

POCKET MANIA

PRÉSENTE:

POKÉMON



ET GAMEBOY



LE POKÉMON JAUNE

COMMENT JOUER

POKÉMON POSTER!



TEAM ROCKET



APERÇU DES JEUX
PERFECT DARK
WORMS OF WAR
WCW MAYHEM

L 2330 - 1 - 22,00 F

135 FB



SOMMAIRE

A l'intérieur, retrouve le Pokémon Jaune, avec la traversée complète et l'Édition Spéciale Pikachu. Le jeu de cartes Pokémon entièrement expliqué pour créer le meilleur paquet et gagner! Sans oublier la célèbre Team Rocket: retrouve Jessie et James, et les autres membres Rocket!

Et en exclusivité, les Pokémon maléfiques des cartes Pokémon Team Rocket!

Et comme toujours, les Aperçus des nouveaux jeux: Perfect Dark, Worms Armageddon et WCW Mayhem!



Pocket Mania! No 1/00
MENSUEL Juillet 2000
EST UNE PUBLICATION EDITEE PAR: Ian Watts
International Ltd, Paper Mews Court, Dorking, Surrey.
Diffusion: MLP
Impression: Wiltshire (Bristol) Limited, First Avenue,
Portbury West, Bristol, BS20 9WP
EDITEUR:
Pocket Mania! 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 PARITAIRE No. EN COURS DEPOT
LEGAL: Juillet 2000

Publié par I Watts INT Ltd. 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 I Watts 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.



JOU

Le monde entier est probablement devenu fou avec le Jeu de Cartes Pokémon, mais ce n'est pas seulement échanger les cartes avec tes amis. Lis un peu ci-dessous et découvre le jeu : même si tu as des centaines de cartes, nous aurons bien quelques astuces pour toi dans les pages suivantes !



LES RÈGLES DU JEU !

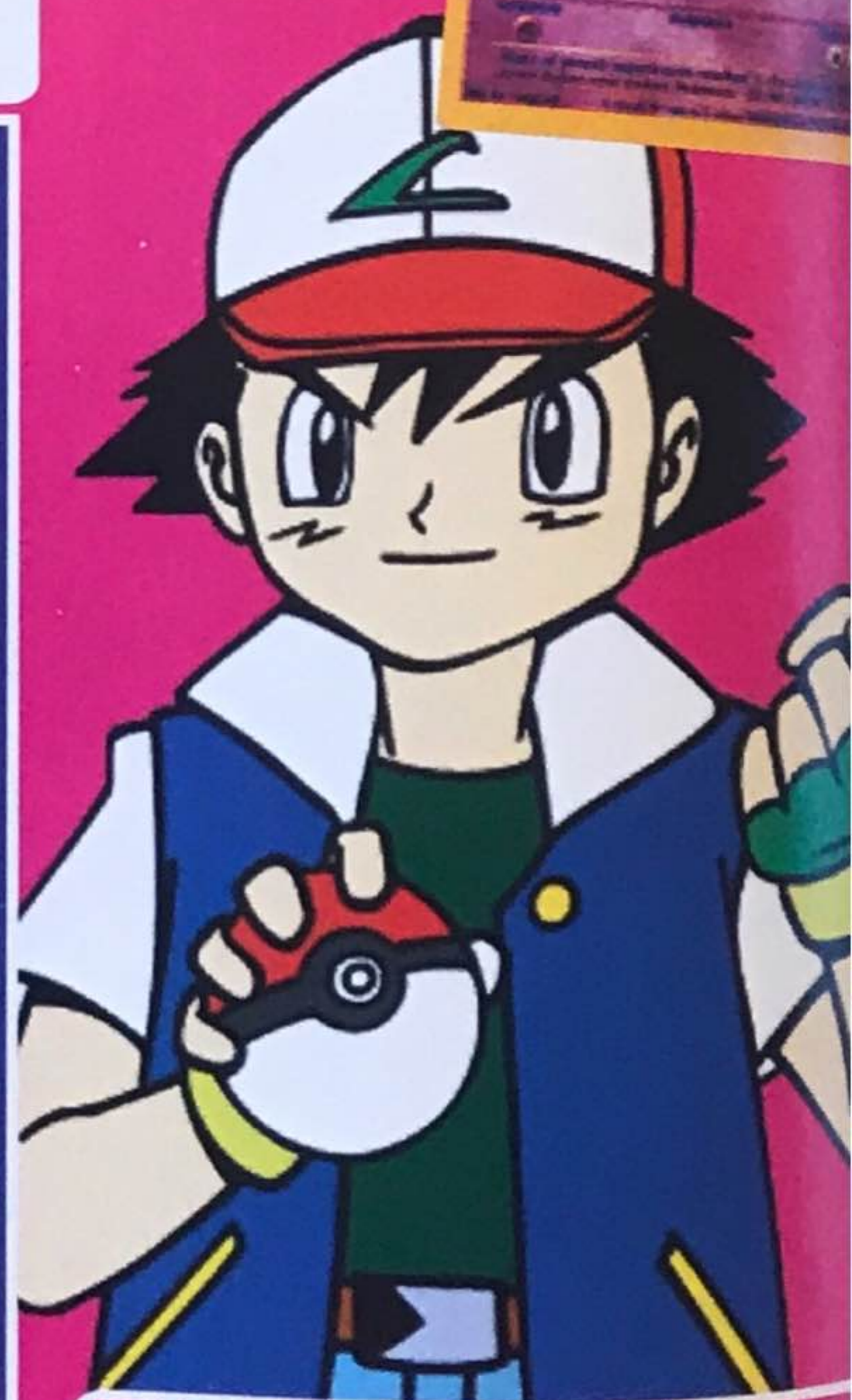
Le Jeu de Cartes Pokémon ressemble beaucoup aux jeux sur GameBoy. Ton but principal, c'est d'attraper tous les Pokémon qui sont là ! Et comme dans le jeu GameBoy, toutes les cartes Pokémon ne sont pas faciles à attraper. Dans ce jeu, pourtant, tu ne perds pas vraiment les cartes avec lesquelles tu joues si tu perds, ou si ton Pokémon s'évanouit pendant la partie.

Gagner

Il y a trois façons de gagner :

- Ton adversaire n'a plus de Pokémon pour combattre tes Pokémon
- Ton adversaire n'a plus de cartes
- Tu prends tes 6 Cartes Prix en premier

Au début de chaque partie, tu choisis six cartes dans ton paquet et tu les mets de côté. Ces six cartes sont appelées des Cartes PRIX. Chaque fois que tu bats le Pokémon de ton adversaire, tu as le droit de prendre une de ces cartes et de la mettre dans ton paquet. Comme on l'a dit ci-dessus, une fois que tu as regagné les 6 CARTES PRIX, tu as gagné !



Créer ton propre paquet de 60 cartes peut prendre un temps fou ! Mais ça vaut le coup si tu veux devenir un Maître Dresseur



Les cartes

On commencera par décrire les différents cartes. Il y a quatre types de cartes :

Les Cartes Personnage ce sont les cartes les plus importantes car ce sont tes Pokémon ! Il faut que tes Pokémon restent dans le jeu et se battent. Les Pokémon ont aussi leur propre Type! Chaque Type a un symbole.

Les Cartes Evolution on les joue en plus des Cartes Personnage pour rendre les Pokémon plus grands et plus forts. Tu peux ajouter plus d'une Carte Evolution à un Pokémon si tu veux !

Cartes Energie ces cartes donnent à tes Pokémon l'Energie dont ils ont besoin pour se battre. Tes Pokémon ne peuvent utiliser aucune attaque ou pouvoir sans ces Cartes Energie ! Tes Pokémon ont besoin de ces Cartes Energie pour attaquer. Et certaines Attaques demandent des Cartes d'ÉNERGIE PURE. Si tu n'as pas de Cartes d'Energie Pure, tu peux utiliser DEUX cartes Energie correspondant au Type de ton Pokémon à la place d'UNE Carte d'Energie Pure ! Les Cartes Energie Pure sont malheureusement difficiles à trouver.

Cartes Dresseurs ces cartes ne sont utilisables qu'une seule fois par partie. Elles accompliront quelque chose de spécial une seule fois pendant la partie, et puis tu les retires de ton paquet pour le reste de la partie. Maintenant que tu sais à quoi les différentes cartes servent, tu peux constituer ton propre paquet et commencer à jouer. Si tu as un paquet déjà fait, comme les Paquets à Thème, alors tu peux commencer tout de suite. Sinon, et si tu veux construire ton propre paquet, le temps est venu pour toi de jeter un coup d'œil. Lis les pages suivantes avant de construire ton paquet, parce qu'il y a encore plein de choses à apprendre pour construire le paquet de la victoire !

Qu'est-ce qu'il y a sur une carte ?

Evolution

Une petite image pour montrer le Pokémon avant évolution.

Points Coups

Quantité de dégâts que le Pokémon peut encaisser.

Type

Symbole de la Première Edition

Edition limitée. TRÈS RARES !

Coût de l'Attaque

Nombre de cartes Energie nécessaires pour utiliser les attaques.



Pokéinfo

Noms des Attaques
Certains Pokémon ont des pouvoirs spéciaux. Description et dégâts qu'ils causent.

Coût de Retrait

Nombre de cartes Energie nécessaires à la retraite du combat.

Faiblesse.

Dégâts en fonction du Type de Puissance

Résistance.

Puissance en fonction du Type

Renseignements

Infos. Et bien sûr le numéro des Pokémon.

Symbole Rare

La rareté du Pokémon : cercle pour commun, diamant pour peu commun et étoile pour rare.

Numéro de Carte

Le premier est le numéro de la carte, le second le numéro dans le paquet.



LES 7 TYPES DE PUISSANCE



Double Incolore



Feu



Foudre



Combat



Eau



Plante



Psy





COMMENCER

Maintenant tu as ton paquet, mais tu dois aussi te préparer à battre ton adversaire !



Mélange ton paquet et tire 7 cartes : voici ton Jeu de Départ. Dépose le reste de ton paquet face contre table devant toi. Regarde ton jeu. Si tu n'as aucune Carte Personnage, montre ton jeu à ton adversaire, remélange les 7 cartes dans ton jeu et retire 7 nouvelles cartes. Tu dois recommencer ainsi jusqu'à ce que tu aies au moins une Carte Personnage en main.

Ton adversaire peut tirer jusqu'à deux cartes en plus à chaque fois que tu as besoin de remélanger et de retirer. Si tu n'arrêtes pas de mélanger et tirer pour ton Jeu de Départ et que tu n'as toujours pas de Carte Personnage, alors ton adversaire peut tirer deux cartes indéfiniment à chaque fois !

Une fois que tu as ton Jeu de Départ, ton adversaire et toi-même choisissez une Carte Personnage et les déposez face contre table devant vous. Ces deux Cartes Personnelles seront vos Pokémon Actifs de Départ.

Maintenant, chaque joueur, s'il le veut, peut choisir jusqu'à cinq Cartes Personnelles dans son jeu et les déposer face contre table devant lui. Cette zone s'appelle le Bench : c'est l'endroit où tu déposes tes Pokémon en attendant qu'ils deviennent Actifs.

Après tout cela, et une fois que tes Pokémon sont prêts, tire les 6 premières cartes de ton paquet et dépose-les face contre table en face de toi. Ce seront les Cartes Prix. Tu récupères une seule de ces cartes à la fois quand tu mets le Pokémon de ton adversaire KO ! Tu ne peux pas regarder les Cartes Prix tant que tu ne les a pas gagnées.

Tire à pile ou face pour savoir qui commence. Tu peux utiliser ta Pièce Pokémon si tu en as une. Retourne toutes les cartes Actives et celles du Bench qui sont sur la table. Avant que ton adversaire ne joue son tour, tu dois vérifier quelques conditions : Poison, Sommeil, Confusion, etc. Voici comment faire.

Endormi

Si un Pokémon est Endormi, il ne peut ni attaquer ni se défendre. Tourne-le sur le côté pour montrer qu'il est endormi. Après le tour des autres joueurs, tire à pile ou face. Face, le Pokémon se réveille (remets la carte bien droite), mais si c'est pile, il est toujours Endormi, et tu devras attendre l'autre tour pour essayer de le réveiller.

Confus

Si un Pokémon est confus, tu dois tirer à pile ou face quand tu essaies d'attaquer et quand tu essaies de te défendre. Place la carte d'un Pokémon Confus face contre table, sorte que sa tête te fasse face, et on sait ainsi qu'il est confus. Quand tu veux qu'un Pokémon Confus quitte le combat, tu dois d'abord t'acquitter du Coût de Retrait en jetant des Cartes Énergie ; puis tire à pile ou face. Face,



peux retirer le Pokémon comme un Pokémon normal. Pile, tu ne peux pas le retirer et tu dois attendre le tour prochain. Quand tu attaques avec un Pokémon Confus, tu tires à pile ou face. Face, l'attaque marche normalement, mais pile, ton Pokémon s'attaque lui-même et ça lui coûte 20 points de dégâts ! (Si ton Pokémon a une Faiblesse ou une Résistance propre à son type, ou si quelque chose d'autre peut modifier l'attaque, applique les règles normales). Face, le Pokémon Actif se cause 20 points de Dégâts même si son attaque ne fait normalement aucun dégât (comme l'attaque de Retraite de Carapuce).

Paralysé

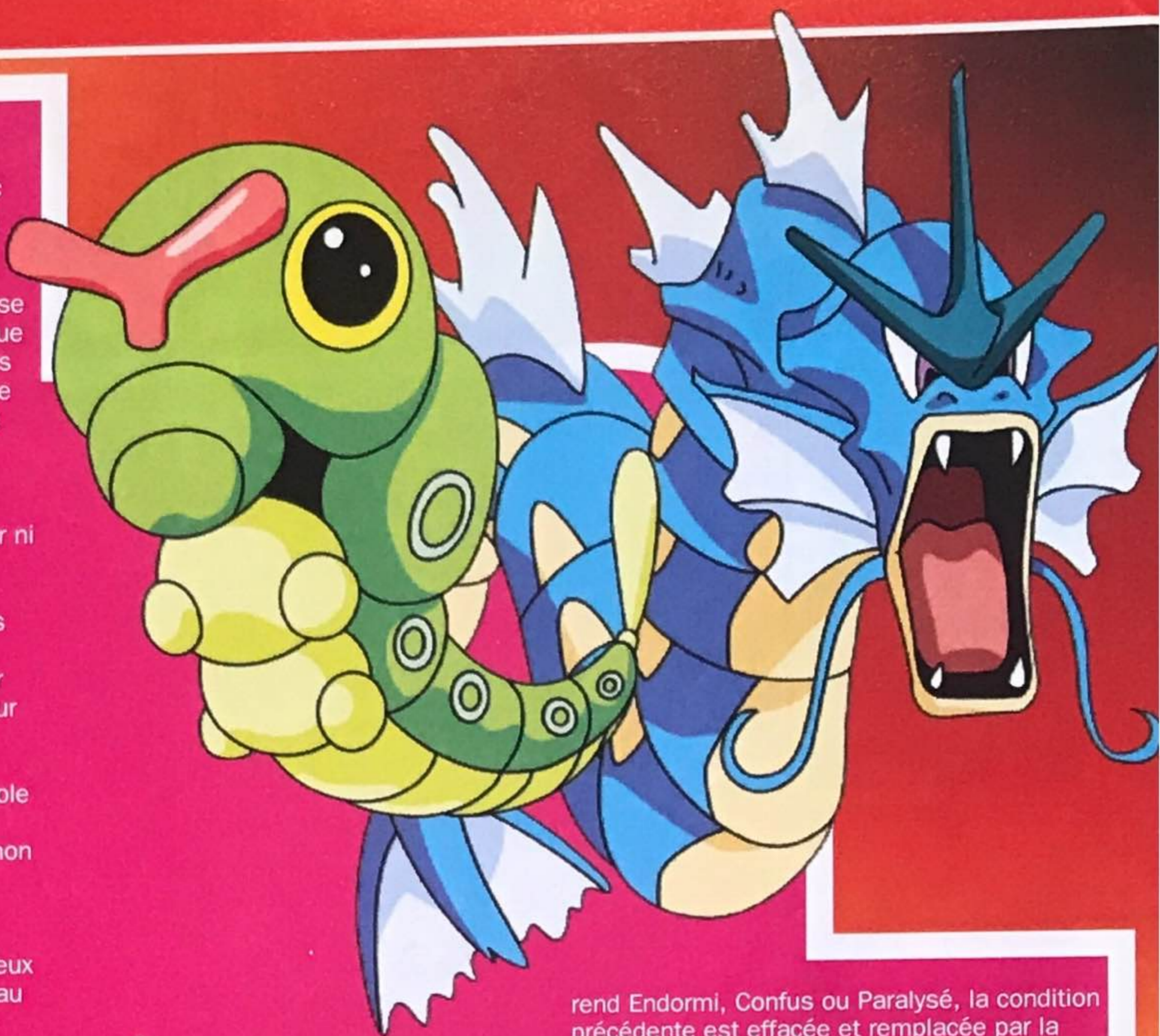
Si un Pokémon est Paralysé, il ne peut ni attaquer ni se retirer. Tourne le Pokémon sur le côté pour montrer qu'il est Paralysé. Il se remet après le prochain tour de son joueur. Remets la carte dans sa position normale. Cela veut dire que si ton Pokémon est Paralysé, tu ne pourras pas l'utiliser au tour prochain, mais il sera en forme pour le tour suivant.

Empoisonné

Si un Pokémon est Empoisonné, place un « symbole poison » sur la carte pour montrer qu'il a été empoisonné. Tant qu'il est empoisonné, le Pokémon encaisse 10 points de dégâts après le tour de chaque joueur (Faiblesse et Résistance ne marchent pas). Si une attaque empoisonne un

Pokémon déjà Empoisonné, il ne devient pas deux fois plus Empoisonné ; au contraire, le nouveau poison remplace l'ancien. Assure-toi que ce que tu utilises comme « symbole poison » soit différent de ceux utilisés pour les dégâts.

Attention : si un Pokémon est Endormi, Confus ou Paralysé, et qu'une autre attaque lancée contre lui le



rend Endormi, Confus ou Paralysé, la condition précédente est effacée et remplacée par la nouvelle. Mais ces trois conditions sont les seules qui s'effacent entre elles. Par

exemple, un Pokémon peut être Confus et Empoisonné en même temps.

Quand un de tes Pokémon est mis KO, mets la Carte Personnage et toutes les cartes qui vont avec (Evolution, Energie, etc.) dans ta pile de défausse. Ton adversaire choisit alors une de ses Cartes Prix (même si tu as

mis ton Pokémon KO tout seul) et il la met dans son jeu. Si tu perds un Pokémon Actif, tu dois immédiatement le remplacer par un

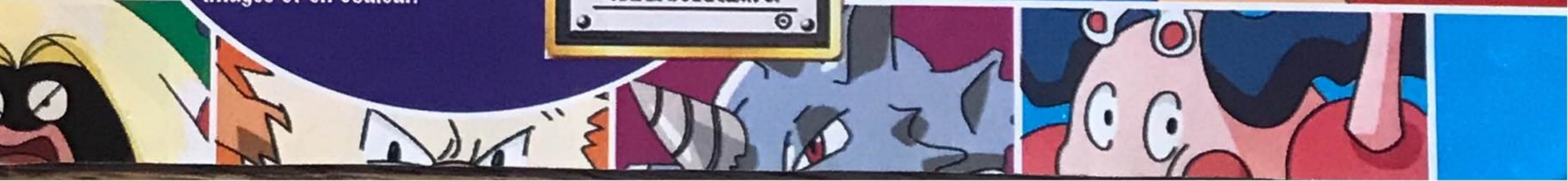
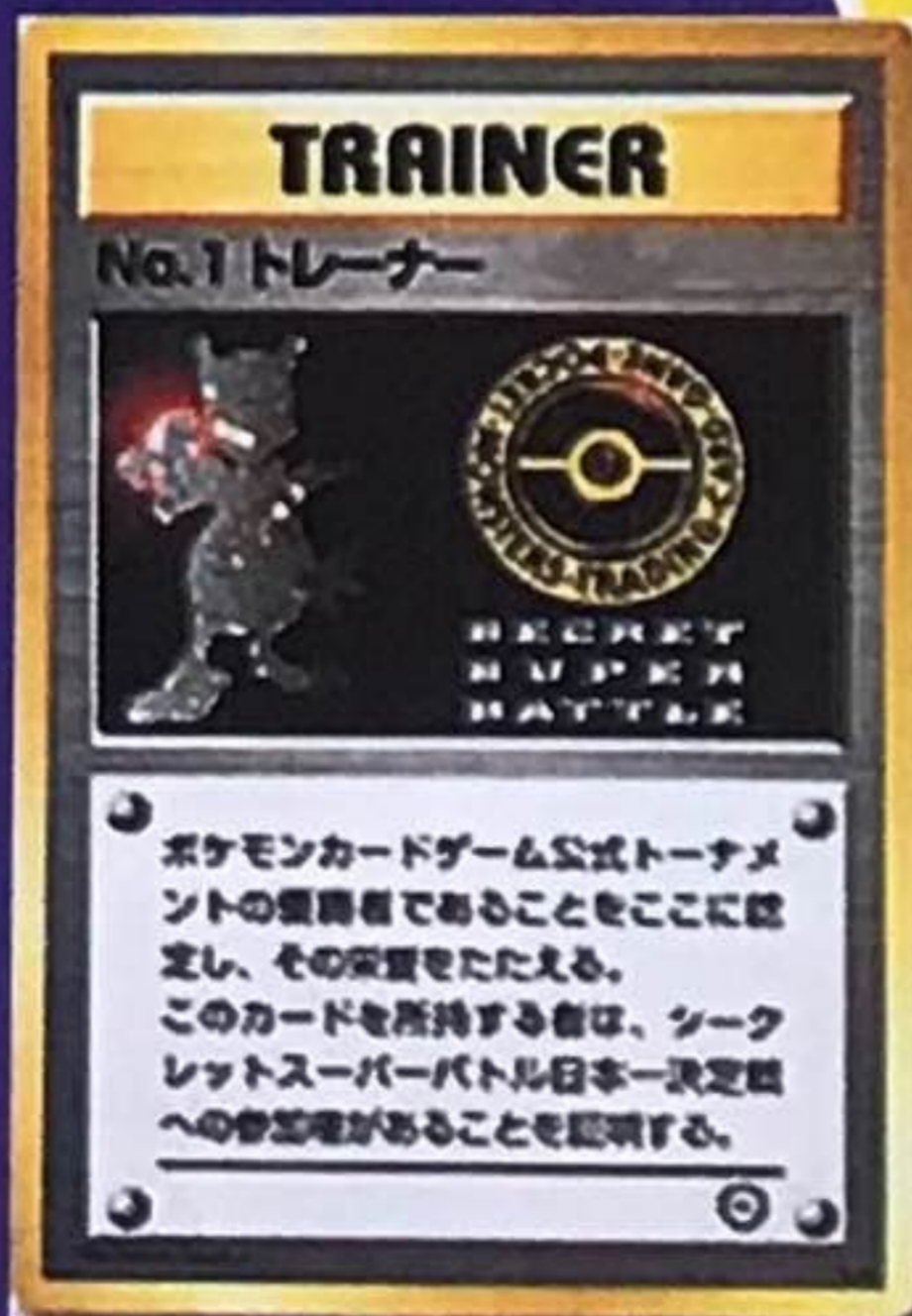
Pokémon de ton Bench.

(Si tu ne peux pas parce que ton Bench est vide, tu as perdu.) Si ton

Pokémon Actif et celui de ton adversaire sont mis KO en même temps, le joueur dont c'est le tour remplace son Pokémon en dernier. Le joueur dont c'est le tour choisit aussi sa Carte Prix.

Renseigne-toi sur la Carte japonaise Mewtwo !

Voici la Carte Mewtwo No.1, le « Combat Super Secret ». Elle a été donnée à un tournoi de cartes au Japon. Cette carte est présentée dans un nouveau livre qui vient de sortir au Japon et qui s'intitule « Le Livre Officiel 2000 des Cartes Pokémon ». C'est un guide qui présente toutes les cartes Pokémon en images et en couleur.



COMMENT



Au fur et à mesure du jeu, ton adversaire et toi-même jouez chacun votre tour. Pendant le tour de ton adversaire, tu ne fais rien d'autre que remplacer ton Pokémon Actif s'il a été mis KO. Par KO, nous voulons dire que ton Pokémon n'a plus de points Coups.

Quand ton tour vient, tu peux faire différentes choses. En voici une liste :

Premièrement tu tires une carte. Chaque fois que c'est ton tour, tu dois toujours prendre une carte. Attention : si tu n'as plus aucune carte dans ton paquet, alors le jeu est fini et ton adversaire a gagné !

Deuxièmement, tu peux choisir une de ces choses à faire ou tu peux toutes les faire, autant de fois que tu veux et dans n'importe quel ordre !

Evoluer un Pokémon en cours d'utilisation

Attacher une Carte Energie à un Pokémon (une seule fois par tour !)

Jouer une Carte Dresseur

Retirer ton Pokémon Actif

Utiliser un Pouvoir Pokémon

Troisièmement, attaque avec un Pokémon Actif

Si tu veux, tu peux attaquer les Pokémon Actifs (connus sous le nom de Pokémon Défensifs) de ton adversaire avec ton Pokémon Actif. C'est la dernière chose que tu peux faire pendant ton tour tu ne peux rien faire d'autre après. Tu ne peux attaquer qu'une seule fois pendant ton tour, et ton Pokémon ne peut utiliser qu'une seule de ses attaques à la fois. Pour attaquer, dis juste à ton adversaire quelle attaque tu vas utiliser. Tu ne peux utiliser une attaque que si tu as attaché assez de Cartes Energie à ton Pokémon Actif pour réussir cette attaque. La quantité d'Energie dont tu as besoin est indiquée à gauche de chacun des noms des attaques sur la Carte Personnage. Toute sorte d'énergie peut compter pour obtenir l'Energie Pure. Tu ne peux utiliser que les Cartes Energie du Type de Pokémon pour pouvoir obtenir l'Energie Pure. Exemple : si tu as une attaque qui demande 3 Energie Feu, alors tu dois attacher 3 Cartes Energie Feu à la Carte Personnage pour pouvoir utiliser cette attaque. Mais tu n'as pas à te débarrasser de ces Cartes Energie pour attaquer.

****Les cartes restent attachées à ton Pokémon à moins que la carte précise que tu dois te débarrasser des Cartes Energie !****

Quand tu attaques, lis les renseignements sur l'attaque et fais ce qui est écrit. Quand les Pokémon sont touchés, utilise tes jetons pour savoir quel est l'état des dégâts. Si les dégâts dépassent le total des Points Coups du Pokémon, alors le Pokémon est mis KO et doit être mis dans la pile de défausse.

**** Chaque fois qu'un Pokémon a dix points de dégâts, tu dois placer UN JETON sur la carte du Pokémon en question ! C'est important car certaines cartes dépendent du nombre de jetons dégâts pour déterminer leurs Effets !****

Certains Pokémon ont une Faiblesse ou une Résistance face aux Pokémon d'autres types. (Par exemple, Salamèche a une Faiblesse face aux Pokémon d'Eau). Un Pokémon Défensif aura deux fois plus de dégâts avec un Pokémon face auquel il a une Faiblesse, et un Pokémon Défensif aura 30 points de dégâts de moins s'il a une Résistance face à l'autre Pokémon. Pour attaquer tu paies le Coût de l'Energie (en te débarrassant de Cartes Energie par exemple) avant de pouvoir voir les effets de l'attaque. Ensuite, les dégâts sont les premiers effets à être perçus. Le doublement des dégâts pour Faiblesse est pris en compte avant tout ce qui pourrait modifier le niveau des dégâts.



POUVER



Quatrième, ton tour est passé. Mais, avant que ton joueur ne puisse prendre son tour, si le Pokémon Actif d'un des joueurs est Empoisonné, il aura des points dégâts et s'il est Endormi ou Paralysé, il pourra se remettre. Voir pages ci-avant. Puis le tour du joueur suivant commence.

Tu verras ci-dessous une description des différentes choses que tu peux faire dans l'Option 2 (page ci-contre).

- 1 Mets une Carte Personnage sur ton Bench. Choisis une Carte Personnage dans ton jeu et mets-la face contre table sur ton Bench. Tu ne peux pas garder plus de 5 Pokémon en même temps sur ton Bench. Tu auras aussi besoin du Coût de Retrait des Cartes Energie pour faire cela. Débarrasse-toi des Cartes Energie dès que tu te Retires. Certaines Cartes Personnage n'ont pas de Coût de Retrait.
- 2 Evolue un Pokémon en cours d'utilisation. Si tu as une carte en main qui dit « Evolue de ??? » et que ??? est le nom d'un Pokémon que tu fais jouer, tu peux jouer cette carte et la poser sur la carte du Pokémon. Tu dois avoir la bonne carte Evolution pour évoluer un Pokémon.

Règles de l'évolution

Quand un Pokémon évolue, il garde les cartes attachées (cartes Energie, Cartes Evolution, etc.) et tous les dégâts qu'il a encaissés, mais les vieilles attaques et les pouvoirs du Pokémon dont il a évolué disparaissent.

Toutes les conditions dans lesquelles le Pokémon peut se trouver disparaissent aussi Endormi, Confus, Paralysé, Empoisonné, ou tout autre chose provenant d'une attaque précédente par d'autres Pokémon.

Tu ne peux pas évoluer un Pokémon qui vient de jouer ou qui a joué dans ce tour même. Aucun joueur ne peut évoluer de Pokémon pendant le premier tour.

Tu peux évoluer des Pokémon sur ton Bench, puisqu'on les compte dans le jeu.

Exemple : Alex a une carte qui s'appelle Dracaufeu et qui dit « Evolue de Salamèche » et il a une Carte Salamèche en cours d'utilisation, alors il peut placer la carte Dracaufeu sur la Salamèche.

- 3 Attache une Carte Energie à un Pokémon (une seule par tour !). Prends une Carte Energie dans ton jeu de main et attache-la au Pokémon que tu utilises en glissant la carte sous la Carte Personnage. Contrairement à la plupart des choses que tu peux faire pendant ton tour, tu n'as le droit de le faire qu'une seule fois par tour. Tu peux aussi attacher une Carte Energie à un Pokémon sur ton Bench puisqu'on les compte dans le jeu.

- 4 Joue une Carte Dresseur. Quand tu veux jouer une Carte Dresseur, fais ce qui est écrit sur la carte, puis mets la carte dans ta pile de défausse.

- 5 Retire ton Pokémon Actif. Tu peux remplacer ton Pokémon Actif par un Pokémon de ton Bench. Pour cela, tu dois te débarrasser des Cartes Energie du Pokémon Actif pour arriver au niveau du Coût de Retrait. Le coût de Retrait de chaque Pokémon est écrit tout en bas à droite de la carte du Pokémon. Si tu ne peux pas t'acquitter du Coût de Retrait, alors tu ne peux pas te retirer. Les Pokémon dont les cartes n'indiquent aucun Coût de Retrait n'ont pas besoin de Cartes Energie pour se retirer. Ils peuvent se retirer « gratuitement ». Un Pokémon Endormi ou Paralysé ne peut pas se retirer. Un Pokémon Confus peut essayer de se retirer, mais il se peut que ça ne marche pas. Quand ton Pokémon Actif va sur ton Bench (qu'il se soit retiré ou qu'il y soit arrivé par un autre moyen), il garde toutes les Cartes Energie, Cartes Evolution et tous les jetons dégâts qu'il a déjà accumulés. Toutes les autres choses en rapport avec ce Pokémon disparaissent. Sommeil, Confusion, Paralysie, Poison, ou autre chose résultant de l'attaque précédente d'un Pokémon. Tout cela disparaît. Même si tu te retires, tu peux encore attaquer pendant ce tour.

- 6 Utilise un Pouvoir Pokémon. Certains Pokémon ont des « Pouvoirs Pokémon » spéciaux qu'ils peuvent utiliser quand on les fait jouer. Beaucoup de ces pouvoirs peuvent être utilisés avant ton attaque. Chaque Pouvoir Pokémon est différent, alors tu devrais faire bien attention à la façon dont ils marchent. Un Pouvoir Pokémon n'est pas une attaque Pokémon, alors si tu utilises un Pouvoir Pokémon, tu peux encore utiliser une attaque !

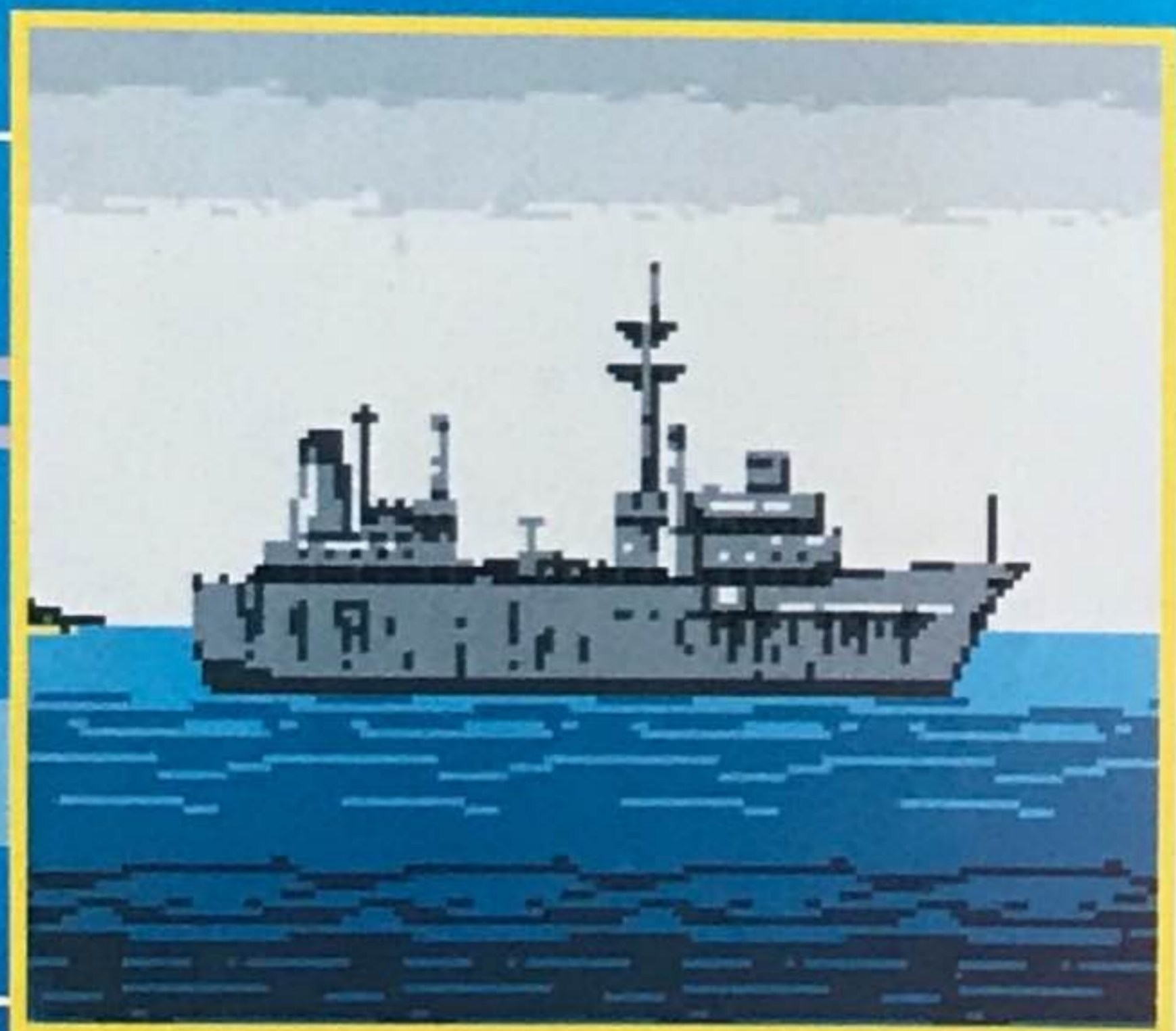
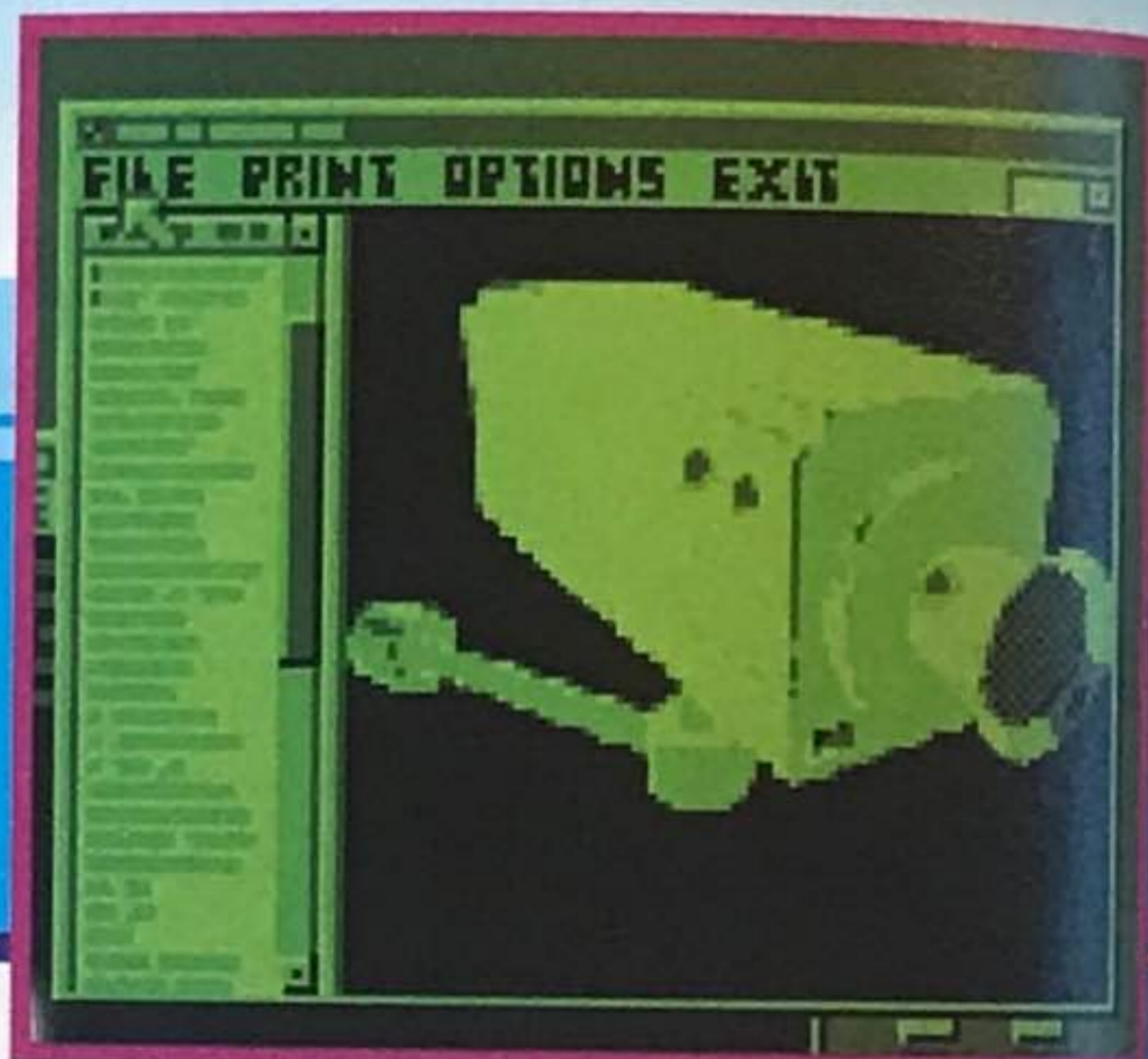
ET C'EST TOUT CE QU'IL Y A À SAVOIR !!
Beaucoup de choses à apprendre, mais avec le temps et l'entraînement, tu finiras par piger la technique !





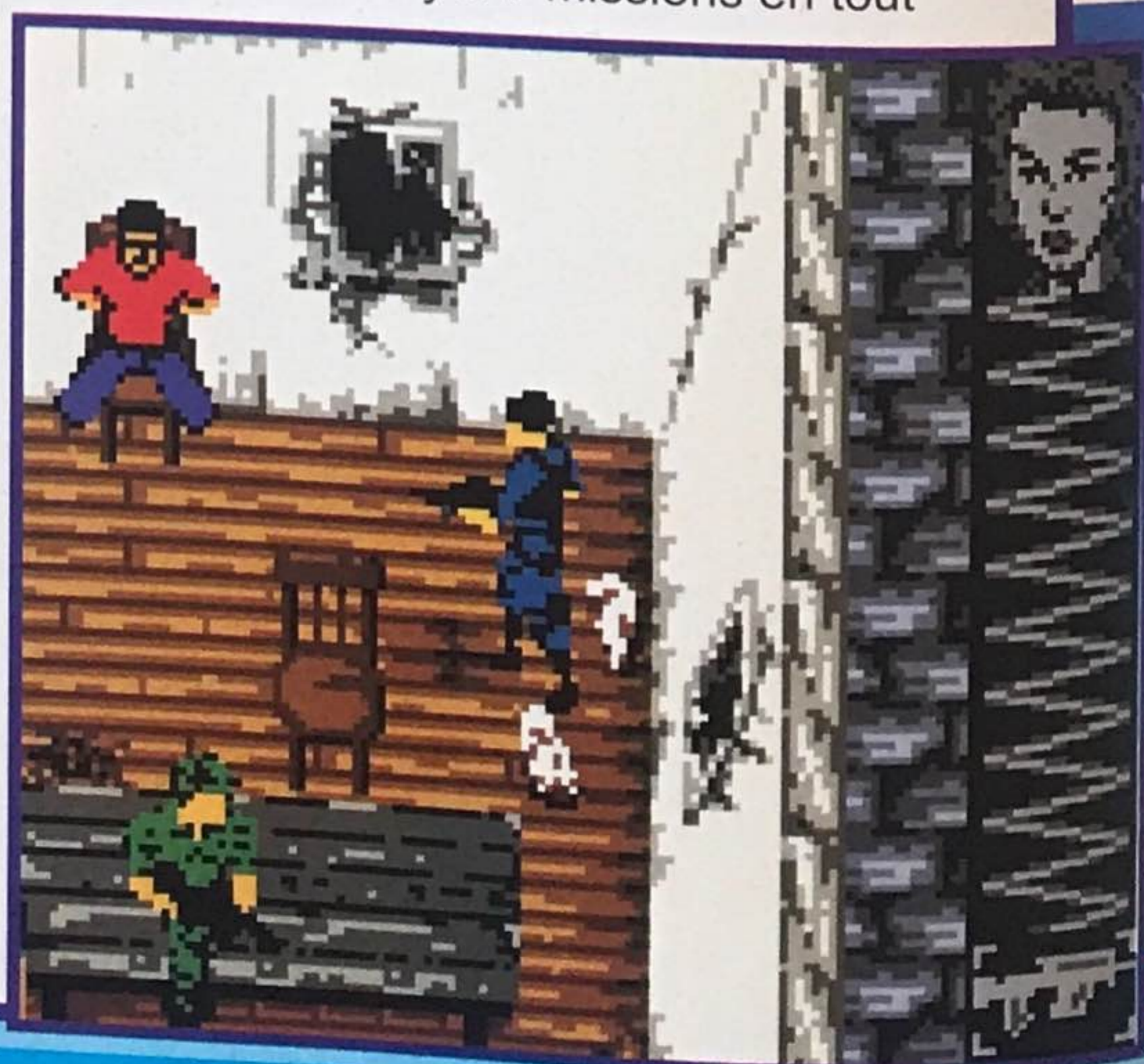


Perfect Dark



Rare a tout dit : « Qu'est-ce qui pourrait mieux accompagner le lancement de Joanna Dark sur N64 qu'un titre GameBoy exclusif qui nous plonge dans ses premiers exploits ? » Il se trouve qu'il ne pourrait probablement rien y avoir. Le méga-hit GoldenEye de Rare a fait souffler une vraie tempête sur le monde du jeu vidéo, et tout le monde attendait avec impatience Perfect Dark, une suite où c'est toi qui tire. Mais pour rendre le jeu encore plus intéressant, Rare développe aussi un titre Perfect Dark pour GameBoy Color qui sera compatible sur N64.

Comme le dit si bien Rare, l'histoire de Perfect Dark sur GBC se passe avant les aventures de Joanna sur N64. D'abord, tu dois passer son entraînement avec succès au Carrington Institute. Quand c'est chose faite, une tout autre histoire t'attend : dans la Jungle Sud Américaine, la société dataDyne a monté une entreprise illégale de manufacture cyber. On envoie Joanna là-bas avec certains objectifs, le but principal étant de détruire le site. Il y a 7 missions en tout



qui recèlent toutes des pièges et des mini-intrigues.

Selon Rare, toutes les possibilités techniques de la GameBoy Color sont exploitées dans ce titre, comme le Kit Vibration et la compatibilité avec la GameBoy Printer, sans oublier la possibilité de transférer des données de la GBC à la N64 grâce au GameBoy 64 Pak, qui est déjà en vente depuis mars. Il semble bien que



transférer les données entre la GameBoy Color et la N64 permette d'accéder à de nouveaux niveaux et objets. En plus de ces caractéristiques, des matches à mort en mode multijoueur seront rendus possibles par le câble de connexion. Des échantillons de paroles et une intro en images de synthèse 3D précalculées seront aussi au rendez-vous.



On dirait bien que Rare va faire un véritable carton avec Perfect Dark pour GameBoy Color. Ce sera probablement le dernier titre de Rare pour GBC puisque la GameBoy Advance doit sortir cet automne. Tous les joueurs devraient garder un œil sur ce titre qui est en plein développement.

JAMES

Nous voici de retour...

Pour vous jouer un mauvais tour...

Afin de préserver le monde la dévastation...

Afin de rallier tous les peuples a notre nation...

Afin d'écraser l'amour et la vérité...

Afin d'étendre nos pouvoirs jusqu'a la Voie

Lactée...

Jesse!

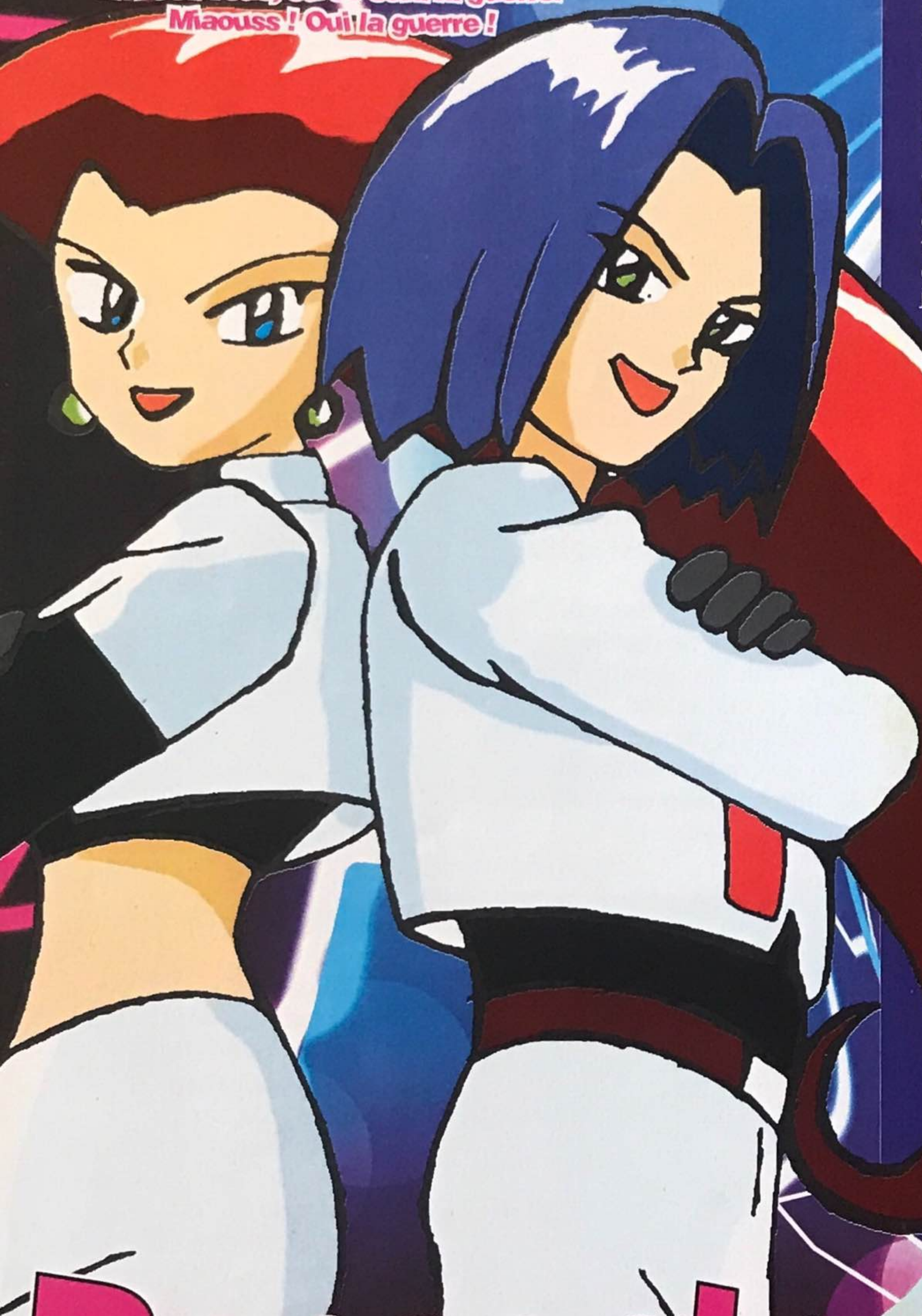
James!

Team-rocket ! Plus rapide que la lumière!

Rendez-vous, ou ce sera la guerre!

Miaouss ! Oui la guerre!

James est né dans une famille très, très riche. Ses parents n'ont pas vraiment fait attention à lui : ils le considéraient comme un héritier, et rien de plus. Son seul ami sur le domaine de ses parents était le loyal Caninos. Très tôt, les parents de James ont décidé qu'il épouserait une de ses « amies », Jessibelle. Ses parents adoraient Jessibelle et ils voyaient en elle l'épouse parfaite et raffinée qui partagerait la fortune de James. Bien sûr, il arrive que les parents soient un peu naïfs... James méprisait Jessibelle plus que tout au monde, et il avait bien raison. Jessibelle était une sale petite fille riche, pourrie gâtée, et elle voulait transformer James en « jeune homme comme il faut ». Elle lui disait sans arrêt qu'il ne faisait pas les choses « comme il fallait » (par exemple, la façon dont il mangeait ses spaghetti, ou encore dont il courait). Jessibelle partageait aussi des jeux, comment dire, plutôt bizarres avec James, incluant fouet et cuir... Finalement, James a trouvé le courage de quitter le domaine et il s'est enfui avec Caninos. Peu après sa fuite, le jeune James s'est retrouvé pris dans un blizzard. Il s'est évanoui à cause du froid, pensant qu'il allait mourir. « Sniff, sniff »... Ce qui s'est passé après reste assez confus dans sa mémoire. La seule chose qu'il se rappelle c'est s'inscrire à la Pokémon Technique, une école spéciale qui vous apprend tout sur les Pokémon. A un moment ou un autre, il a rencontré Jessie, qui s'était aussi inscrite. La nuit précédant le jour des examens d'entrée, ils ont fait la fête, croyant qu'ils réussiraient bien de toute façon : malheureusement, ils ont échoué. Comme ils n'avaient pas réussi à



Rencontre avec



entrer à Pokémon Tech, James a rejoint un gang de vélos à Sunnytown, où il a forcé le respect et l'admiration de ses camarades. Il a gagné le nom de « Petit Jim » et il se faisait aussi appelé « Apprenti James » car il était le seul dans la bande à utiliser un tricycle ... Après avoir quitté la bande sans qu'on sache pourquoi, James a rejoint la Team Rocket. Il apprend cinq ans après s'être enfui de chez lui que ses parents sont morts. Jessie et Miaouss, se doutant que James a probablement hérité d'une fortune, le pousse à retourner au manoir de ses parents pour leur « rendre un dernier hommage ». Dès son arrivée, sa mère et son père se lèvent de leurs cercueils, bel et bien vivants. Ils lui disent qu'il doit épouser sa fiancée IMMÉDIATEMENT s'il compte recevoir son héritage. Jessie et Miaouss, pendant ce temps, se glissent dans des « costumes invisibles » et empêchent James de parler. Jessie parle à sa place, en imitant sa voix (et elle est vraiment très douée pour ça !), et essaie de tromper ses parents, alors que James, qui ne peut rien dire, essaie de forcer Jessie à dire non. Au bout du compte, ils forcent James à rencontrer Jessibelle: elle n'a pas changé, toujours le même petit ange du sud, mais il y a quelque chose de vraiment étrange... C'est le portrait de Jessie ! Pour résumer, Jessibelle, une fois encore, fait tellement peur à James qu'il s'enfuit, et bien sûr sans héritage. James rejoint Jessie et la Team Rocket. C'est alors que Jessie et James décident que même sans argent, malgré les déboires de leur passé, ils ont finalement bien de la chance d'avoir encore leur liberté.

JESSIE

Jessie a grandi dans une famille pauvre. Elle n'a presque jamais rien eu de beau. Dans « Princesse contre Princesse », elle explique que chaque année était une déception quand arrivait le Festival des Princesses (Fête des Filles) car elle était toujours la seule à ne pas avoir de poupées Princesses. Dans « Le Héros ronronnant », James décrit son enfance luxueuse remplie de glaces, sandwiches, et Jessie a un coup de déprime car elle n'a jamais connu cela. De toute façon, après son enfance traumatisante, elle a rencontré James. C'était à peu près au moment où elle s'était inscrite à la Pokémon Tech, l'école où l'on apprend tout ce qui doit se savoir sur les Pokémon. La veille des examens d'entrée, Jessie et James « ont fait la fête toute la nuit, car leur avenir brillait... ». Mais, malheureusement, ils ont fini par récolter les pires notes de toute l'histoire de l'école. (Finalement,

c'est pas si mal, ils sont les premiers par la fin !) Après leur échec, ils ont rejoint un gang de vélos à Sunnytown. Jessie était un des membres du groupe le plus célèbre, on l'appelait même la « Grande Jess ». Jessie avait aussi une drôle de façon de faire du vélo.

Elle circulait à vélo en faisant tourner une chaîne en l'air, partout où elle allait ! Personne ne sait pourquoi... peut-être pour attraper des oiseaux ? Ou peut-être que certaines personnes font ça aussi ? Aucune idée. Quoi qu'il en soit, cette petite habitude bien à elle lui a valu le surnom de « Jess la Chaîne ». Jessie et James ont fini par quitter la bande et ont rejoint la Team Rocket quelques temps après.

MIAOUSS

Miaouss a été abandonné par ses parents très jeune. Il a dérivé pendant un moment, survivant difficilement, et puis il a rencontré une bande de Miaouss menée par un Persian. Après avoir rejoint la bande, il a rencontré un Miaouss femelle, Miaoussette (Madonna au Japon) dont il est tombé amoureux. Miaoussette appartenait à une femme très très riche, et elle était pourrie gâtée. Quand Miaouss a essayé de séduire Miaoussette, elle s'est moquée de lui et lui a dit qu'elle ne voulait pas lui parler parce qu'il n'était qu'un pauvre Miaouss des rues sans rien à lui apporter, et qu'en plus, il « n'était même pas humain ». La prenant très au sérieux, Miaouss était résolu à impressionner Miaoussette, alors il a décidé de devenir le plus humain possible. Il a appris la langue des humains tout seul et a commencé à marcher sur ses pattes arrières. Même après tous ses efforts, Miaoussette l'a encore rejeté, lui disant qu'il était encore pire maintenant, rien de plus qu'un vulgaire monstre. Alors il a quitté la bande et, on ne sait pas trop comment, a rencontré Giovanni, le chef de la Team Rocket. Miaouss était le petit animal préféré de Giovanni pour un temps, jusqu'à ce que Giovanni le fasse rejoindre l'équipe de Jessie et James. Peu de temps après, Giovanni a remplacé Miaouss par un Persian, désormais son préféré. Pauvre Miaouss !



la Team Rocket !



POKÉMON



LES CARTES DE LA TEAM ROCKET

Prépare-toi pour le tout nouveau paquet de cartes Team Rocket ! Les recharges Team Rocket nous offrent les versions « maléfiques » de 30 de nos Pokémon favoris, mais pas pour très longtemps. Il y a 82 nouvelles cartes en tout, dont 65 cartes Pokémon et 17 cartes hologrammes rares. Tu peux donc maintenant construire de nouveaux paquets et tester les limites de tes stratégies de jeu. Attrape ces méchants petits monstres tant que tu peux !

Ces cartes Team Rocket Première Edition ne seront disponibles que pour un temps limité.

Chaque recharge contient 11 cartes au hasard. Collectionne-les, échange-les, ou utilise-les pour personnaliser un paquet Pokémon ou un jeu de départ.

L'expansion Team Rocket permet de découvrir les Pokémon Maléfiques à travers 65 nouvelles cartes et 17 cartes hologrammes rares : c'est tout ce qu'il faut à un dresseur Pokémon pour construire de nouveaux paquets et développer de nouvelles stratégies de jeu. Un rebondissement saugrenu expliquant comment certaines choses ont mal tourné pour certains adorables Pokémon depuis leur capture par les méchants et leur entrée dans le jeu de cartes de la Team Rocket. Le jeu de cartes inclut la première carte hologramme anglaise Energie et devrait présenter 32 nouvelles cartes et cartes additionnelles du Set de Base 2, avec des versions maléfiques des 30 Pokémon. Les jeux de cartes seront édités en deux paquets à thème, « Problèmes » et « Dévastation », et aussi en 11 recharges.

Il se peut que certaines de ces cartes n'atteignent jamais l'Europe ! Et certains sites web américains refusent même de les fournir à certains pays d'Europe !!!



Guette la sortie des deux nouveaux paquets à thème, « Problèmes » et « Dévastation ». Et n'oublie pas les nouvelles recharges !





La recharge Team Rocket contient 11 nouvelles cartes. Tu peux collectionner 65 NOUVELLES cartes et 17 cartes hologrammes RARES. Les cartes « Première Edition » portent les mots « Edition 1 » pour rendre compte du fait que c'est une édition limitée. Ces cartes n'ont été en vente dans les magasins que pour une courte période, ce qui explique la flambée des prix.

Les cartes « Illimitées » ne portent pas les mots « Edition 1 », et sont toujours en impression.

Liste des Cartes Pokémon Team Rocket

- | | |
|---|------------------------------|
| 1. (Carte Hologramme Rare) Maléfique Alakazam | 41. Maléfique Grotadmorv |
| 2. (CHR) Maléfique Arbok | 42. Maléfique Persian |
| 3. (CHR) Maléfique Tortank | 43. Maléfique Colossinge |
| 4. (CHR) Maléfique Dracaufeu | 44. Maléfique Galopa |
| 5. (CHR) Maléfique Dracolosse | 45. Maléfique Aquali |
| 6. (CHR) Maléfique Triopikeur | 46. Maléfique Carabaffe |
| 7. (CHR) Maléfique Nosferalto | 47. Magicarpe |
| 8. (CHR) Maléfique Léviator | 48. Porygon |
| 9. (CHR) Maléfique Hypnomade | 49. Abra |
| 10. (CHR) Maléfique Makogneur | 50. Salamèche |
| 11. (CHR) Maléfique Magneton | 51. Maléfique Rattatac |
| 12. (CHR) Maléfique Flagadoss | 52. Taupiqueur |
| 13. (CHR) Maléfique Rafflesia | 53. Minidrigo |
| 14. (CHR) Maléfique Smogogo | 54. Soporifik |
| 15. (CHR) Maléfique Nous voici de retour | 55. Evoli |
| 16. (CHR) Maléfique Attaque Sournoise Rocket | 56. Abo |
| 17. (CHR) Maléfique Energie Arc-en-Ciel | 57. Tadmorv |
| 18. Maléfique Alakazam | 58. Smogo |
| 19. Maléfique Arbok | 59. Machoc |
| 20. Maléfique Tortank | 60. Magneti |
| 21. Maléfique Dracaufeu | 61. Férossinge |
| 22. Maléfique Dracolosse | 62. Miaouss |
| 23. Maléfique Triopikeur | 63. Mystherbe |
| 24. Maléfique Nosferalto | 64. Ponyta |
| 25. Maléfique Léviator | 65. Psykokwak |
| 26. Maléfique Hynomade | 66. Rattata |
| 27. Maléfique Makogneur | 67. Ramoloss |
| 28. Maléfique Magneton | 68. Carapuce |
| 29. Maléfique Flagadoss | 69. Voltorbe |
| 30. Maléfique Rafflesia | 70. Nosferapti |
| 31. Maléfique Smogogo | 71. Nous voici de retour |
| 32. Maléfique Reptincel | 72. Attaque Sournoise Rocket |
| 33. Maléfique Draco | 73. Le Chemin du Boss |
| 34. Maléfique Electrode | 74. Défi ! |
| 35. Maléfique Pyroli | 75. Excavateur |
| 36. Maléfique Ortide | 76. La Revanche du Faux Chen |
| 37. Maléfique Akwakwak | 77. Les Ordures de Nuit |
| 38. Maléfique Voltali | 78. Attaque visqueuse au Gaz |
| 39. Maléfique Kadabra | 79. Dors ! |
| 40. Maléfique Machopeur | 80. Energie Arc-en-ciel |
| | 81. Energie Total Soins |
| | 82. Energie Potion |
| | 83. (CHR) Maléfique Raichu |

Le jeu de cartes Team Rocket est disponible aux Etats-Unis, donc il ne devrait pas tarder à arriver chez nous. Parmi les caractéristiques, retrouve la meilleure carte hologramme d'énergie, 32 cartes toute nouvelles (et des cartes en plus du Set de Base 2), dont les versions « maléfiques » de 30 Pokémon.





ET ENCORE PLUS DE MÉCHANTS



Voici quelques autres méchants de la Team Rocket ! Tu en auras déjà vu certains, mais d'autres viennent juste de sortir dans la série télé au Japon !

LA BANDE DES CHIBI ROCKETS

Jenny a 16 ans et fait partie de la Team Rocket. Elle a à peu près le rôle de Mondo. Jenny et ses trois autres amies (Lauren, Danielle et Mondo) sont les Chibi Rockets, et elles s'affairent à aider la Team Rocket quand ils tombent dans des pièges etc. C'est une sacrée équipe et elles sont d'un grand secours pour Jessie et James. Elles ont toutes leurs propres Pokémon, qui sont aussi très utiles pour la Team Rocket. Mais malheureusement, il existe une autre bande Rocket qui pose encore plus de problèmes au Gang Rocket que les dresseurs de Pokémon. Ils s'appellent les Dark Rockets (Eric, Krista et Ron). Ils sont un peu à part des autres membres de la Team Rocket. Et ils arrivent toujours à déclencher des disputes parmi les autres membres Rocket. Les ennemis jurés des Dark Rockets sont les Chibi Rockets, et ils sont prêts à tout pour les remplacer auprès de Jessie et James. Jenny et Krista sont les pires ennemies. Elles avaient toutes les deux des Evoli qui ont évolué en deux Pokémon différents. Jenny a un Pyroli et Krista un Aquali.



BUTCH ET CASSIDY

La devise de Butch et Cassidy est très proche de celle de Jessie et James- Butch et Cassidy ont fait leur première apparition dans « Le Secret du Centre d'Elevage » et ils ont volé les Pokémon laissés en pension. Jessie et James ont fait échouer leurs plans, et ils sont maintenant en prison !! Cassidy et Jessie étaient amies avant, mais leur amitié s'est arrêtée il y a longtemps. Maintenant, elles passent leur temps à se disputer pour savoir qui est la plus belle des deux. Cassidy trouve que James est un idiot, ce qui est vraiment méchant (même s'il est vrai qu'il n'est pas le plus intelligent de la bande). La personnalité de Butch semble confuse et on ne sait pas grand chose de lui. Pourtant, ils devraient faire une autre apparition d'ici peu...

Butch- Age des Cheveux Verts -environ 18 ans
Cassidy- Age des Cheveux Jaunes -environ 18 ans
Pokémon Rattatac





GIOVANNI, LE BOSS

C'est Giovanni le Boss ou encore le chef de la Team Rocket. C'est le Boss de l'Arène de Jadielle et il a le Badge Terre. Son meilleur Pokémon est Mewtwo, à la fois très dangereux et très puissant. On voit toujours un Persian en compagnie de Giovanni. Ce Persian rend toujours Miaouss jaloux. Giovanni ne pense pas beaucoup à la team Rocket (Jessie, James et Miaouss). Sur son ordinateur, il a des informations sur le trio : {{Jessie : Grand potentiel pour faire le mal, mais trop égocentrique pour l'utiliser... James : Serait intelligent s'il n'était pas aussi prodigieusement borné... Miaouss : Ce Pokémon a la surprenante capacité de parler. Malheureusement, tout ce qu'il dit est stupide... En tant qu'équipe, ces trois-là ont raté le plus grand nombre de coups dans l'histoire de la Team Rocket.}}

MADAME BOSS

On ne connaît pas son nom, mais la plupart l'appelle Madame Boss : c'est le Boss de Miyamoto et la mère de Giovanni. Oui, il faut en avoir très peur... On ne l'a vue que dans le CD « L'Histoire de Mewtwo », et elle a envoyé Miyamoto chercher Mew. Elle a ensuite demandé à Giovanni de continuer ce projet, mais, apparemment, il est allé plus loin. Quand il s'est rendu compte qu'on ne trouvait pas Mew, il a demandé au Dr Fuji, un scientifique, de créer un clone. On ne sait pas grand chose d'elle, mais sa voix est effrayante.



MIYAMOTO

On ne sait pas si c'est son prénom ou son nom. Il semblerait pourtant que ce soit son prénom. Il y a un livre et un CD qui s'appellent « La Naissance de Mewtwo », et qui ne sont disponibles qu'au Japon. Les événements dans ce livre sont basés sur la Team Rocket et c'est là que Miyamoto nous est présentée. Avant que Giovanni ne devienne le chef de la Team Rocket, c'était sa mère, Madame Boss, qui dirigeait. L'histoire commence quand Madame Boss discute avec Miyamoto, sa meilleure recrue. Elles ont une cassette de Mew, filmée dans les Andes, et Madame Boss demande à Miyamoto de vérifier les infos et d'aller chercher Mew. Miyamoto rentre chez elle et elle raconte à son mari et sa fille, Jessie, la mission qu'on lui a confiée. Jessie, alors très jeune, est très inquiète et se met à pleurer. La mission pourrait se révéler dangereuse. Miyamoto a une photo de son mari et elle en voudrait aussi une de Jessie. Comme Jessie n'arrête pas de pleurer, c'est ainsi qu'elle est prise en photo. Dans les Andes, Miyamoto désespère car cela fait un bout de temps qu'elle cherche et qu'elle n'a rien trouvé. Mais tout d'un coup, Mew apparaît ! Miyamoto est extatique.



VERS DE TERRE EN GUERRE



C'est un jeu complètement fou, génial et superbe ! Ce jeu, qui en a laissé plus d'un accros sur PC, est bientôt disponible sur GameBoy Color. Avec sa stratégie à la masse et ses super graphiques, ça va faire un malheur !

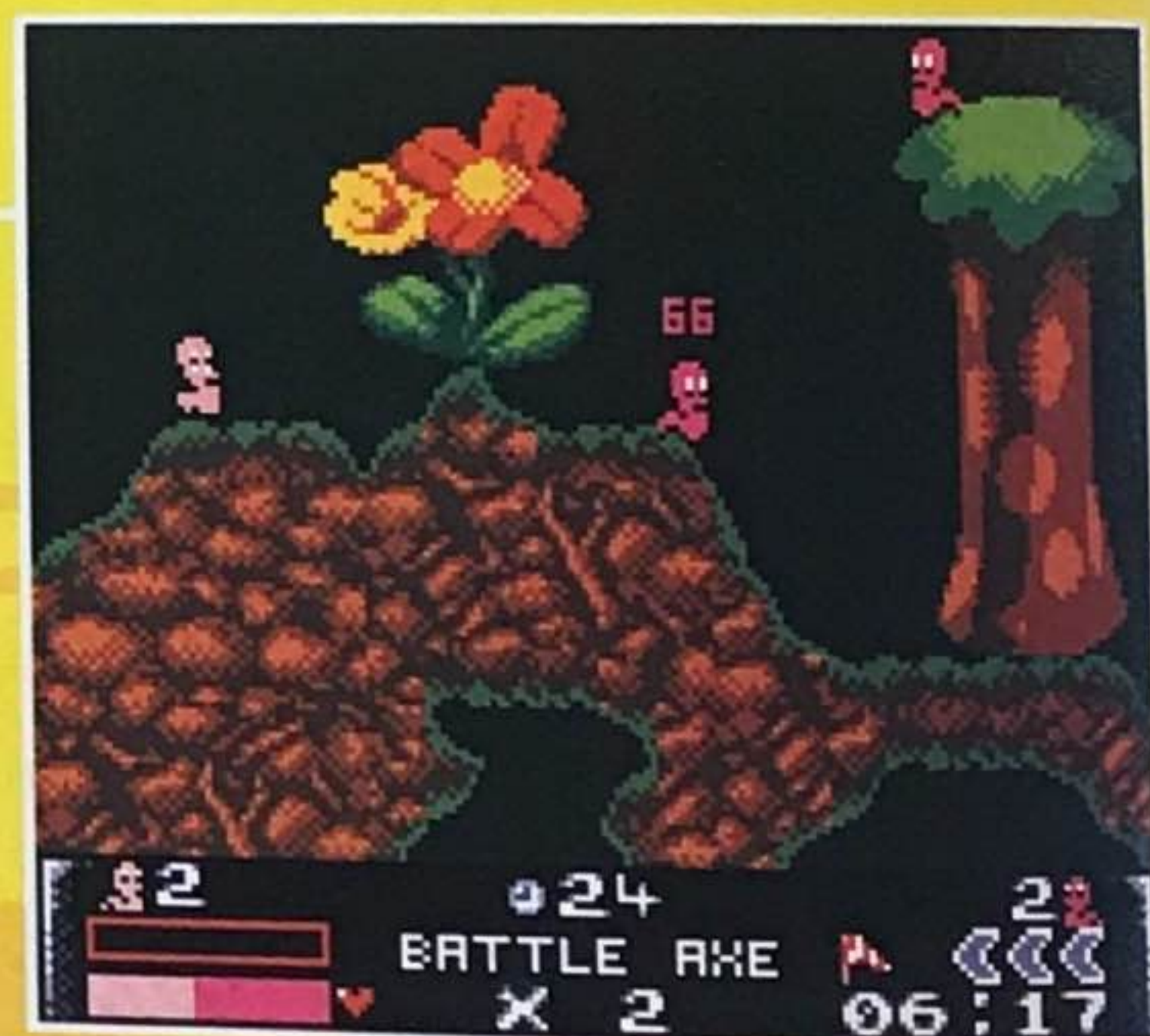


WORMS
ARMAGEDDON



Les vers de terre se sont tortillés jusqu'à la GameBoy Color pour la toute première fois. Worms : Armageddon est le dernier volet de la série des vers de terre à succès. On retrouve la formule de base déjà testée du jeu original, mais tout a été amélioré. La stratégie et les éléments qui ont assuré le succès de l'original ont été conservés, mais on y a ajouté une bonne dose d'HUMOUR et de FUN, sans oublier encore plus d'ARMES bizarres. Tu as de quoi passer des heures à te tordre de rire avec ce nouveau jeu, encore plus qu'avant.

A travers les 50 niveaux où tu guides ton armée de vers, tu as un arsenal de 14 armes complètement folles, dont un fusil, des grenades, des missiles et notre petit préféré, le mouton. Contrairement aux jeux de stratégie en temps réel,





tu n'as pas besoin de t'inquiéter de ce que tes ennemis trament pendant que tu prépares ta prochaine attaque. Deux joueurs jouent à tour de rôle, donc tu n'as pas besoin d'un Câble Game Link non plus. Pour éviter des parties trèèèèèèèèèèèes lentes, Worms :Armageddon impose un temps limité pour chaque

tour.
 Team 17 s'est installé dans la campagne britannique pittoresque, comme Rare, les maîtres de Jet Force Gemini. Quand elle ne supportait pas Manchester United ou n'essayait pas les cuisines du monde entier, la compagnie produisait des titres à succès pour PC comme Kingpin et ProjectX. Le plus grand succès de Team 17, pourtant, a été la série des Worms, qui a vendu des millions d'exemplaires depuis son lancement en 1995.
 Worms :Armageddon est compatible sur GameBoy Color seulement. Alors que Team 17 a développé la version originale, le studio Infogrames parisien l'a sorti sur GameBoy Color et ils ont fait un boulot en or ! Regarde un peu ces tirs en plein écran (tu en baves d'envie, hein ?).
 Seras-tu le dernier des vers de terre ?



UN DES MEILLEURS JEUX MULTIJOUEUR DU MOMENT ? MÊME TA GRAND-MÈRE INSISTERA POUR JOUER. Ce jeu attirera la famille entière, alors si tu ne trouves plus ta GameBoy, tu sauras que l'un d'eux l'a prise ! Attention si tu l'emmènes à l'école ! Tous tes copains voudront l'essayer !



POKÉMON

Tout dernier-né de la collection Pokémon, le Pokémon Jaune offre aux entraîneurs une toute nouvelle façon de « tous les attraper » ! Il sera bientôt en vente dans nos magasins, alors lis un peu ce qui suit et tu sauras tout sur ce jeu Pokémon génial !

Le Pokémon Jaune : Edition Spéciale Pikachu

Le Pokémon Jaune est similaire aux versions Rouge et Bleue, mais dans cette édition spéciale, Pikachu est le premier Pokémon que le Professeur Chen te donne. Et ce Pikachu-là n'aime pas rester enfermé dans une Pokéball, ce qui fait que tu peux voir Pikachu sur l'écran car il te suit partout.

Tu peux voir Pikachu à chaque instant et son humeur change en fonction de la manière dont tu le traites. Jette un coup d'œil à la Pikapage pour savoir comment rendre ton Pikachu heureux. Voici les autres caractéristiques spéciales du Pokémon Jaune:

- * On trouve les Pokémon dans des endroits différents de ceux des versions rouge et bleue
- * Jessie et James, de la Team Rocket, apparaissent dans le jeu
- * Des récompenses particulières pour les dresseurs qui rendent leur Pikachu heureux
- * Les boss rivaux utilisent des Pokémon différents et des stratégies différentes
- * Connecte deux cartouches de Pokémon Jaune pour accéder à trois nouveaux modes : la Pika Cup, la Poké Cup et la Petite Cup

Le Pokémon Jaune : Edition Spéciale Pikachu est génial pour les dresseurs de Pokémon qui veulent entrer dans l'univers des Pokémon. En plus, c'est un nouveau défi pour les dresseurs accomplis dans leur quête pour devenir le plus grand Dresseur

Pokémon du monde.

La GameBoy Color Pokémon est livrée avec le tout dernier-né de la collection Pokémon, le Pokémon Jaune : Edition Spéciale Pikachu. Que tu sois un nouveau dresseur de Pokémon ou un Maître Pokémon expérimenté, voici une offre spéciale Pokémon que tu ne peux manquer pour rien au monde !



NEW YELLOW

LES DIFFÉRENCES ENTRE LA VERSION JAUNE ET LE JEU D'ORIGINE

Ce jeu ressemble beaucoup aux versions Bleue et Rouge. Mais il y a eu quelques changements :

- Le Professeur Chen te donne un Pikachu sauvage qu'il a attrapé et qui te suit partout, comme dans le dessin animé.
- Régis commence avec un Evoli et il l'évolue plus tard en Voltali, Aquali ou Pyroli.
- La Team Rocket est désormais dans le jeu. Ils ont Miaouss, Abo et Smogo (qui évoluent comme dans la série télé).
- Tu peux attraper Salamèche, Carapuce et Bulbizarre dans la nature.
- Tu peux imprimer ton Pokédex grâce à la GB Printer.



Les Pokémon qui ne figurent pas dans la version Jaune :

Aspicot, Coconfort, Dardagnan, Abo, Miaouss, Persian, Smogo, Smogogo, Lippoutou, Elektek et Magmar, bien que tu puisses avoir à les affronter.

COMMENT ATTRAPER Salamèche, Carapuce et Bulbizarre

Salamèche : le premier Pokémon que tu peux capturer, c'est Salamèche. D'abord, bats tous les dresseurs sur le Pont Pépète et, au-dessus, tu verras un dresseur qui n'est pas là dans les versions Bleue et Rouge. Parle-lui et il te demandera si tu veux un Salamèche.

Carapuce : d'abord, récupère le Badge Foudre auprès de Major Bob. Puis tu verras l'Officier Jenny près du centre commercial de Carmin-sur-Mer. Parle-lui et elle te demandera si tu veux un Carapuce.

Bulbizarre : après avoir pris Carapuce, emprunte le Tunnel pour retourner à Azuria. Va dans la maison à gauche du centre commercial. Tu verras Mystherbe à gauche et Sabelette à droite. Juste au-dessus se trouve une fille : parle-lui et elle te demandera si tu veux un Bulbizarre.

Attention : Pikachu doit être heureux et au moins au niveau 20, sinon, elle ne te donnera pas Bulbizarre.



LE POOL

LA TRAVERSÉE COMPLÈTE

Bourg Palette

Après avoir quitté ta maison, dirige-toi au nord. Quand tu atteindras les herbes, le Professeur Chen t'arrêtera et t'emmènera dans son labo. Il te demandera de choisir un des trois Pokémon suivants : Bulbizarre, Salamèche ou Carapuce. Une fois que tu en as choisi un, le petit-fils du Professeur Chen, Régis, te mettra au défi. Avant de te diriger vers Jadielle, arrête-toi à la maison de Régis et demande une carte de la ville à sa sœur. Quand tu auras le Colis du Professeur Chen, apporte-le lui et le Professeur Chen te remettra un Pokédex en échange.

Jadielle

La première chose à faire en arrivant à Jadielle, c'est de trouver le Colis du Professeur Chen et de le lui apporter. Tu peux peut-être aller faire un tour au Centre Pokémon pour faire soigner tes Pokémon. Tu reviendras plus tard pour combattre le dernier boss Giovanni.

La Forêt de Jade

C'est dans la Forêt de Jade que tu auras l'opportunité de capturer tes premiers Pokémon sauvages. La plupart ne sont encore que des insectes, mais tu auras peut-être plus de chance après. Plus avant dans le jeu, quand tu auras un Abra de trop, tu pourras l'échanger contre un M. Mime dans un des manoirs. Il y a aussi une autre maison où tu peux ramasser la CS 05 (Flash). Pourtant, il te faut au moins dix Pokémon pour pouvoir l'obtenir, et tu dois vaincre Pierre avant même de pouvoir l'utiliser.

Argenta

Quand tu arrives à Argenta, soigne tes Pokémon au Centre Pokémon, puis rends-toi à l'Arène de Pierre pour gagner ton premier Badge. Trouve plus d'infos sur notre page spéciale Boss/ Conseil des Quatre.

Le Mont Sélénite/ Azuria

Traverse les grottes pour te rendre du Mont Sélénite à Azuria. Va à l'Arène pour rencontrer Ondine. Plus d'infos sur Ondine sur notre page spéciale Boss/ Conseil des Quatre. Une fois que tu as obtenu la Canne à Pêche et Tétarte: échange-le contre un Lippoutou, Pokémon rare. Il y a un magasin de vélos qui demande \$1 000000 pour un seul vélo. Reviens au magasin plus tard, quand tu auras reçu le bon de commande qui te permettra d'obtenir un vélo gratuit.

Océane

Pour accéder à l'Océane, il te faut un ticket. Pour obtenir un ticket, va à la maison de Léo, au-dessus d'Azuria. Léo te donnera le ticket qu'il te faut pour aborder. Une fois sur le bateau, tu rencontreras beaucoup de dresseurs de Pokémon d'Eau qui voudront se battre. Un d'entre eux voudra échanger un Canarticho contre un Piafabec.

Carmin-sur-Mer

Le Major Bob est le boss de l'Arène de Carmin-sur-Mer. Trouve plus d'infos sur le Major Bob sur notre page spéciale Boss/ Conseil des Quatre. C'est à Carmin-sur-Mer que tu trouveras la Canne à Pêche avec laquelle tu pourras attraper de nombreux Pokémon d'Eau.

Lavanville

Traverse le tunnel à l'Est d'Azuria pour arriver à Lavanville. C'est là que se trouve la Tour Pokémon, mais tu reviendras une fois que tu auras battu le Boss de l'Arène. Dans la Tour Pokémon, tu trouveras des Pokémon Spectre, lesquels sont très efficaces contre les Pokémon Psy.

Céladopole

Utilise le passage souterrain menant de Lavanville à Céladopole. Rends-toi au Centre Commercial de Céladopole et achète de l'eau au distributeur que tu donneras aux gardes assoiffés. Le boss de l'Arène de Céladopole est Erika. Plus d'infos sur Erika sur notre page spéciale Boss/ Conseil des Quatre. Après ta victoire sur Erika, va au Repaire de la Team Rocket et récupère le Scope Sylphe. Assure-toi aussi de t'arrêter au Manoir Pokémon et d'attraper un Evoli. Puis retourne à Lavanville et attrape un Pokémon Spectre dans la Tour Pokémon.

Safrania

Il y a deux Arènes à Safrania. L'une est pour un dojo de combat pour Pokémon et l'autre est l'Arène officielle où tu affronteras Morgane. Plus d'infos sur Morgane sur notre page spéciale Boss/ Conseil des Quatre. Dans l'Arène de combat, tu affronteras cinq dresseurs de Pokémon. Une fois que tu les auras tous battus, tu pourras choisir un des deux Pokémon suivants : Kicklee et Tygnon.

Parmanie

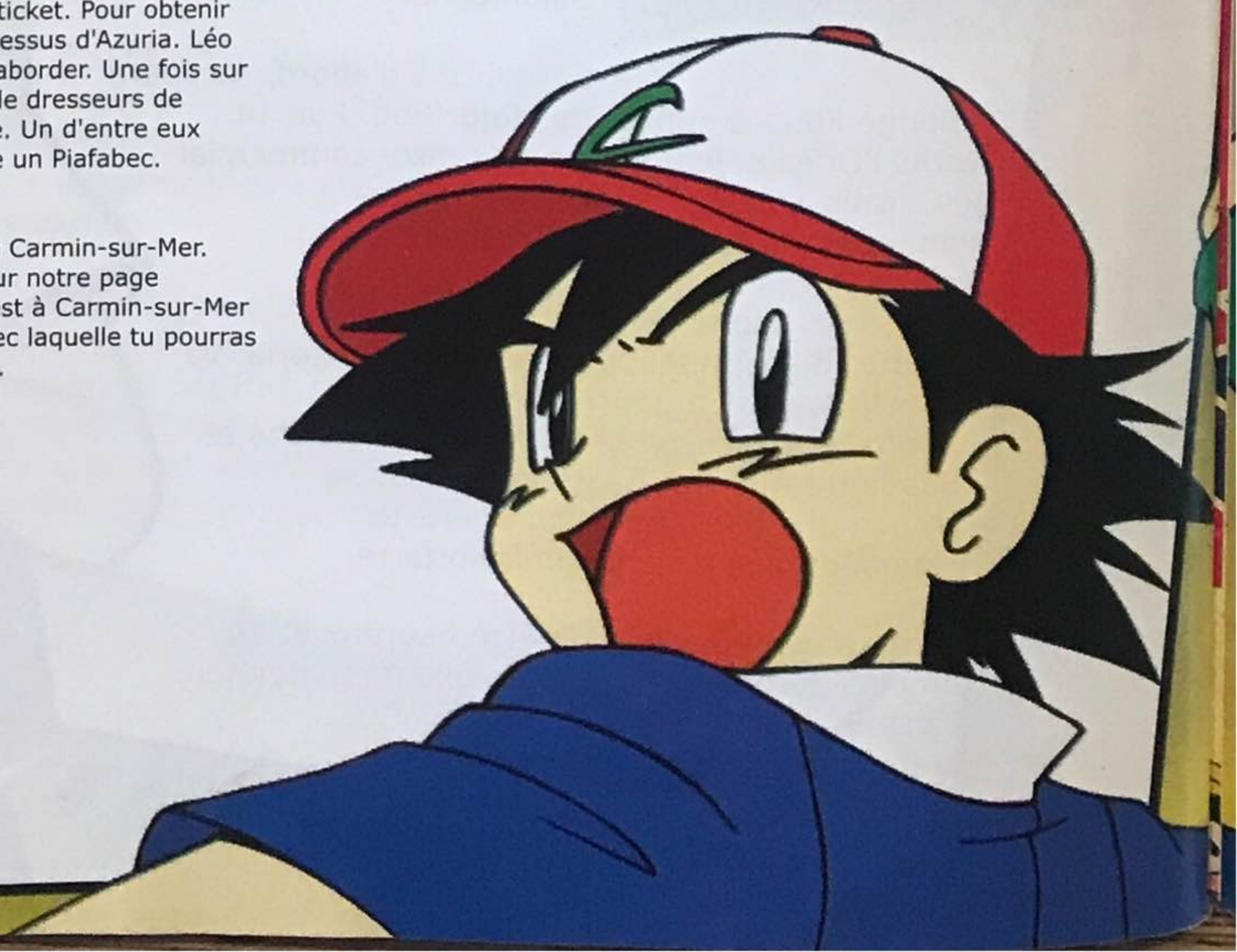
Le Parc Safari est le point fort de Parmanie. Tu peux en effet y attraper beaucoup de Pokémon de types différents. Il n'y a aucun combat dans le Parc Safari : tu dois essayer de distraire les Pokémon et de les capturer ensuite. Rends-toi ensuite à l'Arène de Parmanie pour rencontrer Koga. Plus d'infos sur Koga sur notre page spéciale Boss/ Conseil des Quatre.

Îles Écumes

Les Îles Écumes sont l'endroit idéal pour trouver des Pokémon d'Eau et de Glace. Dans les grottes, tu trouveras l'oiseau légendaire Artikodin. Utilise un Pokémon qui ne mettra pas Artikodin KO, mais plutôt qui durera : lance-lui des Hyperballs une fois que son énergie est affaiblie.

Cramois'île

Sur Cramois'île, tu affronteras le boss Auguste. Plus d'infos sur Auguste sur notre page spéciale Boss/ Conseil des



KÉMEMOON JAJUJNE



Quatre. Assure-toi d'aller au Labo Pokémon pour obtenir le fossile que tu as reçu plus tôt sous forme de Pokémon. Il est maintenant temps de retourner à Jadielle.

Jadielle

Combats Giovanni dans l'Arène. Plus d'infos sur Giovanni sur notre page spéciale Boss/ Conseil des Quatre. Après l'avoir battu, dirige-toi vers la Route Victoire. Ton rival, Régis, t'arrêtera et te défiera au combat. Il a déjà combattu contre le Conseil des Quatre et veut ainsi te donner un aperçu de ce qui t'attend.

Route Victoire

Pour descendre la Route Victoire, utilise les rochers pour maintenir les passages ouverts. Il y a deux itinéraires pour traverser la Route Victoire : un qui mène directement au Conseil des Quatre, et l'autre qui te mène à l'oiseau légendaire Sulfuria. Sulfuria est aussi difficile à capturer qu'Artikodin, alors sois vraiment sûr de toi avant de l'approcher ! Au bout de la Route Victoire t'attendent le Plateau Indigo et le Conseil des Quatre. Plus d'infos sur le Conseil des Quatre sur notre page spéciale Boss/ Conseil des Quatre.

Combat final

Régis te défie encore après ta victoire sur le Conseil des Quatre. Ce sera le combat le plus acharné de tout le jeu, alors tiens-toi prêt. Les Pokémon que Régis a à sa disposition dépendent de ceux avec lesquels il a commencé.

Les Trois Premiers Pokémon de Régis :

Roucarnage niveau 61
Noadkoko niveau 63
Rhiniféros niveau 61

Les Trois Prochains Pokémon de Régis s'il choisit :

Carapuce :

Arcanin niveau 61
Roucarnage niveau 63
Tortank niveau 65

Salamèche :

Roucarnage niveau 63
Léviator niveau 61
Dracaufeu niveau 65

Bulbizarre

Léviator niveau 61
Arcanin niveau 63
Florizarre niveau 65



INDICES ET

Astuces/ Codes

Pêche dans l'Arène d'Ondine :

Tu as besoin de la Vieille Canne à Pêche

1. Dans l'Arène d'Ondine, fais face à la statue et utilise la Vieille Canne à Pêche.
 2. Tu devrais maintenant pouvoir nager.
- Va dans n'importe quelle arène Pokémon et avance vers une statue. Fais-lui face et utilise une des cannes. Toutes les arènes ont des Pokémon différents, alors essaie toutes les arènes.

Tiens-toi-debout sur la cime d'un arbre.

Tu as besoin de Coupe

1. Coupe l'arbre que tu peux.
2. Reste à l'endroit où l'arbre était, va dans le menu et sauvegarde.
3. Quitte la partie et le jeu, puis rallume le jeu et reprends la partie.
4. Quand tu recommences à jouer, tu devrais être sur la cime d'un arbre.

Attraper des Pokémon plus facilement :

Tu as besoin de Pokéballs

1. Pendant un combat avec un Pokémon sauvage, lance une Pokéball.
2. Appuie sur le bouton A et appuie sur la flèche droite plusieurs fois.

Augmenter la puissance plus facilement.

Pour gagner de l'expérience plus facilement, échange le Pokémon que tu veux entraîner avec le Pokémon qui vient en tête de liste. Au moment du combat, tu verras le Pokémon apparaître. Puis change de Pokémon. Quand tu gagnes le combat, le Pokémon qui a commencé et celui qui s'est battu gagneront des points d'expérience.

Faire évoluer les Pokémon avec les Pierres :

Certains Pokémon ont besoin d'une Pierre pour évoluer. Voici la liste des Pierres :

F= Pierre Feu
Fo= Pierre Foudre
E= Pierre Eau
P= Pierre Plante
L= Pierre Lune

Voici les Pokémon qui évoluent avec les Pierres :

Pikachu + Fo= Raichu
Evoli + E= Aquali
Evoli + Fo= Voltali
Evoli + F= Pyroli
Mélofée + L= Mélodelfe
Nidorina + L= Nidoqueen
Nidorino + L= Nidoking
Ortide + P= Raflesia
Caninos + F= Arcanin
Rondoudou + L= Grodoudou
Goupix + F= Feunard
Boustiflor + P= Empiflor
Têtarte + E= Tartard
Noeunoeuf + P= Noadkoko
Kokiyas + E= Crustabri
Stari + E= Staross

LE POK

JAU



ASTUCES

Evolution par Echange :

Certains Pokémon n'évoluent que par échange avec un autre joueur. En voici la liste :

- Machopeur devient Mackogneur
- Kadabra devient Alakazam
- Gravalanch devient Golem
- Spectrum devient Ectoplasma

Mewthree

1. Attrape un Golem au niveau 100.
2. Donne-lui une Pierre de Lune
3. Apprends-lui les attaques suivantes en respectant l'ordre : Force, Tunnel, Frappe Atlas, Abîme. De haut en bas.
4. Rends-toi à l'Océane, là où le camion est resté à gauche. Utilise Force en face du camion, et il tombera dans l'eau.
5. Puis tu verras des marches au loin : montes-les et tu seras téléporté jusqu'à la mare de la Sylphe SARL. Là tu trouveras Pikablu au niveau 0, Tortank au niveau 0 et Mewthree au niveau 0. Quand tu l'attrapes, utilise une Corde Sortie, puis sors : tu es maintenant sûr de l'avoir capturé.

Astuces et Boss du Pokémon Jaune : Edition Spéciale Pikachu.

Pierre

Il vaut mieux utiliser des Pokémon Vol ou Plante.
Meilleurs Pokémon à utiliser : Nidoking, Nidoqueen, Roucoups, Sablaireau.
Pires Pokémon à utiliser : Pikachu, Aspicot, Chenipan.

Ondine

Il vaut mieux utiliser des Pokémon Electrique ou Plante.
Meilleurs Pokémon à utiliser : Pikachu, Mystherbe, Nidoking, Nidoqueen, Papilusion, Dardagnan.
Pires Pokémon à utiliser : Roucoups, Aspicot, Chenipan, Salamèche.

Major Bob

Il vaut mieux utiliser des Pokémon Pierre, Plante, Electrique ou Combat.
Meilleurs Pokémon à utiliser : Nidoking, Racaillou, Gravalanch, Pikachu, Férossinge ou Colossinge.
Pires Pokémon à utiliser : Carapuce, Magicarpe, Leviator, Poissirène, Poissoroy, Nidoqueen, Aspicot, Chenipan, Chrysacier, Coconfort.
Indice : Frappe-le fort avec des Pokémon Combat, puis achève-le avec un type Pierre.

Erika

Les meilleurs types de Pokémon sont les Feu, Vol, Psy ou Combat.
Meilleurs Pokémon : Salamèche, Reptincel, Roucoups, Kadabra, Férossinge et Colossinge.
Pires Pokémon : Carapuce, Carabaffe, Roucool, Poissirène, Magicarpe et Léviator.
Indice : Essaie d'assommer ses deux premiers Pokémon avec un type Feu, puis attaque avec un Psy. Si tu échoues, essaie les types Vol.

Morgane

Meilleurs types de Pokémon : Combat, Psy, Vol, Plante.
Meilleurs Pokémon : Nidoking, Colossinge, Kadabra, Roucarnage.
Pires types de Pokémon : Eau, Pierre, Psy
Pires Pokémon : Racaillou, Gravalanch, Magicarpe, Staross, Abra, Papilusion.

POKÉMON JAUNE



WCW Mayhem

Si tu es un fan de sonnette de battage, alors tu ferais bien de guetter la sortie de ce jeu !

CARACTÉRISTIQUES

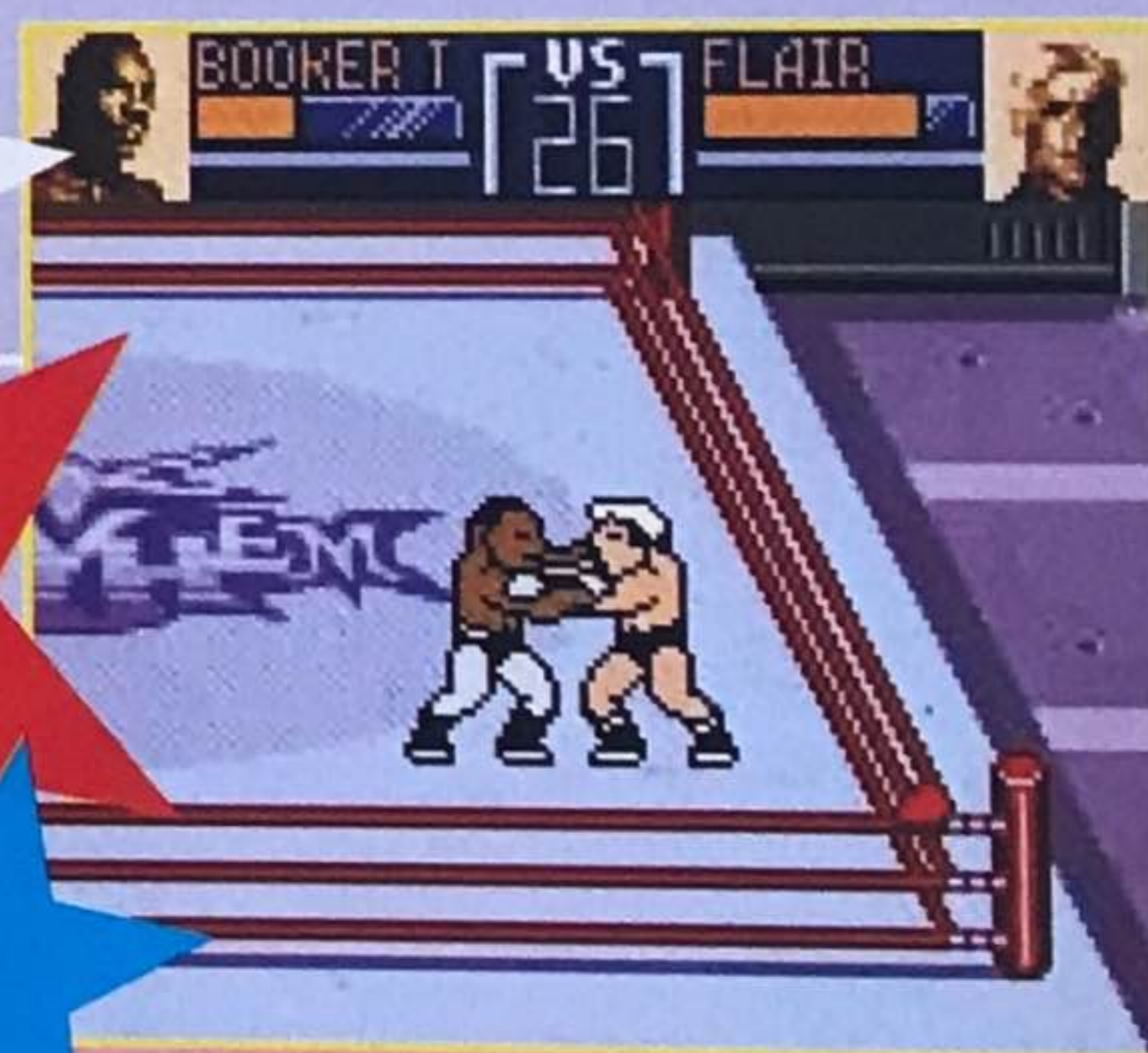
Douze lutteurs de la WCW

Taunts et mouvements personnalisés

Arènes de combat sur et hors du ring

Câble de connexion pour deux joueurs

Seulement pour GameBoy Color



WCW Mayhem pour GameBoy Color est basé sur les interprétations N64 et Playstation du jeu qui vient de sortir en septembre dernier. La version pour console portable offrira 12 personnages et on attend aussi beaucoup de mouvements personnalisés dans le combat. Voici la liste des personnages qui seront dans le jeu :

Goldberg
Hollywood Hogan
Sting
Kevin "Big Sexy" Nash
"Macho Man" Randy Savage
Ric Flair
Diamond Dallas Page
Booker T
Bret "Hitman" Hart
Bam Bam Bigelow
Buff Bagwell
Lex Luger



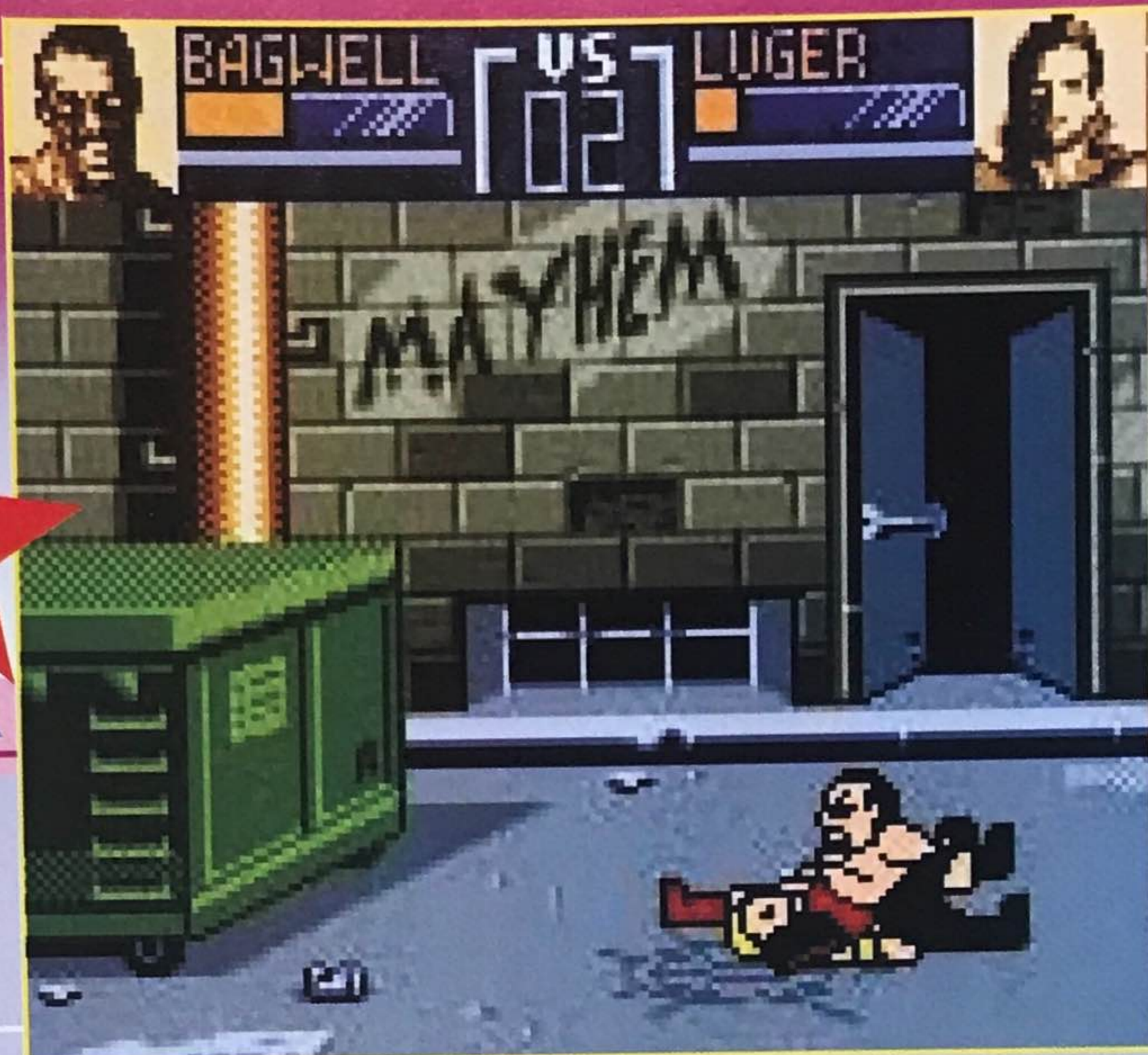


Tu peux t'attendre à ce que tous les personnages fassent leurs entrées et leurs taunts habituels. Et comme dans les versions N64 et PlayStation, les combats peuvent se passer hors du ring : tu te battras entre le ring et les Vestiaires (équipés d'une vidéo surveillance) et dans un passage étroit. Tu



pourras aussi attraper des chaises et des tables à lancer sur la caboche de ton adversaire.

Il y aura trois modes de jeu, dont la Quest for The Best, où tu essaies de garder le même joueur match après match pour devenir le meilleur lutteur du monde. Il y aura



aussi un mode d'entraînement où tu pourras pratiquer les mouvements et attaques des différents personnages. Encore plus important, le jeu permet l'utilisation d'un mode multijoueur : nous sommes en faveur du câble de connexion, et remercions EA d'avoir inclus cette caractéristique dans le jeu. WCW Mayhem sera édité spécialement pour la GameBoy Color ; sa compatibilité ne sera pas rétrograde, en particulier avec les vieux systèmes en noir et blanc. Le jeu est enfin prêt et devrait sortir cet été.

