokémon d'Eau et de Glace. Pour la battre, utilise un Pokémon de Feu, de Combat ou Psy. Elle a Lamantine au niveau 54, Crustabri au niveau 53, Flagadoss au niveau 54, Lippoutou au niveau 56 et Lokhlass au niveau 56. Ils peuvent être durs à vaincre si tu





n'es pas vraiment prêt. Après avoir battu Olga, soigne tes Pokémon blessés ou désorientés et prépare-toi pour le deuxième combat.

Ce sera contre Aldo, et c'est certainement le combat le plus facile des quatre. Il utilise des Pokémon de Combat et de Pierre, alors utilise des Pokémon de Glace, d'Eau, de Sol ou Psy contre lui.

Ses Pokémon sont puissants mais très lents, alors si tu utilises un Pokémon ultra efficace contre lui, il n'aura même pas le temps d'attaquer qu'il sera déjà mort. Il a Onix au niveau 53, Tygnon au niveau 55, Kicklee au niveau 55, Onix au niveau 56 et Mackogneur au niveau 58. Quand tu l'auras battu, soigne tes Pokémon, et prépare-toi encore une fois pour les autres combats, car ils commencent à être de plus en plus difficiles. Ton troisième adversaire est Agatha, une dresseuse de Pokémon Spectre. Pour gagner, il faut utiliser un Pokémon Psy contre les Spectres et n'importe quel autre Pokémon contre les autres. Ton Pokémon Psy aura d'autant plus d'effet avec les attaques Psyko et Vague Psy. Agatha a Ectoplasma au niveau 56, Nosféralto au niveau 56, Spectrum au niveau 55, Arbok au niveau 58 et Ectoplasma au niveau 60. Bats-la et soigne tes blessures. Fais en sorte de garder des Total Soins pour ce combat car ses Spectres et ses Serpents et Chauve-Souris peuvent endommager tes Pokémon. Ton quatrième adversaire est Peter, le dompteur de dragons. Ses Pokémon sont durs, mais tu peux les battre facilement avec n'importe quel Pokémon de Glace. Laser Glace et Blizzard sont certainement les meilleures attaques. Peter a Léviator au niveau 58, Draco au niveau 56, Draco au niveau 56, Ptera au niveau 60 et Dracolosse au niveau 62.

Bats-le pour affronter enfin Régis.

Avant la confrontation avec Régis, assure-toi que tes Pokémon sont en parfait état de combat. Tous les Pokémon de Régis appartiennent à différents types, donc tu auras besoin de trois ou quatre puissants Pokémon pour le battre. Ses trois premiers

Pokémon sont Roucarnage au niveau 61, Alakazam au niveau 59 et Rhiniféros au niveau 61. Les trois suivants varient en fonction du

Pokémon qu'il a pris au début du jeu. S'il a choisi Bulbizarre, il aura Léviator au niveau 61, Arcanin au niveau 63 et

Florizarre au niveau 65.

S'il a choisi Salamèche, il aura Noadkoko au niveau 61, Léviator au niveau 63 et Dracaufeu au niveau 65.

S'il a choisi Carapuce, il aura Arcanin au niveau 61, Noadkoko au niveau 63 et Tortank au niveau 65. Bats-le pour remporter le niveau.



Dixième partie : Mewtwo

Mewtwo est un des Pokémon les plus puissants du jeu. Il est très fort, ultra rapide, a beaucoup d'énergie et a l'air cool. Pour le capturer, va vers Céladopole et sors de la ville par le nord, en passant sur un pont. Au bout du pont, il y a de l'eau : surfes-y et nage jusqu'à la grotte. Mewtwo t'attend là, au troisième étage. On ne peut le voir qu'une seule fois et il est très difficile à capturer parce qu'il commence au niveau 70. Utilise ta Master Ball dès le premier coup. Si tu ne l'as plus, utilise la même méthode que pour attraper les mystérieux Pokémon. Diminue son énergie, jusqu'à 1 ou 2. Déstabilise-le; le gel, le sommeil, la confusion ou la paralysie fonctionnent bien aussi. Maintenant lance les ultraballs : il t'en faudra peut-être une centaine, mais Mewtwo en vaut le coup.



POKÉMON



Pokémon Jaune

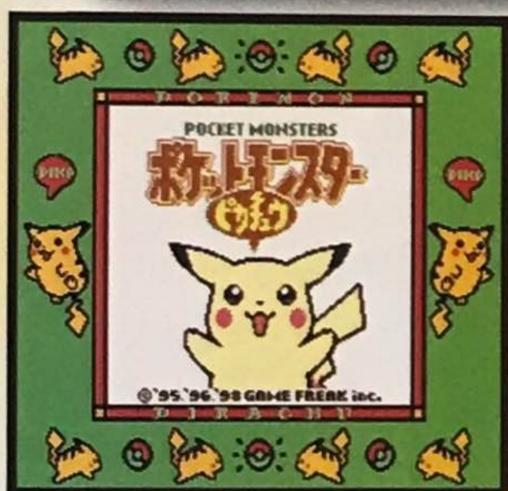
Bon, nous sommes certains que tout le monde maintenant connaît l'intrigue de Pokémon. Mais pour ceux qui ne la connaissent pas, voici encore une fois un résumé.

Tu incarnes un jeune garçon qui veut capturer et entraîner absolument tous les Pokémon (ou encore Monstres de Poche) du monde. Tu veux aussi devenir un Maître Pokémon et vaincre les entraîneurs les plus talentueux sur le Plateau Indigo, parmi lesquels se trouvent le célèbre Conseil des Quatre, mais ce ne sera pas facile.

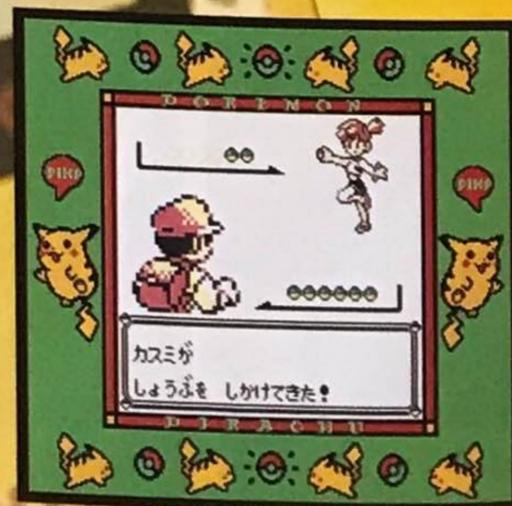
Tout au long de tes aventures, tu ne cesseras de rencontrer ton plus grand rival, que tu connais depuis ta plus tendre enfance, et beaucoup de personnages malfaisants comme la tristement célèbre Team Rocket qui utilise les Pokémon pour faire le mal.

DÉROULEMENT DU JEU

Qu'est-ce qui a changé dans le déroulement du



**EDITION
SPECIALE
PIKACHU**





jeu ? Pas grand chose. A part peut-être quelques petites modifications subtiles (les chances d'apparition des Pokémon ont été modifiées, ainsi que les lieux où ils apparaissent normalement), on ne peut pas dire que les déroulement du jeu ait beaucoup changé.

Si un de tes amis et toi-même avez le Pokémon Jaune, alors vous pouvez vous affronter d'une manière JUSTE dans la nouvelle « Arène 2 ». Dans cette Arène, le nombre de Pokémon que tu fais entrer ainsi que leurs niveaux sont contrôlés, ce qui rend le combat encore plus intéressant.

DIFFÉRENCES

Bien que le gros du jeu reste le même, le Pokémon Jaune est un peu différent des versions rouge et bleue.

D'abord, certaines erreurs rencontrées dans les versions bleue et rouge ont été réparées (sans parler du « camion » près de Saint Anne). Mais, encore plus essentiel, le déroulement du jeu lui aussi a été légèrement modifié.

Il est maintenant très proche du dessin animé dans le sens où ton premier Pokémon est Pikachu et il te suit partout.

Des personnages du dessin animé ont aussi été ajoutés, comme l'Infirmière Joy, l'Officier Jenny, Damien (qui abandonne son Carapuce) et, bien sûr, Jessie, James et Miaouss de la Team Rocket.

En plus des nouveautés dans l'histoire, les graphiques ont été améliorés. Oui, les boss des Arènes ont été redessinés. Si tu jettes un coup d'oeil tu ne pourras pas louper le fait qu' Ondine et Pierre ressemblent maintenant aux personnages du dessin animé.

Le Pokédex du Professeur Chen semble plus à jour aussi. Non seulement les graphiques ont-ils été améliorés, mais les bribes d'informations sur chaque Pokémon ont aussi été modifiées, ce qui, pour certains, est devenu une bonne

raison de recommencer la collection des adorables petits monstres depuis le début !

Maintenant, on peut aussi imprimer les données sur les Pokémon grâce à la GameBoy Printer et la qualité est plutôt bonne.

Vous êtes certainement tous en train de vous demander pourquoi on a appelé cette version l' « édition Pikachu ». La réponse est tout simplement... Pikachu ! Oui, oui, l'adorable petite créature ne quitte pas l'écran tout au long de tes aventures.



Si tu te mets en face de lui et appuies sur A, Pikachu te parlera et ses grimaces te diront son humeur. Oui, grâce aux programmeurs de Nintendo, désormais, on peut même entendre la voix de Pikachu dans toute sa grandeur digitalisée. Par exemple, essaie de lui parler après avoir remporté un match d'entraîneurs ou quand il

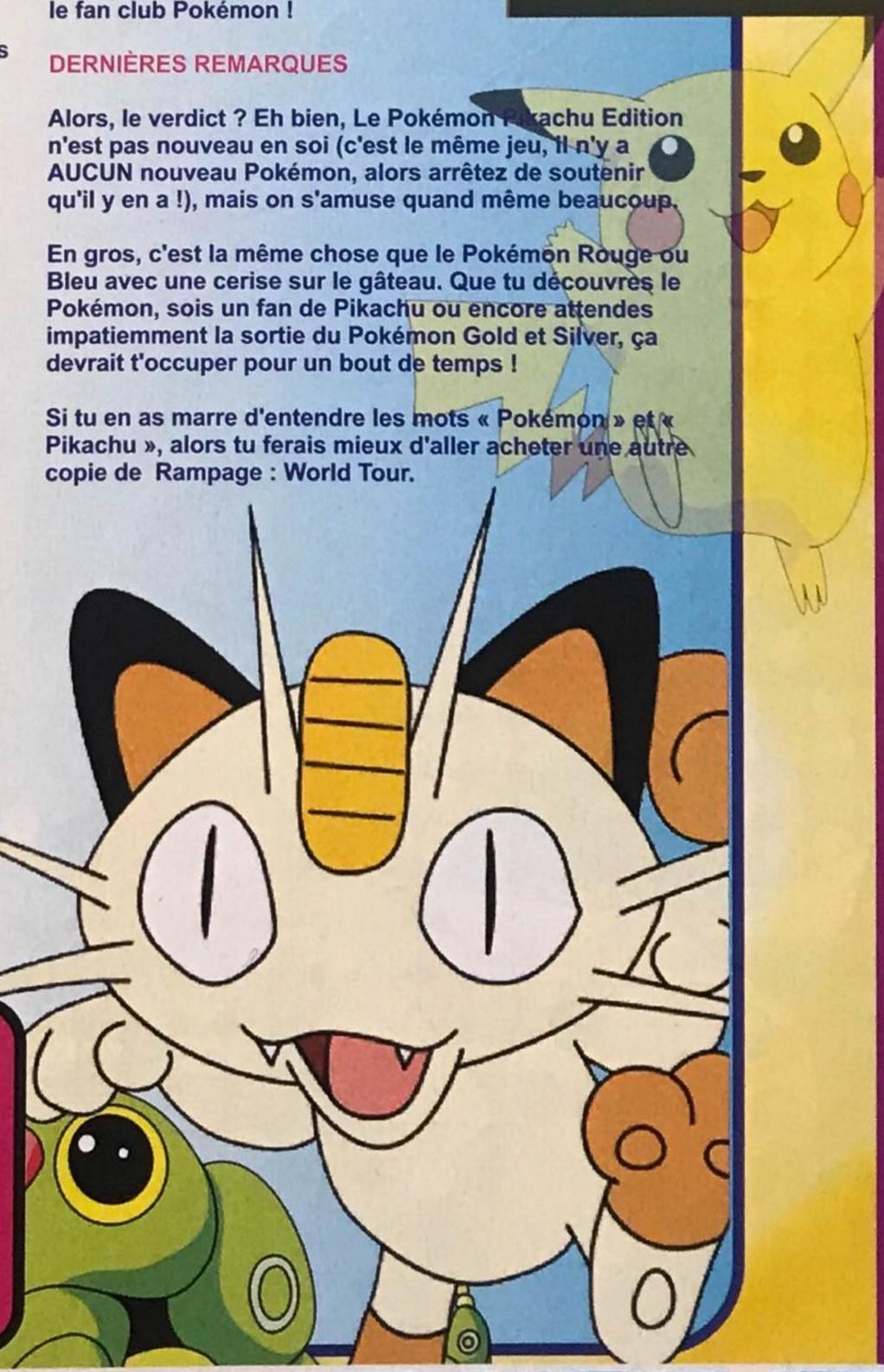
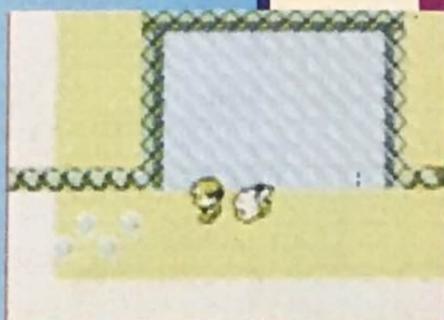
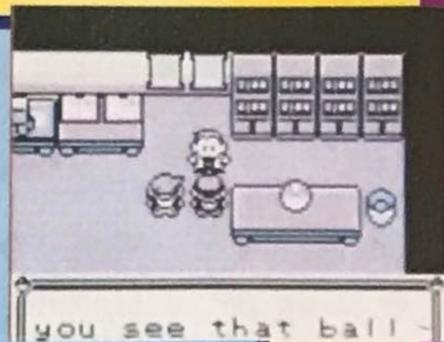
sort d'un combat paralysé ou empoisonné. Et attends de rejoindre le fan club Pokémon !

DERNIÈRES REMARQUES

Alors, le verdict ? Eh bien, Le Pokémon Pikachu Edition n'est pas nouveau en soi (c'est le même jeu, il n'y a AUCUN nouveau Pokémon, alors arrêtez de soutenir qu'il y en a !), mais on s'amuse quand même beaucoup.

En gros, c'est la même chose que le Pokémon Rouge ou Bleu avec une cerise sur le gâteau. Que tu découvres le Pokémon, sois un fan de Pikachu ou encore attends impatiemment la sortie du Pokémon Gold et Silver, ça devrait t'occuper pour un bout de temps !

Si tu en as marre d'entendre les mots « Pokémon » et « Pikachu », alors tu ferais mieux d'aller acheter une autre copie de Rampage : World Tour.



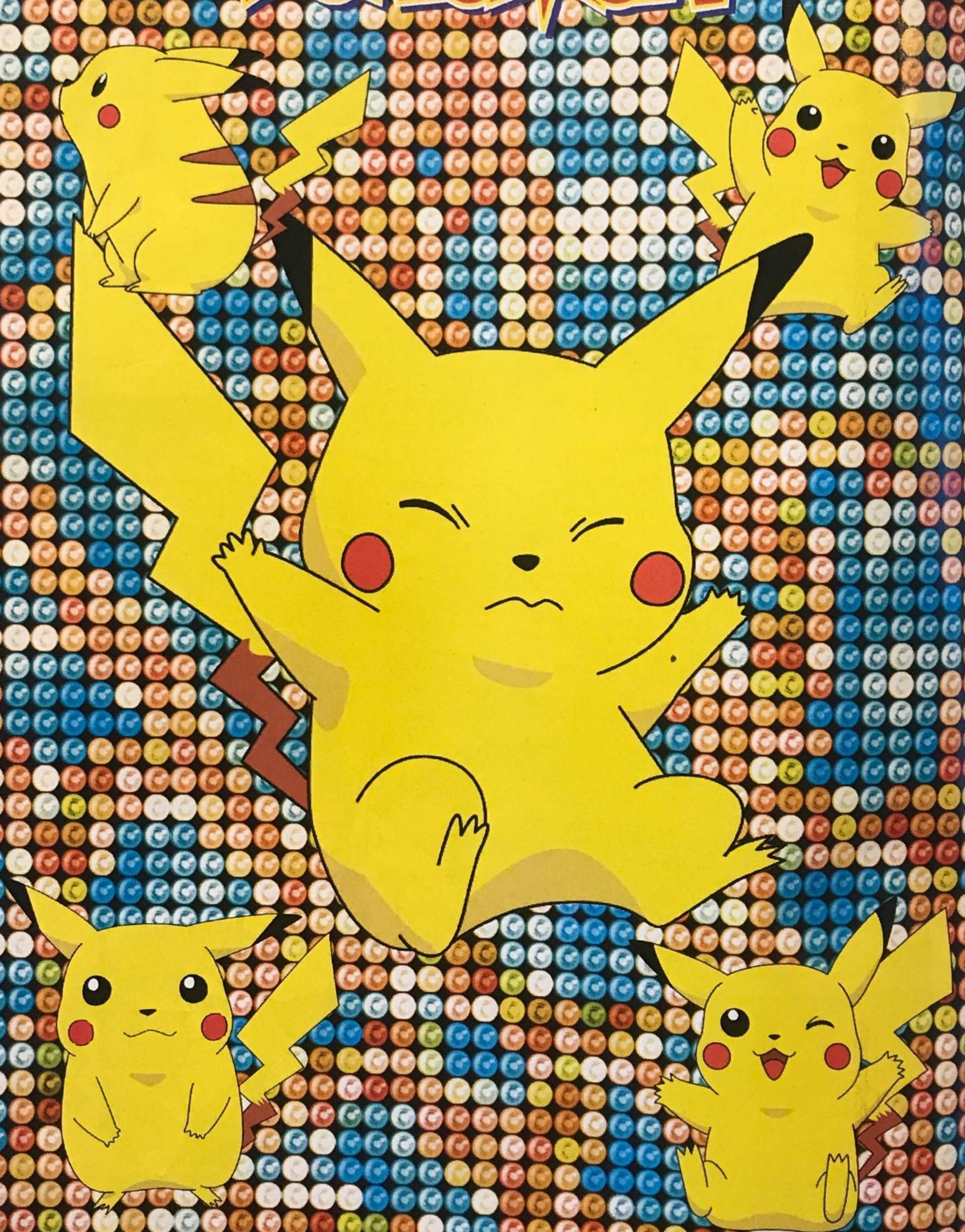
Tout ça n'est pas vrai !

Attention aux fausses rumeurs qui circulent sur le Pokémon Jaune, ce ne sont que des rumeurs...

1. Mew n'apparaît pas.
2. Le coffre disparu a été retiré.
3. Pikachu n'apprend pas à surfer ou voler
4. Pikablu n'est pas dans le Donjon Inconnu



POKEMON



POKÉMON





Pokémon LA MUSIQUE!

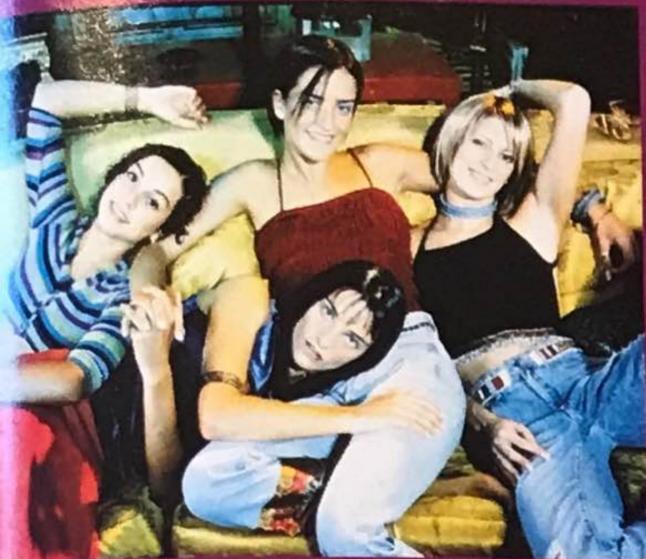
Certains collectionneurs d'objets Pokémon sont maintenant à même de faire un lien entre leur amour pour la musique et pour Pokémon s'ils mettent la main sur ces deux albums géniaux.



Il y avait non seulement un Super-Pokémon dans le nouveau dessin animé « Pokémon, le Film », mais la BO est aussi fantastique, avec quelques uns des plus grands talents du moment ! Et en plus, un album de la série télé est sorti !

Pokémon, le Premier Film. La musique, inspirée et tirée du film, compte des chansons inédites des plus grandes stars pop d'aujourd'hui, avec notamment : NSYNC, Christina Aguilera, Vitamin C, B*witched, Aaron Carter, Billie, Blessid Union of Souls, Billy Crawford, Mandah, Ashley Ballard (d'Atlantic) avec So Plush, Angela Va et Midnight Sons, les nouveaux artistes Atlantic/Lava. Britney Spears et 98 Degrees





contribuent aussi avec des titres à succès, avec en plus « Free up your mind » le titre de lancement de Baby Spice. La BO reprendra aussi quelques thèmes du dessin animé.

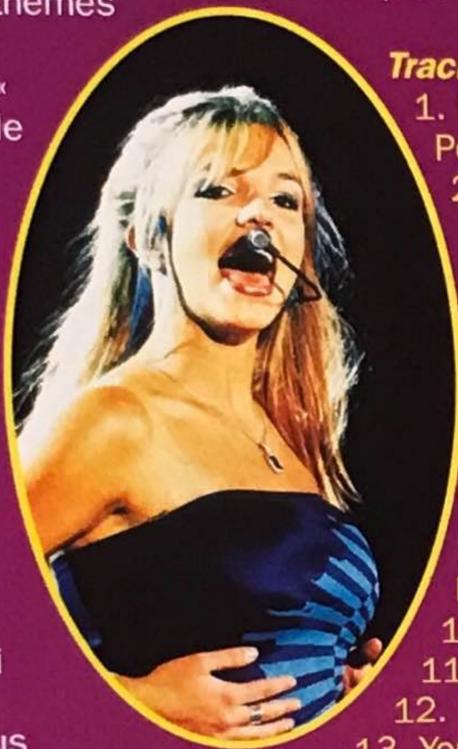
Le premier single de l'album, « Don't Say You Love Me », par le duo M2M d'Atlantic, est déjà sorti le mois dernier. Les deux premiers millions d'exemplaires de la BO ont une offre spéciale : des cartes à collectionner ! L'album a quatre couvertures différentes, ce chef d'œuvre regroupant toutes sortes d'artistes reflète parfaitement le côté fun, coloré et éclatant de Pokémon. Tu trouveras aussi un petit poster Pokémon à l'intérieur, en cadeau. Les plus grand phénomènes pop d'aujourd'hui figurent sur cet album. La BO est aussi sortie en HyperCD, ce qui permet aux utilisateurs d'ordinateurs de regarder les images du film et d'obtenir tous les liens des sites web Pokémon en même temps !

Liste complète des titres

1. "Pokémon Theme" - Billy Crawford
2. "Don't Say You Love Me" - M2M
3. "It Was You" - Ashely Ballard avec So Plush
4. "We're A Miracle" - Christina Aguilera
5. "Soda Pop" - Britney Spears
6. "Somewhere, Someday" - N 'Sync
7. "Get Happy" - B*Witched
8. "(Hey You) Free Up Your Mind" - Baby Spice
9. "Fly With Me" - 98 Degrees

10. "Lullaby" - Mandah
11. "Vacation" - Vitamin C
12. "Makin' My Way (Any Way That I Can)" - Billie
13. "Catch Me If You Can" - Angela Via
14. "Have Some Fun With The Funk" - Aaron Carter
15. "If Only Tears Could Bring You Back" - Midnight Sons
16. "Brother My Brother" - Blessid Union of Souls

Voici la sortie d'un album tiré de la série télé pour enfants qui fait un malheur! Dix nouvelles chansons de Pokémon, avec le PokéRap et le Thème de Pokémon.



Track Listing:

1. Pokémon Theme (Thème Pokémon)
2. 2.B.A. Master
3. Viridian City
4. What Kind Of Pokémon Are You?
5. My Best Friends
6. Everything Changes
7. The Time Has Come (Pikachu's Goodbye)
8. Pokémon (Dance Mix)
9. Double Trouble (Team Rocket)
10. Together Forever
11. Misty's Song
12. PokéRAP
13. You Can Do It (If You Really Try)

Attention: ce CD contient un bon d'achat pour les jeux Nintendo GameBoy, et le livret du CD se déplie en poster à collectionner.



POKÉMON

Dates prévues pour la Grande-Bretagne

1^{er} octobre 1999

Le Pokémon Rouge et Bleu pour le lancement GameBoy
Le Guide Officiel des Stratégies Pokémon en vente

octobre 1999

Les jouets Pokémon de Hasbro commercialisés
La bande dessinée Pokémon en vente en Grande-Bretagne
Les cartes à collectionner de Wizards of the Coast éditées.

novembre 1999

Le Pokémon Pikachu virtuel, le pedomètre et le lancement de bonbons, sandwiches et tee-shirts.

décembre 1999

La première série de Pokémon s'achève sur Sky One
Les vidéos Pokémon en vente

février 2000

Le Pokémon Pinball lancé pour GameBoy

mars 2000

Le Pokémon Snaps lancé pour N64

Pâques 2000

Le 151^{ème} Pokémon est téléchargé
Le film Pokémon, « Pokémon, le Film » dans les cinémas britanniques
Sortie de Pokémon Stadium
Le Pokémon Secret Mew arrive en Grande-Bretagne
Le dessin animé Pokémon lancé sur les chaînes terrestres
Un contrat de promotion entre Pokémon et une chaîne de fast-food

mai 2000

Événement secret Pokémon

juin 2000

Pokémon Yellow lancé avec le Pack Spécial Edition GameBoy
Les Championnats de Pokémon Stadium commencent en Grande-Bretagne
Le linge de lit, les tentes et les cerfs-volants en vente

été 2000

Le film « La revanche de Mewtwo » dans les cinémas britanniques
Tour spécial Cartes à Collectionner en Grande-Bretagne, organisé par Wizards of the Coast
La Ligue Européenne Pokémon commence
Les distributeurs Pokémon sortent

automne 2000

Les vidéos Pokémon en vente en Grande-Bretagne
Le Pokémon Attack sort sur GameBoy
Les CD de Pokémon en vente en Grande-Bretagne

septembre 2000

Le Pokémon Stadium pour N64

Noël 2000

Le film Pokémon « Pokémon X : la Révélation Lugia » dans les cinémas britanniques
Le Pokémon Card Game sort sur GameBoy

Pâques 2001

Les cartouches Pokémon Gold et Silver sortent sur GameBoy Color



POKEMON





POKÉMON



POKÉMON



PIKACHU DANS LA POCHE



Le Pocket Pikachu Color.

Voici un bref aperçu de ce copain de poche.

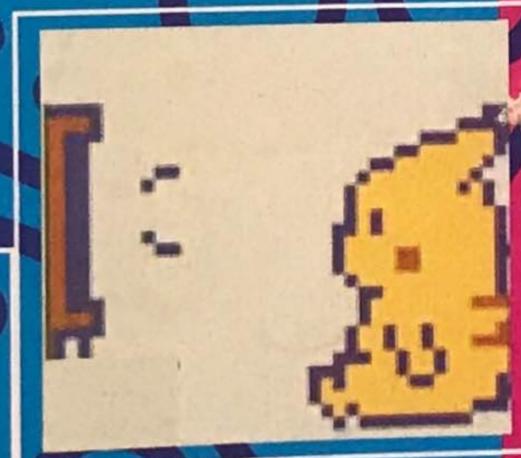
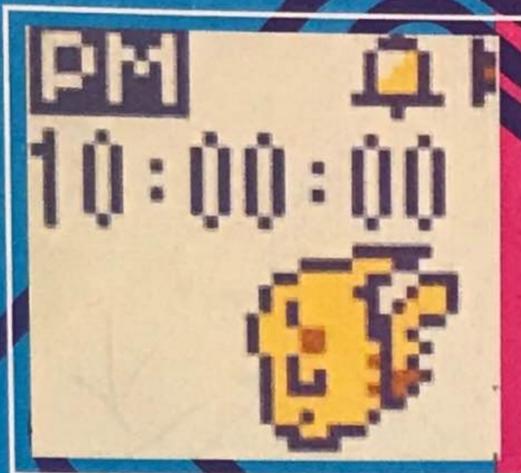
Dans le Pokémon Pikachu original, Pikachu était le seul Pokémon. Dans le Pocket Pikachu Color, il y aura plus de pokémon, mais

seulement en images : tu ne peux pas t'en occuper. Il rendront visite à Pikachu.

Le pedomètre intégré à la Pocket Pikachu Color vient aussi de l'unité originale. Dans la nouvelle version, tu pourras regarder l'évolution au cours de la semaine grâce à une horloge intégrée. Elle peut même séparer les jours et te dire l'état de l'évolution quotidienne.

Regarde un peu ces images cool de la Pocket Pikachu Color en action :





Téléphone

Nintendo Co.Ltd a annoncé au Japon le lancement prochain d'un programme permettant à la GameBoy d'être connectée à un téléphone cellulaire pour jouer en ligne et télécharger des jeux.

Ceci a été annoncé à un groupe d'analystes informatiques japonais. Bien que ce soit top



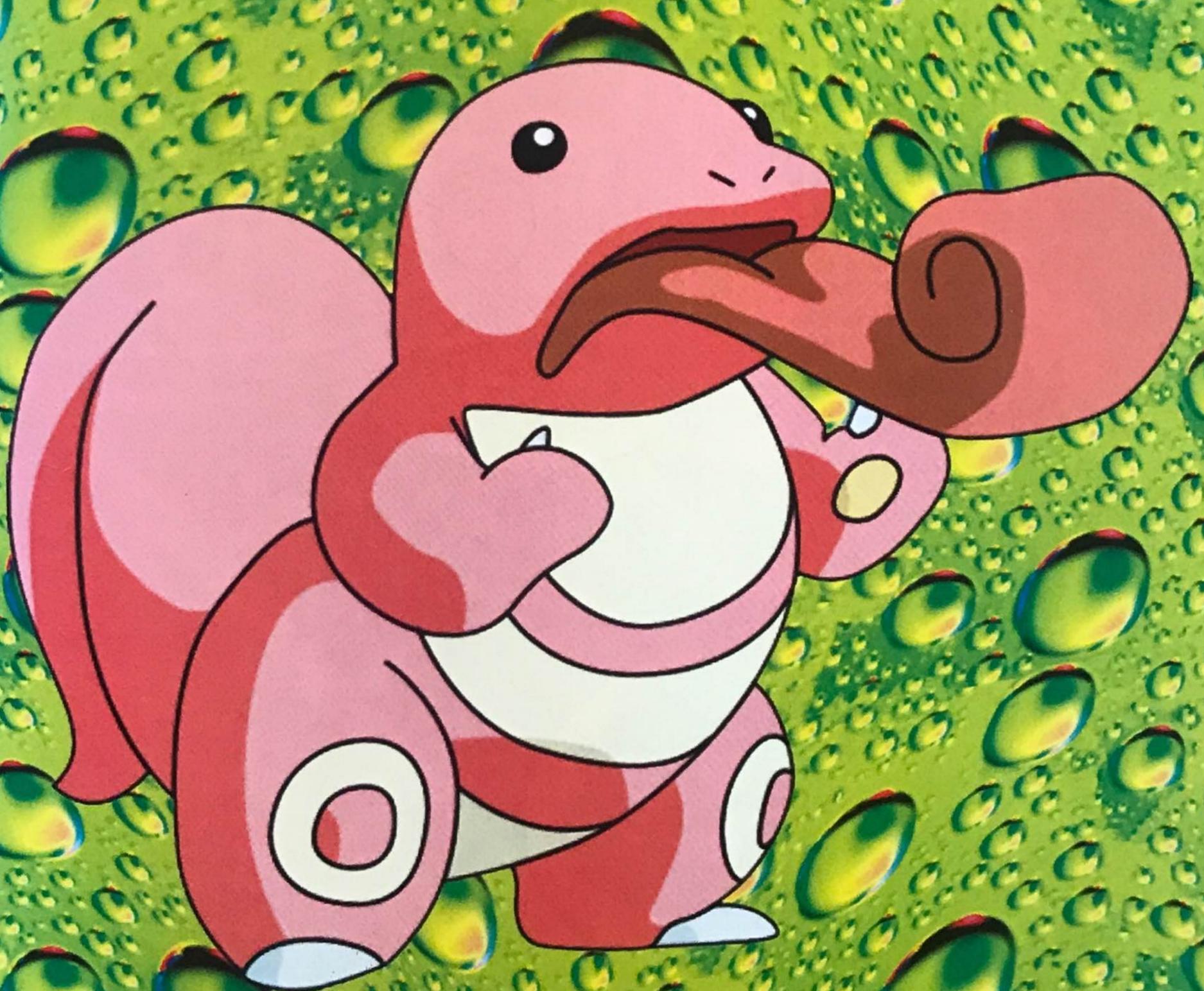
secret pour le moment, Nintendo promet que le programme sera compatible avec toutes les GameBoy. Il devrait sortir sur le marché japonais vers la fin de l'année.

Hors monde professionnel, les téléphones cellulaires sont très populaires au Japon, en particulier chez les jeunes. Le Link GameBoy pourrait aider à rendre les jeux en ligne populaires (avec suffisamment de support), mais serait parfait pour la nouvelle génération de jeux Pokémon où l'on échange.

POKÉMON



POKEMON





POKÉMON