L'E3, toutes les news des futurs hits de Noël sur PS2, Xbox et DC !

100% consoles

100% consoles

POKéMON Or et Argent

La seule soluce vraiment complète!

- Tous les objets à récupérer
- Le POKéDEX des 251 POKéMON
- La liste des 251 coups spéciaux
- La soluce détaillée des deux scénarios pour finir le jeu à 100%

Gamecube : Premières images de la PS2 killer !

GBA : Les douze jeux disponibles testés !

L 8972 - 7 - 35,00 F - RD

N°7 AOÜT / SEPTEMBRE 2001 - 35 F - Belgique : 240 FB - Suisse : 9,5 FS - Luxembourg : 240 FL - Maroc : 30 MAD

C'EST TOUT TOI

C'EST TOI TON MOBILE.

Happy Birthday 10188

33714

51918

82559

79680

37962

81930

51878

82045

16028

$$$ 81782

FRIENDS 59456

52405

RINGTONES

+ DE 300 LOGOS ET SONNERIES POUR DONNER TON CARACTERE A TON MOBILE

Spécial séries TV !!

Beverly Hills 92010	176
Drôles de dames	190
Dallas	189
Friends	194
Inspecteur Gadget	198
La famille Adams	202
Mission Impossible	228
The Simpsons	274
X-Files	313

Commando - Vanessa Paradis	81133	Lucky star - Superfunk	267
Moi Lolita - Alysée	476	Music - Madonna	541
Rock DJ - Robbie Williams	34515	7 Days - Craig David	29851
Tomber la chemise - Zebda	143	Ces soirées là - Yannick	300

0 899 700 048

8,83 FF (1,34 €)/appel + 2,21 FF (0,34 €)/minute

Services compatibles Nokia, Philips, Motorola et Sagem*

1. **Choisis ton logo ou ta sonnerie parmi les références ci-dessus, ou consulte notre catalogue directement par téléphone.**
2. **Sélectionne celui de ton choix et tape ton numéro de portable, ou celui d'un ami(e).**
3. **Quelques instants plus tard, ta sonnerie ou ton logo arrivera directement sur le mobile !**

* Modèles compatibles : NOKIA (3210, 3310, 6110, 6150, 6210, 7110, 8210, 8250, 9110) MOTOROLA (P250, V50, V100) PHILIPS (meridy, savvy, azalis, xenium 9@9) SAGEM (932, 936, 939, 940, 950, 9500, 959). Logos compatibles NOKIA uniquement -

agency • MEDIAPLAZZA, SAS au capital de 500 000 francs, RCS 430 325 811, siège social : 278 rue de Créqui 69007 Lyon - Fax 04 37 65 10 29

La grande bataille entre toutes les nouvelles consoles se prépare. Tout le monde retient son souffle et fait des pronostics – que ce soit vous, chers lecteurs, nous, ou même les éditeurs, qui font des paris sur l'avenir. Microsoft et Sony s'affrontent sur le même terrain, Nintendo se concentre sur sa cible traditionnelle… Qui va vendre le plus de consoles ? Sachant que même si le lancement est un moment décisif, la guerre risque d'être plus longue qu'à l'accoutumée. Entre Nintendo, Sony et Microsoft, personne ne se contenterait d'une deuxième place (encore moins d'une troisième, beurk !). Chacun possède des atouts : Sony, grâce, surtout, à la notoriété de la PSone, a pris une avance non négligeable ; Microsoft a l'appui des éditeurs PC et dispose d'une manne financière illimitée ; quant à Nintendo, il a la Game Boy Advance, Pokémon, et tout un savoir-faire. La bagarre sera belle, l'issue, imprévisible… Ce qui est sûr, c'est que sur le marché des portables, Nintendo va encore cartonner pendant de longues années !
Quant à Sega, la reconversion est réussie, les armes sont forgées pour qu'il devienne l'éditeur tiers numéro un dans le monde ! Sans oublier la DC : pas mal de bons jeux sortent encore, et on en attend d'autres. Cette fin d'année s'annonce excellente !

Panda

Bloody Roar 3 58

Le jeu de baston le plus bestial du monde débarque en officiel sur PS2. Ninja et Panda s'y sont collés… et pas de doute, ils s'en sont mis régulièrement plein la tête. De la salle de test s'échappaient des cris, des soupirs, des râles, quand ce n'étaient pas des pads PS2 qui s'envolaient par la porte entrouverte… Un grand moment de vie !

RÉDACTION : 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél : 01-53-68-99-50. Fax: 01-53-68-99-51. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Muriel Doan-Van. RÉDACTEUR EN CHEF : François Garnier. RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Sébastien Le Charpentier (Cheub). HELP 49, rue d'Alleray 75015 PARIS. PUBLICITÉ : Thomas Maubert, Tél : 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE : Guénahel Galpin. ADMINISTRATION / VENTES : HDC BP32, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél : 02-47-87-07-87. CHEF DES VENTES : Marc Lemius, Tél : 02-47-87-07-87. MARKETING : Delphine Papillon. COMPTABILITÉ: Lydia Madère.
Ont collaboré à ce numéro: Kim-Lan Doan, Louis-David Delahaye, Luc Jouillat, le Ninja, Neko-Chan, Kara, Danièle Stantcheva.
100% CONSOLES est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital de 5 000 F. RC Créteil B 429 558 893. Siège social : 29, rue Etienne-Dolet, 94140 Alfortville. Gérant : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire: Mon Journal Multimédias.
Distribution : MLP. Imprimé en CEE.
ISSN : en cours. Commission paritaire: 80176. Dépôt légal : à parution.
Remerciements à Sunrise Import, Power Games, Espace 3.

SOMMAIRE

News USA E3	6	World's Scariest... (PS1)	53
Tests	36	Crazy Taxi 2 (DC)	54
Castlevania (GBA)	36	ATV Off Road (PS2)	56
Rayman (GBA)	37	Alone in the Dark 4 (DC)	57
Tony Hawk 2 (GBA)	38	Bloody Roar 3 (PS2)	58
Top Gear GT (GBA)	38	Kirby 64 (N64)	60
Tweety and Magic (GBA)	39	Portal Gunner (PS2)	61
Ready 2 Rumble (GBA)	39	Army Men (PS2)	61
Pinobee (GBA)	40	MTV Music Generator 2	62
Konami Crazy Racer (GBA)	41	Fur Fighters (PS2)	65
Mario (GBA)	42	Mosquitoka (PS2)	65
F-Zero (GBA)	42	24 heures le Mans (PS2)	66
Kuru Kuru Kururin (GBA)	43	Red Faction (PS2)	67
GT Advance (GBA)	43	Heroes of might and magic (PS2)	68
Monkey Isalnd (PS2)	44	Onimusha (PS2)	69
Techno Mage (PS1)	45	UEFA Challenge (PS2)	70
L'île Lego 2 (PS1)	45	Outtrigger (DC)	71
Gran Turismo 3 (PS2)	46	Soluce Pokémon Or et Argent	72
Sonic Adventure 2 (DC)	50	Courrier des lecteurs	124
Excite Bike 64 (N64)	52	Abonnement	126
WDL Warjetz (PS2)	53	Neko Battle	127

Pikmin 26

Un nouveau jeu du maître Miyamoto est toujours un événement. Assez difficile à décrire, ce jeu sera un des plus attendus sur la Game Cube. Et d'abord, quand Miyamoto dit qu'il a conçu un jeu original, on peut lui faire confiance, non ?

Castlevania 36

La GBA possède douze jeux, presque tous bons, mais s'il fallait en choisir un, et un seul, c'est sans conteste Castlevania qui l'emporte ! Ce bon vieux Rayman n'est qu'à une encolure. Au fait, la GBA, nous on l'a pour partir en vacances, et vous ?

Sonic Adventure 2 — 50

Dix ans déjà que le petit hérisson bleu se balade sur les différentes consoles de Sega. Pour ce deuxième volet sur DC, ils se sont carrément dépassés. Sonic fête dignement son dixième anniversaire !

SOLUCE Pokémon Or et Argent — 72

L'ami Cheub a passé plus d'un mois chez les Pokémon ! Après qu'il ait fini sa soluce, il a fallu le placer en cure de désintoxication. Le pauvre ne savait plus dire que « Pika Pika ». N'empêche que même s'il y a laissé beaucoup de santé mentale et quelques mois d'espérance de vie... le résultat vaut le détour ! Une soluce complète, sans erreurs, avec tous les secrets et les plus petits détails ! Et, bien sûr, le Pokédex... tout ça dans le même numéro, trop fort !

Gran Turismo 3 — 46

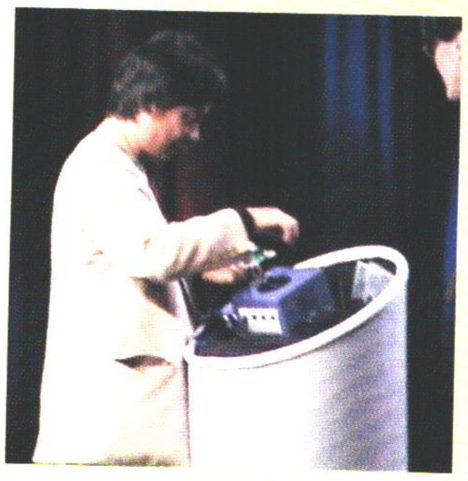
Après le test de la version japonaise du dernier numéro, GT3 arrive en version française. Avec quelques petites modifications, que nous vous invitons à découvrir dans le test de Luk. GT3 fait trembler la concurrence, et il est vrai que c'est dur d'arriver en face d'un tel monstre.

E3 2001

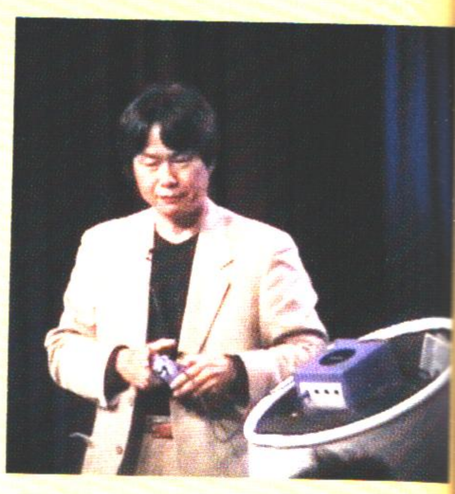
Les nouvelles consoles arrivent !

L'E3 est le plus important salon de l'année, avec plusieurs centaines de jeux présentés. Tout le monde se pare de ses plus beaux atours, pour nous en mettre plein les mirettes ! Un rendez-vous immanquable !

Les boss de Sony répondent aux questions des journalistes.



Maître Miyamoto met Luigi dans la Game Cube, un grand moment !



Cela a commencé très fort, dès la journée du mardi. Microsoft, Nintendo et Sony nous ont fait à tour de rôle leur speech, pour nous convaincre qu'ils étaient chacun le meilleur du monde. Puis s'ensuivirent quelques jours de folie, dans ce gigantesque salon. Il faisait chaud à Los Angeles, l'ambiance était explosive. Des jeux présentés dans tous les coins, des conférences, de ravissantes hôtesses court vêtues… Plus qu'il n'en faut pour rendre un gentil Panda complètement fou.

Un show très chaud !

Au chapitre des anecdotes, j'en ai quelques-unes à vous raconter. Par exemple, mon cher confrère Vincent Galopin a décidé de me faire visiter Sunset Boulevard… Or cette charmante ruelle comportant onze mille numéros, vous pouvez imaginer les heures de galère avant de trouver le coin des bars… Et qu'est-ce que notre ami sélectionne, comme bistrot ? Une boîte de strip-tease, bien sûr ! Et puis, il y eut l'instructive soirée Sony, au cours de laquelle j'ai acquis des lumières définitives sur les phénomènes suivants : a) on peut mélanger la vodka et le martini ; b) l'abus d'alcool nuit fortement à la santé ; c) l'abus d'alcool nuit à la capacité des plantigrades à prendre des photos nettes… Mais passons… et parlons des jeux !

The Nintendo difference

C'est le nouveau slogan de Nintendo. À la conférence de presse, il y avait trois cents journalistes. Quand Miyamoto est monté sur scène, ce fut le délire… À entendre les cris de midinettes, on se serait cru à un concert de Britney Spears. Le Maître a inséré Luigi Mansion, et nous a montré le jeu. Le mini-DVD était imprimé, et ce n'était pas une bêta, mais une version définitive ! Enfin, donc, il l'a insérée dans une Game Cube, avant de prendre le pad… On pouvait deviner le petit message à la concurrence : Nintendo est prêt, la console est fabriquée, les jeux sont finis, il n'y aura pas de retard… Autre pique assez marrante, une analyse du marché des jeux vidéo aujourd'hui : on fait un bon jeu, on en fait des suites à l'identique, et on décline les héros dans d'autres genres de jeux – c'est le triomphe du marketing tout-puissant ; mais la qualité ? Nintendo promet de changer tout ça. Et quand on voit les jeux proposés, on est tenté de les croire (même s'il ne faut pas se faire trop d'illusions : chaque console a droit, à côté de ses grands jeux, à son lot de nullités). J'avoue avoir été très impressionné par la prestation de Nintendo. Tout pour séduire : de l'humour, des infos, des jeux et de la qualité. Techniquement, les jeux Game Cube assurent un max. On peut évaluer les capacités techniques d'une console sur le papier ou pad en main. J'ai toujours opté pour la deuxième solution. Justement, parlons du pad, c'est une merveille ! Mais gardons la tête froide : on a surtout vu des jeux Nintendo ou Rare, qui, de toute façon, sont toujours des bombes. De plus, Nintendo ne se départit pas du style "gamin". Quoi qu'il en soit, pari réussi !

Sony égal à lui-même

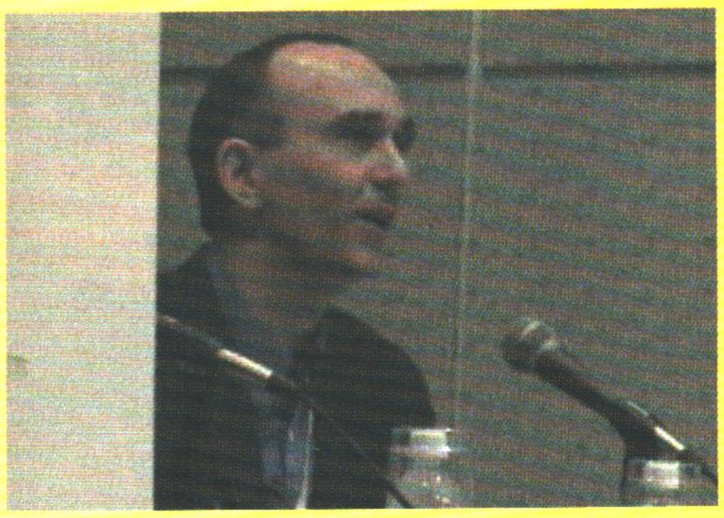
Un mot pourrait qualifier Sony : professionnalisme. Ils ont été une fois de plus très bons. Un grand nombre de jeux présentés, dont un paquet d'inédits qui ont l'air bien. La fin de cette année en France se placera clairement sous la bannière de la PS2. J'ai compté une bonne quinzaine de grands titres qui valent vraiment le coup, dans des genres variés. La PS2, telle l'équipe de France de foot pendant la Coupe du monde, monte en puissance ! Sony dominait tout le salon, en espace occupé comme en nombre de jeux présentés. Certes, il y a un bon paquet de daubes et de jeux moyens, mais plusieurs tirent leur épingle du jeu, comme Airblade, par exemple. Lors de la conférence de presse de Sony Europe, un journaliste a demandé : "Tout le monde reproche à la Xbox d'être le cheval de Troie du PC, mais ne serait-ce pas plutôt la PS2, avec son modem et son disque dur ?". J'ai admiré les "cojónes" de ce journaliste, qui n'obtint, bien sûr, qu'une réponse vague et sans intérêt. Mais la question, elle, est valable. La PS2 est évolutive, et ses options coûteront chaud. Certes, on ne peut obliger personne à investir dans un disque dur ou un modem… Mais la PS2 s'affirme comme une machine à plusieurs usages. Est-ce un mal ? Sony souhaite ouvrir au maximum le marché des jeux vidéo. Comme ils l'ont déjà fait avec la PSone. C'est un pari risqué, mais dans ce marché, qui ne risque rien n'a rien.

Microsoft à domicile

J'avoue avoir été très surpris par Microsoft. Franchement, une prestation un peu décevante. Si j'avais un bijou comme Project Gotham, je le mettrais en avant, je ne le laisserais pas dans un petit coin du stand ! Project Gotham déchire grave : plus beau que GT3, avec une maniabilité correcte, ce jeu, loin d'être fini, a un énorme potentiel, et Abe aurait pu aller se rhabiller. Deadly Skies de Konami et le Jet Set Radio de Sega n'étaient pas non plus mis en valeur, alors que Deadly Skies est plus impressionnant qu'Ace Combat 4 et Top Gun ! Bref, j'ai eu le sentiment que Microsoft a fait un peu n'importe

On en prenait plein les oreilles durant tout le salon.

Pikaaaaaaaa !



Petite conférence de presse, pour un RPG Xbox, qui à l'air fort intéressant, mais interdit de prendre des photos.

Le stand Nintendo ne désemplissait pas.

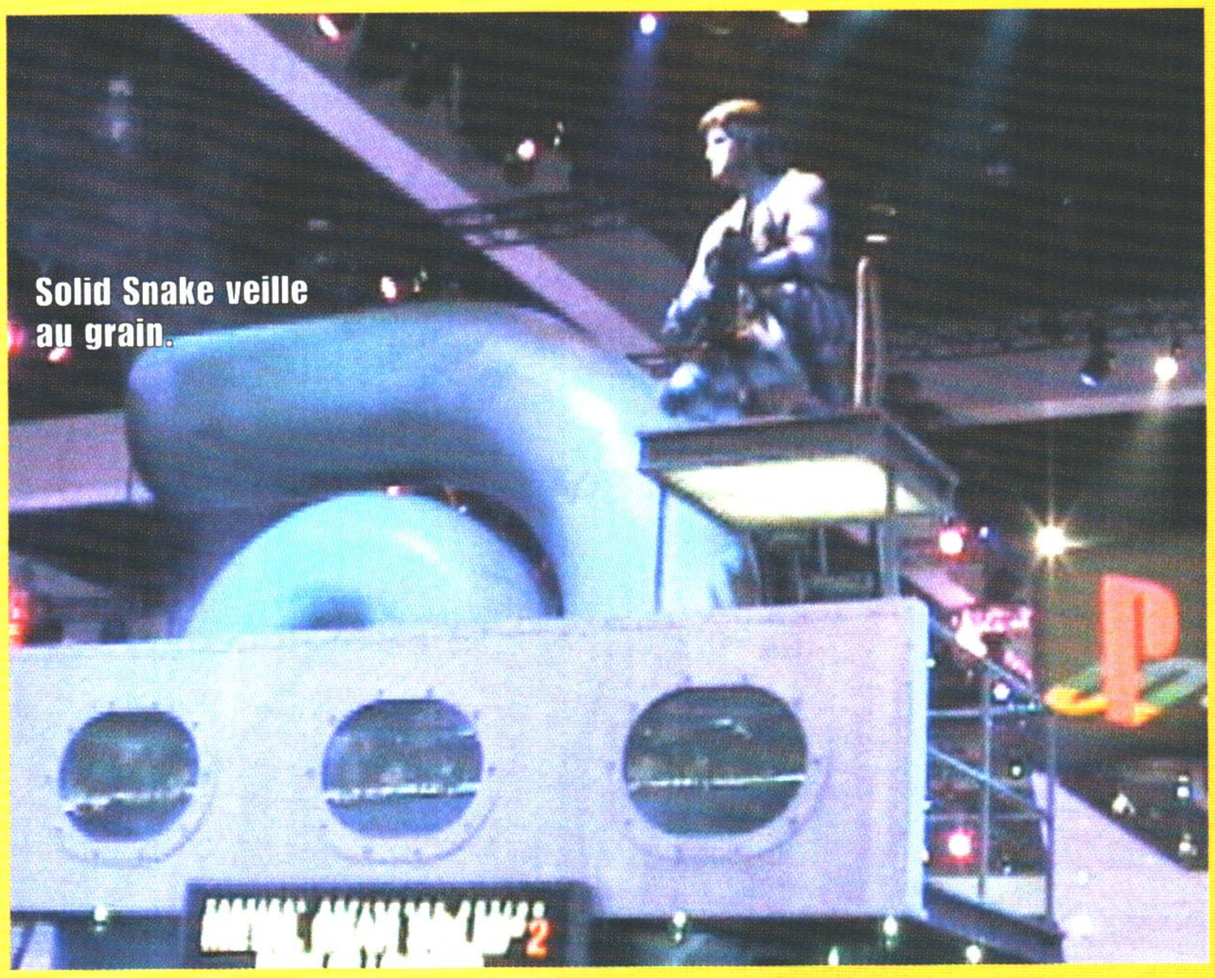
quoi, et qu'ils n'ont pas la plus petite idée de ce qu'est un bon jeu sur Xbox. En dehors de la poignée de jeux canon que j'ai cités, il y a beaucoup de daubes et de jeux moyens. Bon, je m'avance peut-être trop, puisque la plupart sont encore en cours de développement et peuvent s'améliorer. Mais je n'y crois tout simplement pas. Certains diront que cela ressemble au lancement de la PS2… Si Microsoft veut imposer la Xbox, il faut qu'ils fassent mieux que Sony et Nintendo. Or il est clair que Microsoft est à la bourre, et même si, comme ils aiment à le dire, c'est une bataille qui se déroule sur cinq ans, les deux premières années seront décisives. Ce qui fait le succès d'une console, ce sont les jeux. Et les éditeurs n'investissent dans le développement d'un jeu que si la console a un large parc installé !

Et Sega dans tout ça ?

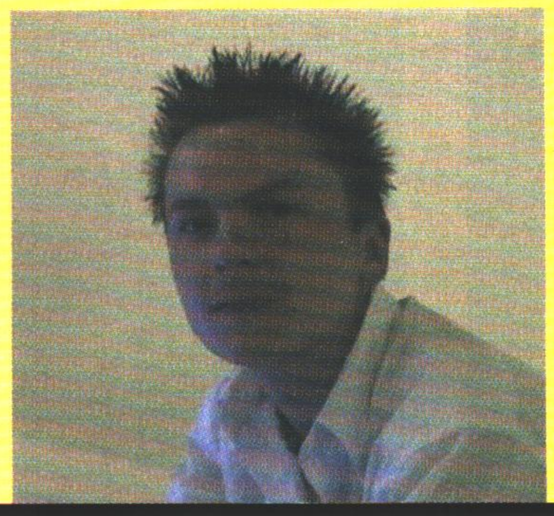
Sega s'affirme dans son rôle d'éditeur tiers, avec des jeux béton sur toutes les consoles – mais ça, tout le monde s'en doutait. La bonne surprise, c'est la pléthore de jeux Dreamcast complètement inédits, en versions définitive ou très avancée ! Possesseurs de Dreamcast, Sega ne vous abandonne pas ! Sur le marketing de Sega, j'ai aussi une anecdote : un journaliste américain demande à un responsable de Sega si Phantasy Star sur Game Cube est on-line. La réponse fuse : le traditionnel "on ne sait pas" ! Ah, la communication ne s'arrange pas, chez Sega.

Vivement l'année prochaine !

Plutôt que de vous présenter les centaines de jeux qui étaient montrés à l'E3… mais aussi par manque de place, on a décidé de mettre l'accent sur les titres inédits, et qui ont le potentiel de devenir des hits. Et, plutôt que de vous reparler des grands hits traditionnels, Devil May Cry, FFX, MGS2, sans aucun scoop mais juste quelques images, nous vous présentons, pour chaque console, son lot de bons gros jeux béton. Je pense que vous y trouverez tous votre compte !



Solid Snake veille au grain.



Le game designer de Airblade, un jeune garçon fort sympathique.

XBOX
MICROSOFT 2002

Project Gotham Racing

La bonne surprise sur Xbox ! Graphiquement, Project Gotham en met vraiment plein les yeux. La qualité des textures est impressionnante, surtout par leur finesse. Les effets de lumière ont été soignés, les phares éclairent vraiment la piste. Les voitures, bien modélisées, seront au final plus d'une vingtaine. Les circuits se feront dans quatre grandes villes (Londres, Tokyo, San Francisco et New York), chacune reconnaissable à trois quartiers modélisés de façon réaliste. On pourra jouer jusqu'à quatre simultanément. Tout cela semble bien sympa, mais qu'en est-il une fois le pad en main ?... Soyons clair, le jeu n'est pas fini, mais rien qu'à ce stade de développement, on se prend déjà une bonne petite claque. L'animation est fluide et rapide ; et si vous ajoutez les graphismes – largement aussi bons que ceux de GT3, si ce n'est mieux –, cela commence à faire baver. Pour ce qui est de la maniabilité, c'est correct. Après quelques tours de piste, on commence à avoir la voiture en main. Il reste du boulot pour parfaire la jouabilité, mais c'est déjà pas mal du tout. Si, à la sortie, c'est nickel, Project Gotham sera sans doute le meilleur jeu Xbox, et peut-être même le meilleur jeu de caisses toutes consoles confondues, mais dans un genre assez arcade (moins que Ridge Racer, tout de même).

Gotham City ? Ce ne serait pas la Batmobile ?

Une piste ovale assez simple.

Vous devinez dans quelle ville on se trouve ?

On reçoit des points supplémentaires si l'on conduit bien.

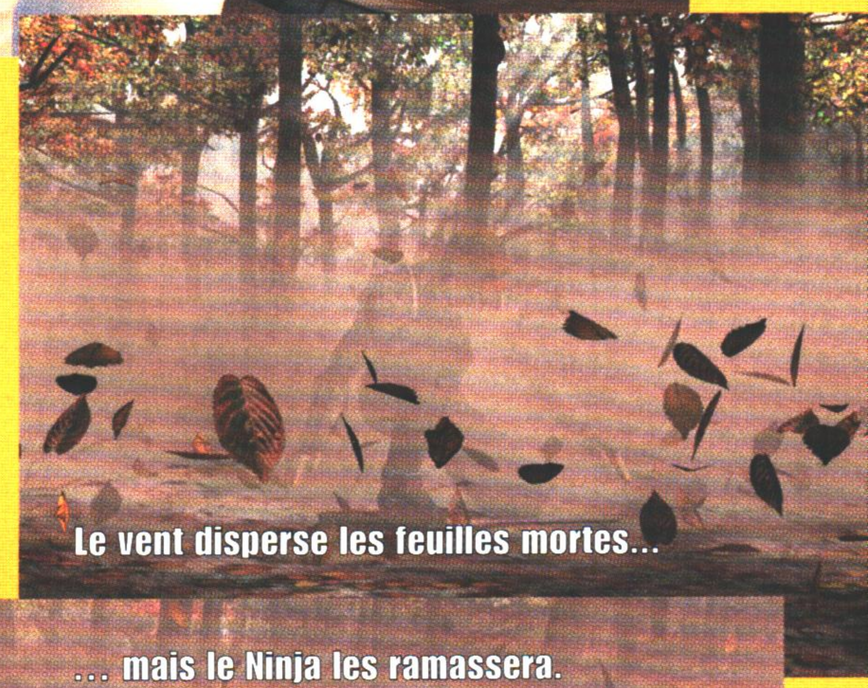
Un tournant serré dans une allée sombre.

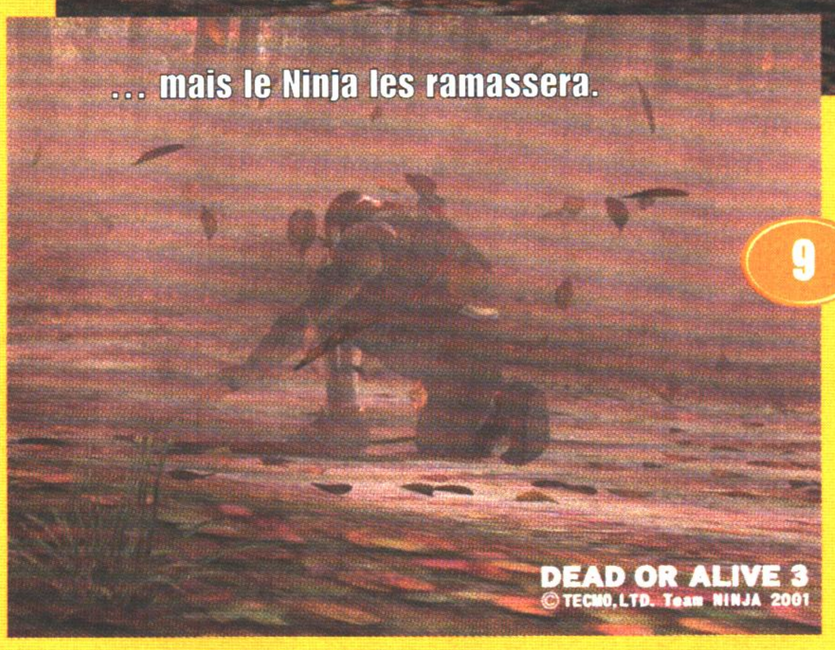
XBOX TECMO 2002

Dead or Alive 3

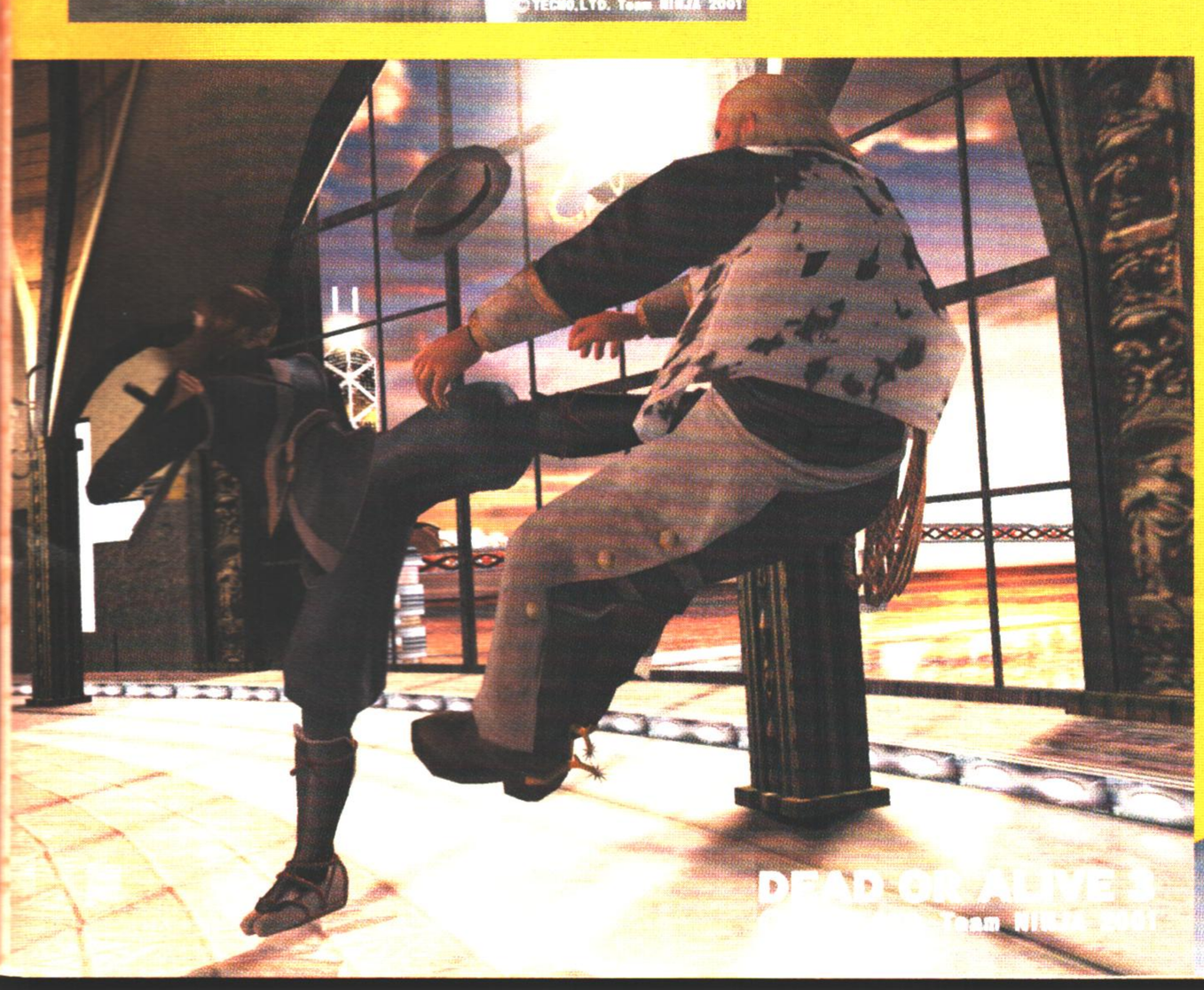
Une charmante jeune femme, en train de faire un kata.

DoA 3 sortira, donc, sur Xbox (comme on vous l'avait déjà annoncé), développé tout exprès pour tirer parti des capacités techniques de la console. Bon, chez Tecmo, ils continuent à faire monter la pression : toujours pas de démo jouable, des photos au compte-gouttes… Ils ont intérêt à ce que leur jeu soit vraiment béton, parce qu'on l'attend ! Pour l'instant, en voyant les vidéos, on ne peut s'empêcher d'être très enthousiaste. Un des points forts de DOA 3, c'est, sans conteste, les décors de fond, souvent négligés dans les jeux de baston. Décidément, en signant avec Tecmo, Microsoft a bien joué le coup. DoA est un des rares jeux du genre réunissant fun et facilité de prise en main… Mais qui est aussi très profond ! Bref, l'idéal pour séduire, au-delà des fans du genre, tous les amateurs. D'autant que ce jeu est très connu des possesseurs de PS2. En montrant une suite encore plus impressionnante, Microsoft espère-t-il porter un coup à l'image de la PS2 ? Une tactique judicieuse, mais seulement si le jeu s'avère à la hauteur de nos espérances. Sur ce coup-là, Tecmo n'a pas droit à l'erreur, il faut que ce DoA 3 soit bien meilleur que le deuxième volet disponible sur PS2… ou ça va jaser dans les cours de récré !





Des décors à rester pantois.

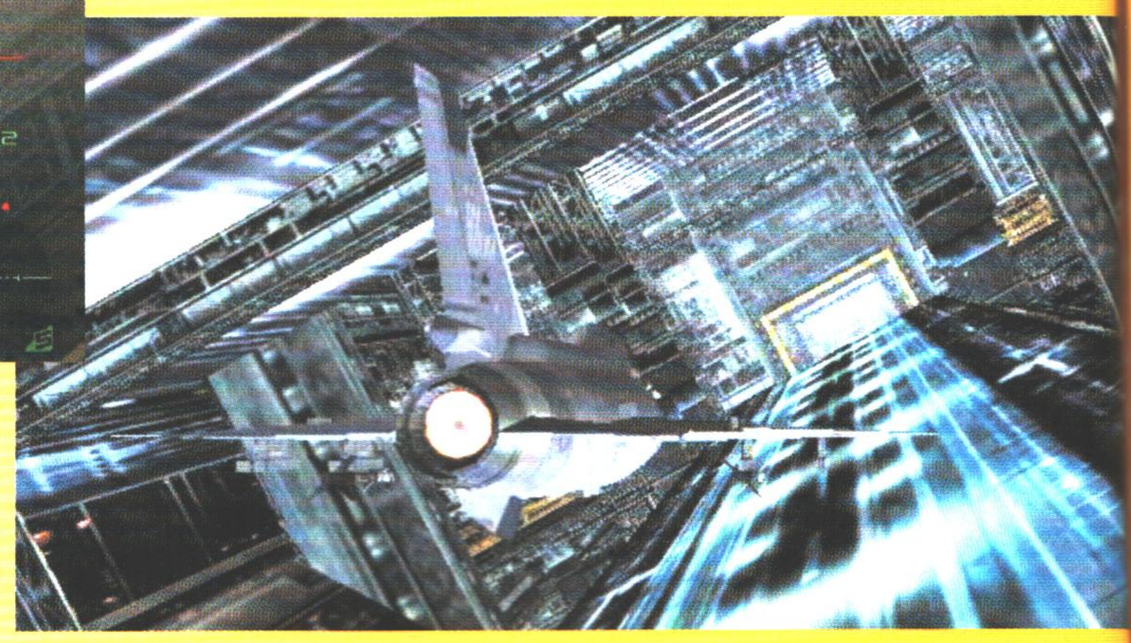


Un bon coup de pied bien placé.

XBOX KONAMI
2002

AIRFORCE DELTA TORM

Les détails au sol sont très soignés.



Il va falloir être précis dans son pilotage.

On part en piqué vers une cible au sol.

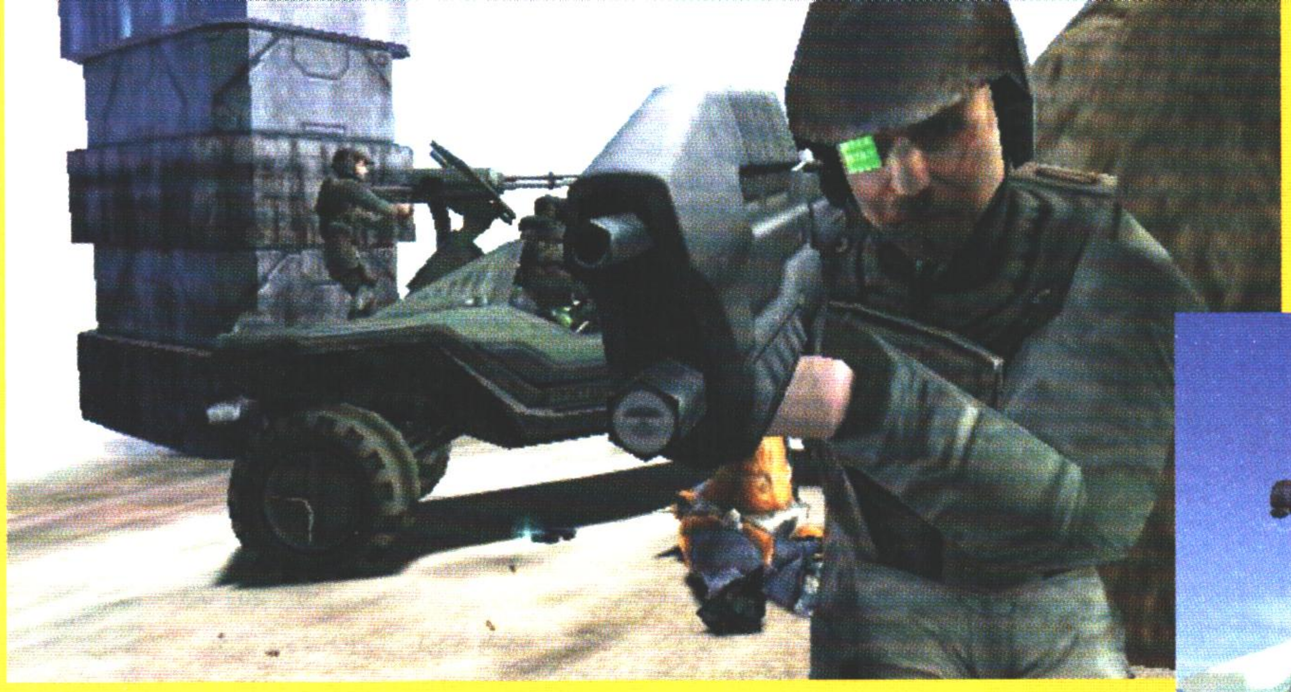
L'E3 a été l'occasion de voir bouger ce jeu, plus connu sous le nom de Deadly Skies. La version présentée était plus qu'avancée, quasiment définitive. Nous avons pu nous rendre compte que ses graphismes sont nettement plus impressionnants que ceux de ses deux concurrents directs sur PS2, Top Gun et Ace Combat 4. Les textures sont fines et bien léchées, les effets de lumière et le rendu des nuages sont magnifiques. Une fois le pad en main, on retrouve la maniabilité classique et très arcade de ce genre de jeux. L'avion répond bien, le maniement est très simple, on rentre dans le jeu très facilement. Rien de particulièrement original, mais il faut reconnaître que le genre n'a pas évolué depuis des années... L'animation est nickel, tout à fait fluide, et pourtant, il peut y en avoir, des choses, sur l'écran... Au menu sont prévus plus de cinquante avions, certains reprenant des modèles réels. Voilà un titre qui s'annonce comme un des plus intéressants sur Xbox., et qui devrait être disponible dès le lancement de la console.

Deux missiles sont lâchés et filent droit vers leur objectif.

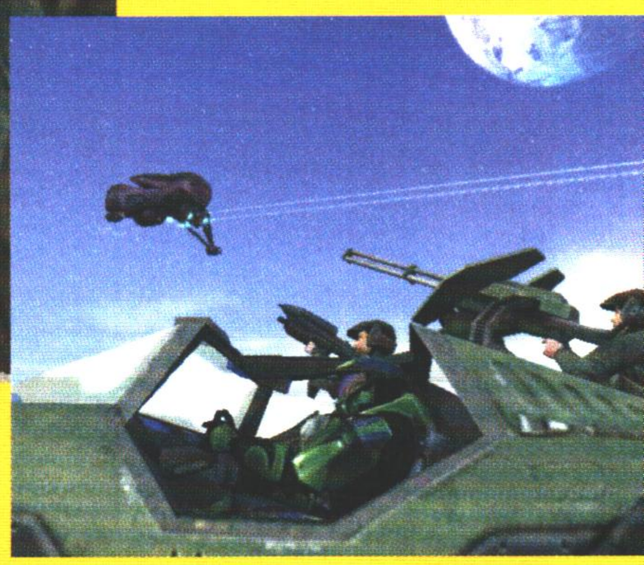
Le blindage ennemi est fort résistant.

XBOX MICROSOFT 2002

Halo



Vous combattrez à pied ou à bord de différents véhicules.



Il faudra viser juste…

Un *Starship Trooper* du jeu vidéo ? Il y a de l'idée… Dans ce jeu d'action, vous affronterez, comme dans le film, des aliens pour le moins vindicatifs. Les combats auront lieu en plein air ou à l'intérieur des bases, et vous vous déplacerez à pied ou en véhicule tout en amochant de l'alien à coup de rayons delta. Les armes seront de technologie humaine ou alien, allant du lance-flammes à la mitrailleuse lourde. Il sera possible de jouer en mode multijoueur jusqu'à quatre, mais la version multijoueur soi-disant jouable d'Halo était encore moins aboutie que le mode solo.
La réalisation graphique, quant à elle, était plutôt convaincante, avec des environnements détaillés et des textures vraiment intéressantes.
L'animation comportait des saccades régulières, plutôt gênantes. N'aurait-il pas mieux valu, à ce stade, montrer la vidéo ? Ce qu'on a vu n'était qu'une une version alpha, et non une bêta…
Malgré cet inachèvement, il s'agissait tout de même d'un des cinq jeux Xbox les plus prometteurs du salon.

Il s'agira d'une guerre grandeur nature contre des aliens.

… et parfois abattre des ennemis à bout portant !

Méditer, c'est léviter (un peu).

XBOX MICROSOFT 2002

Oddworld Munch's Oddysee

Ce nouvel Oddworld ne sort donc plus sur PS2, mais bel et bien sur Xbox, console sur laquelle il est désormais exclusif. Notre ami Abe sera accompagné d'un nouveau venu, le petit Munch, et chacun des deux compères possédera ses propres aptitudes et facultés (pouvoirs psychiques). Il faudra les faire jouer en coopération. L'une des principales nouveautés de cette version concerne le passage de la série à la 3D (les deux premiers épisodes PSone étaient réalisés en 2D). Vous pourrez interagir avec une douzaine de races d'habitants, résoudre des énigmes, affronter les Glukkons (par la force et/ou la réflexion…) et l'un de vos objectifs sera de retrouver la race disparue de Munch.
La version présentée était assez moyenne d'un point de vue graphique (il faut dire aussi que le passage de la PS2 à la Xbox ne s'est pas fait sans bobo), mais Munch's Oddysee devrait encore nettement s'améliorer. Quoi qu'il en soit, les dernières images s'avèrent prometteuses.

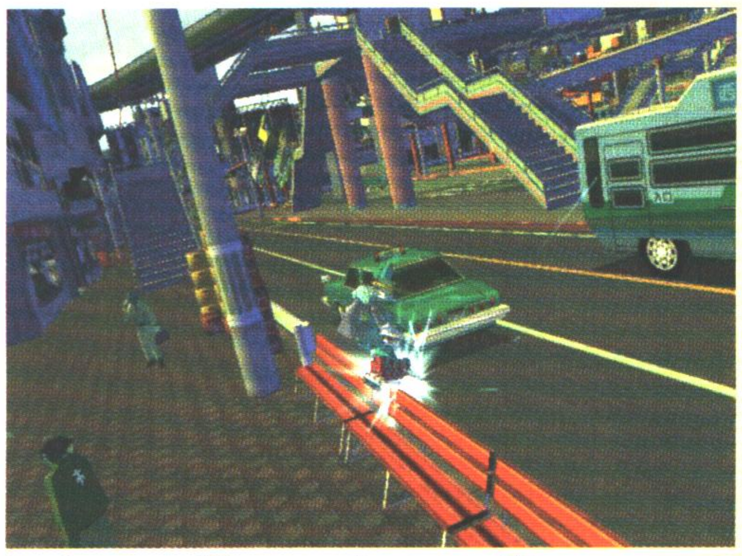
Abe et Munch près des distributeurs automatiques…

À quoi donc va servir ce rayon d'énergie ? Est-ce une arme ?

XBOXSEGA
2002

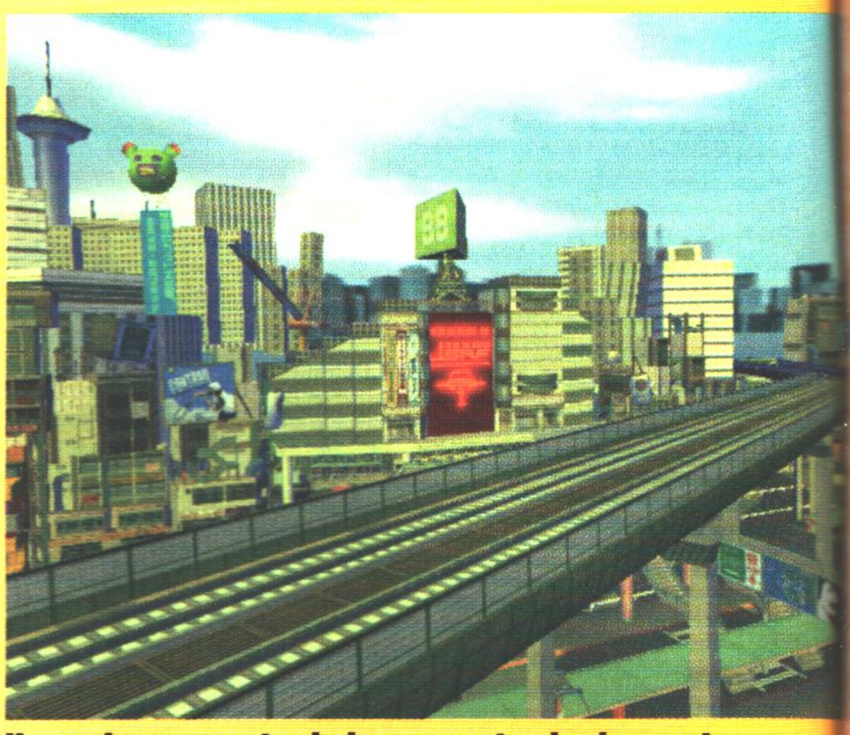
Jet Set Radio Future

Un graphisme résolument amélioré, une animation ultra fluide, une vitesse de jeu encore plus speed et un fun toujours aussi grand – ce sont, en tout cas, les impressions que nous laisse cette version Xbox présentée à l'E3. Il s'agissait d'ailleurs d'un des plus beaux jeux de la console de Microsoft… Le nombre de polygones s'avère beaucoup plus élevé qu'auparavant et l'affichage propose une profondeur de champ incroyable. On voit de très loin tout l'environnement urbain, avec des bâtiments infiniment plus grands que sur Dreamcast.
L'histoire prend place à Tokyo en 2024.
La particularité de cette version sera d'offrir, outre le mode solo, un mode multijoueur, en compétition ou en coopération. Les parties à plusieurs promettent d'être déjantées. Les joueurs pourront rivaliser en faisant la course et en essayant de se gêner les uns les autres. Le graphisme, tout en étant amélioré (on verra, par exemple, des effets de blur), restera dans le style des cartoons 2D et 3D instauré par la version Dreamcast. Des nouveaux tricks, encore plus impressionnants, feront leur apparition; des musiques hip-hop et techno flatteront nos oreilles. Un futur bon jeu, qui fera sans doute vendre plein de Xbox…



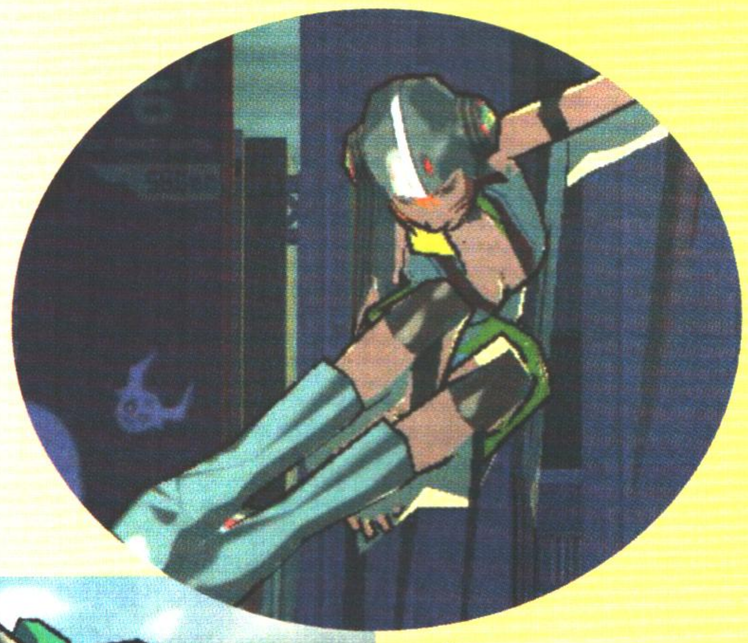
Les bancs publics se prêtent au slide…

On pourra toujours effectuer des super-glissades.



Un environnement urbain aux vastes horizons et aux multiples détails.

Le look des persos sera entièrement renouvelé.



La réalisation a été nettement revue à la hausse, Xbox oblige…

Le décor donne dans le gigantisme !

PS2 EIDOS
FIN 2001

Il fait mouche à chaque fois.

Deus Ex

Vous dirigez un homme cybernétique dans un futur proche

Entre jeu d'action et jeu de rôles, Deux Ex (un titre-culte sur PC) vous propulse dans un futur digne d'un roman de S-F (mensonge, trahison, conspiration mondiale, virus en liberté et même des petits-gris...). Vous incarnez JC Denton, un membre de l'UNATCO, un organisme antiterroriste créé après l'attentat de la statue de la liberté. Deus Ex se différencie nettement des autres jeux d'action en vue subjective par son scénario mature (non manichéen) et captivant et sa grande liberté d'action (comme lire des mails, parler avec des gens, etc.). Il sera possible de privilégier, selon ses goûts, l'action (avec des armes de tueur) ou l'infiltration (avec par exemple des fléchettes tranquillisantes). L'autre particularité de Deux Ex concerne les capacités évolutives du héros. Au fil du jeu, il gagne des points d'expérience à dépenser pour acquérir différentes compétences (manier les armes lourdes, crocheter les serrures ou encore apprendre à nager). Denton peut également mettre à profit la nanotechnologie dont il est équipé : régénération, atténuation des bruits de pas, force surhumaine, etc. Cette version PS2 devrait bénéficier d'améliorations au niveau des animations et du nombre de polygones. Enfin, l'interface du jeu sera retravaillée et la maniabilité optimisée pour le Dual Shock.

Vous ne savez jamais vraiment dans quel camp vous êtes. C'est à vous de décider !

Les motos laissent de très jolies traînées lumineuses derrière leurs passages.

Les routes ont l'air très longues et profondément courbées.

PS2 ACCLAIM
FIN 2001

La route est bien torsadée ! Préparez les sacs à vomi...

Extreme G 3

Après deux épisodes sur la Nintendo 64, le célèbre concurrent de WipEout débarque sur la 128 bits de Sony. Au menu : encore et toujours des courses de motos futuristes (style Akira...) sur des parcours alambiqués. Les circuits contiendront des descentes vertigineuses et des tronçons de routes torsadés. D'après les images, il semble bien parti pour séduire les fans du genre ! Vous aurez le choix entre douze pilotes, et vous pourrez déclencher des turbos ou ramasser en route des armes, par exemple un missile, pour les balancer sur l'adversaire. Une option multijoueur permettra, par ailleurs, de jouer dans différents modes sur un écran partagé en deux. Extreme G 3 sera-t-il un futur substitut à WipEout Fusion ? L'avenir nous le dira !

Les circuits semblent assez larges pour que l'on puisse se doubler facilement.

PS2 UBISOFT
NOVEMBRE 2001

Rayman M

Globox et Rayman, les deux personnages emblématiques du jeu.

À l'instar d'autres jeux de plates-formes aux personnages célèbres devenus multijoueur (Mario, Crash Bandicoot ou Sonic), Rayman, en devenant M, sera dédié… aux épreuves multijoueur. Vous retrouverez huit personnages de la série (Rayman, Ly, Globox…), ainsi que deux modes de jeux principaux (battle, race), chacun pouvant réunir jusqu'à quatre joueurs simultanément. Les niveaux seront variés, dotés de caractéristiques bien distinctes.

Rayman M proposera des courses ou des combats avec plein d'actions possibles : courir, grimper, glisser, sauter, nager, faire l'hélico, lancer des projectiles, etc. D'après ce que nous avons pu voir, les joueurs pourront s'éliminer mutuellement en utilisant le décor, différents pièges ou encore des bonus.

La réalisation devrait être aussi (sinon mieux) réussie que le très beau Rayman Revolution de la PS2. Ici, l'intérêt consistera, bien sûr, dans les parties multijoueur. Elles seront complètement déjantées… Jouer seul n'aura probablement que peu d'intérêt. À n'en pas douter, Rayman M sera un bon jeu, dans la même veine que Crash Bash ou Mario Party. Il devrait plaire aux jeunes joueurs, aux fans de la série et, enfin, à tous ceux qui affectionnent les parties à plusieurs.

Les graphismes sont très colorés.

Avec leurs animations cartoon, ils ont l'air mignon tout plein.

Les courses sont chronométrées.

Il faudra parfois faire la course en sautant de plate-forme en plate-forme.

PS2SONY

HIVER 2001

WipEout Fusion

Les décors sont variés, et les effets de lumière nombreux.

On en sait maintenant nettement plus sur ce tant attendu WipEout Fusion. Annoncé comme une véritable bombe, il devrait être aux courses futuristes ce qu'est Gran Turismo 3 aux simulations. PlayStation 2 oblige, tous les gros défauts techniques présents dans les précédents volets ont disparu, ce qui fera de ce quatrième opus le plus abouti de la série. Nous sommes en 2150, cent ans après WipEout 1. La Fédération a décidé de réunir les seize meilleurs pilotes pour la Ligue 9000. Le tournoi se déroule sur sept grandes courses divisées en quarante-cinq circuits. À bord de l'un des 32 vaisseaux, vous allez devoir batailler ferme pour remporter la victoire finale. Tremplins et accélérateurs sont toujours là pour pimenter la compétition et assurer au joueur une bonne dose de sensations fortes. Comme dans les épisodes antérieurs, la vitesse ne sera pas votre seul alliée, puisque vous pourrez compter sur toute une panoplie d'armes et boucliers pour vous débarrasser des autres concurrents. On compte ainsi pas moins de vingt-six gadgets plus ou moins utiles qui boosteront votre engin. L'intelligence artificielle a été largement augmentée, et quand on se souvient de la perversité de certains concurrents de WipEout 3, il faudra s'attendre ici à lutter contre des adversaires particulièrement vicieux. Plus beau, plus maniable, plus abouti, plus tout... ce WipEout Fusion ravira à coup sûr les amoureux de la saga. Vivement l'hiver !

Accrochez votre ceinture ; c'est un peu les montagnes russes.

Les vaisseaux sont toujours aussi stylés.

C'est la bagarre au coude-à-coude.

Je suis avant-dernier, c'est pas la classe !

Pas le temps de s'arrêter pour prendre une mousse sous un palmier.

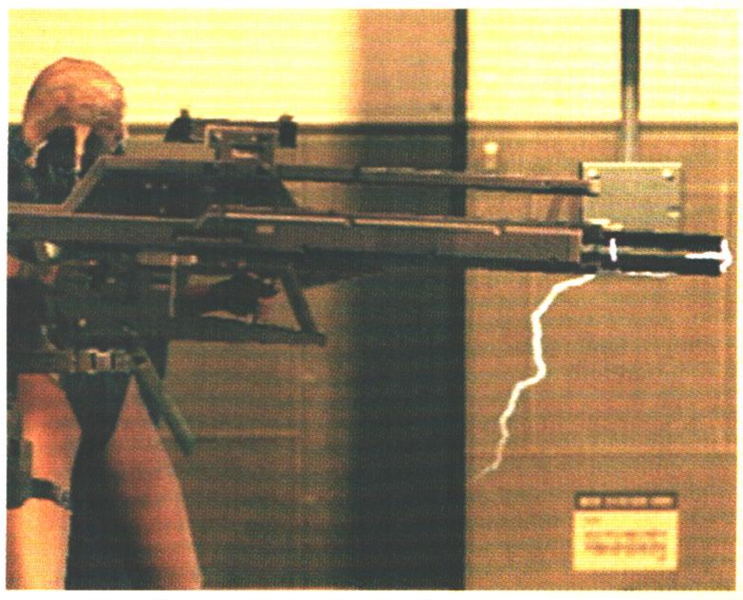
Snake pris au piège par une fuite d'eau...

PS2KONAMI
DÉBUT 2002

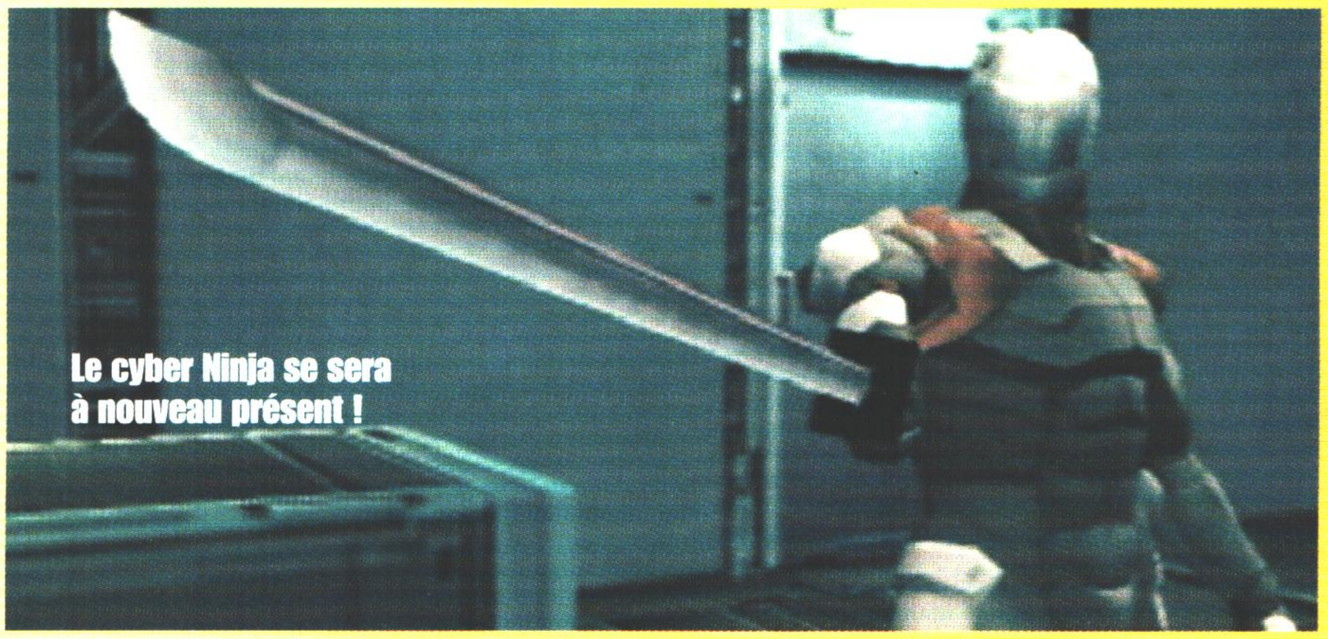
Metal Gear Solid 2

Voici le nouveau Metal Gear Ray.

Un nouveau trailer inédit d'une durée de 9 minutes nous a dévoilé plein de nouvelles images. On pouvait y voir un affrontement entre Snake et une guerrière drôlement sexy équipée d'un énorme canon à décharge d'éclairs. Cette scène d'action fut l'occasion de montrer à l'assistance toute une série d'effets spéciaux et d'explosions plus impressionnants les uns que les autres : un plafond qui d'effondre, des caisses qui volent en miettes, de fulgurants jets d'éclairs (électriques !) traversant la pièce, etc.
On pouvait également assister au retour du Ninja cybernétique et de Revolver Ocelot qui, d'après la vidéo, serait en réalité Liquid Snake, le frère jumeau de Solid Snake ! Le scénario promet donc toujours autant de surprises.
Il y avait également d'autres séquences présentées, comme celle où Snake pénètre dans un couloir rempli de cadavres déchiquetés (comme dans MGS) et aux murs tartinés d'hémoglobine à haute dose, ou, encore mieux, une scène finale où Snake fuit dans les coursives du navire poursuivi par des trombes d'eau. Et le tout, en 3D temps réel : ça calme ! Chose surprenante, MGS2 devrait voir le jour d'abord aux States puis, en décembre, au Japon...



Elle n'a pas l'air de rigoler avec son gros canon.



Le cyber Ninja se sera à nouveau présent !

PS2SONY2002

World Racing Championship

Les effets spéciaux seront novateurs, et, espérons-le, très réussis.

Avec GT3, WRC s'annonce tout simplement comme le meilleur jeu de course PS2. Ce qui le différencie des autres jeux du genre, c'est qu'ici, il s'agit purement et simplement d'un rallye. D'après les dernières images, WRC semble bien parti pour révolutionner le genre. Rien que ça ! Les décors photo ressemblent à s'y méprendre aux véritables environnements naturels. De multiples effets spéciaux, comme la poussière et la boue qui s'agglutinent sur les carrosseries des caisses, ou le brouillard qui vient troubler la vue, dans certaines courses, contribueront à l'impression de réel. Les caisses pourront être endommagées lors des collisions. WRC, grâce à l'acquisition par Sony de la licence officielle 2001 FIA WRC, possédera les vrais pilotes (Didier Auriol ou encore Tommi Makkinen) et les championnats de la saison (entre autres le Cyprus Rally et le Tour de Corse). WRC est logiquement très attendu sur la scène des jeux de courses. La version jouable possède, pour l'instant, une maniabilité peu convaincante.

Les voitures devraient être fidèles aux vrais modèles.

Les dommages des voitures seront localisés : vitre arrière, pare-chocs....

PS2SONY
FIN 2001

Maximo Ghosts to Glory

Il faudra combattre une armée de morts-vivants.

Par le pouvoir du glaive ancestral !

Maximo marque le retour tant attendu de Ghosts'n Goblins et Ghouls & Ghosts sur PS2. L'univers sera cette fois entièrement réalisé en 3D, avec des modifications de l'environnement en temps réel. Les sols et les murs seront parfois "en effervescence", avec des challenges et des obstacles à surmonter. Maximo, armé de son épée et d'un bouclier, devra sauver quatre sorcières, retrouver sa dulcinée et restaurer la paix dans son royaume envahi par des démons et autres morts-vivants. Les joueurs reconnaîtront certains éléments des deux grands classiques de notre enfance. Par exemple, Maximo pourra se retrouver en caleçon après avoir perdu son armure, trouver de nouvelles cuirasses ou encore effectuer un double saut. Il pourra d'autre part être transformé en "Bébé-Maximo" ou en "Papy-Maximo". Sachez enfin que tous les personnages ont été créés par Susumu Matsushita, un grand artiste japonais, célèbre, entre autres, pour ses couvertures du magazine ***Weekly Famitsu*** ou encore des personnages de Shadow of the Tusks (Sega Saturn/ 1998). Maximo est sans aucun doute l'un des jeux PS2 les plus attendus des six prochains mois.

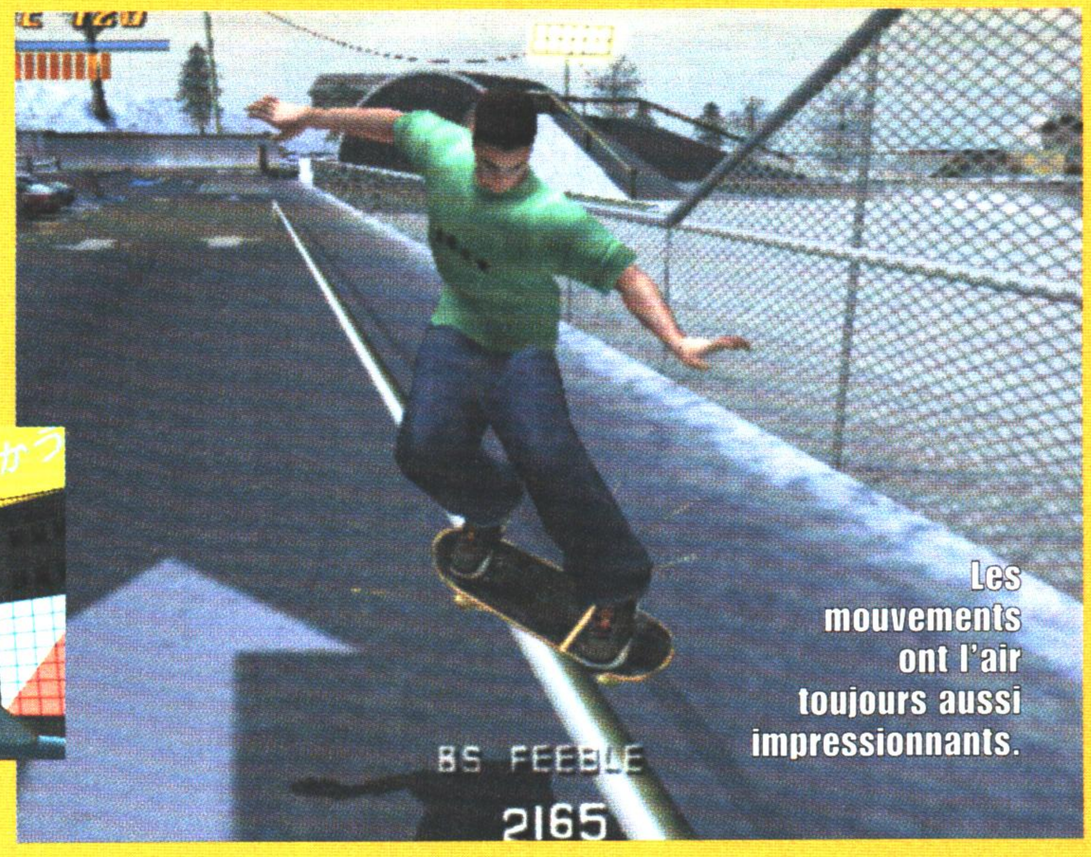
Le moteur 3D exploite déjà très bien la PS2. Et ce sera encore plus beau dans quelques mois...

Il y aura des donjons à visiter et quarante power-up à récupérer.

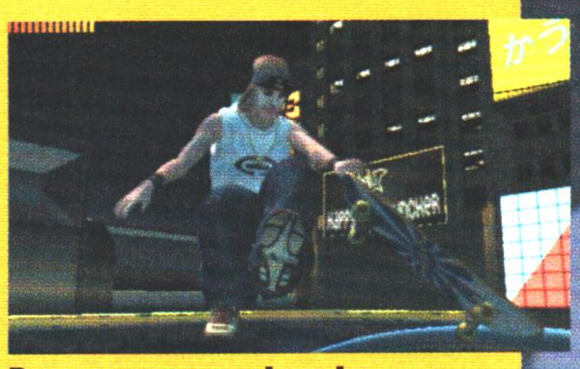
Tony Hawks's Pro Skater 3

PS2SONY
FIN 2001

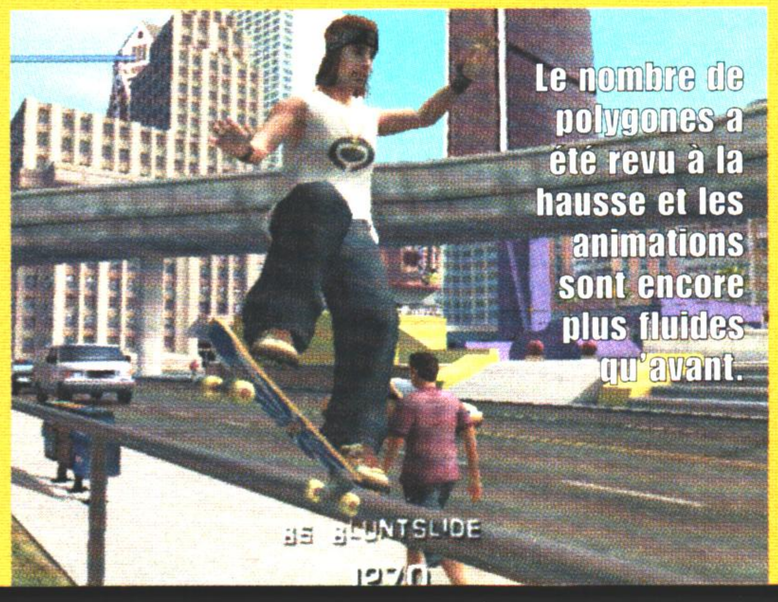
Après deux excellentes versions PSone, le plus grand champion de skateboard du monde arrive sur la PS2. Les développeurs de chez Neversoft ont profité des capacités de la bécane, et de ses 128 bits, pour doter ce troisième bébé de graphismes et d'animations améliorés. Les figures seront également plus élaborées que dans les précédentes versions, avec des centaines de combinaisons de tricks différents. Vous pourrez toujours vous amuser à faire des acrobaties radicalement déconseillées dans la réalité, faire des sauts vertigineux, ramasser des bonus, débloquer des nouveaux décors ou encore des personnages. Différentes villes seront disponibles : Skater's Island, Rhode Island, Rio, Los Angeles, Tokyo ou Paris. Parmi les superstars du skate, vous trouverez, par exemple, Bam Margera, Geoff Rowley ou encore Steve Caballero. Un futur hit en perspective.



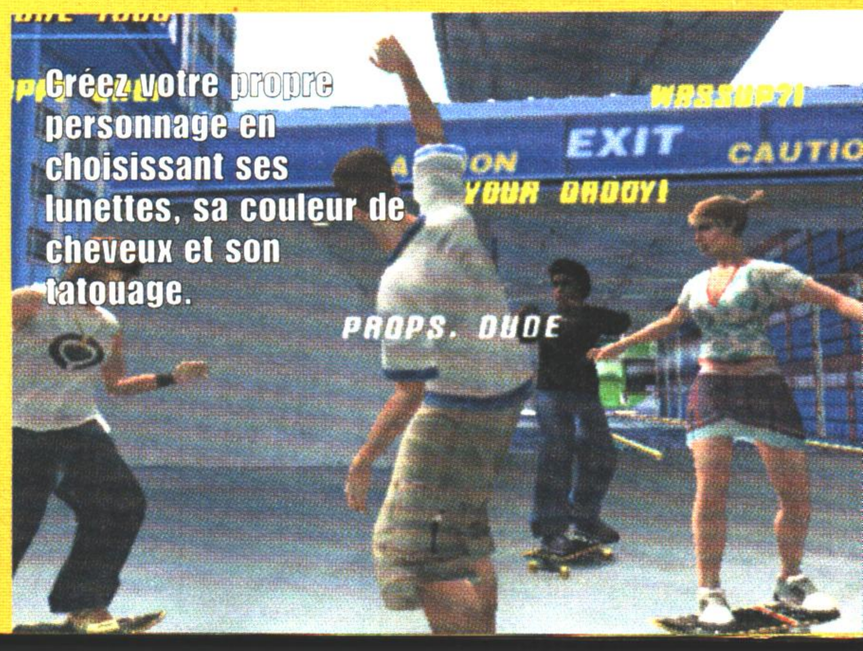
Les mouvements ont l'air toujours aussi impressionnants.



Pour progresser dans les niveaux, il faudra marquer des points et ramasser des bonus.



Le nombre de polygones a été revu à la hausse et les animations sont encore plus fluides qu'avant.



Créez votre propre personnage en choisissant ses lunettes, sa couleur de cheveux et son tatouage.

L'hélico vous aère agréablement pendant l'effort.

PS2 SONY
2002

Tekken 4

Tekken 4 sera spécifiquement conçu pour exploiter la PS2. Les images parlent d'elles-mêmes...

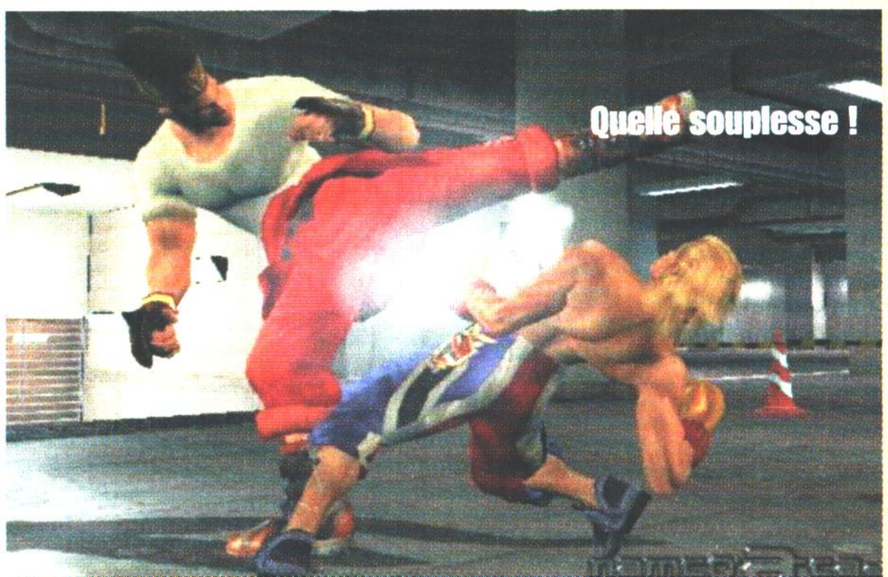
Namco vient de dévoiler des photos de la suite de Tekken 3. Si TTT n'était pas réellement optimisé pour la PS2 (malgré de splendides graphismes), ce ne sera pas le cas de Tekken 4, qui est spécifiquement conçu autour du System 246, une carte d'arcade PS2. À en voir les premières images et surtout les premières vidéos, cela risque fortement de décoiffer !
La nouveauté de T4 vient du fait que les nouvelles aires de jeu seront délimitées (par des murs, des grilles, des arbres...). Cela devrait avoir des conséquences sur le gameplay... T4 revient dans un style plus traditionnel, avec des combats un contre un ; il vous proposera de nouveaux combattants et de nouveaux coups. Sur les vidéos de présentation, nous avons remarqué que le ring et le décor ne faisait plus qu'un, contrairement aux autres Tekken, ce qui est une excellente chose. Les effets spéciaux ne seront pas en reste, avec, par exemple, une sublime mare d'eau dans la forêt de Yoshimistu, ou encore des effets de transparence au sol sur le toit d'un immeuble. Trois nouveaux persos font leur apparition. Christie Monteiro, une jolie Brésilienne qui pratique la capoeira, et qui remplace Eddy Gordo, Steve Fox (anciennement Dean Earwicker), un boxeur anglais, et Craig Marduk, un adepte du jiu-jitsu brésilien, le "Vale Tudo" (combat total). On retrouvera également Marshall Law, King, Ling Xiaoyu, Hwoarang, Paul, Kazuya Mishima et Yoshimitsu, au final, une vingtaine de persos... Notez enfin que le système de jeu et de mouvement sera proche de Tekken 3 (quatre boutons d'action), tout en autorisant plus de liberté de déplacement. Tekken 4 sortira d'abord en arcade fin juillet au Japon et, d'après Namco, très peu de temps après, dans le reste du monde. Vérifiez donc courant août (une bonne occupation pour les grosses chaleurs) s'il est dispo chez nous...

On constate qu'il pourra y avoir une quinzaine de spectateurs autour du ring !

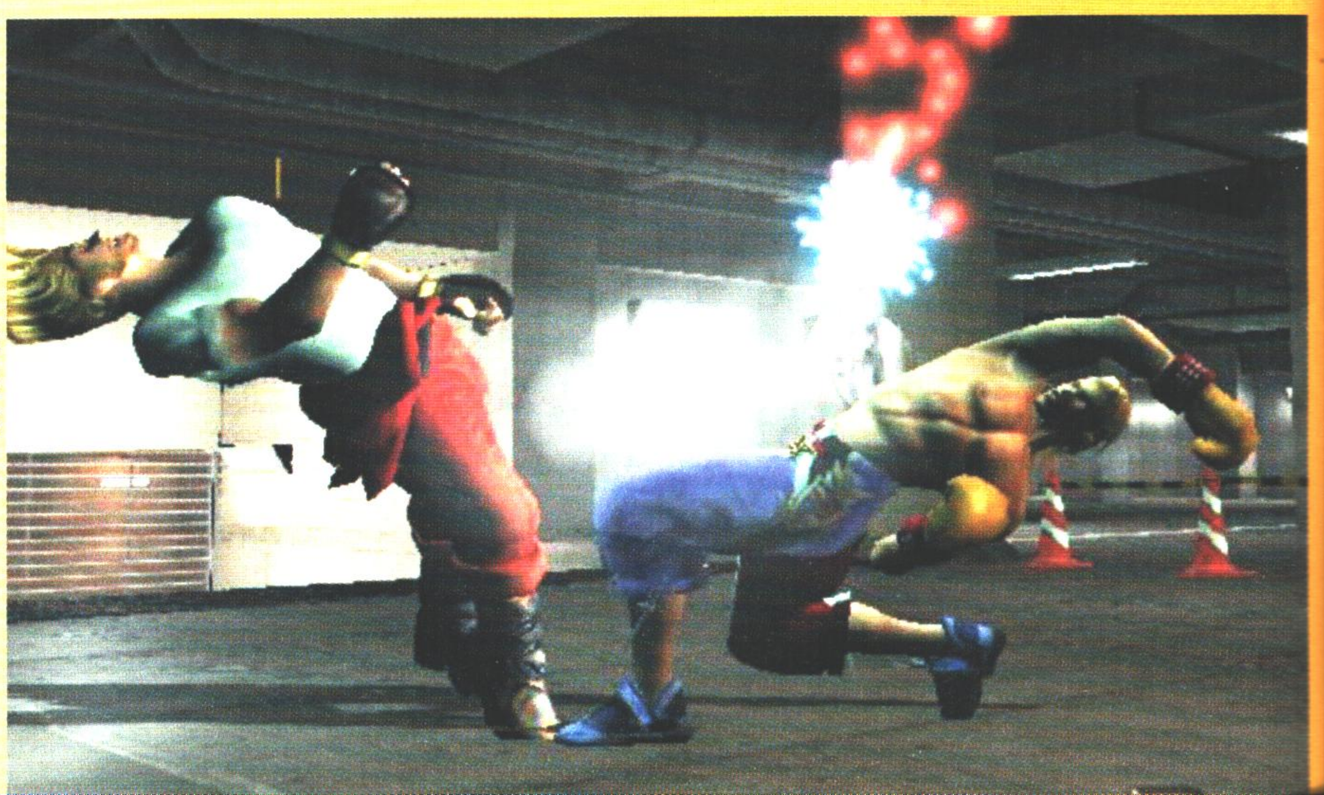
La forêt tropicale du niveau de Yoshimitsu est luxuriante à souhait.

Kazuya avec des lunettes, c'est trop fort...

Sublimes, les reflets métalliques de l'avion !



Quelle souplesse !



Effet de lumières lors des impacts.

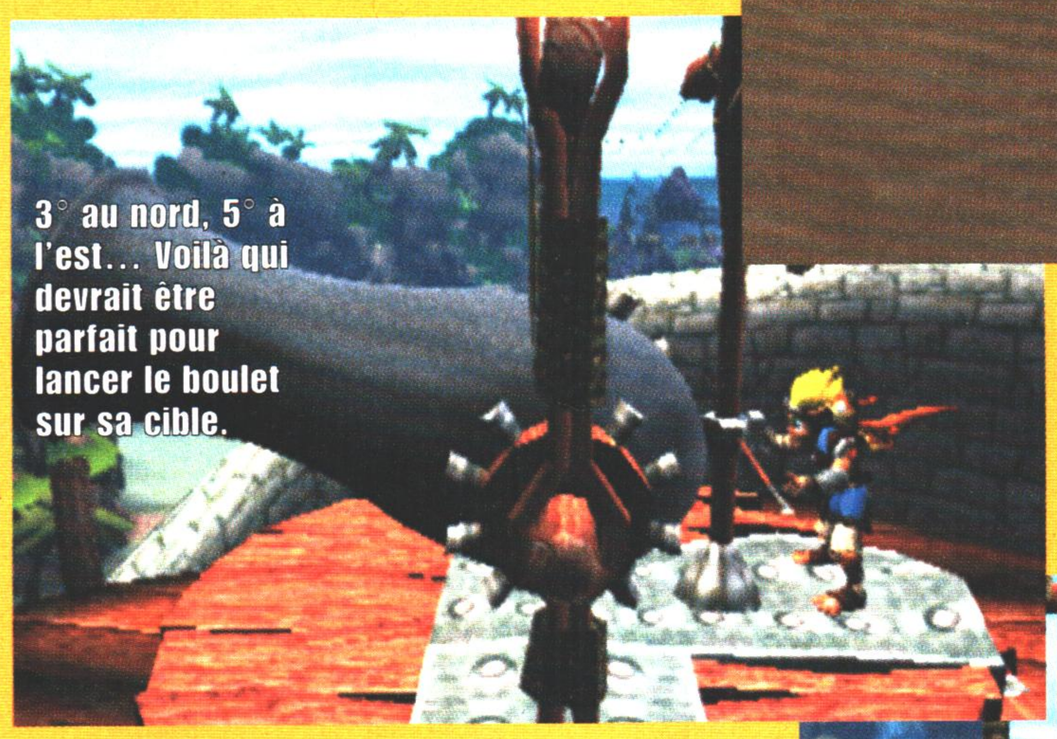
PS2SCEE
FIN 2001

Jak et Daxter, deux héros inséparables.

Jak and Daxter : The Precursor Legacy

Voici ce qui arrive, quand deux jeunes garçons n'écoutent pas les conseils du sage Samos et s'aventurent dans les ruines des Precursor : il y en a forcément un (Daxter en l'occurrence) qui tombe dans une jarre et qui se transforme en fouine. Car la jarre contient du Dark Eco, substance rare et dangereuse. Une seule personne pourrait les aider, Gol Acheron. Jak et Daxter partent à sa recherche. Mais ils auront des surprises ! L'ambition secrète de Gol est de faire sombrer le monde sous une couche de Dark Eco. Pour servir ce noir dessein, Gol et sa maléfique sœur Maya vont kidnapper quatre autres sages… Les studios Naughty Dog (à qui l'on doit déjà Crash Bandicoot) ont mis tous les atouts de leur côté. En plus d'un scénario riche en rebondissements, ils ont mélangé les genres : action, plates-formes, aventure, stratégie, mini-jeux (course, pêche…). On pourra se déplacer librement dans les huit niveaux que comprend le monde. Chaque niveau comporte sept missions liées les unes aux autres. Il sera possible de demander des conseils sur le chemin à suivre, par exemple, à son compagnon Daxter qui est géré par l'ordinateur. Graphiquement, le jeu est plus que prometteur, avec des personnages au design sympa, un accroissement de polygones conséquent (3 200 rien que pour le personnage principal), et un monde rempli de toute sorte de végétation, peuplades et obstacles..

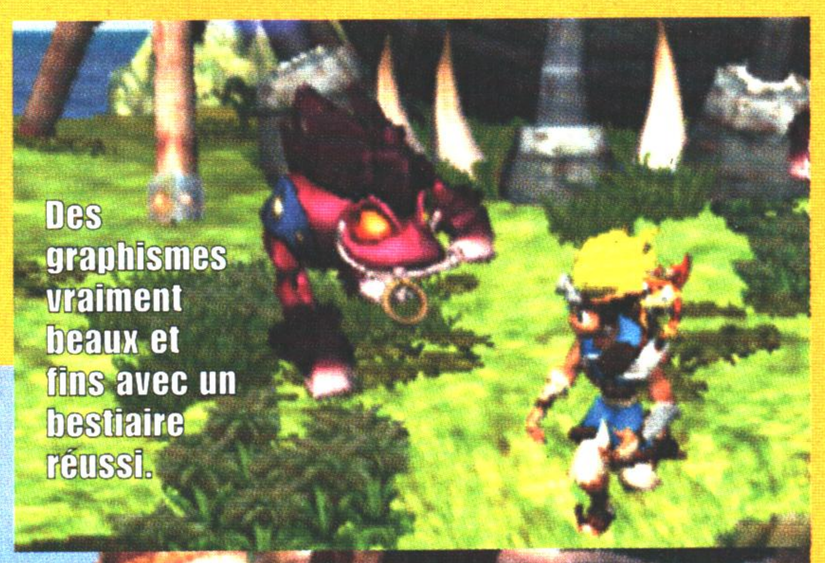
Pas le temps de bronzer, surtout avec ces êtres antipathiques dans votre dos.



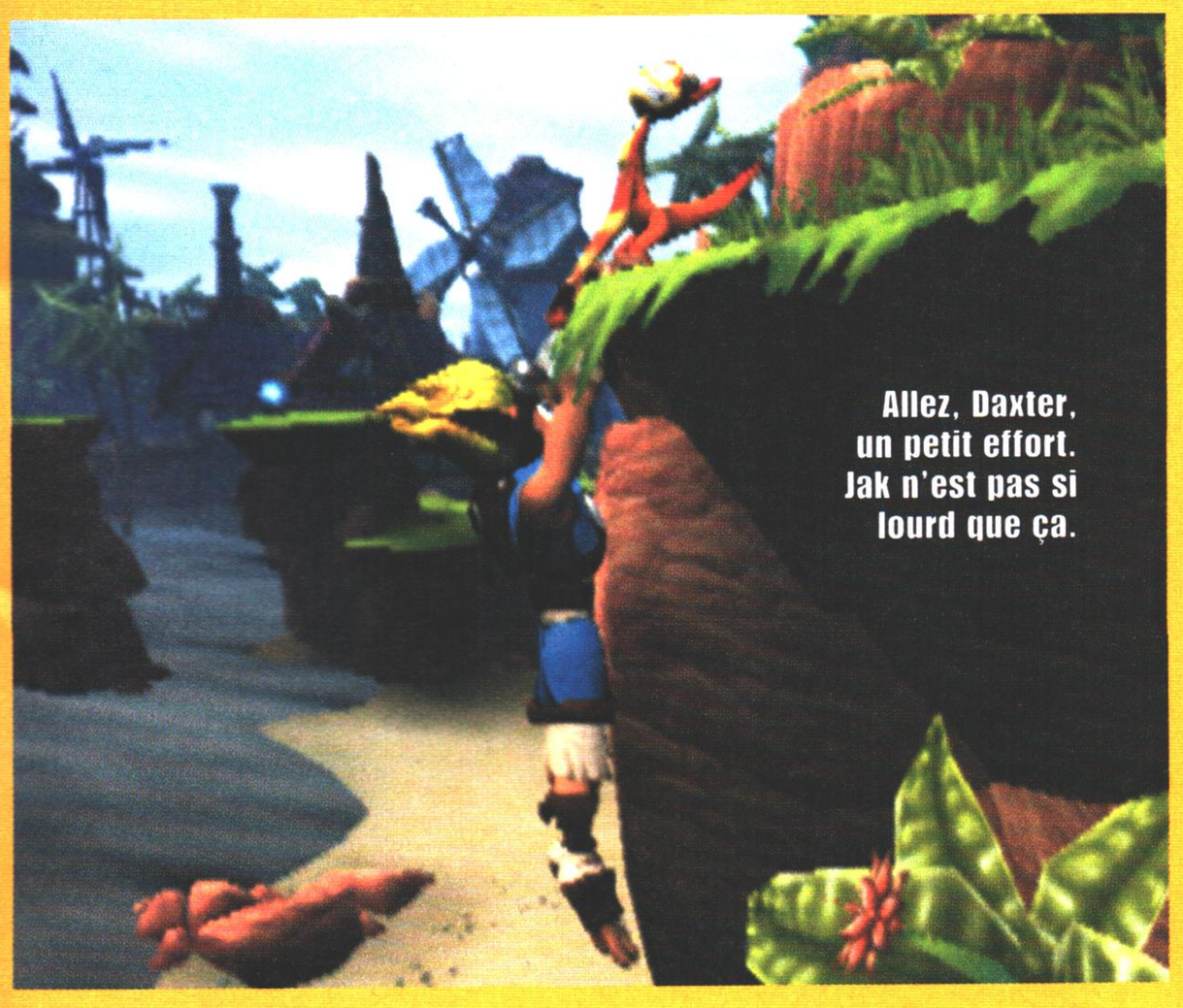
3° au nord, 5° à l'est… Voilà qui devrait être parfait pour lancer le boulet sur sa cible.

Et voilà le travail !

Vous dérangez ces mouettes, elles préfèrent prendre leur envol.



Des graphismes vraiment beaux et fins avec un bestiaire réussi.

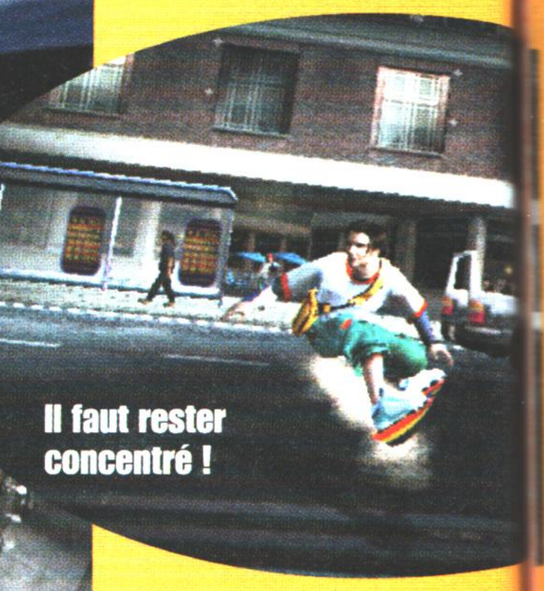


Allez, Daxter, un petit effort. Jak n'est pas si lourd que ça.

Partez à la découverte d'un nouveau monde.

PS2SONY
FIN 2001

AIRBLADE

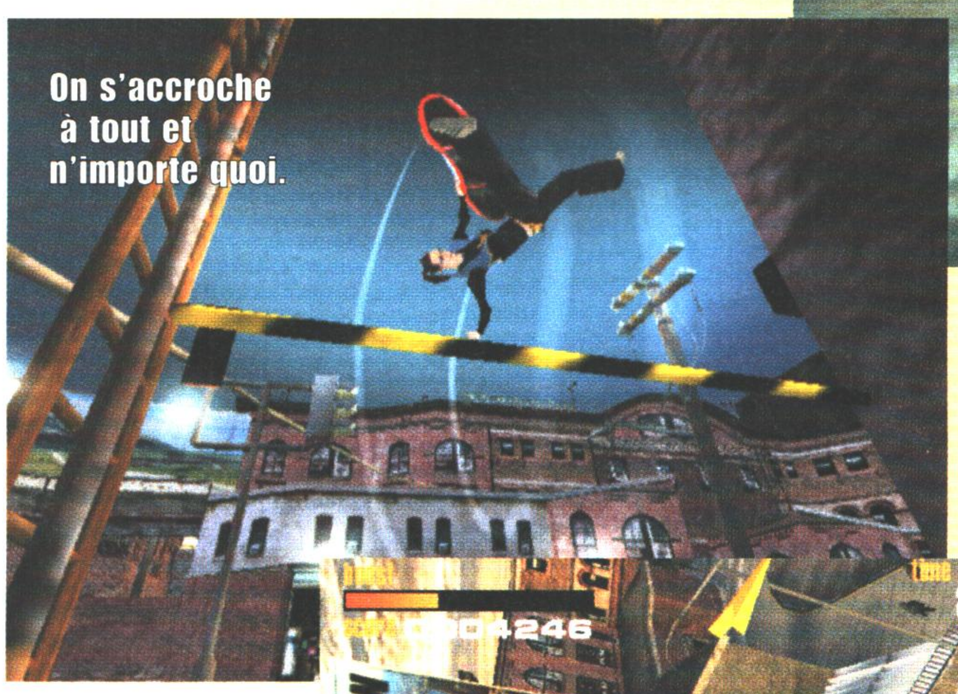


Il faut rester concentré !

Tout le monde se souvient de la séquence de *Retour vers le futur* où le héros utilise un skate-board façon aéroglisseur. Dans ce jeu, c'est la même chose, du Tony Hawk façon délire total. Car, pour une fois, voilà un jeu de glisse qui n'est pas galère à prendre en main. Bien au contraire, tout est centré autour de la maniabilité. Ce qui ne veut pas dire que le jeu est facile : pour le maîtriser, il vous faudra du temps ; mais au moins, vous ne passerez pas vos premières heures de jeu à lancer votre pad contre les murs de la chambre. Même si le jeu n'est pas fini, il est déjà très sympa ! Un mode deux gamers est déjà jouable, et ne rame même pas. Le designer m'a fait une petite démo, et il y a tout ce qu'il faut comme tricks ! On peut se servir des éléments du décor pour délirer à souhait. Dans chaque mission, on récupérera des points pour ouvrir de nouveaux niveaux. Visuellement, c'est superbe, vraiment à tomber par terre ! La PS2 ne nous a que trop rarement habitués à une telle qualité. Ce jeu a d'autant plus été une bonne surprise que je ne l'attendais pas du tout. J'ai hâte de le tester !

Un slide sur une rampe.

Les décors sont superbes, avec de beaux effets de lumière.



On s'accroche à tout et n'importe quoi.

Mais si, la photo est dans le bon sens !

Le mode deux joueurs est très fun.

PLAYSTATION 2

HUDSON N.C.

DNA : Dark Native Apostle

La bombe est l'arme la plus efficace, mais vous n'êtes pas démuni contre elle.

Avec ce jeu d'action, Hudson (à qui l'on doit, entre autres, Bomberman) tape dans un nouveau registre. Dans un monde plutôt futuriste, vous incarnez un soldat dont le génome a été modifié. Du bras droit, il pose autant de bombes qu'il le veut (certaines sont à retardement si on allonge la mèche) et du gauche, il insère des bio-chips qui augmentent ses capacités. Si on dispose ces bio-chips dans un certain ordre, le personnage acquerra des capacités, comme celles de courir plus vite ou de lancer des bombes éclairantes. C'est un système ingénieux, plus recherché qu'un simple "power-up". Les codes de ces séquences sont notés dans des registres disséminés un peu partout. Le jeu étant entièrement en 3D, il ne faut pas hésiter à faire tourner la caméra sur elle-même pour trouver les passages bien cachés. Pour trouver les objets qui vous permettront d'avancer (batterie, disquette...), il vous faudra explorer un bon nombre de lieux. Ce jeu réserve donc une bonne dose d'énigmes. Quant à son graphisme, il est assez particulier : beaucoup de jeux d'ombre et de lumière, un style assez comics (le héros a une cape dont le col est remonté qui rappelle Spawn), mâtiné d'un petit air à la Jet Set Radio. Le tout risque de ne pas plaire à tous.

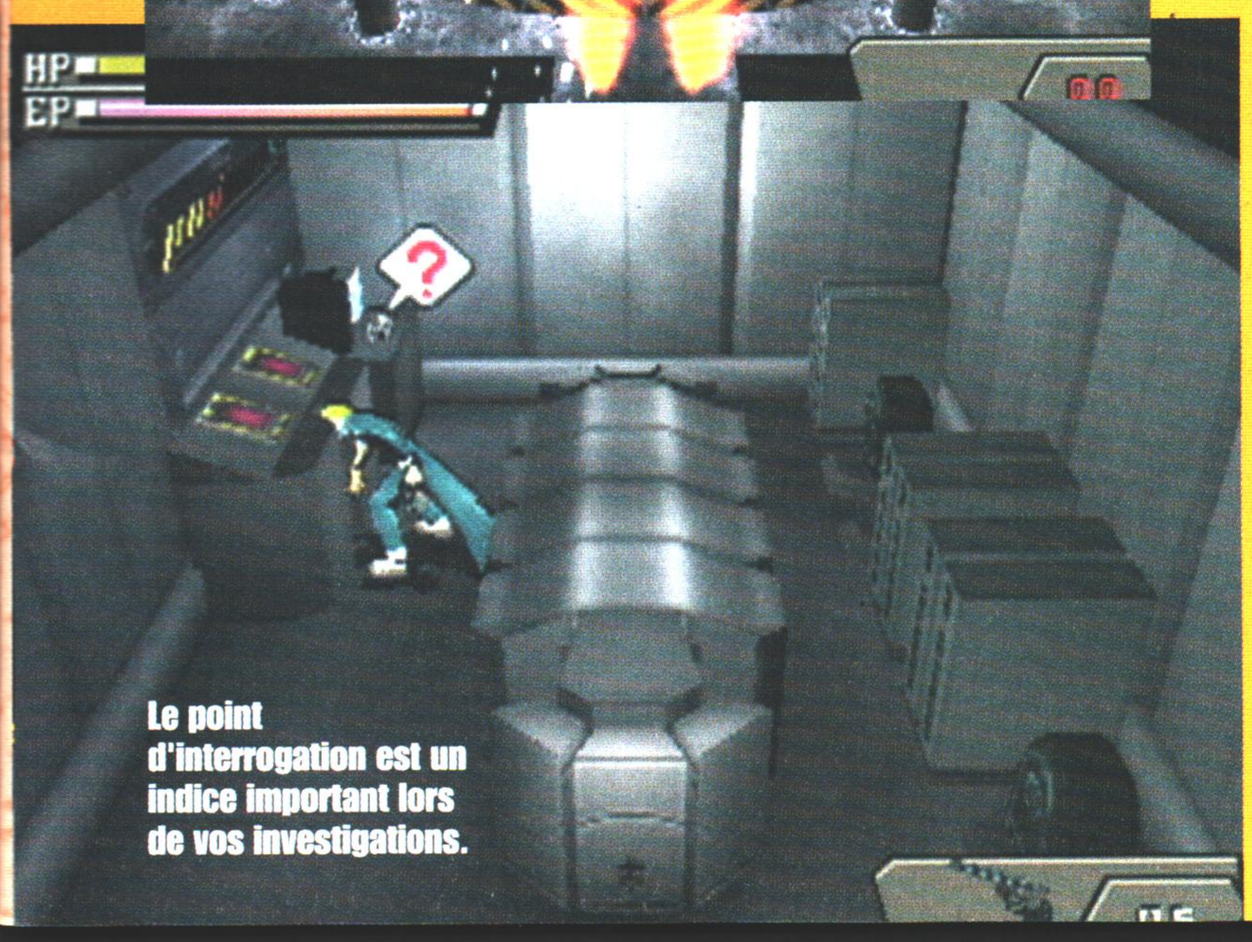
Ah... il me semble qu'une idée vous trotte dans la tête. N'auriez-vous pas appris une nouvelle habileté ?

Marche ou crève.

Equipé de l'habileté Dash, rien ne vous arrête.

Un entraînement pour vous apprendre à utiliser les bombes à retardement.

On peut battre le premier boss si on utilise des bombes éclairantes pour l'aveugler.



Le point d'interrogation est un indice important lors de vos investigations.

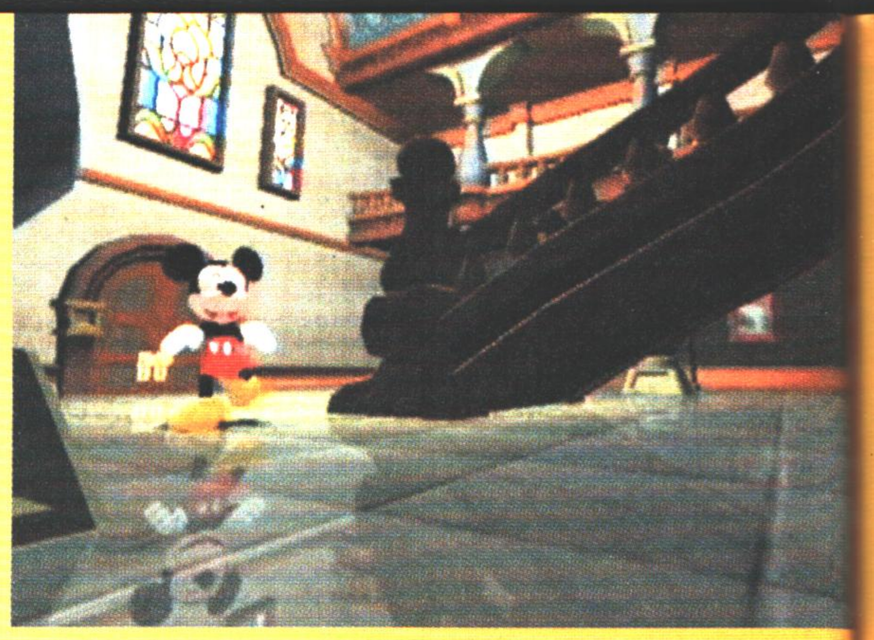
Massacrés au lance-flammes, vos ennemis meurent dans d'horribles souffrances.

GAME CUBENINTENDO
ÉTÉ 2002

Disney's Mickey

De tous les Mickey sortis sur console, celui qui hante les mémoires est World of Illusion de la 16 bits de Sega (Megadrive et Genesis...). D'après les vidéos que nous avons pu voir de ce Mickey 128 bits, la réalisation, tout en 3D, mettra en valeur les capacités de la Game Cube (voyez les splendides reflets sur le carrelage du hall, sur l'illustration), à travers un jeu d'aventure dont l'animation des personnages sera aussi impressionnante que dans les meilleurs dessins animés Disney. Pour le reste, on ne sait pas grand-chose, ni sur la maniabilité, ni sur les niveaux, les boss, etc. Pour découvrir le contenu réel, il faudra attendre une présentation plus détaillée.

Mickey à l'air toujours aussi joyeux.



D'après la première vidéo, la Game Cube semble assez bien exploitée.

Les reflets sont merveilleux !

Les zombies attaquent. Ça va être chaud !

Que voici un monstre diabolique...

GAME CUBENINTENDO
ÉTÉ 2002

Eternal Darkness

À l'époque romaine, vous serez habillé en soldat de l'armée de César.

Nintendo n'ancre plus son style dans le mignon et l'enfantin ! Eternal Darkness sera résolument violent et plein d'action ! En revanche, le Bien et le Mal continueront de s'y affronter... Une dizaine d'élus, répartis sur différentes époques (moderne, romaine, médiévale), auront la lourde tâche de combattre les forces des ténèbres. Eternal Darkness se déroulera sur une période de 2000 ans, chaque niveau possédant ses propres ambiance, décors et monstres démoniaques. Les personnages seront différents selon l'époque (habits, sexe, armes...). Annoncé comme un thriller psychologique, Eternal Darkness comportera un système de jauge de santé mentale, et, en fonction de la gravité de la situation (par rapport aux ennemis ou aux lieux), vous perdrez la carrément la boule. Peut-être aurez-vous des hallucinations : disparitions soudaines de l'équipement, modifications du décor en temps réel... on ne sait pas encore précisément de quoi sera constitué votre délire. La réalisation graphique était éblouissante, avec une animation fluide, des images de haute qualité et des environnements riches en détails. Un excellent jeu à venir.

Les modélisations 3D ont l'air très propres.

GAME CUBE
NINTENDO2002

Kameo : Element of Power

Certains monstres pourront vous prêter main-forte.

Kameo, développé par Rare, fut sans aucun doute l'un des jeux les plus impressionnants présentés à l'E3, aussi bien graphiquement que pour ce qui concerne le gameplay, plutôt original. Celui-ci vous place dans la peau d'une jeune guerrière ayant pour objectif de réunir les six "elemental children" capturés par Thorn, le roi des Elfes Noirs. Il s'agit d'un jeu à mi-chemin entre l'action-aventure et le jeu de rôles, qui crée un univers proche de l'heroic-fantasy. La particularité de l'héroïne est de pouvoir absorber les techniques et les pouvoirs des monstres qu'elle capture et manipule.
Le joueur aura même droit à des fiches techniques (un Pokédex version Rare ?) avec le nom, la taille, etc. Au total, il faudra compter plus de 60 espèces de bestioles... Pour vous sortir de différents pièges ou pour vaincre certains boss, vous pourrez vous transformer. Deux monstres vous prêteront main-forte, et vous pourrez même fusionner avec eux pour ne former qu'une seule et même entité ! Des forêts, des grottes, des pouvoirs magiques, un gameplay original (avec des éléments empruntés à Zelda), des adversaires hideux (et, espérons-le, coriaces !), le tout dans une réalisation graphique exploitant au mieux la Game Cube : voilà ce que nous promet cet excellent titre à venir.

Vous vous êtes transformé en monstre, mais l'héroïne reste visible en transparence.

L'héroïne pourra acquérir de nouveaux pouvoirs en capturant des monstres.

Dans certaines situations, vous recourrez à la magie.

Les capacités de la Game Cube seront bien exploitées.

Une des images de la scène cinématique présentée à l'E3.

Il semblerait qu'il s'agisse d'une image du jeu en vue du dessus.

GAME CUBE NINTENDO 2002

Metroid Prime

Depuis le temps que tous les fans l'attendent, Samus est enfin de retour ! Après les versions Nes et Super Nintendo, il n'y eut plus rien : le vide total durant de longues années. La N64 n'eut jamaisde Metroid à son actif. C'est donc à la Game Cube que revient le privilège d'accueillir le nouveau Metroid, dans une version revisitée faisant peau neuve (il semblerait qu'il s'agisse d'un retour aux sources...). Retro Studios n'avait pas compilé de version jouable... mais nous avons pu voir une vidéo du jeu, mélangeant scènes cinématiques et passages du jeu. On reste assez perplexe quant au fond du jeu. On est sûr qu'il y aura une pléthore d'innovations, mais de là à vous dire lesquelles... Nintendo n'a pas encore levé le voile sur tous les mystères qui entourent ce jeu. Ce qui est sûr, c'est que cela fait bizarre de voir Metroid sur une console aussi puissante! Le jeu en met plein les yeux, et mélange 2D et 3D (3D dans la modélisation des personnages et des ennemis), et un scrolling "classique". Mais bon, on en saura plus d'ici peu!

Il y aura toujours des boss gigantesques.

Vous évoluerez dans l'univers futuriste de Samus.

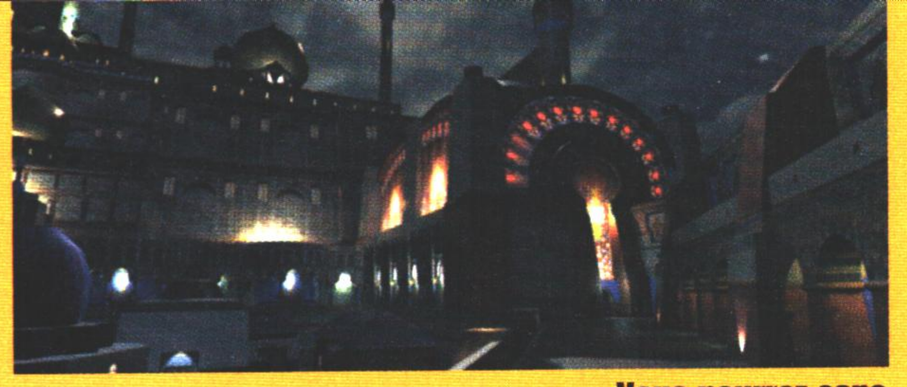
GAME CUBE NINTENDO 2002

Phantasy Star Online

Vas-y, répète !!! J'te crois pas !

Quelle surprise, de voir la suite de PSO Dreamcast adaptée pour la nouvelle console de Nintendo ! C'est étonnant, mais c'est bien vrai. Elle sera presque identique à la version Dreamcast, qui comporte un mode quatre joueurs en écran splitté. En ce qui concerne les capacités on-line de la Game Cube, rien n'a encore été annoncé. Le mode quatre joueurs ajouté à cette version viendrait-il pallier l'éventuelle absence de mode on-line ? On peut le penser – mais comme officiellement rien n'est encore sûr... Ce titre proposera de nouveaux objets, des nouveaux monstres, des nouveaux lieux, ainsi que des jeux multijoueurs (du foot par exemple)... Sega et Nintendo, main dans la main, c'est difficile à croire, mais on s'y fait, et même, on trouve ça plutôt génial. Pas vous ?

Cette version sera techniquement identique à la celle de la Dreamcast.

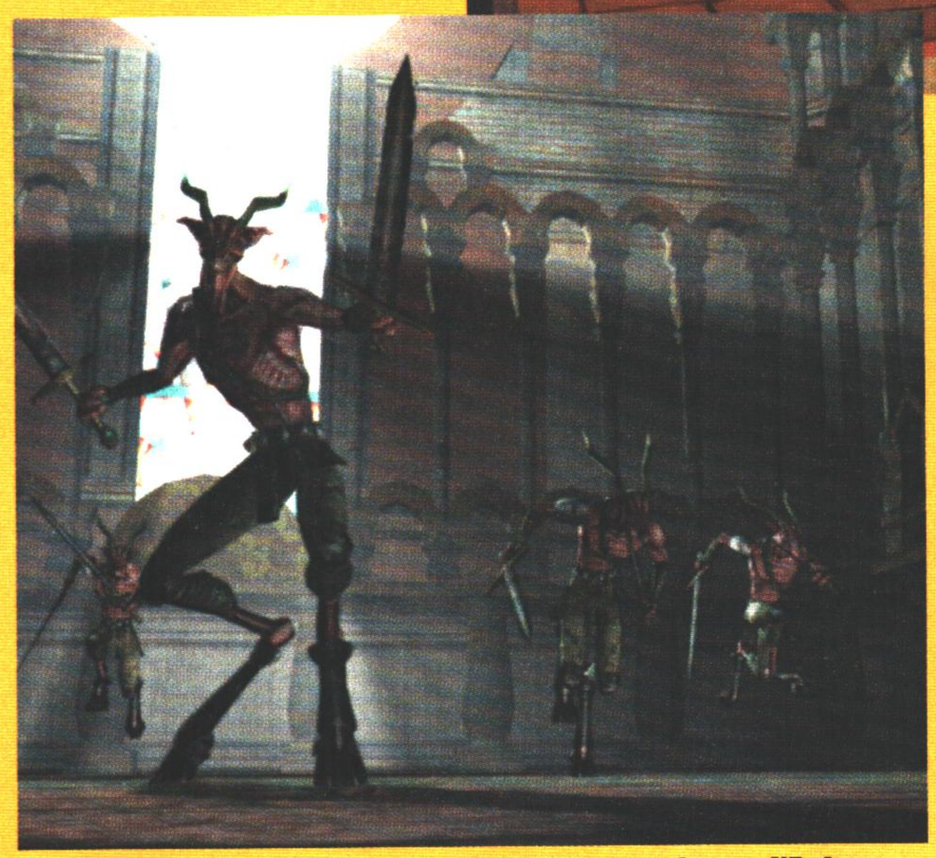


Vous pourrez sans doute visiter ce superbe palais.

GAME CUBE
NINTENDO2002

Raven Blade

Raven Blade, un futur RPG-action (inspiré de D&D) jouable à la troisième personne et réalisé par Retro Studio, n'a été présenté qu'en vidéo. Mais quelle vidéo ! L'introduction donne le ton, avec un gigantesque dragon faisant fuir d'autres monstres à tête de chien plus petits... Raven Blade se jouera en solo et en temps réel, avec des combats utilisant la magie et, bien évidemment, l'épée. Les animations du héros ont l'air tout aussi impressionnantes que dans Soul Calibur. Dans la vidéo présentée, celui-ci effectue des rotations en plein saut, tout en manipulant son épée comme un expert. Et son arme n'est pas légère ! Le résultat se fait vite sentir, car plusieurs ennemis se font envoyer valdinguer durement, mais joliment, à travers les airs. Nous avons vu aussi plusieurs dizaines de monstres à tête de cheval nous foncer dessus, un golem de feu des plus sublimes, ou encore des dragons volants dans un coucher de soleil. Vivement la version jouable !



Des décors gigantesques, des monstres vomis par l'Enfer...

Vous affronterez des dragons et d'autres bêtes démoniaques.

Certains ennemis utiliseront la magie.

La nuit, les loups rôdent. Attention...

GAME CUBE NINTENDO2002

Animal Forest

Animal Forest est un jeu au concept aussi original que déroutant. Vous devrez vivre et interagir avec tous les animaux de votre environnement. Ici, le facteur est un pélican, et le policier, un chien. Au début, le joueur règle quelques paramètres (nom du perso, heure...), puis il arrive dans la forêt à bord d'un train et commence une nouvelle vie. Chaque animal possède sa propre personnalité ; parmi eux, vous vous ferez des amis (et des ennemis ?). Les objectifs du jeu sont encore assez flous. Il serait possible d'effectuer toutes sortes d'actions : vivre dans une maison, travailler pour gagner de l'argent, acheter des vêtements, avoir des liens amicaux avec des habitants de la forêt, etc. Les conditions atmosphériques et les saisons seront vraisemblablement prises en compte. Un style graphique enfantin, fidèle à la gamme de jeu Nintendo, sera de rigueur dans ce monde imaginaire peuplé de personnages et décors aux couleurs chatoyantes. Notez aussi que des jeux NES (Donkey Kong, Tennis, etc.) s'y cacheront. En somme, un titre plutôt original, à suivre de près.

En discutant avec des animaux, vous pourrez vous faire des amis.

Votre perso sera peut-être pianiste !

GAME CUBE
NINTENDO2002

Pikmin

Une coccinelle s'en prend à vos Pikmin… ou l'inverse.

Pikmin est la nouvelle œuvre de Shigeru Miyamoto, qui a déjà, dans son CV, Mario et Zelda (rien que ça…). Dans ce jeu, vous êtes un astronaute qui, à la suite d'une collision avec une comète, se crashe sur une planète hostile. Il ne doit sa survie qu'à la combinaison spatiale qui le protège de l'atmosphère empoisonnée de la planète. Il lui faudra retrouver les morceaux de son vaisseau éparpillés ici et là. Heureusement pour lui, les Pikmin, petite forme de vie indigène pareille à des plantes, lui prêtent main forte. Les joueurs contrôleront les Pikmin individuellement, en groupe, ou en une seule et même légion pouvant réunir 100 individus sur le même écran. En gérant leurs activités, on peut leur faire faire des miracles : transporter des objets jusqu'au campement, défendre leurs nids, vaincre les ennemis, construire des ponts et des routes. De plus, avec de la pratique, on peut élever des Pikmin de diverses couleurs et les voir évoluer sous trois formes différentes : normal, bourgeon et fleur. Aux dires de Miyamoto, ce jeu de stratégie offrira un genre de gameplay jamais vu auparavant : un jeu de stratégie en temps réel qui initiera les joueurs aux techniques d'une gestion sans faille et de plan à long terme. À travers ce jeu, c'est un nouvel univers qui se crée, mélangeant un monde floral imaginaire à des arrière-plans ultra réalistes, où le soleil décline, où les nuages assombrissent les scènes...

De quelle manière allez-vous attaquer cette araignée ?

Vous avez quarante Pikmin et ils sont tous à l'écran.

Tous en rang deux par deux, cherchons les pièces du vaisseau !

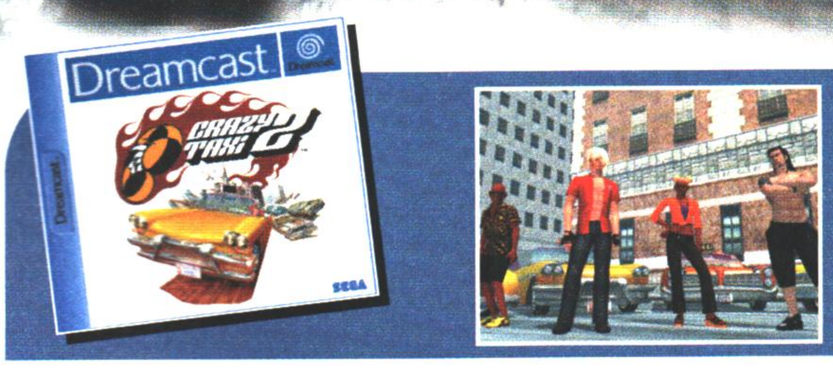
Avec un bon sens de l'organisation, on peut lancer plusieurs attaques.

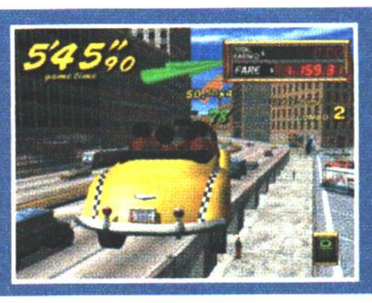
SEGA®

CRAZY TAXI 2™

Hitmaker™

Chasse à courses!





Dreamcast.

C'est le moment idéal pour disjoncter ! Avec Crazy Taxi 2, reprenez le volant des taxis jaunes mythiques. Incarnez les 4 nouveaux chauffeurs déjantés et semez la panique dans les rues de New York. Prenez à bord jusqu'à 4 passagers, et réalisez des "Crazy Hop" pour gagner encore plus d'argent. Méritez vos pourboires ou plus, si affinité...

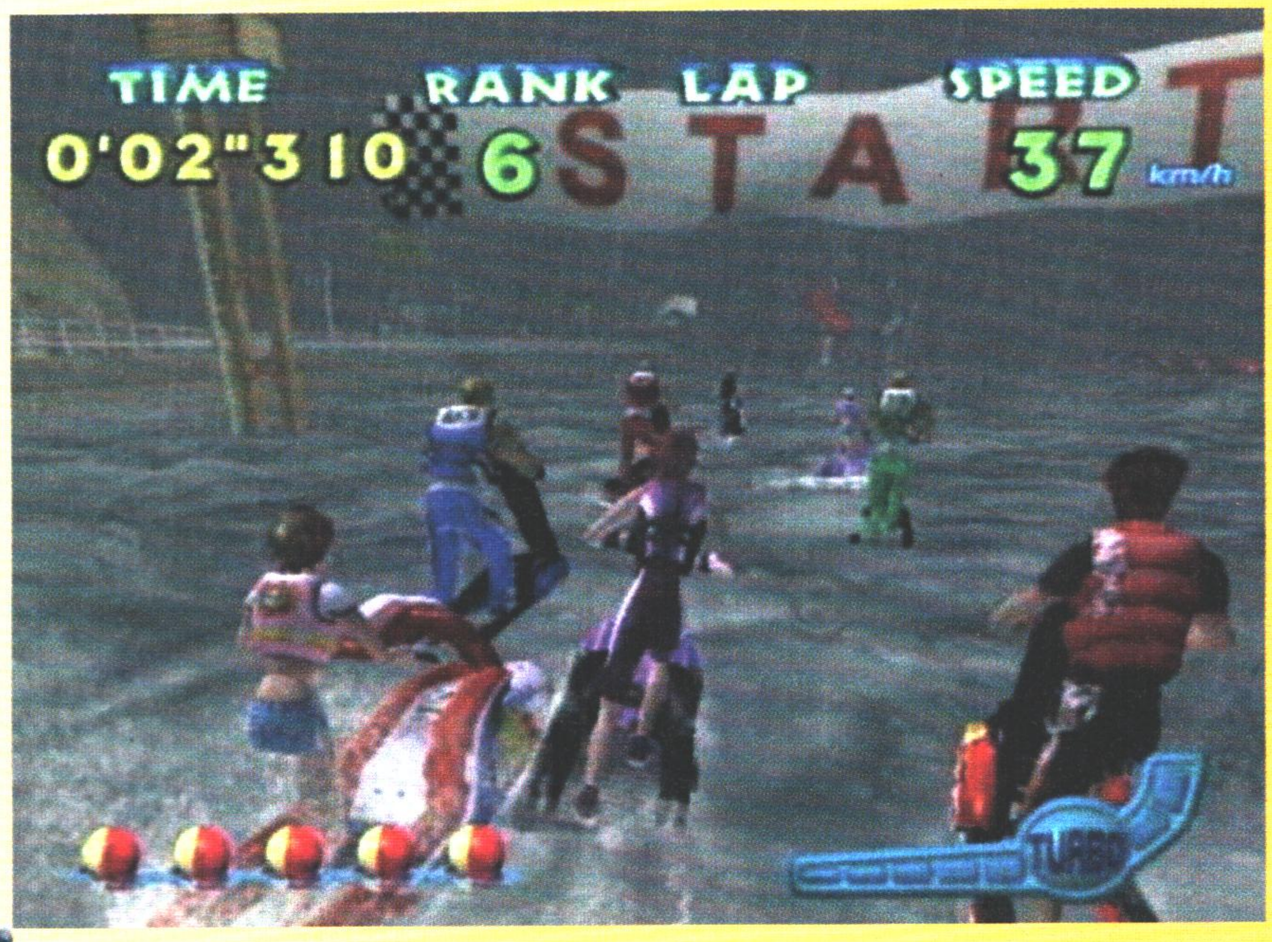
Sega, Dreamcast et Crazy Taxi 2 sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATION.

www.sega-europe-europe.com

GAME CUBE
NINTENDO2002

Wave Race Blue Storm

Qui ne connaît le célèbre Wave Race, le jeu de jet-ski sur N64 ? son système de figures particulièrement ergonomique ? sa maniabilité ultra souple ? et, surtout, ses surprenants effets de vagues, jusqu'ici inégalés sur N64 ? Inutile de vous expliquer pourquoi toutes les personnes qui ont vu les premières vidéos de la version Game Cube ont poussé des cris de joie lors de la première présentation du jeu. Et ceux qui ont pu l'essayer à l'E3 sont littéralement tombés sous le charme. Développé par une nouvelle équipe, il était pourtant à un stade encore peu avancé. Côté graphisme, Wave Race Blue Storm s'imposait, comme toujours, par son excellente gestion des effets d'eau, encore plus élaborés qu'auparavant, avec, par exemple, des gouttelettes de pluie sur la caméra et des vagues plus resplendissantes que jamais ; on pouvait aussi admirer les reflets des compétiteurs en mouvement à la surface des plans d'eau. Connaissant le talent de Nintendo, il faut parier que ce Wave Race sera merveilleux à tout point de vue. Un jeu qu'il nous tarde d'essayer, vite, vite !

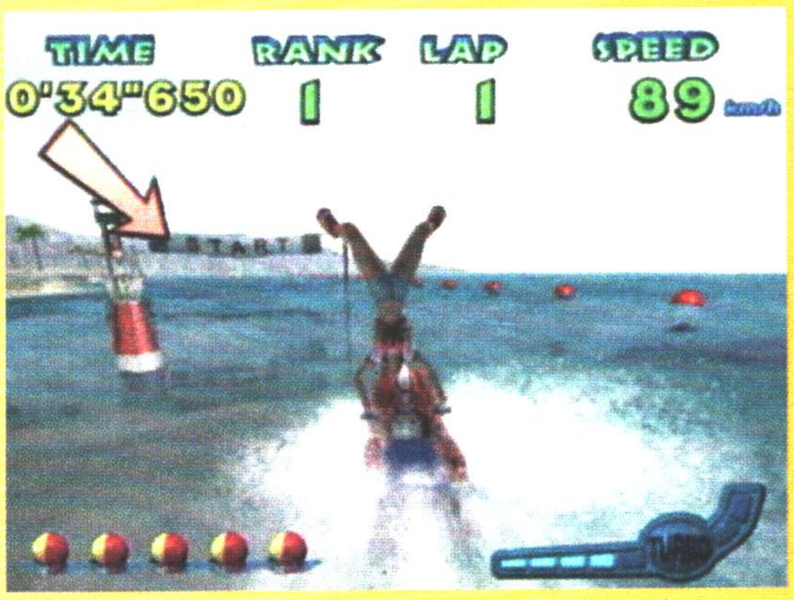


Vous jouerez contre sept concurrents dirigés par la console ou contre trois joueurs humains.

Un nouveau système de turbo.

J'ai penché donc j'ai chu.

Les gerbes d'eau sur les côtés du jet-ski correspondent à des effets de particules.



Les fesses en l'air !

GAMECUBE
NINTENDO FIN 2002

Star Fox Adventures : Dinosaur Planet

Notre renard futé a finalement décidé de faire son come-back en posant son vaisseau sur la planète Game Cube (à l'origine, il devait atterrir sur Nintendo 64). L'action prend place huit longues années après qu'on l'ait laissé savourer sa victoire sur son ennemi Andross. Désormais, l'équipe d'origine est dissoute : Falco poursuit une carrière solo, les travaux de Slippy en sont au stade "étude et développement", et Peppy s'est retiré du service actif. Mais Fox McCloud ne se tourne pas les pouces. Aujourd'hui, il s'en va seul secourir la planète Dinosaur qui est tombée aux griffes d'un dino démoniaque, le général Scales, et de ses légions de dinosaures mutants. Dans ce jeu, nous découvrirons des facettes cachées de la personnalité de notre héros, puisqu'il quitte enfin son vaisseau *l'Arwing* pour poser ses pattes sur la terre ferme. L'aventure prend donc une autre dimension et ne manquera pas de nous faire penser à un Zelda en 3D avec moult énigmes. Bien que l'on retrouve toujours des missions qui demanderont l'utilisation de *l'Arwing,* c'est avec un grand plaisir qu'on verra Fox se battre au corps à corps, monter sur le dos d'énormes dinosaures ou faire équipe avec le prince Tricky, un tricératops qui le suivra partout. Au vu des images qui sont passées sous nos yeux, on peut dire que la collaboration entre Nintendo et Rare (Banjo-Tooie, Conker) est plus que bénéfique. Les graphismes fourmillent de détails et profitent, semble-t-il, de la nouvelle technologie Game Cube. On nous promet d'ores et déjà des merveilles interactives qui vont nous immerger dans un monde préhistorique luxuriant.

Un ennemi imposant et richement vêtu d'une armure de samouraï.

Fox poursuivi par deux gardes dans un splendide palais.

Des graphismes spectaculaires, sublimes, détaillés et originaux. Que demander de plus ?

En plus de toutes ses nouvelles actions, Fox pourra également viser et tirer.

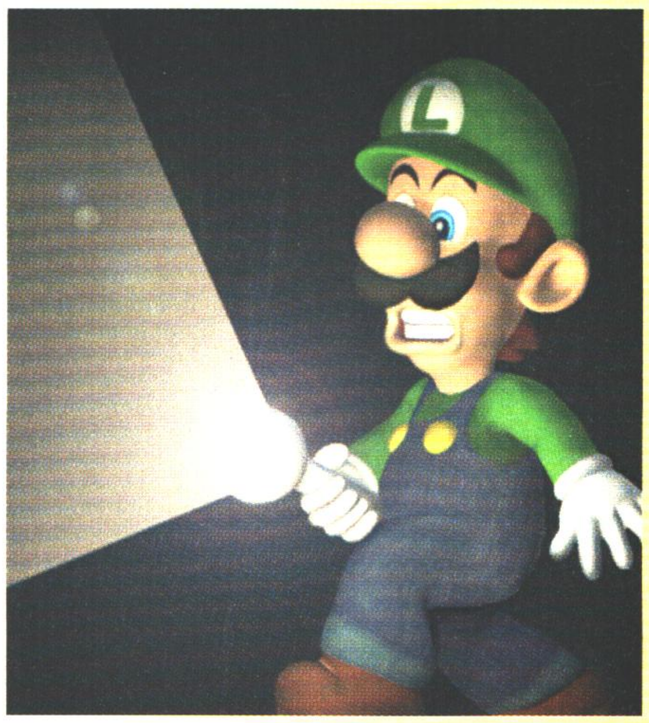
Fox comme on ne l'a jamais vu, s'opposant directement aux ennemis

GAME CUBE
NINTENDO2002

Luigi's Mansion

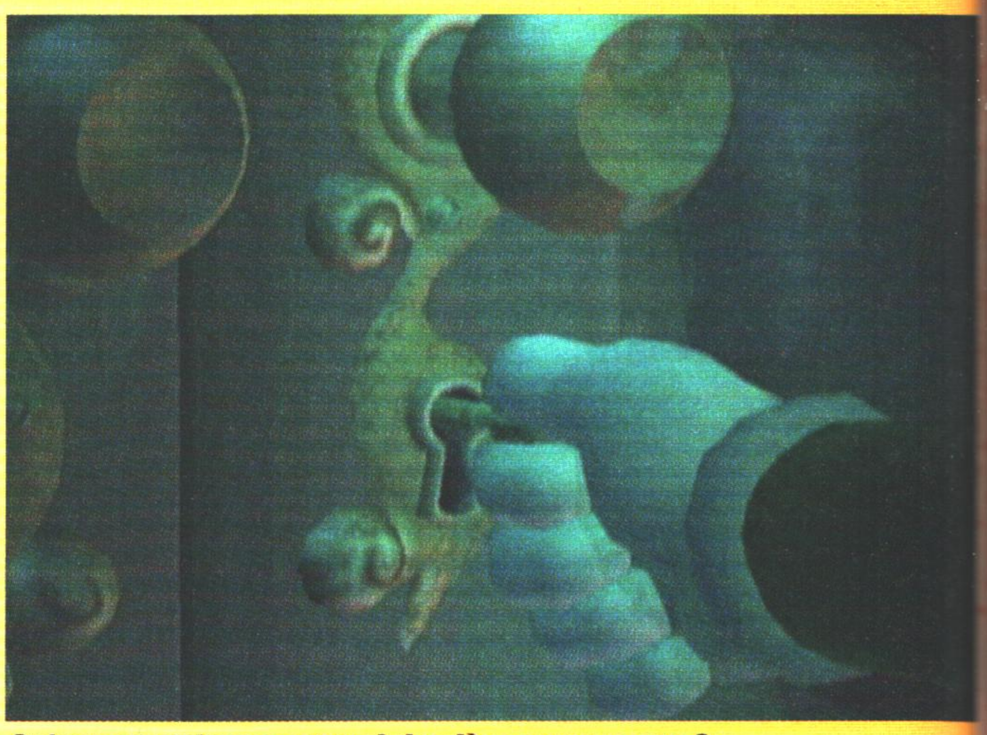
Hummf ! Explorer cette maison, ça m'épuise.

Un jeu entièrement dédié à Luigi voit enfin le jour. Le jeune frère de Mario va donc vivre ses propres aventures, après être resté dans l'ombre de son aîné depuis 1993 (date de sa première apparition). Donc, par une nuit noire et lugubre, Luigi pénètre dans une mystérieuse maison dont il vient d'hériter. Mais pour son plus grand malheur, et pour notre plus grand bonheur, cette maison est infestée de fantômes. Aidé d'un ami scientifique et armé d'un aspirateur (tel un Ghostbuster), Luigi part en chasse. Nous allons devoir explorer toutes les pièces sans nous faire surprendre par les fantômes qui mettront tout en œuvre pour nous rendre cardiaques et nous faire déguerpir. Dans ce jeu, c'est surtout le côté technique qui a été mis en avant. Les graphismes sont splendides et les effets de lumière criants de vérité. Luigi est seulement éclairé par une lampe torche, sans que le jeu soit pour autant plongé dans l'obscurité. Les effets de transparence ont été largement exploités, la luminosité des fantômes déclinant quand on les illumine, ne laissant visibles que leurs cœurs… Les mimiques de Luigi sont impressionnantes de réalisme, et sur son visage se lisent toutes les nuances de la terreur : il est, tour à tour, angoissé, épouvanté, horrifié, tétanisé… Mais n'oublions pas que nous avons affaire à un jeu Nintendo, et que c'est une bonne raison pour que l'humour soit au rendez-vous. Que penser de cette silhouette féminine que l'on devine derrière un rideau de douche, et qui s'évanouit dès que l'on tire le rideau ? Des clins d'œil, des scènes qui nous mettent l'eau à la bouche…



Bienvenue dans votre nouvelle demeure.

Grâce aux effets de transparence, les fantômes sont à peine visibles, mais soyez sûr qu'ils sont bien là.



Qu'est-ce qui vous attend derrière cette porte ?

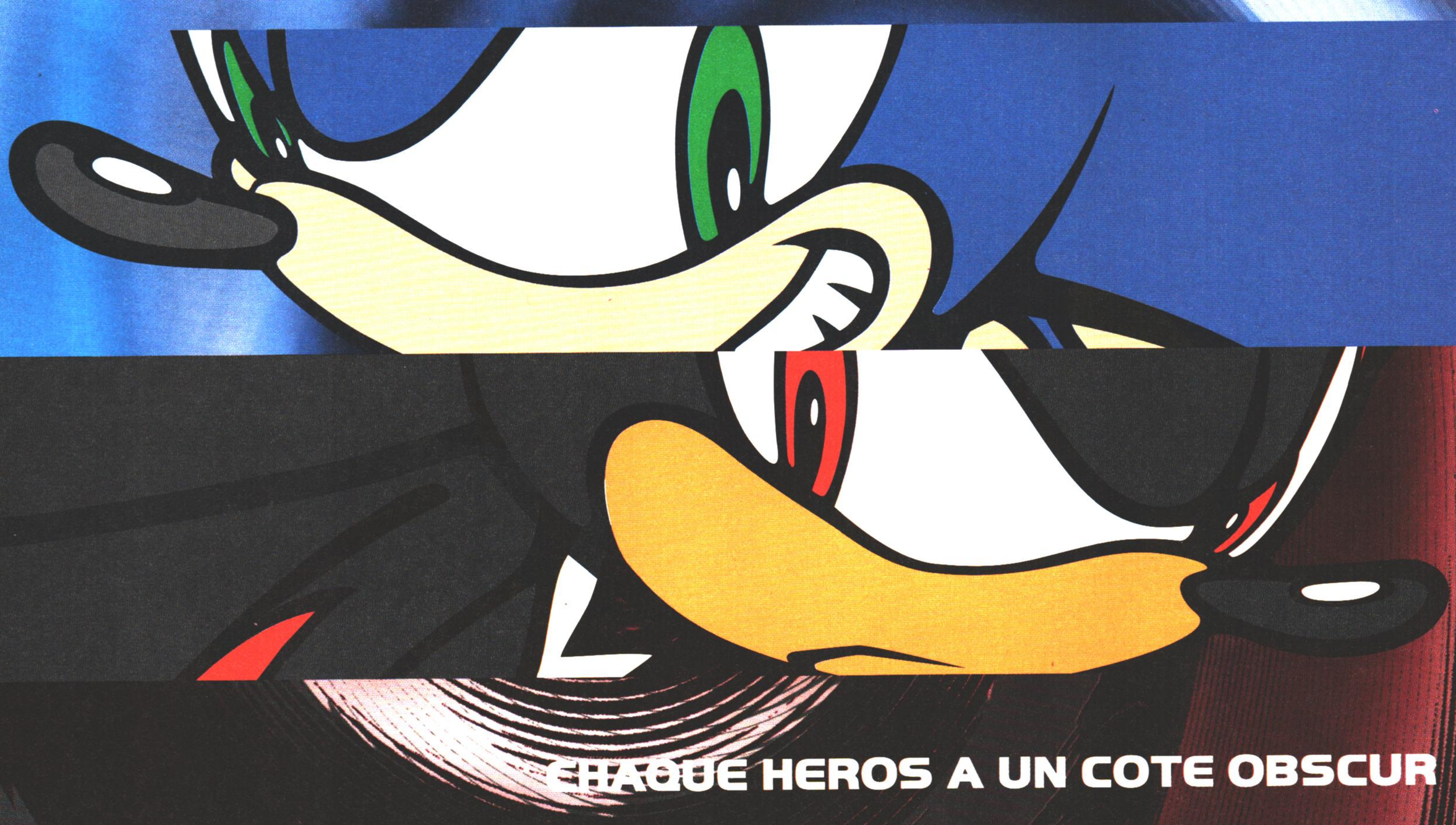
© SEGA/Sonic Team, 2001

SEGA®

Anniversary 10TH SONIC THE HEDGEHOG

SONIC est de retour pour ses 10 ans

VOUS TENEZ LE DESTIN DE L'HUMANITE ENTRE VOS MAINS, ALLEZ-VOUS SAUVER LE MONDE OU LE CONQUERIR ?



CHAQUE HEROS A UN COTE OBSCUR

SONIC™ ADVENTURE 2

POUR CONSOLE DREAMCAST EXCLUSIVEMENT

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATION.

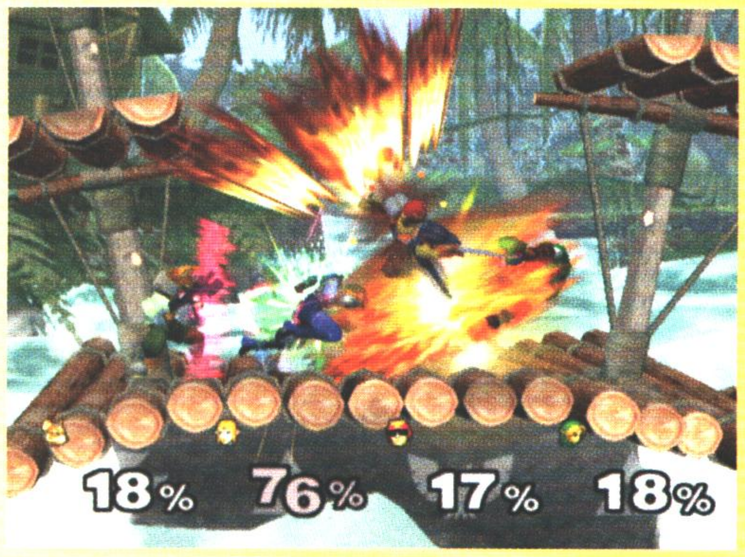
SONIC™ TEAM

Dreamcast.

GAME CUBE
NINTENDO2002

Super Smash Bros. Melee

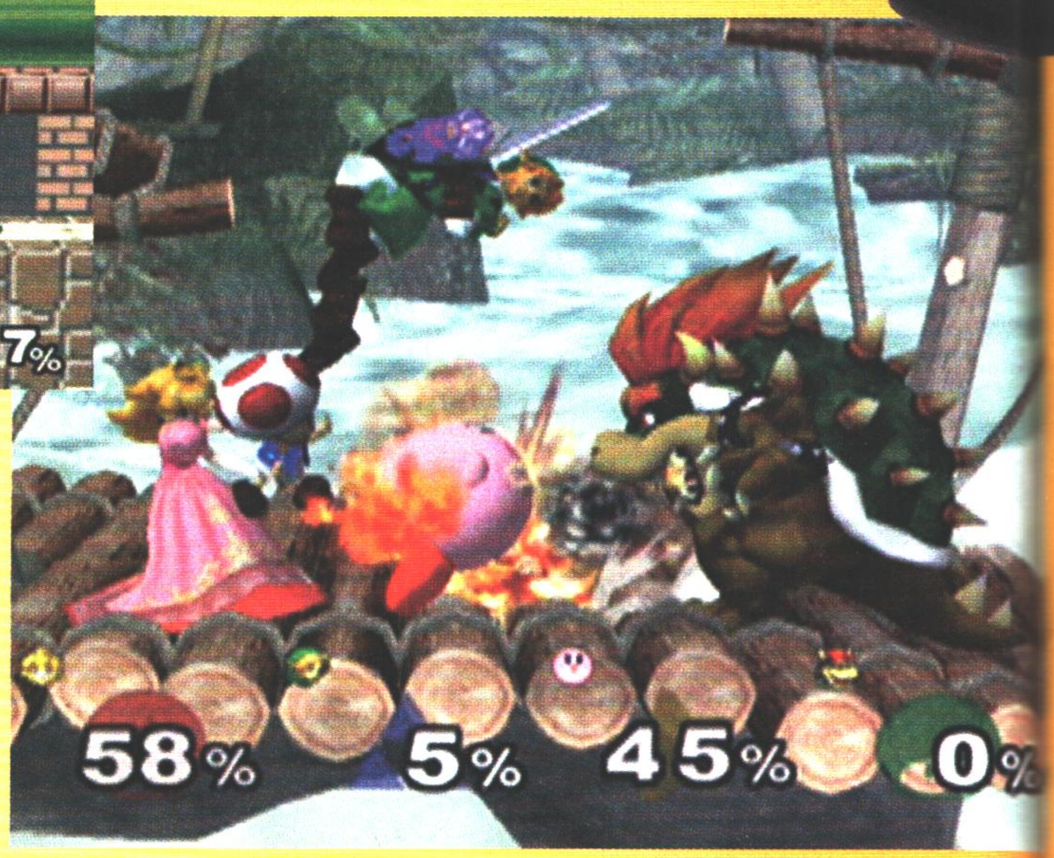
Prêt à se lancer une nouvelle fois dans l'arène Nintendo ? Ce jeu est une version améliorée du titre original qui a fait ses preuves sur N64. Tout le monde connaît le principe : on prend les figures emblématiques de la firme et on les fait combattre ensemble.
Une idée à la fois simple et géniale qui reçut un très bon accueil du public. Pour ce second opus, Nintendo a peu de soucis à se faire, puisqu'il a encore parié sur des personnages gagnants : Mario, Donkey Kong, Link, Kirby, Yoshi, Pikachu, Fox McCloud… À une différence près, mais qui a son importance : nous y croiserons aussi des personnages issus des jeux NES que l'on n'avait plus revus depuis cette époque. C'est donc une quasi-résurrection pour une poignée d'entre eux (comme Ice Climber), qui, au passage, acquièrent un design remis au goût du jour. L'atout principal de SSBM est, bien entendu, le mode multijoueur, mais l'intérêt général du jeu a été renforcé, avec l'ajout d'un mode tournoi et d'un nouveau mode solo. Dans ce dernier, en plus des passages où l'on s'arrête trois minutes pour fiche une raclée aux adversaires, des éléments de plate-forme ont été incorporés, ainsi qu'un système d'expérience pour gagner des niveaux. Par rapport à la précédente version, ce titre apporte une trentaine d'items de défense et d'attaque supplémentaires, des habiletés à trouver, des personnages cachés et plusieurs nouveaux modes à débloquer. À travers ce jeu, on se familiarise avec les techniques des différents héros (coups, armes), telle le lancer de Donkey ou l'attaque éclair de Pikachu, afin de vaincre son adversaire et gagner des trophées. Le tout se déroule dans plus d'une douzaine de décors inspirés des jeux dont sont tirés les combattants (route à la F-Zero, arène Pokémon…).
La maniabilité devrait se rapprocher de celle sur N64. Quant aux graphismes, ils sont d'un niveau rarement atteint jusqu'à présent sur une console. Toute la puissance de la Game Cube s'exprime à travers les effets spéciaux : lumières, reflets, ombres…



Une magnifique furie qui nous place en bonne position.

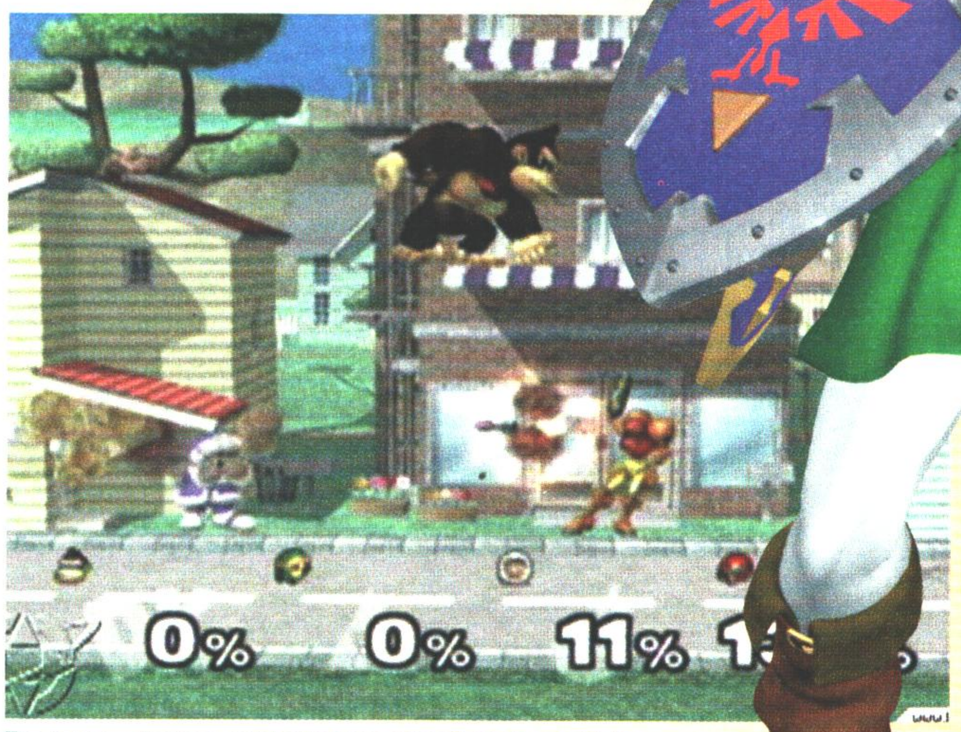
L'une des techniques préférées de Donkey : on prend et on jette.

On reconnaît le monde de Mario et ses tuyaux.



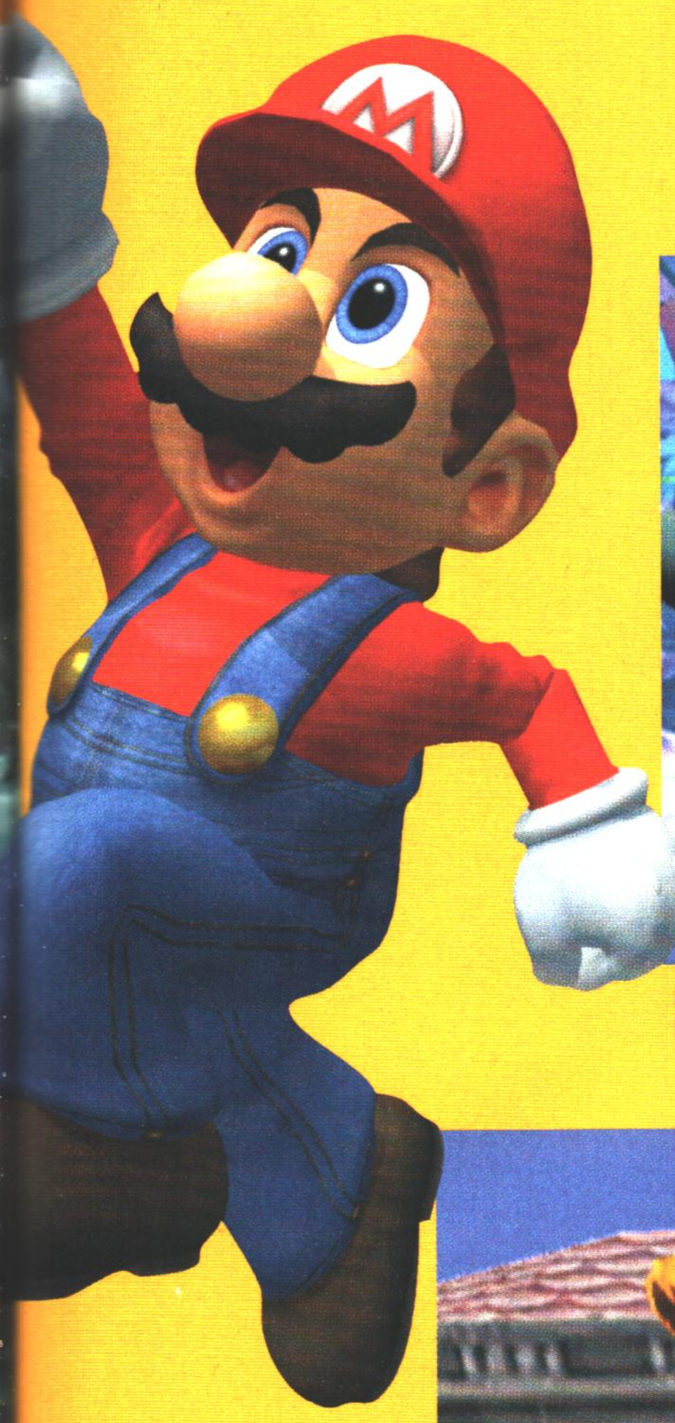
Seul Link a réussi à esquiver les flammes de Bowser.

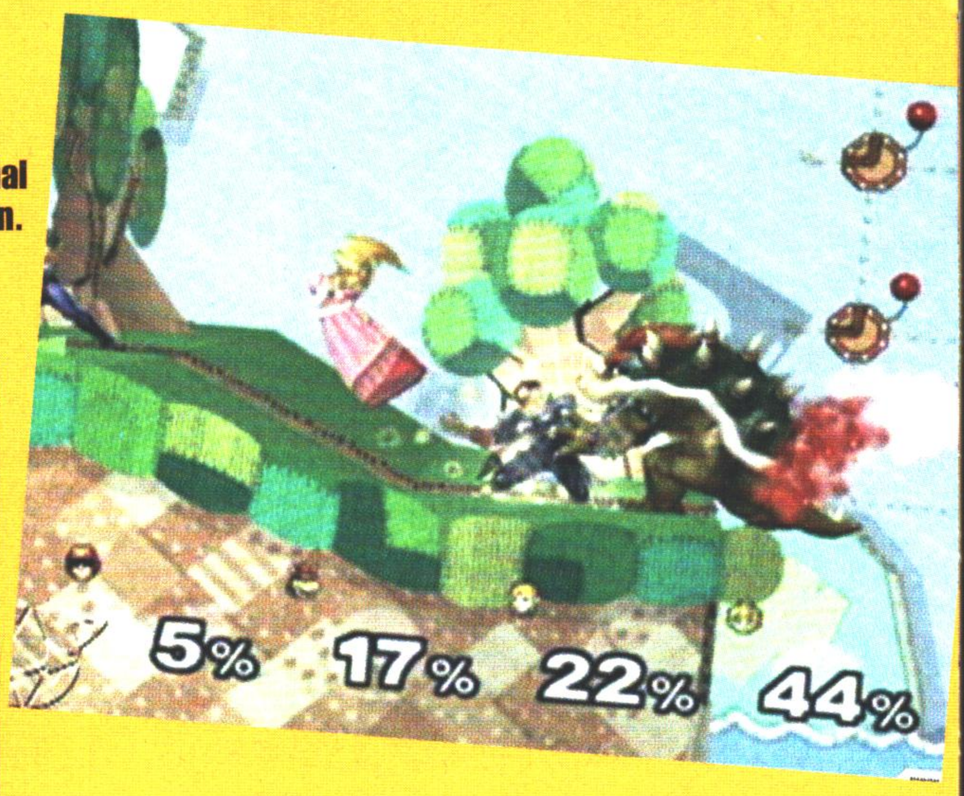
Link, le héros de Zelda, est de la partie.



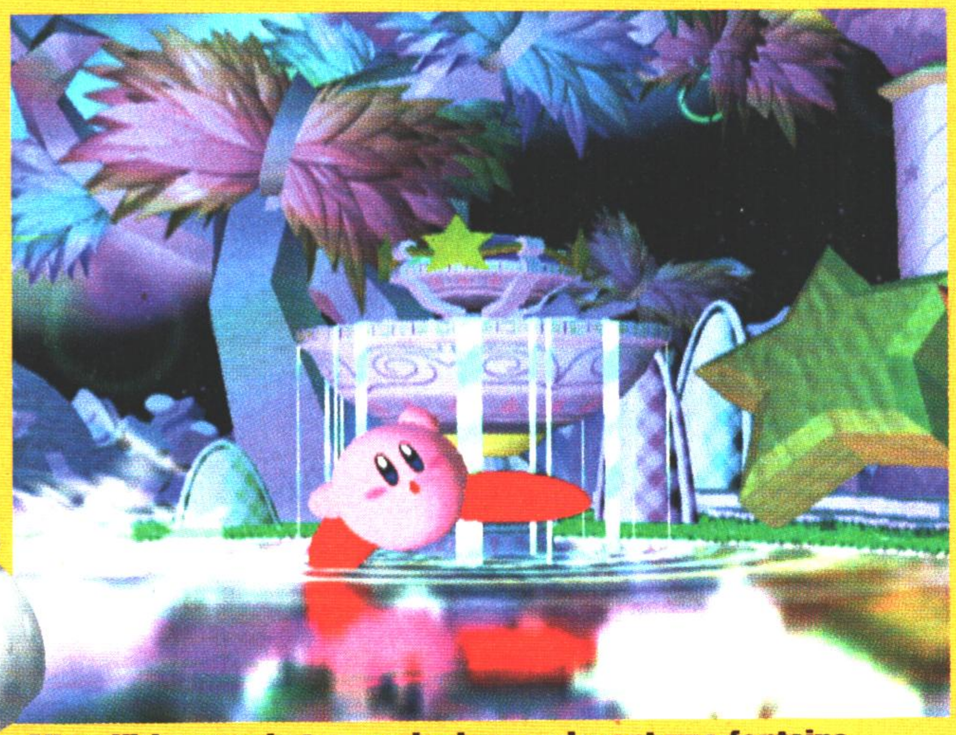
En ville, stores et balcons s'avèrent parfois bien utiles.

Un coud'boulle bien placé de la part de Pikachu – mais gare à Kirby qui attend son tour !



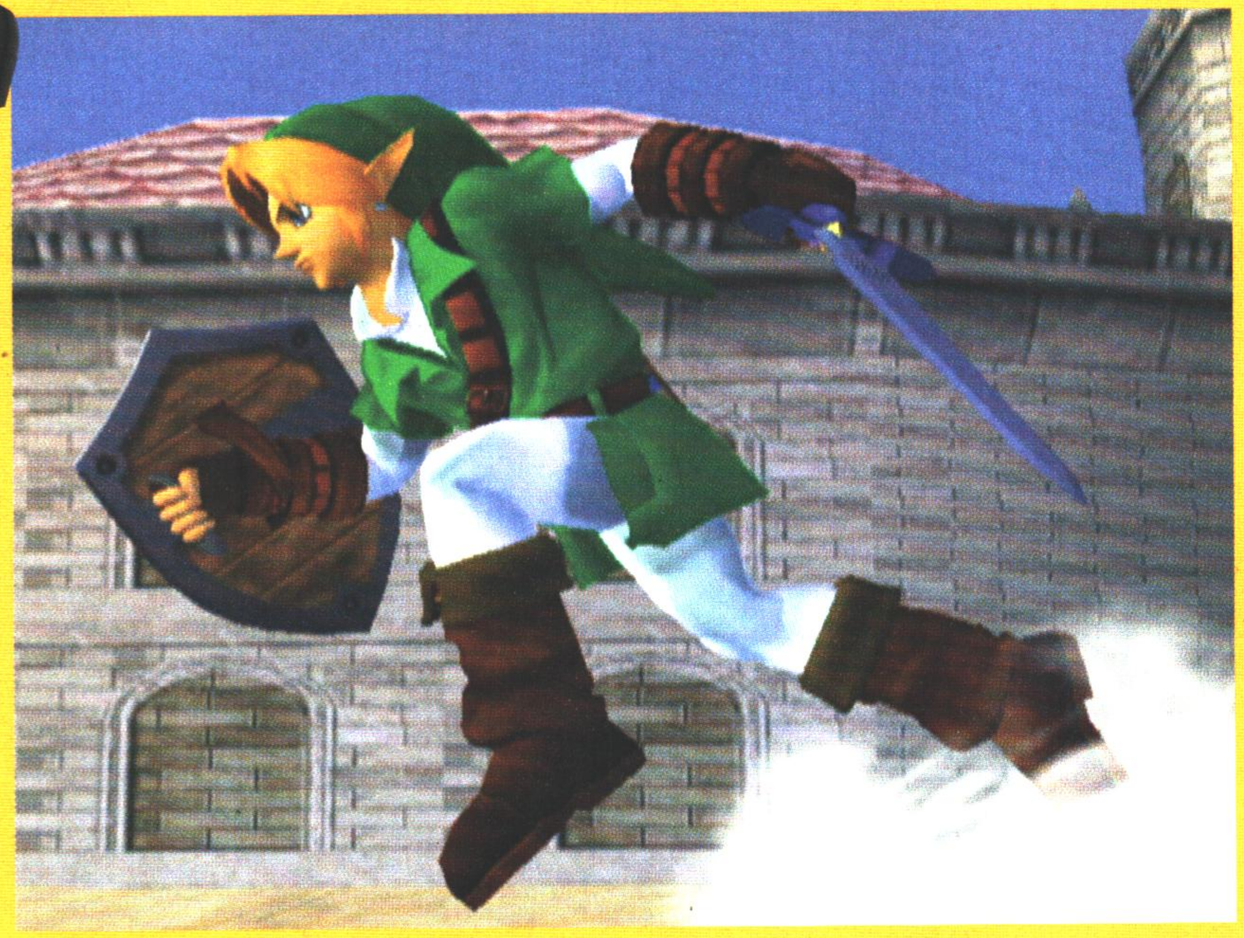


Bowser se déchaîne et met à mal le Capitaine Falcon.



Allez, Kirby, pas le temps de danser devant une fontaine, il faut aller au combat.

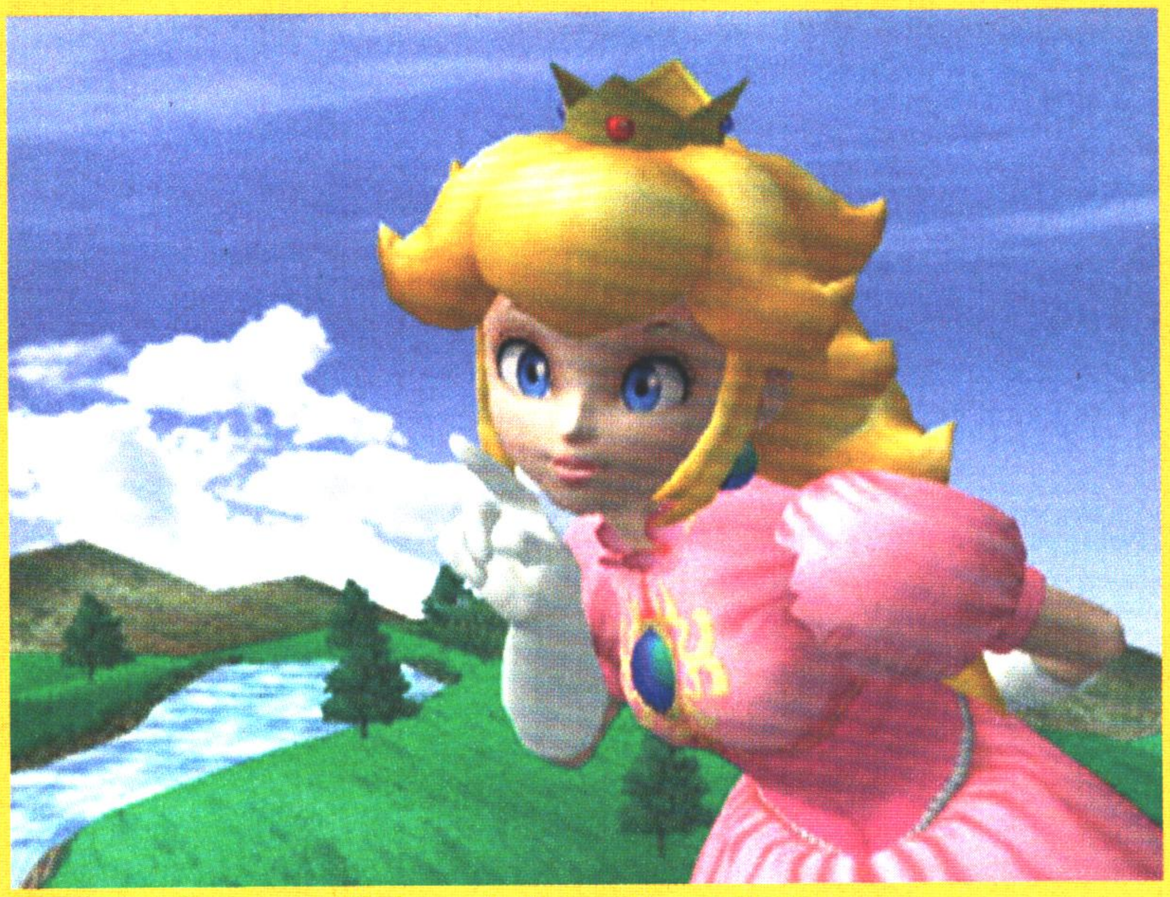
Dans le mode “coin”, il faut ramasser les pièces qui tombent du ciel.



On a rarement vu un Link aussi beau.

En avant, Pikachu ! Go !

Tous les candidats au Super Smash Bros. Melee.



Peach ne laissera pas Mario seul, dans cette aventure.

DREAMCAST SEGA
2002

Alien Front Online

Une explosion ?
Un volcan, plutôt !

Alien Front Online est un jeu de tanks issu d'une borne d'arcade et, comme son nom l'indique, orienté multijoueur. La version Dreamcast sera jouable jusqu'à huit : quatre humains contre quatre aliens. La particularité d'AFO, outre la possibilité de jouer "en coopératif" par équipe, tient à la possibilité de dialoguer de vive voix à l'aide du micro Dreamcast (vendu séparément), tout en tout affrontant ses adversaires. Des alliances et des stratégies au cours de combats fratricides en perspective ! Différents modèles de tanks s'offriront à vous. Chez les humains, vous trouverez, par exemple, le Mercava (d'origine israélienne), ou encore le M1A1 Abrams (d'origine américaine). Du côté des aliens, avec l'avancée technologique que nous leur connaissons, ça ira de la machine volante au robot sur deux pattes. Les combats auront lieu à Tokyo ou à Washington. On peut d'ores et déjà vous dire que la version Dreamcast promet d'être aussi éblouissante que la version arcade.

Vous pourrez jouer en coopératif tout en discutant dans un micro avec vos partenaires.

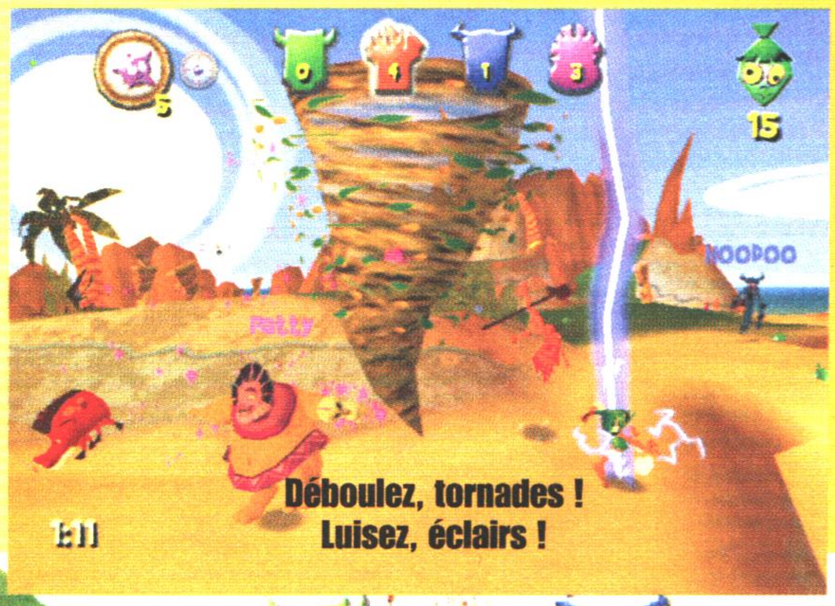
Le plan montre les positions ennemies.

Serait-ce la ville de Washington ?

DREAMCAST
SEGA 2002

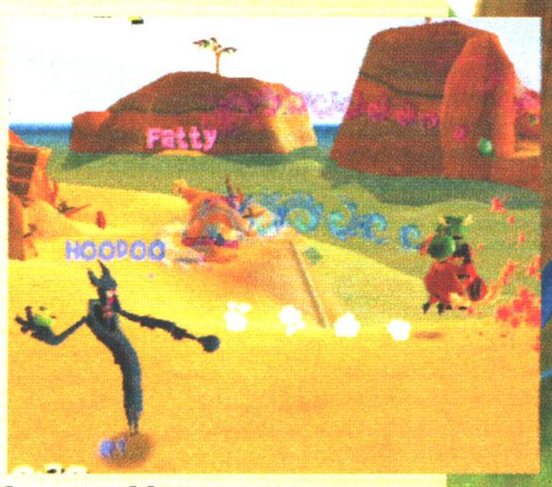
Ooga Booga

Faites du rodéo...



Déboulez, tornades ! Luisez, éclairs !

Ooga Booga est probablement l'un des titres Dreamcast les plus amusants à venir. Basé sur un principe multijoueur (à quatre en écran splitté ou sur le Net), c'est un jeu d'action délirant, à l'issue duquel il ne devra rester qu'un seul gagnant. L'histoire se passera sur de nombreuses îles. Il vous sera possible de choisir parmi quatre persos, chacun appartenant à une tribu possédant ses propres aptitudes (déclencher des tornades, lancer des boules de feu ou des éclairs, utiliser des éléments du décor, monter à dos d'animal, jeter un adversaire dans l'eau en compagnie des requins...). Les joueurs n'auront pas de jauges d'énergie. Le verdict désignant le vainqueur final sera donné par la divinité Ooga Booga ! Sans doute un des jeux les plus rafraîchissants et exotiques de la Dreamcast.



Les graphismes ont un style très cartoon.

Plusieurs indigènes s'affrontent, mais un seul sortira vainqueur.

DREAMCAST SEGA
FIN 2001

Propeller Arena

L'action sera particulièrement soutenue.

Deux personnes pourront jouer dans le même camp ou l'un contre l'autre.

La dernière création de Yu Suzuki s'annonce comme un excellent jeu, utilisant le micro Dreamcast de manière originale. Aux commandes de vieux coucous, en plein combat aérien, vous pourrez discuter de vive voix avec les autres joueurs ! Les poursuites et combats sur le Net n'en seront que plus amusants. Le scénario vous place en 2045, pendant un championnat. Huit personnages seront de la partie, chacun d'entre eux ayant ses propres caractéristiques : type d'avion, maniabilité, armes, action spéciale, etc. Avant de commencer la compétition, vous pourrez vous entraîner aux techniques de vol. Jusqu'à six personnes pourront jouer ensemble (sur le Net), ou deux (hors connexion) en écran splitté. Notez aussi, pour ceux qui n'auront pas de micro, que vous pourrez, par exemple, appeler au secours un ami rien qu'en appuyant sur un bouton. Nous l'attendons avec impatience.

Vous allez bientôt en venir à bout !

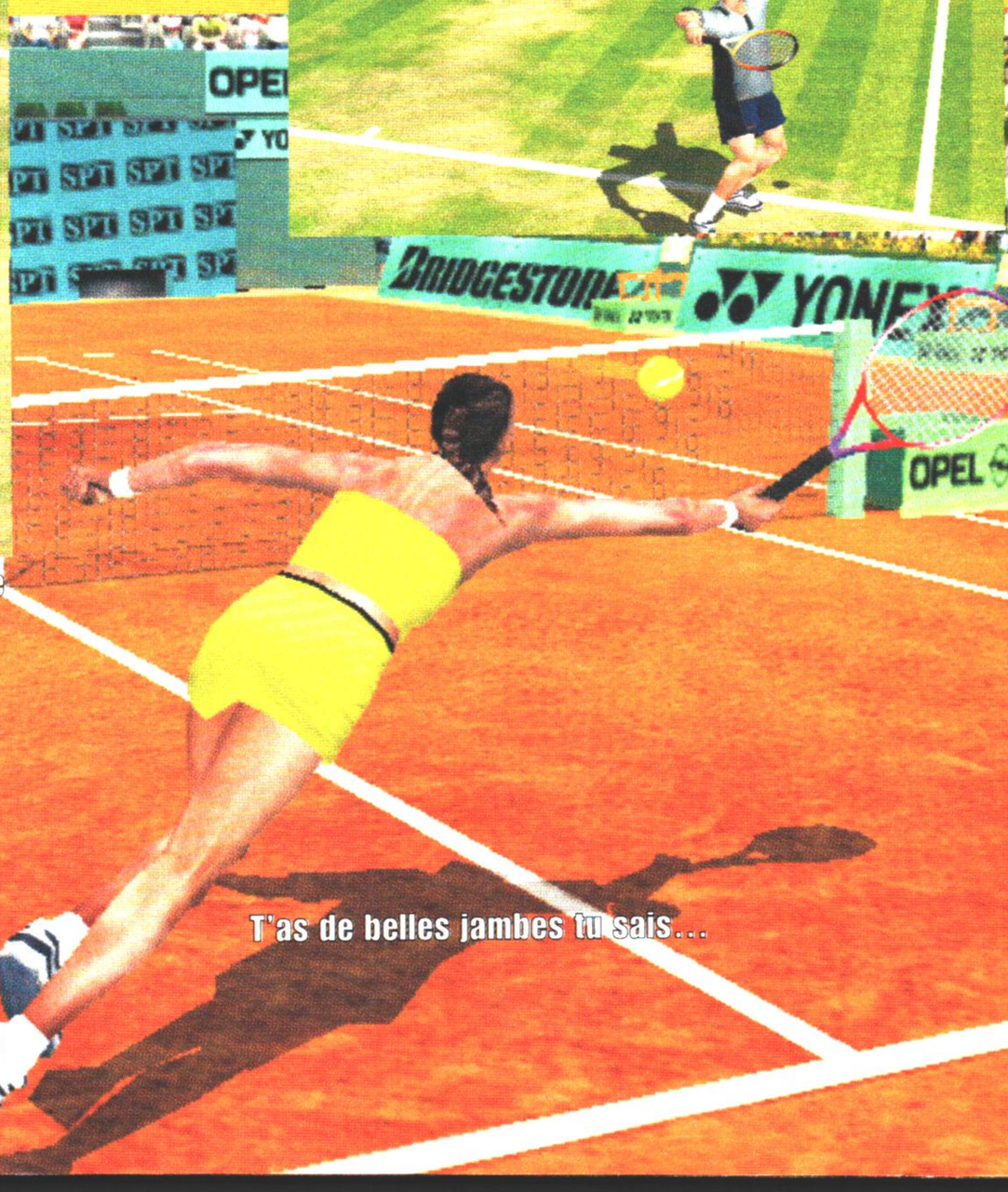
DREAMCAST SEGA
FIN 2001

Sega Sport Tennis 2K2

L'unique et excellent Virtua Tennis de la Dreamcast revient, dans cette nouvelle version, renommée afin d'uniformiser la gamme des jeux de sport Sega. Il sera désormais possible de jouer avec les meilleurs joueuses mondiales (Mary Pierce, Lindsay Davenport, Arantxa Sanchez, les sœurs Williams, etc.). Chez les hommes, on trouvera Yevgeny Kafelnikov, Carlos Moya, Cédric Pioline, Magnus Norman ou encore Patrick Rafter. Les modes arcade, exhibition et world circuit seront améliorés, avec plus d'options et de nouvelles épreuves.
En ce qui concerne la réalisation, et comme vous pouvez le voir sur ces premières images, le niveau de détail a été revu à la hausse. De plus, comme vous ne pouvez pas le voir (il fallait aller à l'E3, hé, hé !), les animations et la maniabilité ont été affinés. Ça va être chaud !

Il faudra doser la puissance de la frappe au cours d'un service.

Des matchs mixtes à quatre seront possibles.



T'as de belles jambes tu sais...

Ce morceau de cœur se trouve dans une salle cachée.

Castlevania : Circle of the Moon

1830, en Autriche. Le comte Dracula s'éveille d'un long sommeil. Mais Morris et ses disciples comptent bien rendormir le Prince de la Nuit.

Vous voici dans la peau de Nathan, disciple de Morris, qui se retrouve dans les catacombes après avoir assisté impuissant à la résurrection de Dracula et à la défaite de son maître. Seul (le fils de Morris qui les accompagne est parti devant), il devra remonter à la surface et retrouver ses amis. Or, le château est rempli de pièges, et pour les franchir, il faut, au héros, des pouvoirs spéciaux. Ces derniers l'attendent après chaque boss. Ils lui permettront de courir, exécuter des double-sauts, casser des blocs de pierre, s'agripper aux murs pour mieux rebondir… En tuant des ennemis, il récupérera divers items : potions, pièces d'équipement pour augmenter ses capacités, armes secondaires (poignard, eau bénite, hache, montre pour arrêter le temps). Plus rarement, il trouvera des cartes. Elles seront de deux sortes : "action", portant les noms des planètes, et "attribut", portant des noms d'animaux mythologiques. En combinant les deux, le fouet de Nathan acquerra de nouveaux effets : flamme, poison… Le jeu, plate-forme en 2D au scrolling horizontal, n'est pas divisé en stages. On se déplace donc librement, et il sera nécessaire de revenir en arrière après avoir récupéré un nouveau pouvoir pour débloquer des passages. L'utilisation de la carte est par conséquent primordiale pour repérer les points de sauvegarde, et le moindre espace vide devient suspect…

Derrière chaque porte, de nombreux ennemis vous attendent.

Un passage délicat : atteindre l'autre plate-forme tout en évitant les ennemis.

La seconde transformation de ce boss est assez squelettique.

Genre : Action
Éditeur : Konami
Textes/Dialogues : Français
Nombre de joueurs : 1

Graphismes 90%

Même si les personnages sont petits, l'ensemble est très agréable à regarder.

Son 86%

Des musiques d'ambiance discrètes qui ne gâchent rien, mais qu'on ne retient pas non plus.

Maniabilité 91%

Les touches R et L sont exploitées intelligemment et à leur maximum. Le personnage répond bien.

Durée de vie 89%

Tout un château à explorer de la cave au grenier, de quoi s'occuper pendant plusieurs heures !

Intérêt

Son immense succès au Japon est parfaitement justifié. Un jeu à ne pas manquer.

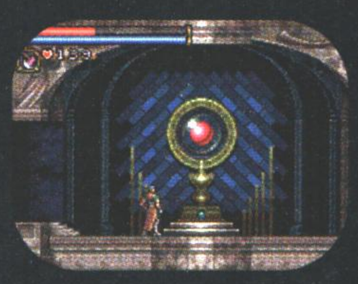
92%

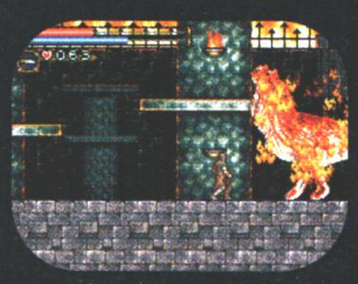
NINJA

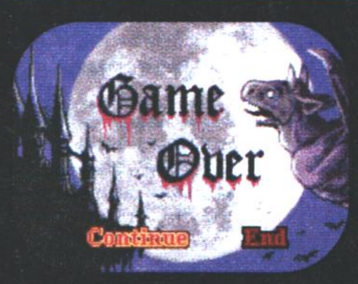
Pleine lune

Castlevania est l'un des rares jeux originaux développés spécialement pour accompagner la sortie de la nouvelle portable de Nintendo. Ce nouvel opus offre quelques nouveautés, comme le système de cartes que je trouve d'ailleurs très ingénieux. Récolter des cartes, essayer de les combiner et voir le résultat apporte une touche de recherche et de surprise. Ce titre risque fort de devenir un incontournable, comme la plupart des opus de cette série. Un titre parfait pour baptiser sa nouvelle GBA.

Attaquer ce gardien à la hache va prendre du temps.







TEST

GAME BOY ADVANCE

Vous pouvez vous servir de ces anneaux pour avancer.

Rayman Advance

Pour le lancement de la GBA, plusieurs classiques nous reviennent. C'est, bien sûr, son petit bonhomme sans bras ni jambes qu'Ubisoft remet à l'honneur pour l'occasion.

Ce jeu est une adaptation du tout premier Rayman, un jeu de plate-forme en 2D au scrolling horizontal. Notre héros s'en va libérer les électoons emprisonnés par l'affreux Mister Dark et ramener protoon pour préserver l'équilibre du monde. Ses ennemis sont nombreux et variés (insectes, chasseurs qui lancent des missiles-marteaux, piranhas) ; il a aussi des amis (dont une fée) qui l'aideront et lui offriront de nouveaux pouvoirs, pour qu'il puisse courir, voler, s'agripper, planter des graines. Les réflexes rapides et la connaissance du niveau sont primordiaux : souvent, il faut agir sans prendre le temps de réfléchir, sous peine de se retrouver noyé, par exemple. Agir rapidement, alors qu'on est en train de glisser sur la glace, de sauter frénétiquement sur des gommes ou de fuir devant des pointes de crayon menaçantes. Même si le déroulement du jeu est identique au titre original, les graphismes, eux, rendent à merveille sur la petite portable. Les couleurs sont chatoyantes et les personnages d'une taille suffisamment grande pour être appréciés à leur juste valeur. Il faut dire que l'écran a été rapproché, ce qui limite notre champ de vision ; il arrivera qu'on joue au feeling, surtout quand on saute de nuage en nuage, et il vaut mieux ne pas trop s'éloigner d'un boss pour ne pas se faire surprendre.

Cette espèce de moine en lévitation fait de l'accordéon. Sautez donc sur le nuage sans tomber !

Des billes bleues sont aussi à collectionner.

Les cheveux, ça sert à voler, à couper des cordes…

Genre: Plate-forme
Editeur: Ubisoft
Textes/Dialogues: Français/-
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 96%

Qu'il est beau, ce jeu ! Les couleurs accrochent bien, les personnages sont détaillés. Impressionnant, pour une portable.

Son 85%

Des mélodies agréables, mais pas inoubliables.

Maniabilité 90%

Très bonne, Rayman réagit bien. On peut même tirer la langue, avec la touche R.

Durée de vie 87%

Six grands mondes, plein de sous-niveaux. Et quand on récupère un nouvel objet, on accède aux secrets d'anciens stages.

Intérêt

92% si le jeu vous est inconnu (il contient quelques secrets très sympas).
86% pour les connaisseurs (il est l'exacte réplique du premier Rayman).

92% **86%**

NINJA

Une avancée ou un recul ?

C'est simple, si vous n'avez jamais eu entre les mains le premier Rayman, la question ne se pose pas, il vous le faut absolument ! Vous saurez ainsi pourquoi ce jeu est devenu l'emblème d'Ubisoft. Il est long, beau, fun, pas évident. Bref, je ne taris pas d'éloges, cette adaptation est une belle réussite. Mais si vous y avez déjà beaucoup joué, ça devient beaucoup moins intéressant : c'est le genre de jeu dont on n'oublie pas les passages galère.

Le design des ennemis est excellent. À la fois coloré et original.

TEST

GAME BOY ADVANCE

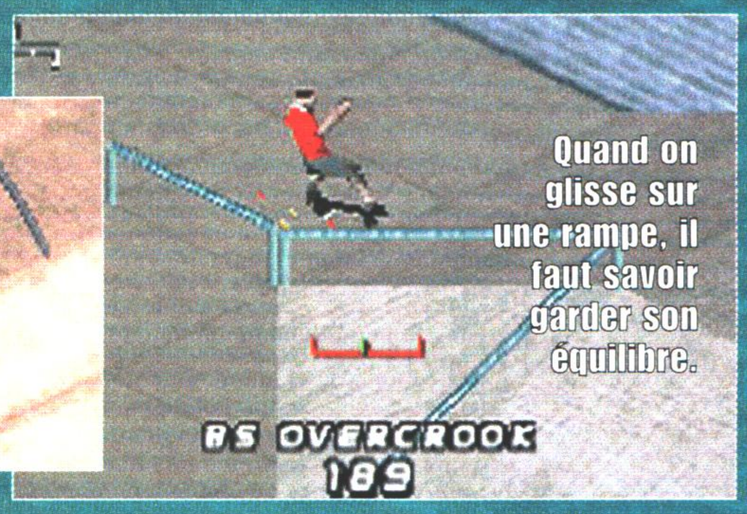
Tony Hawk's Pro Skater 2

Genre: Sport
Éditeur: Activision
Textes/Dialogues: Français
Nombre de joueurs: 1

Tony Hawk et ses amis déboulent dans un jeu plus que réussi.

Hormis Tony Hawk, douze pros sont réunis dans ce jeu. Le principe est le même que dans les autres volets : réussir certaines missions pour gagner de l'argent et accéder à de nouveaux plateaux (sept en tout). Ces missions sont de plusieurs sortes : renverser des tonneaux, gagner des points en faisant des figures, ramasser les lettres qui forment le mot "skate" ou des enseignes... et tout ça en temps limité.
Une fois que l'argent rentre à flots, on peut s'acheter de nouvelles planches, des tricks et de nouvelles compétences. Réalisation impeccable et fluidité d'action impressionnante. De quoi s'éclater à la plage...

On peut additionner deux figures pour gagner plus de points.



Quand on glisse sur une rampe, il faut savoir garder son équilibre.

Du fun, des sauts, des super figures, des missions...

Graphismes 89%

Un très beau jeu, avec des persos bien modélisés et des éléments de décor inattendus (hélicoptère...).

Durée de vie 90%

En plus du mode carrière qui propose beaucoup de missions, deux autres modes sont disponibles

Intérêt

Une excellente adaptation qui mérite mieux qu'un simple coup d'œil.

91%

TEST

GAME BOY ADVANCE

Top Gear GT Championship

Genre: Course
Editeur: Kemco
Textes/Dialogues: Français
Nombre de joueurs: 1 à 4

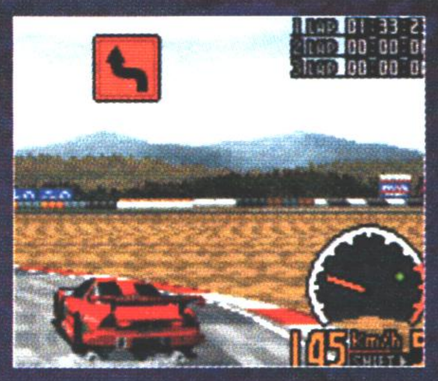
Jamais on n'aura vu autant de jeux de course pour le lancement d'une portable.

Comparé à F-Zero et GT Advance, Top Gear GT ne leur arrive pas à la cheville. Pas seulement parce la barre est très haut placée ; même en dehors de toute comparaison, on est déçus. Il semblait, pourtant, non dépourvu de quelque intérêt : entraînement sur le circuit en course libre ou en qualification avant la compétition proprement dite, possibilité de créer son propre circuit... Mais ces promesses sont trompeuses, et on s'en rend compte dès les premières minutes de conduite. Les voitures n'ont aucune reprise, pas même un semblant de retour de force. La maniabilité est plus qu'arcade et pas vraiment réaliste. S'ajoutent à cela des circuits totalement répétitifs avec des courses qui traînent en longueur. Faut-il préciser que les moteurs ont été conçus spécial papy, tandis que le fond sonore est lassant au point que l'on le coupe très vite ?

Plusieurs coureurs se frotteront à vous.

Même en négociant mal un virage, on peut facilement se rattraper.

Une flèche nous prévient quand un tournant délicat nous attend.



Durée de vie 56%

Six courses où l'on s'ennuie ferme, c'est pas un jeu, c'est un calvaire.

Intérêt

Répétons tous en chœur : ce jeu est nul !

50%

TEST

GAME BOY ADVANCE

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Les boxeurs au design délire remontent sur les rings pour des rounds endiablés.

Cet opus est une reprise des précédents titres, où l'on retrouve nos huit célèbres boxeurs, d'Afro Thunder à Jet "Iron" Chin. Il faut toujours enchaîner les uppercuts, les crochets et autres coups pour écrire "Rumble" et ainsi balancer une déferlante de combos redoutables. Le jeu est axé arcade, on retrouve aussi un championnat avec des entraînements et un mode survival.
Les personnages cachés à débloquer sont les mêmes que sur DC ou PS2 (Michael Jackson, Shaquille O'Neal...). Les graphismes sont simplifiés et les animations réduites, quoique la gestuelle habituelle des personnages reste ressemblante. On apprécie peu les coups, car ils sont loin d'être fluides, et d'ailleurs le tout est assez brouillon lors des combats. Bref, même les amoureux de la série seront un peu déçus : avec les capacités de la GBA, on aurait pu s'attendre à mieux.

Michael s'en prend plein la tête, et par une fille !

Si Mama Tua se relève, un Rumble l'attend.

La garde est un élément important.

Genre: Boxe
Editeur: Midway
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 79%

Les personnages se reconnaissent davantage au déhanchement et à la coupe de cheveux qu'aux traits de visage.

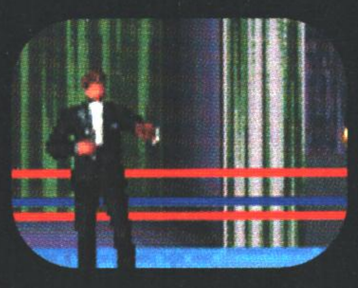
Durée de vie 76%

Seulement trois personnages cachés. Le championnat n'apporte rien, si ce n'est un peu d'entraînement.

Intérêt

Même les accros de la série seront déçus. Et il n'y a pas de mode deux joueurs, quelle honte !

78%



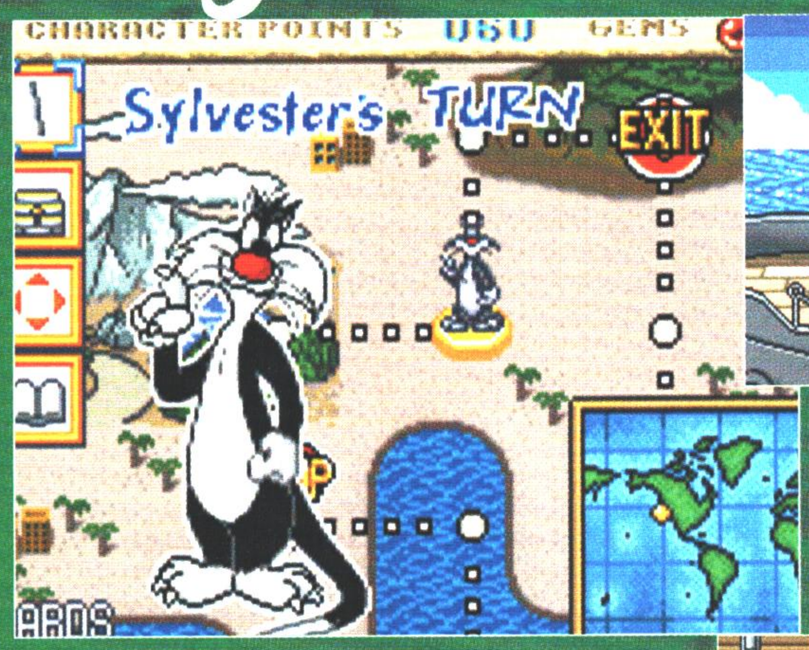
TEST

GAME BOY ADVANCE

Tweety and the Magic Gems

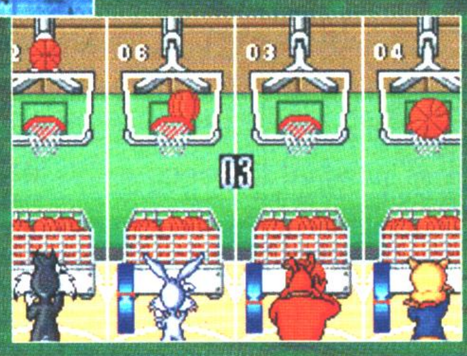
À l'aide ! En ouvrant une boîte, Titi a déclenché un sort qui le transforme en pierre.

Vous le secourrez en réunissant cinq pierres qui sont éparpillées dans le monde entier. Dans ce jeu à la Mario Party, six personnages Looney Tunes vont se déplacer à l'aide de cartes. Les pierres sont déjà disposées sur le plateau ; on peut commencer par n'importe laquelle. Pour les récupérer, soit on passe sur la case où se trouve la pierre (pas besoin de s'arrêter pile dessus), soit on la vole à un adversaire, après l'avoir défié à un mini-jeu. Le jeu propose aussi des mini-jeux à quatre et des items pour mettre des bâtons dans les roues de ses adversaires ou gagner du temps. Attention : en sélectionnant un degré de difficulté, on ne règle pas le niveau des adversaires mais la rapidité à laquelle Tweety devient pierre. Pas étonnant, alors, que le jeu triche sans relâche, avec des retournements de situation plus que douteux.



Maintenant, on passe au tour de Sylvestre, qui a déjà quatre joyaux en sa possession.

Petit jeu à deux : le perdant devra se débarrasser d'un joyau.



Un mini-jeu qui a du rebond.

Genre: Party
Editeur: Kemco
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 79%

Les personnages sont sympas mais les décors vraiment peu variés. À quelques monuments près, les villes se ressemblent toutes.

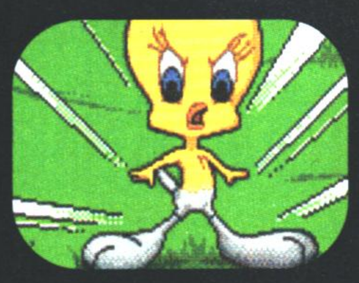
Durée de vie 65%

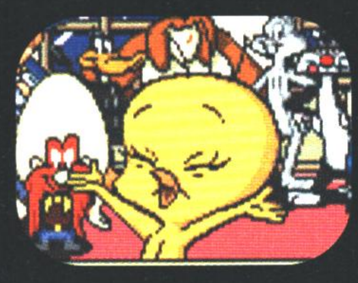
Toujours le même cadre, seize mini-jeux seulement. On se lasse, forcément.

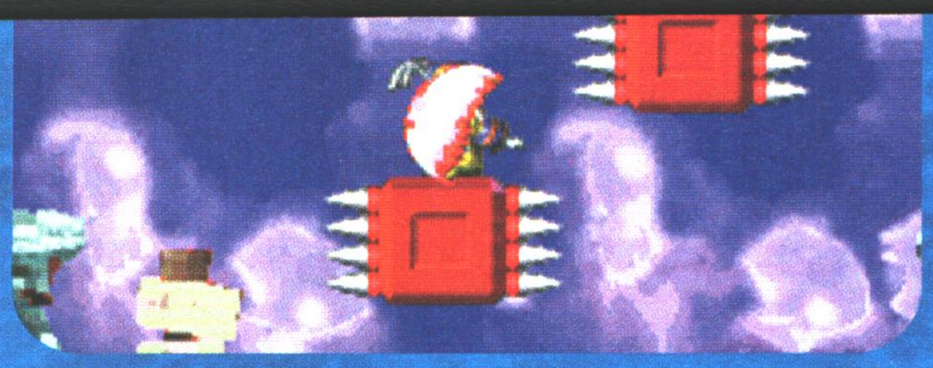
Intérêt

Pas amusant du tout. Pour les parties multijoueur, chacun doit apporter sa cartouche.

53%







Votre cercle protecteur ne pourra rien contre ces pics.

Pinobee : les ailes de l'aventure

Parfait mélange entre Maya l'abeille et Pinocchio, la machine aux traits insecteoïdes vient butiner dans l'univers de la GBA.

À peine cette petite bête ouvre-t-elle les yeux qu'elle doit déjà s'occuper de sauver son créateur et de récupérer son cœur. Accompagnée d'une fée, elle traversera maints endroits (jardin, prison, usine) pour remplir ses objectifs. Le déroulement reste classique pour un jeu de plate-forme en 2D : il faut trouver la sortie, détruire des monstres, récupérer quelques items. La nouveauté réside dans les déplacements : on accède aux paliers en hauteur avec des dash. Au fur et à mesure, on finit par en acquérir un nombre important, ce qui donne l'impression que Pinobee fait du sur-place dans les airs, jusqu'à ce qu'il ait utilisé tous ses dash et qu'il tombe dans le vide. Mais s'il s'agrippe au mur, il récupérera son quota de dash. Du coup, on progresse assez rapidement ; surtout que les stages, certes nombreux, sont plutôt courts. Il faut attendre le niveau 25 pour trouver une once de difficulté.

Remarquez, l'important dans ces stages n'est pas de trouver la sortie, qui est bien indiquée, mais de récupérer des fruits qui contiennent des items spéciaux. Ils se distinguent par leur forme (pique, trèfle, carreau, cœur) et leur couleur (bleu, orange ou rose), et sont numérotés de 1 à 4. Si, par exemple, on récupère tous les cœurs bleus, on subira moins de dommages. Toutefois, on ne peut connaître leur variété qu'une fois le fruit pris, et on ne peut en porter qu'un nombre limité. Il faudra donc faire un choix. De plus, on doit tuer tous les monstres dorés qui sont dans le niveau, et on ne connaît leur nombre qu'une fois sorti du niveau.

Pour vous piquer, ce sale moustique ira jusqu'à se transformer en marteau, en ciseaux…

ÒUne grosse tête pour dire qu'on a un gros bobo.

Une fée très généreuse, qui vous fait don d'un dash dès que vous la voyez.

Genre: Action
Editeur: Hudson
Textes/Dialogues: Français
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 90%

La nature est sous son jour le plus riant. Et Pinobee, quand sa tête enfle, sous son jour le plus drôle.

Son 80%

Des musiques assez enfantines et des bruitages simples. Pas de quoi en faire un album.

Maniabilité 85%

Assez simple. Dans les airs, on peut faire bouger Pinobee dans tous les sens, même en diagonale.

Durée de vie 80%

Même si le jeu offre des dizaines de stages, sa facilité est incontestable.

Intérêt

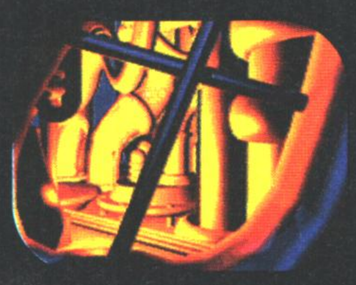
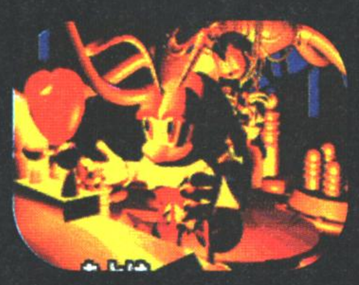
Un titre original et graphiquement réussi. On peut s'échanger des items avec le lien câble.

84%

NINJA

La saison des moustiques

Pinobee a le mérite d'être un héros tout nouveau tout beau. Enfin, du neuf pour la GBA, qui se noyait dans du Mario, du Rayman, du Tony Hawk… qui ne sont certes pas des mauvais jeux – mais c'est un peu (beaucoup) du réchauffé. Ce n'est pas le cas ici. Mais je reproche à Pinobee d'avoir un niveau de difficulté un peu faiblard pendant trop longtemps. Même s'il se rattrape par la suite (ainsi, une scie au mur empêche de s'accrocher), il met du temps à se mettre en place.

TEST

GAME BOY ADVANCE

Une protection plutôt… morbide.

Konami Krazy Racers

Nous avons aimé Dracula, Metal Gear ou Goémon. Il était grand temps de les départager, alors, tous en piste !

Ce sont huit pilotes, chacun représentant un titre de la firme, qui vont s'affronter dans ces karts. Parmi eux, on retrouve Dracula de Castlevania, Goémon, Moai de Gradius, le Ninja de Metal Gear, Nyami de Poppin' Music, Pastel de Twinbee, Pawapuro-kun de Jikkyo Power Pro Baseball et Takosuke de Parodius. À la manière d'un Mario Kart, une coupe se compose de quatre circuits. Terminez premier de cette coupe et vous aurez accès à des tests (terminer un circuit en temps limité, franchir la ligne d'arrivée avant votre adversaire....) qui une fois réussis vous donneront une licence. Il y a trois licences, chacune permettant d'accéder à une autre coupe. Au total, le jeu propose quatre coupes, ce qui nous fait 16 circuits. Bien sûr, les circuits réservent plusieurs obstacles : eau profonde, gouffre, glace. Et on retrouve un système de bonus pour pimenter les courses : des cloches. Les rouges renferment des missiles à tête chercheuse, des bombes, des taupes ou des items qui transforment vos adversaires en cochons. Les bleues contiennent des dash. Sur le circuit sont disséminés des propulseurs ronds, à ne surtout pas confondre avec des trous. On peut aussi s'essayer sur les circuits en course libre, en time attack, ou choisir l'un des deux mini-battle. Le premier consiste à ne pas exploser : une bombe est accrochée à un personnage et il ne peut s'en débarrasser qu'en le donnant à un autre avant l'explosion. Le second consiste à rouler sur 400 mètres et à s'arrêter à l'extrême bord d'un pont sans tomber à l'eau. Dommage que, pour jouer à plusieurs, chaque joueur doive acheter sa cartouche.

Aïe, les armes de vos adversaires sont parfois redoutables.

C'est Pâques, il y a des cloches partout.

Genre: Course
Editeur: Konami
Textes/Dialogues: Français.
Nombre de joueurs: 1-2

Graphismes 88%

Les personnages en SD au volant de leurs voitures sont vraiment adorables, surtout quand ils viennent de prendre feu.

Son 91%

Une super chanson d'intro très rythmée. Les bruitages sont excellents, avec des "Gomen ne" (désolé) quand on se fait doubler.

Maniabilité 86%

Une maniabilité classique mais efficace, parfois mise à rude épreuve dans les passages délicats.

Durée de vie 86%

16 courses à faire seul ou en famille. Comme on peut choisir le niveau de difficulté, on peut reprendre le jeu sans complexe.

Intérêt

Sans énormes surprises… mais ça n'empêche pas de s'amuser.

85%

NINJA

En avant, Konami !

C'est un jeu sympa et fun, surtout quand on joue à plusieurs. Il permet de connaître davantage les personnages de chez Konami. Et ça ne s'arrête pas là, puisqu'il cache quatre autres personnages secrets. Même si l'impression de vitesse n'est pas saisissante, on peut s'atteler à la recherche de raccourcis. Par ailleurs, j'ai trouvé la page d'accueil bien soignée, semblable à celle d'un ordinateur.

Chaud devant, il est temps que Moai grappille quelques places.

TEST

GAME BOY ADVANCE

F-Zero : Maximum Velocity

Ce jeu de course aux engins futuristes va décoiffer les fans comme les simples amateurs.

À son époque, sur Super Nintendo, le jeu avait fait fureur grâce au mode 7 qui permettait de jouer avec les perspectives pour rendre les jeux de course en 2D plus réalistes et plus jouables, car on pouvait anticiper sa trajectoire. C'est avec les mêmes atouts que F-Zero nous revient aujourd'hui. À bord de ces aéroglisseurs endiablés, il faudra venir à bout de 20 courses, dont 5 sont à débloquer, pour accéder au championnat. Un challenge relevé, puisque les circuits regorgent d'obstacles (bordure électrifiée, tremplin, ralentisseur...). Bref, gare au choc, sinon on risque l'explosion ! Mais on peut éviter ce drame en se régénérant sur une bande verte.

Quand deux voitures s'accrochent, il y a de l'électricité dans l'air et on perd de l'énergie.

Cette conversion de F-Zero procure une étourdissante impression de vitesse qui nous scotche à la portable. De plus, avec un seul jeu, on peut jouer jusqu'à 4 sur un nouveau circuit. Par contre, il faudra que chacun amène sa propre cartouche pour accéder à tous les circuits. Indispensable !

Grâce aux tremplins, on fait des bonds dans le ciel.

Plusieurs adversaires devant vous, pas de souci, vous les avez déjà doublés.

Genre: Course
Éditeur: Nintendo
Textes/Dialogues: Français
Nombre de joueurs: 1-4

Graphismes 87%

Au final, ce sont 10 bolides qui ont été modélisés sur de nouveaux circuits, riches en détail et hauts en couleur.

Durée de vie 89%

Des courses prenantes, surtout que vos adversaires vous mettent une énorme pression.

Intérêt

Un must, à avoir absolument. On n'en décroche pas facilement.

90%

42

TEST

GAME BOY ADVANCE

Super Mario Advance

Mario, l'idole des jeunes, revisite ses premiers exploits dans ce jeu qui retrace la trame de Super Mario 2.

Nombreux seront ceux qui diront que ce n'est pas le meilleur Mario de la série, et ils n'auront pas tort. Avec seulement vingt niveaux, ce jeu est bien court. Bien sûr, on retrouve des légumes à arracher pour les balancer sur l'ennemi, des Pow-Wows pour éliminer tout ce qui bouge autour de vous, des portes fermées à clé, et des boss mythiques comme Birdo la cracheuse d'œufs. Pour traverser ces niveaux, on choisit entre Mario, Luigi, Toad et la princesse Peach, chacun ayant des compétences différentes des autres. Tout au long du jeu, on peut récupérer des pièces qui donnent accès à des parties de machine à sous afin de gagner un max de bonus. Parallèlement, on peut s'essayer à un Mario classique, plutôt arcade, qui est beaucoup plus amusant à plusieurs. Malheureusement, il nécessite que chaque joueur apporte sa cartouche...

Ici, on creuse dans le sable pour se déplacer et atteindre cette pièce.

Quand une porte est fermée, on cherche quoi ?

Nostalgie, nostalgie...

Genre: Plates-formes
Éditeur: Nintendo
Textes/Dialogues: Français
Nombre de joueurs: 1-4

Graphismes 85%

Des personnages bien modélisés, mais des décors peu variés. Il commence à dater, ce jeu.

Durée de vie 80%

Le plus court de la série. Avec la possibilité de jouer à plusieurs dans un mode classique, ça s'améliore.

Intérêt

On attend la suite avec impatience.

84%

TEST

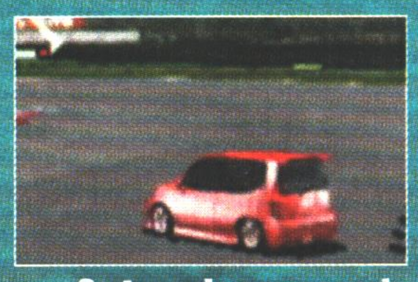
GAME BOY ADVANCE

GT Advance Championship Racing

Ce jeu de course complet et abouti prend votre GBA comme champ de bataille.

Il y a de quoi satisfaire tous ceux qui aiment conduire de nuit.

On ne fait jamais de hors-piste, même sur ce type de route.



Ce type de carrosserie est peu courant dans ce genre de jeu.

Parmi les différents modèles de voitures proposés, les principaux constructeurs automobiles japonais sont à l'honneur (Toyota, Nissan, Subaru...). En tout, ce sont vingt voitures qui passeront entre vos mains expertes. Au début, vous n'avez le choix qu'entre huit véhicules, mais vous débloquerez rapidement d'autres voitures, ainsi que des pièces détachées pour améliorer vos performances. Comme dans tout jeu de course Nintendo qui se respecte, on retrouve, bien sûr, le mode 7, pour obtenir des courses plus jouables et passionnantes. On rentre assez vite dans le jeu qui, en définitif, se révèle varié (plusieurs styles de voitures, plusieurs types de routes, des conditions climatiques aléatoires...). On retrouve même de la F1 et des karts. Au niveau de la maniabilité, la voiture répond bien, dérape parfaitement, mais ça n'empêche pas de faire des tête-à-queue si l'on n'est pas assez vigilant.

Genre: RPG
Editeur: THQ
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1-2

Graphismes 87%

Des petites voitures bien modélisées, dans des décors variés sans être originaux.

Durée de vie 89%

De longues heures grâce aux quatre degrés de difficulté et au mode deux joueurs (deux cartouches).

Intérêt

Bien fait, fourni et sympa, il y a de quoi emballer les amateurs.

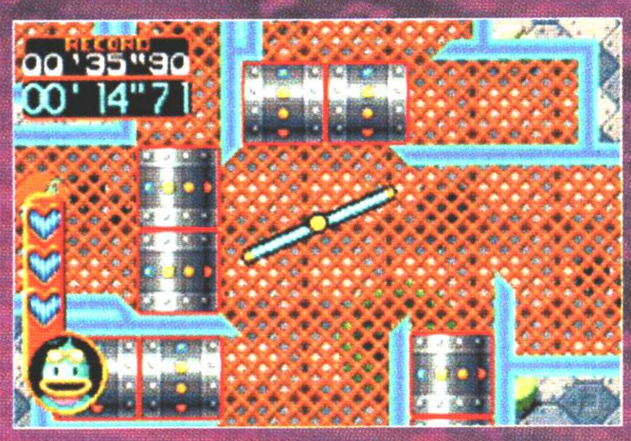
88%

TEST

GAME BOY ADVANCE

Kuru Kuru Kururin

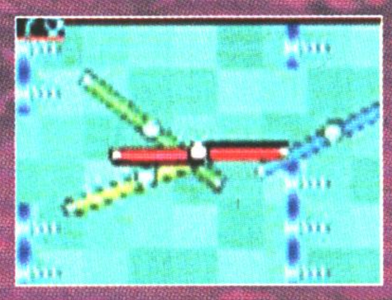
Maman canard a perdu ses canetons. Mais le brave Kururin, à bord de son hélicoptère, fera tout pour les retrouver...



On ne dirait pas comme ça, mais ces pistons bougent et constituent des obstacles redoutables.

C'est ici que vous pourrez vous refaire une santé.

Un enchaînement de ressorts à franchir seul ou avec des amis.



Le jeu consiste à faire franchir des obstacles à l'hélicoptère représenté sous la forme d'une barre qui tourne sur elle-même, symbolisant les pales. Les obstacles sont de toute sorte : rétrécissements de passage, boules de métal, canons... Et il ne faut absolument pas toucher les murs, sous peine de perdre un cœur. Au bout de trois contacts, on explose littéralement. Heureusement, en chemin, on trouve des aires de repos, des check-point ou des items pour customiser son appareil. Le niveau de difficulté définit la longueur des pales, plus c'est long, plus c'est dur. Le circuit est composé de 30 niveaux et on retrouve un petit canard tous les trois niveaux. On peut aussi tenter le mode challenge, où l'on n'a que deux cœurs avec des parcours vraiment étroits. Ce jeu est basé sur une idée simple, sympa, fraîche et surtout prenante.

Genre: Réflexion
Editeur: Nintendo
Textes/Dialogues: Français
Nombre de joueurs: 1-4.

Graphismes 86%

Des décors plutôt géométriques, et des couleurs vives. Ce qui définit bien le style du jeu, simpliste et jeune.

Durée de vie 87%

On peut rester longtemps bloqué. De plus, le mode multijoueur ne nécessite qu'une seule cartouche.

Intérêt

Une bonne surprise que l'on n'attendait pas.

89%

PlayStation 2

Tout pirate doit avoir un navire. Pour vous, c'est la P'tite Annick rose.

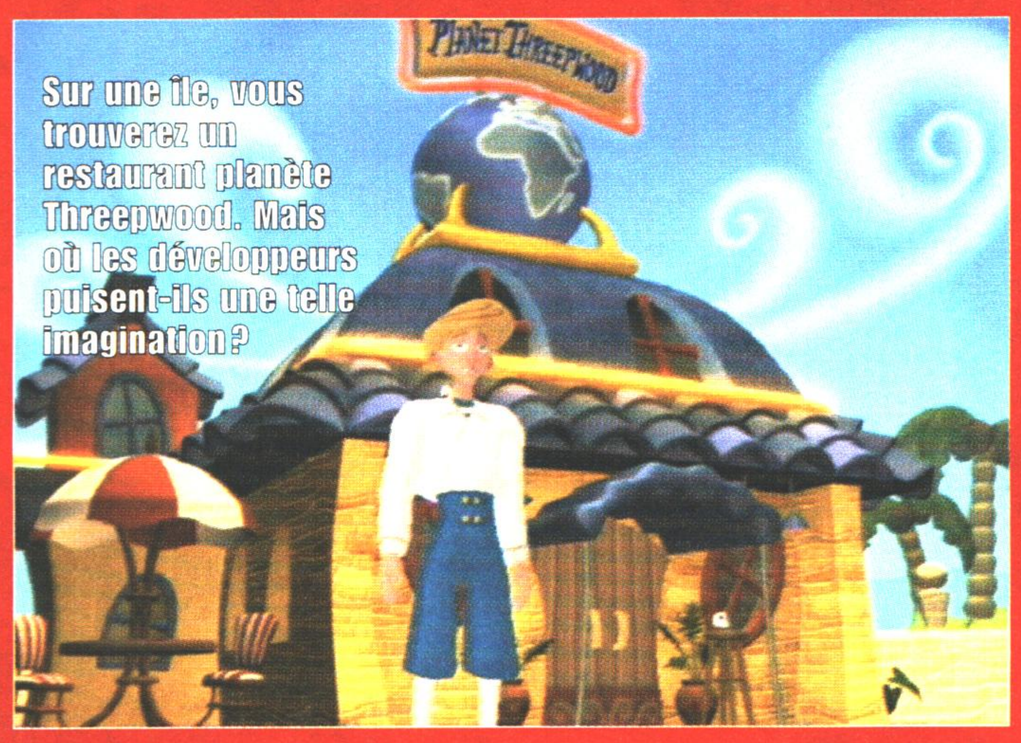
Escape from Monkey Island

Guybrush Threepwood, le terrible pirate, accoste sur les rivages de la PS2 après avoir navigué des années durant sur l'océan des PC.

Ce quatrième volet, en 3D, est la première adaptation de la série sur console. Nous retrouvons Guybrush et Elaine revenant de leur voyage de noces. Quelle n'est pas leur surprise en apprenant que pendant leur absence, Elaine a été déclarée morte, et que la place de gouverneur, laissée vacante, est à pourvoir. Comme à l'accoutumée, derrière ce micmac se cache LeChuck, le pirate zombie. Mais il n'est pas seul cette fois-ci : il est aux ordres d'Ozzie Mandrill, un Australien qui veut éliminer tous les pirates de la mer des Caraïbes puis attirer les touristes. Il est également question de cadeaux de mariage et de l'Insulte Suprême, une arme redoutable. Le système reste le même, on discute et on ramasse des objets qui serviront plus tard, et parfois, il faut vraiment avoir l'esprit tordu pour résoudre des énigmes (enfiler un bonnet d'âne pour plonger sans faire de vagues, cuiter un perroquet pour le différencier de son jumeau…). De nombreux clins d'œil aux précédents volets sont aussi présents : Lady Vaudou, Murray le Crâne, Herman ou encore l'incontournable Île-aux-Singes. Idem pour les épreuves : le duel d'insultes, le recrutement de membres d'équipage… Et de l'humour à profusion, à la fois corrosif et décalé. La vraie nouveauté, c'est la jouabilité. On est dans un univers en 3D où il n'est plus question de "click and point" ; on se balade avec un objet entre les mains et on l'essaye sur tout, alors qu'avant, il quittait rarement l'inventaire.

Ceci est un système de registre tenu par un double borgne. Dur de percer son fonctionnement.

Non, vous ne voyez pas double. C'est juste une déformation spatio-temporelle. La routine, quoi.



Genre: Action
Editeur: LucasArts
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 91%

De superbes graphismes pour tous les personnages, avec des décors variés, colorés. Une belle adaptation d'un jeu PC.

Son 95%

Le texte est dit par les mêmes voix que dans les volets précédents. Toujours aussi drôle.

Maniabilité 87%

Bonne, mais on se trompe davantage qu'avec l'ancien système, même si, ici, il est plus actif.

Durée de vie 92%

Des missions à profusion, un scénario évolutif. Il faut avoir l'esprit tordu pour se débloquer.

Intérêt

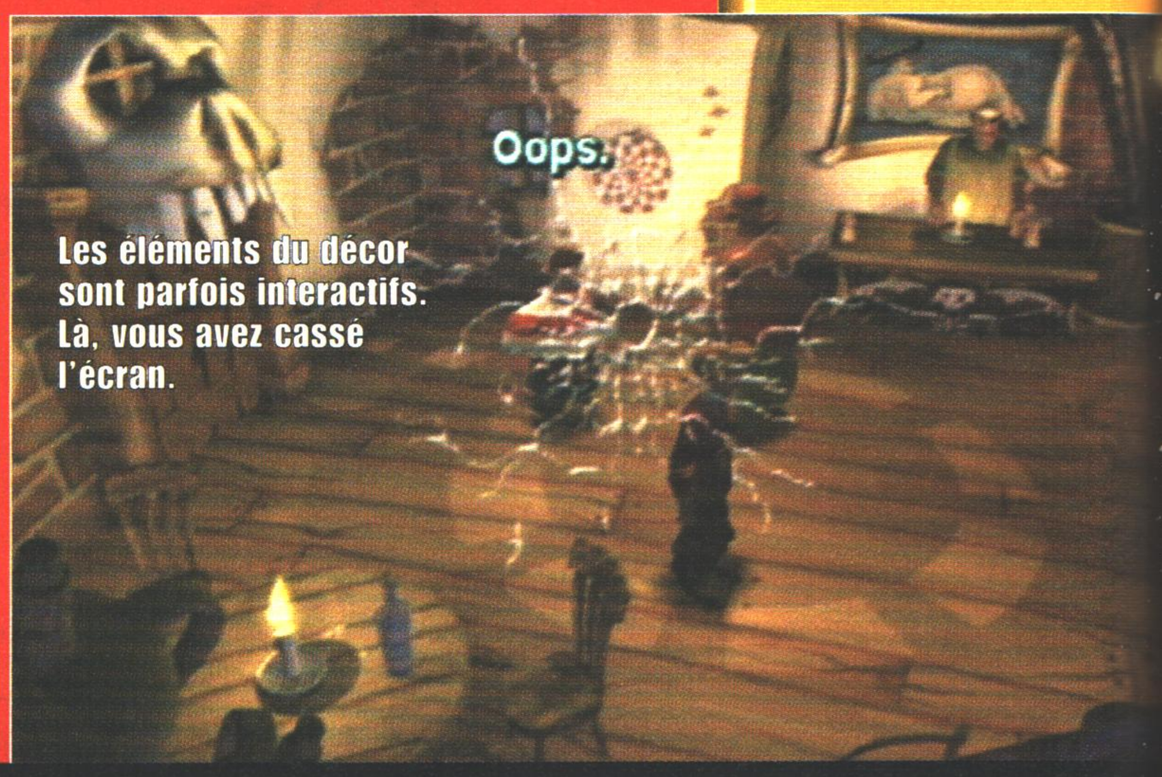
Comme les autres volets de la série : génialissime !

92%

NINJA

La planète des singes

Chaque volume de cette saga est un hit sur PC. Il n'est que justice que sur console, on puisse enfin la découvrir. Les néophytes n'auront pas le plaisir nostalgique des retrouvailles ; mais ils ne manqueront pas de sourire devant les répliques tranchantes de Threepwood, et de faire durer le plaisir en posant des questions idiotes mais si drôles… Seul point noir, des temps de chargement longuets.



Les éléments du décor sont parfois interactifs. Là, vous avez cassé l'écran.

TEST

PlayStation

L'île Lego 2

Je ferais mieux de rester dans ma boîte plutôt que de faire le mariole dans un jeu vidéo. Qui suis-je ?

Sur l'île Castle, c'est à cheval que vous vous baladerez.

Le skate est le sport favori de Pepper.

Sur l'île Lego, tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil, sauf Casbric le méchant qui a volé les pages du Constructopedia. Dieu merci, Pepper, le livreur de pizzas altruiste, décide de sauver l'île. Armé de son skate et de quelques vieilles pizzas, il part à la quête des pages disparues. Monter à cheval, collecter des objets, faire de la plongée, conduire un char ou un scooter des mers sont quelques exemples des activités auxquelles se livrera notre ami. De son île natale à un îlot perdu dans l'espace, il va parcourir une dizaine d'univers inspirés des boîtes Lego. Comme Pepper sait que ses aventures sont destinées aux tout-petits, ça ne le gêne pas d'évoluer dans un univers 3D aux graphismes pourris. Du moment que l'animation médiocre et le niveau technique digne d'une 8 bits ne l'empêchent pas de se gaver de pizzas… Au chapitre des audaces, Casbric le vilain apprendra aux jeunes joueurs des horreurs (comme l'insulte "tête de nœud"). Alors, les petits, si on vous dit "l'île aux Légo 2", répondez tous en chœur "tête de nœud".

Genre: Action
Éditeur: Lego Media
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 40%

C'est très, très laid !

Durée de vie 30%

Même un manchot le finirait en peu de temps

Intérêt

Quelques idées sympas, mais ça reste médiocre.

40%

TEST

PlayStation

Techno Mage

Dis-moi, Landov on t'as pas bizuté pour ton retour de vacances ? Non ? Alors, tiens, voilà une bonne grosse daube.

Les boules de feu sont très pratiques contre ces monstres.

Le village des Dreamers est moins tarte que celui des Steamers.

Avec ses oreilles pointuse, son air niais et sa tête de troll, Melvin n'a pas un physique de héros. Pourtant, c'est un être à part, mélange de Dreamers et de Stramers. Il est le seul espoir de Gothos. Chassé de son village et avec, pour seule arme, une simple dague et des pouvoirs magiques, il va devoir éradiquer la menace venue des ténèbres. Le jeu se déroule comme un action-RPG classique, on débloque des passages, on aide de gentils villageois, on tue des méchants monstres, on gagne des points d'expérience… Graphiquement, le jeu est d'une rare laideur, et l'on ne compte plus les bugs d'animation. L'aventure est, quant à elle, sans le moindre intérêt, tant les énigmes sont faciles et ennuyeuses. On ne va parler de la maniabilité (pas de grossièretés, dans ces pages !). Bref, c'est pathétique !

Genre: Action-RPG
Éditeur: Infogrames
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 50%

De la 3D bien moche, mais des cinématiques cool.

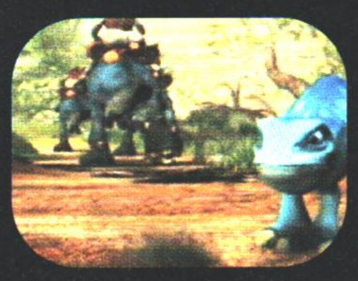
Durée de vie 10%

Longue, si on se sert du CD comme frisbee.

Intérêt

C'est nul, laid et ennuyeux.

39%



TEST

PS2 PlayStation 2

Gran Turismo

La lumière filtre à travers les arbres !

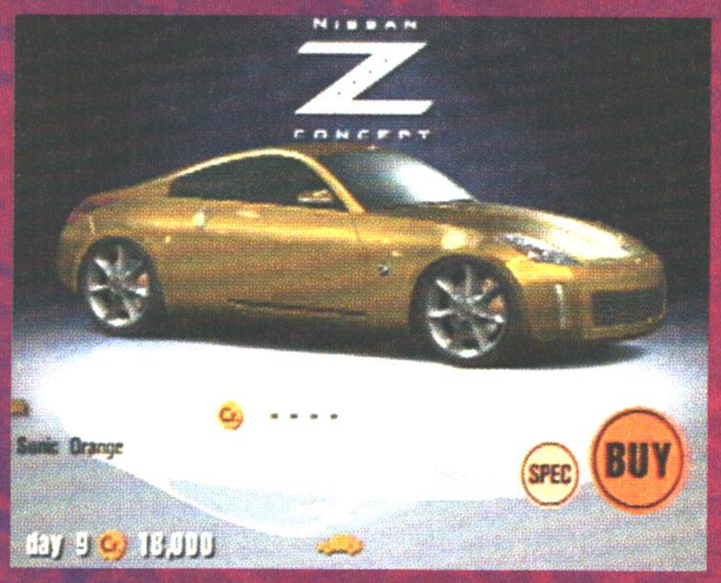
La bête de course de Polyphonie Digital arrive en France ! Une programmation de longue haleine a permis de proposer enfin aux possesseurs de PlayStation 2 un jeu d'une qualité graphique incroyable. La PS2, une console aux yeux de tigre ?

Un troisième volet digne d'une console nouvelle génération, voilà, tout est dit ! Enfin, presque, car si GT3 était sorti il y a un an, certains joueurs n'auraient pas autant douté des capacités de la console… On peut avancer avec un certain soulagement que techniquement, GT3 a mis la barre très haut. Les graphismes sont fins à souhait, avec des voitures splendides et particulièrement fidèles à la réalité, la jouabilité se savoure sans fin, l'ambiance sonore décape les haut-parleurs et ronronne comme un concert live de grosse cylindrée. Si les musiques de groupes célèbres (Lenny Kravitz, Ash, Grand Thef Audio, etc.) font "branchées", certains joueurs préféreront sans doute le bruitage des moteurs sans la musique… Au chapitre des modes de jeu (il y a toujours le rallye et les courses sur bitume), on retrouve l'arcade ou ses "courses instantanées" et le Gran Turismo (simulation), où le joueur doit progresser en participant à des championnats pour gagner de l'argent (acheter de nouvelles voitures et des pièces détachées) et remplir les célèbres licences de pilotage (6 permis de 8 épreuves chacun). Tout cela pour piloter ses voitures préférées ! Leur nombre a été revu à la baisse. Alors que GT2 proposait environ 600 modèles, GT3 n'en aligne que 150. Ça fait léger, mais il y a une raison à cela : ce troisième épisode a demandé un travail de modélisation colossal et les développeurs n'ont pas eu le temps de préparer les autres voitures. C'est dommage, mais il faut bien avouer qu'il reste des bolides aussi prestigieux que la Ford GT40, la Lancia Delta HF Integral, la Dodge Viper GTS R, la Jaguar XJ220, la Chevrolet Corvette C5R, la Subaru Impreza ou encore la Lancer Evolution VI. Notez que dans la version pal, il n'y a plus la Lamborghini Diablo (snif !), mais des voitures de la marque Vauxhall et l'Acura RSX Type S ont été ajoutées. De plus, l'argent que l'on possède au départ et le prix des voitures ne sont plus les mêmes, le niveau de difficulté du mode arcade est plus bas, les gains d'argent des modes GT amateur et normal ont été revus à la hausse et les films d'introduction/fin ont été modifiés. GT3 inaugure également un nouveau type de voiture : la formule 1 ! Cette dernière, assez difficile à débloquer, est une véritable merveille de contrôle, elle colle au bitume, accélère et freine en un rien de temps et, comme dans la réalité, la vue intérieure place le joueur au ras du plancher, les autres voitures du jeu étant bien plus hautes qu'une F1. En ce qui concerne les circuits, on en dénombre 34 (en comptant les miroirs), dont quatre nouveaux tracés : Swiss Alp, Tokyo R246, Côte d'Azur (Monaco) et Complex String. Les décors sont splendides, avec des textures impressionnantes, des bâtiments parfois gigantesques (dans le circuit de Seattle et de Tokyo), des effets de lumière éblouissants – comme les plaquettes de freins qui rougissent – des nuages de poussière lors des phases de rallye, des reflets dans les flaques d'eau de la piste, un effet de chaleur lors des ralentis, le cockpit des voitures de rallye qui tremble (en vue intérieure), les rayons du soleil à travers les arbres, etc. Bref, GT3 est donc enfin là, en version française, et fera le bonheur de tous ceux qui aiment les jeux de course et des amateurs de belles bagnoles.

LES BOLIDES DE COURSE

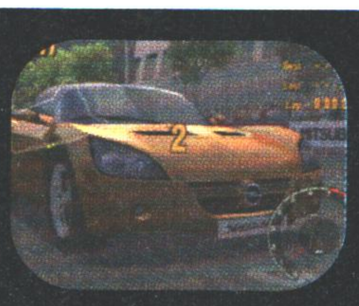
GT3 propose beaucoup moins de voitures que la version précédente. Le nombre est passé de 600 à environ 150. Le choc sera terrible pour tous ceux qui ne trouveront pas les modèles qui ont fait leur bonheur auparavant. N'ayez crainte, cependant, GT3 propose des voitures de grandes marques vraiment sympas : Lotus Elise, Aston Martin V8 Vantage, Honda Skyline GT-R, Suzuki Escudo, Peugeot 206 Rallye, Audi TT Quattro, Mercedes SLK 230 Kompressor, etc. Le maniement de toutes les voitures est assez simple grâce à l'assistance au pilotage. En déconnectant cette option, la maniabilité sera Type S et les voitures de la marque Vauxhall.

On ne peut pas acheter cette voiture, mais on peut la gagner.



Un réel simulateur de course !

C'est un moment de pur bonheur. Un long moment de bonheur, car la durée de vie est toujours aussi longue. Remarquez, en y regardant de plus près, on constate qu'il y a un très léger clipping sur un ou deux circuits, que le nombre de voitures a été divisé par quatre par rapport à GT2, que la maniabilité est un peu facile, que les voitures ne gèrent pas les dégâts et ne laissent pas de traces de gomme sur la route… mais GT3 reste un jeu vraiment exceptionnel et époustouflant



3 A-spec

Le circuit de Laguna Seca propose des virages vraiment sympas.

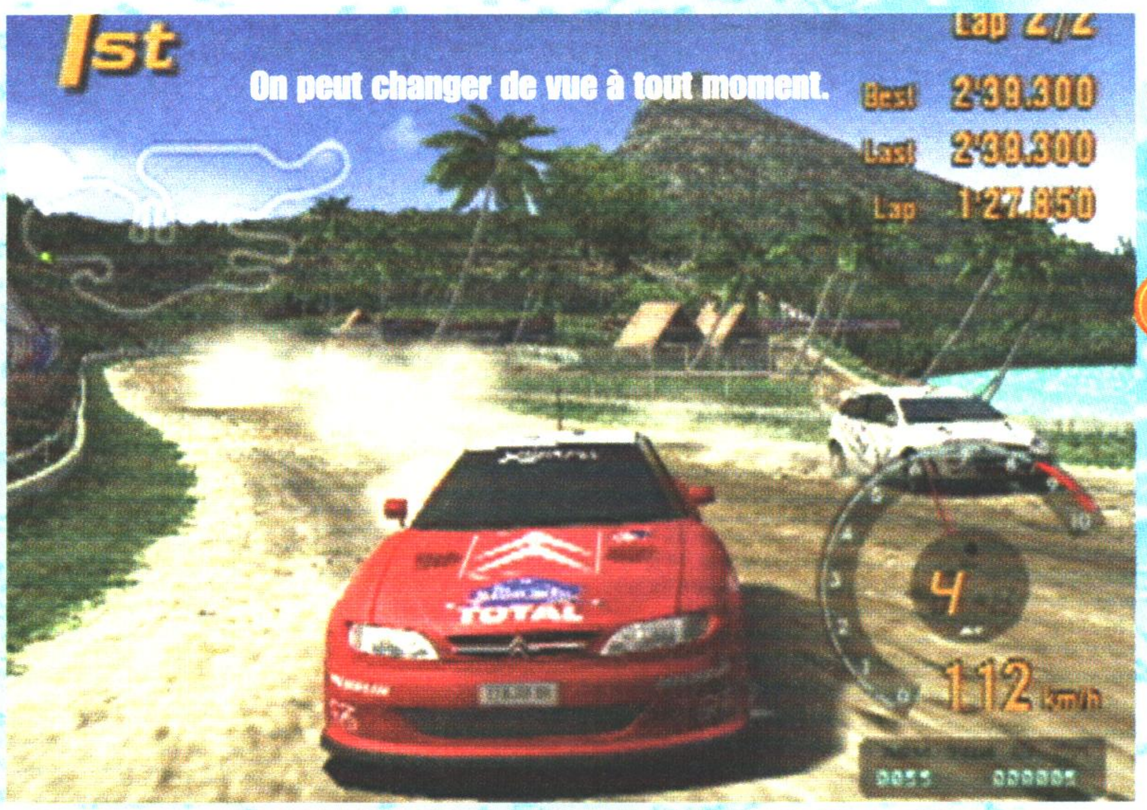
Les phases de rallye sont plutôt amusantes car ça dérape tout le temps et c'est fichtrement réaliste.

Le nouveau circuit de Tokyo est sans aucun doute le plus impressionnant du jeu.

LE MODE DEUX JOUEURS

Vous pouvez jouer avec un partenaire en écran partagé horizontalement ou verticalement. Alors que dans certains jeux, le mode deux joueurs est parfois altéré par du brouillard au fond de l'écran, des ralentissements de l'animation, ou encore un détail graphique à la baisse, GT3 est aussi grandiose que lorsque l'on joue seul. C'est tout simplement gigantesque.

Les graphismes sont impeccables !



C'est clair!

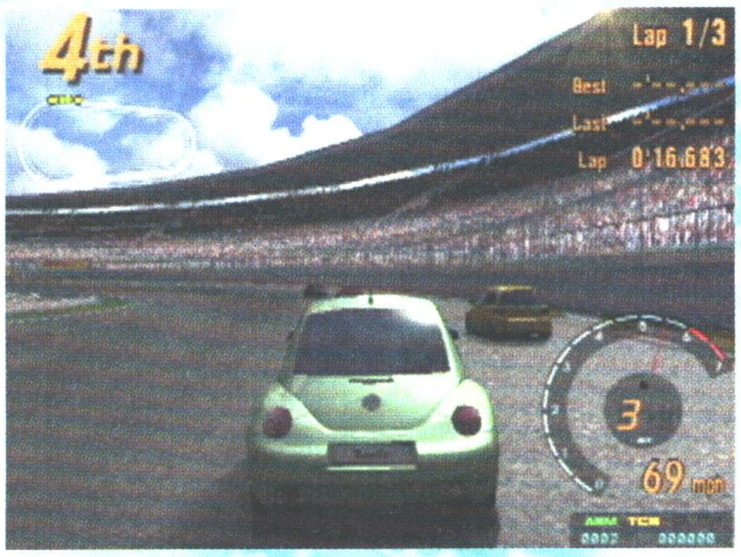
On peut faire des reproches à GT3, comme le nombre de caisses revu à la baisse. Ou tout simplement se dire que c'est GT2 en plus beau et qu'il n'apporte rien. Mais, bon, si vous avez une PS2, comment ne pas vous conseiller de l'acheter? C'est tout de même le meilleur jeu de caisses sur cette console. Voire le meilleur jeu tout court... Alors, je ne vais pas être grognon, GT3 fait partie des hits auxquels il faut absolument jouer!

TEST

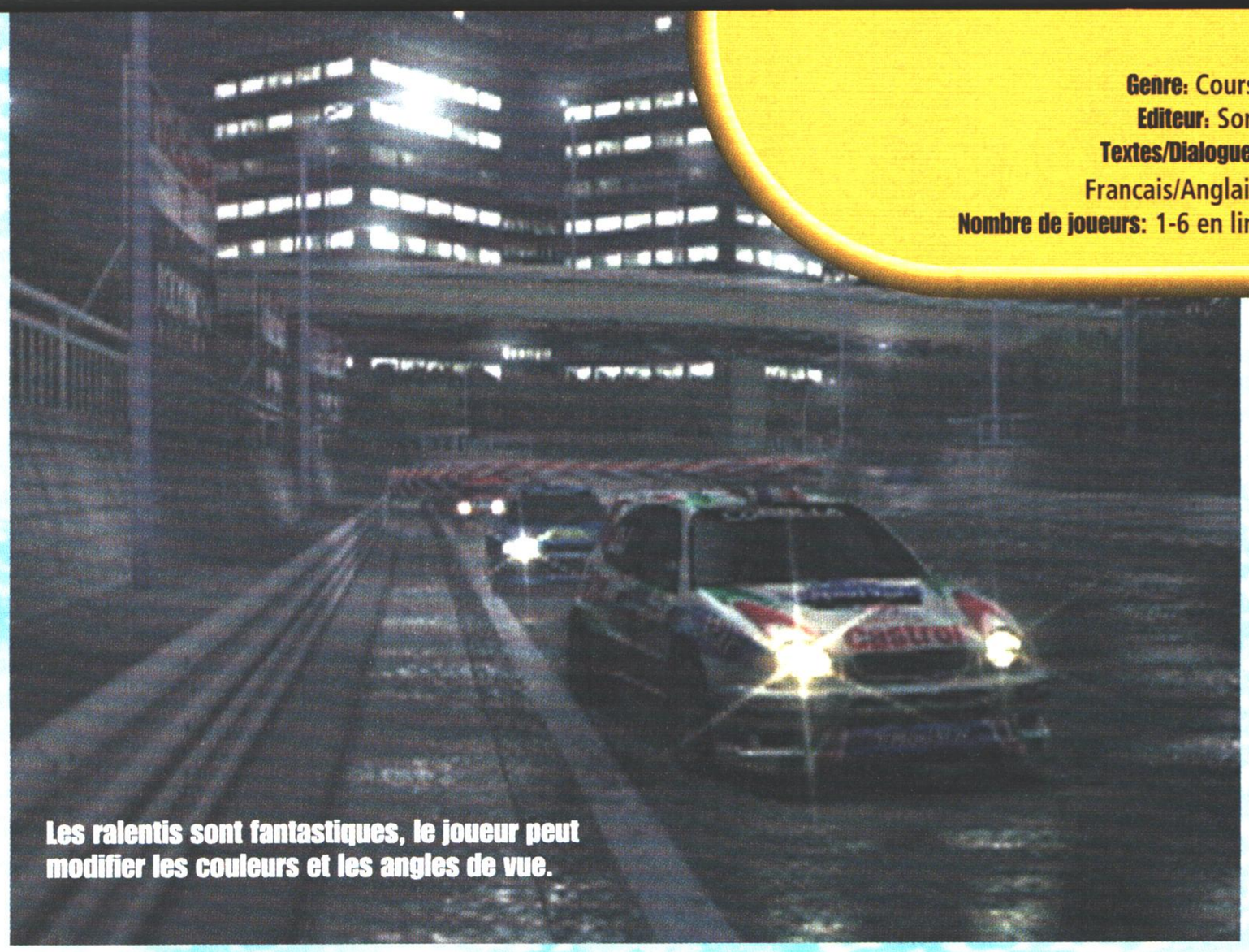
PS2 PlayStation 2

Gran Turismo 3 A-spec

Genre: Course
Editeur: Sony
Textes/Dialogues: Francais/Anglais
Nombre de joueurs: 1-6 en link



La New Beetle est une bonne voiture pour débuter.



Les ralentis sont fantastiques, le joueur peut modifier les couleurs et les angles de vue.

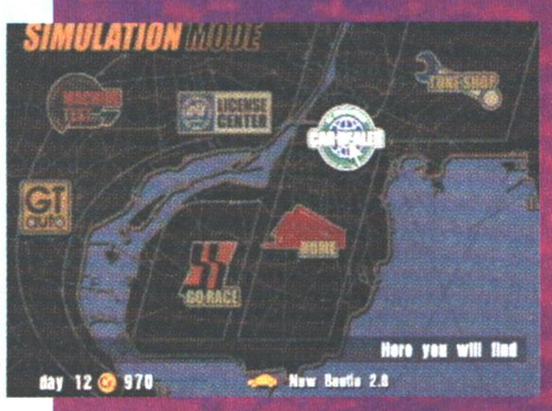
ÉCHAUFFEMENT ET COMPÉTITION

Dans le mode Gran Turismo, vous retrouvez les modes tune shop (pour acheter des pièces détachées et ainsi améliorer vos voitures) et le centre de licence (pour passer ses permis). Il vous est aussi possible de participer à cinq types de compétition (où l'on gagne des coupes et parfois des voitures cachées) : beginner league, amateur league, professionnal league, rally events, endurance races, soit plus de quatre-vingts championnats pouvant regrouper jusqu'à neuf courses chacun ! Le mode endurance est résolument le plus long et le plus corsé. Préparez des chips et du Cola !

La Lancia Delta est toujours agréable à conduire.

Les modélisations des voitures sont parfaites.

Il y a dorénavant une voiture de F1 ainsi qu'un championnat dédié à cette catégorie.



La navigation dans les menus s'avère très simple.

Pour participer à certaines courses, il faut passer le permis adéquat et posséder la bonne catégorie de voiture.

Graphismes 95%

Des voitures et des décors très bien modélisés, c'est quasiment le sans-faute et, en plus, c'est somptueux !

Son 92%

Les bruitages sont réalistes et les musiques sont plus ou moins écoutables. Mieux vaut laisser uniquement le moteur.

Maniabilité 94%

Impeccable, quoiqu'un peu plus facile que GT2, mais il est possible d'enlever l'assistance au pilotage.

Durée de vie 96%

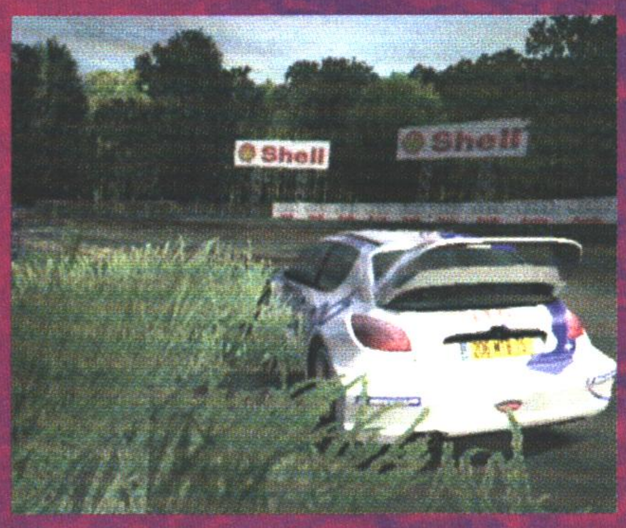
Toujours aussi longue, vous êtes tranquille pour pas mal de semaines.

Intérêt 95%

L'un des meilleurs jeux sortis à ce jour. Si vous aimez les courses de voitures, vous serez comblé.

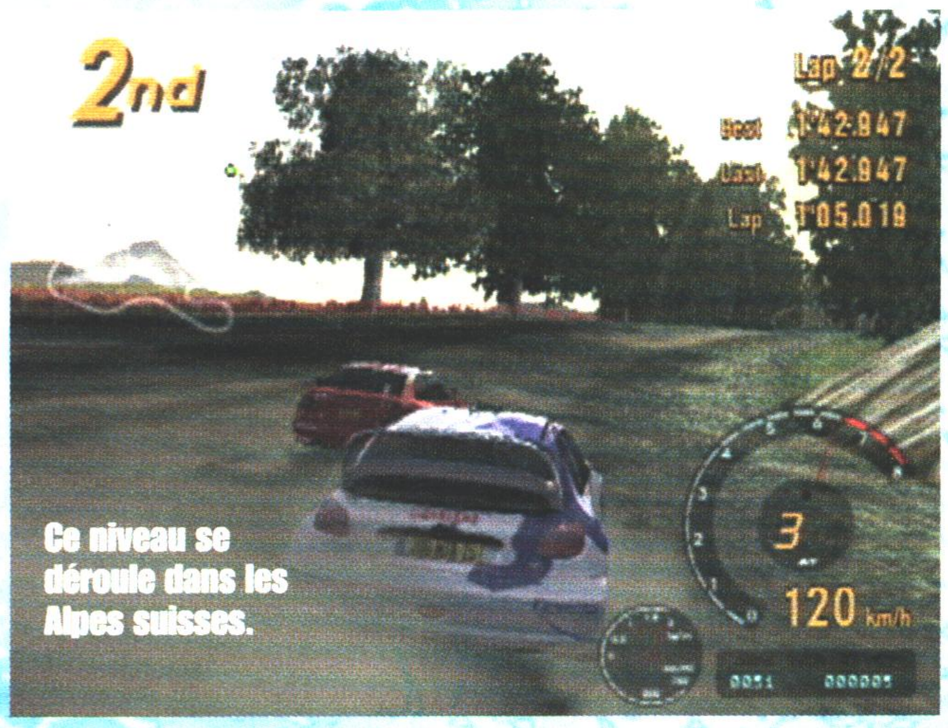
LA PS2 SORT SES GRIFFES !

Disons-le clairement, GT3 convaincra les joueurs qui hésitaient encore à acheter une PS2. Et pourtant, il y avait de quoi rester sceptique, la console ayant dans son catalogue (depuis sa sortie au Japon il y a un peu plus d'un an) beaucoup de jeux, certes, mais la plupart d'une qualité très moyenne, qui ne justifiaient pas à eux seuls l'achat d'une console à plus de 3 000 F. Certains jeux sortent tout de même du lot : Moto GP, SSX, Onimusha ou encore Zone of the Enders. Et avec l'arrivée de GT3, on peut désormais dire que la PS2 assure plutôt bien. Reste à savoir si tous les autres éditeurs seront rapidement en mesure de proposer des titres aussi impressionnants.



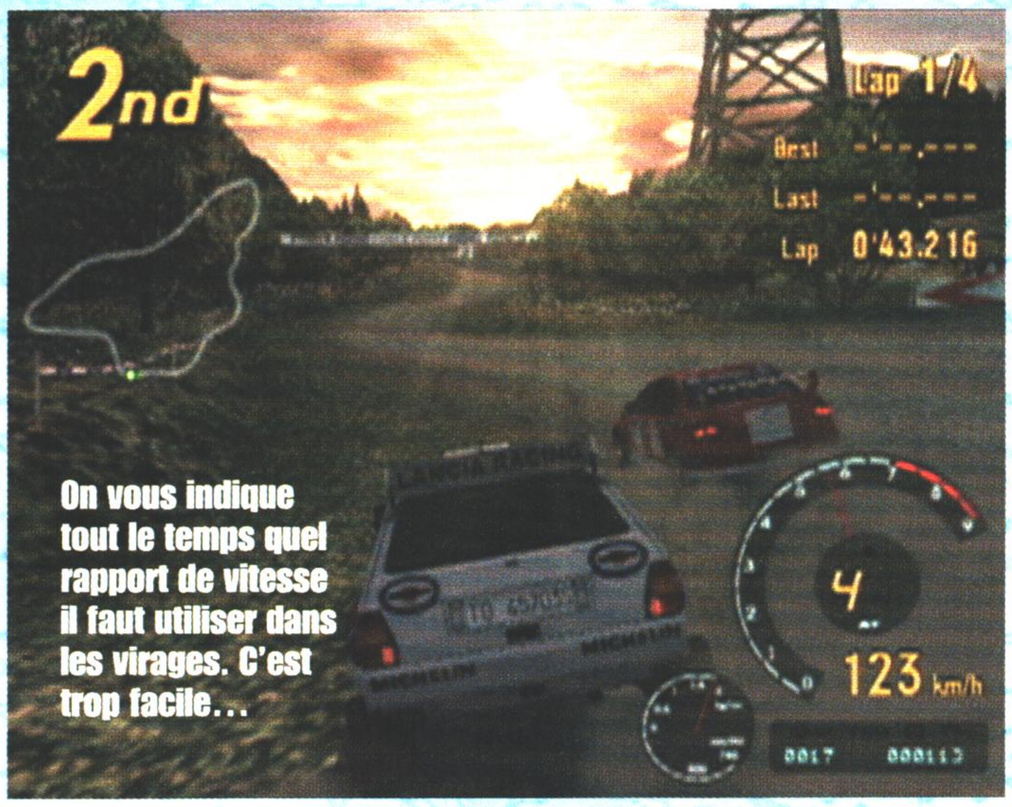
Les voitures ne sont pas des faucheuses d'herbe…

Mettez vos lunettes de soleil.



Ce niveau se déroule dans les Alpes suisses.

Le soleil de Monaco est toujours aussi réchauffant !



On vous indique tout le temps quel rapport de vitesse il faut utiliser dans les virages. C'est trop facile…

Les décors sont plutôt riches, et contrairement à GT2, on ne voit plus des pâtés de pixels.

Dreamcast

Genre: Action
Éditeur: Sega
Textes/Dialogues: Français/Anglais
Nombre de joueurs: 1-2

Sonic

Quelle habileté ! Tirer tout en s'accrochant à une poignée.

Incontestablement, Sonic 2 est le jeu de l'été. C'est une vraie merveille, une réussite, une bombe ! Avec ce jeu, la Sonic Team a tenu toutes ses promesses. Alors, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Sonic 2 vous propose plusieurs styles de jeu selon le personnage incarné. Désormais, vous pouvez diriger, en plus du hérisson bleu, deux autres de ses alliés (Tails et Knuckles), ainsi que les trois membres du clan adverse : Shadow, Dr Eggman et Rouge. Dans chaque clan, chacun a ses spécificités (vitesse, ingénierie, sens de l'orientation), que l'on retrouve chez l'adversaire. Sonic et Shadow parcourent à 100 km à l'heure autoroutes, jungles luxuriantes, base militaire ou satellite lunaire en usant de loopings, trampolines, fusées, saut à l'élastique... Les niveaux sont tous dynamiques et l'habileté et les réflexes règnent en maître. Tails et le Dr Eggman sont, quant à eux, motorisés, et ont tendance à avancer en flinguant tout ce qui bouge. Les décors sont, là encore, variés : Égypte, prison, etc. Knuckles et Rouge, en tant que chasseurs de trésors, vont dénicher des Emerald et des clefs dans des stages qui sont les seuls non linéaires. Il faudra fouiller partout en vous aidant de radars et d'ordinateurs, mais, même avec des indices, ce sont les parties qui prennent le plus longtemps, et il n'est pas rare de s'arracher quelques cheveux à force de tourner en rond. En plus de tout cela, des courses de voitures s'insèrent parmi les stages. Pour tous les personnages, des équipements sont à trouver : chaussures pour sauter plus haut, propulseurs pour planer, gants pour creuser dans le béton... Quant à l'histoire, elle est remplie de péripéties et de rebondissements que l'on peut suivre du point de vue des gentils (Hero) ou des méchants (Dark). Une fois qu'on est arrivé au bout de ces deux scénarios, un dernier chapitre surgit pour le dénouement ultime. Là, il faudra incarner à tour de rôle tous les protagonistes dans le même stage. Mais le jeu ne s'arrête pas là. Après avoir fini un stage en mode story, on peut le reprendre en mode select avec de nouvelles missions (ramasser 100 anneaux, tuer 100 ennemis...). De plus, on retrouve un mode deux joueurs qui reprend les parcours du jeu. Et pour finir, plus vite on finit de stage, plus on gagne des bonus : course de kart, accès au stage des boss...

Avec cet équipement, Sonic va pouvoir rebondir comme une balle.

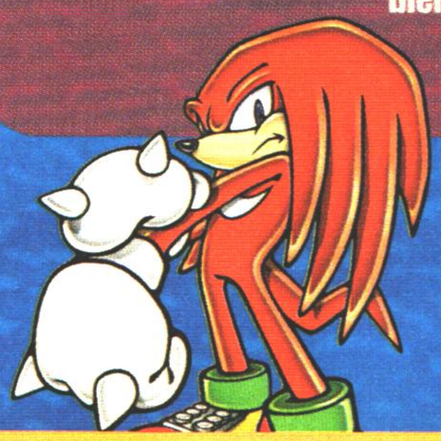
Rouge va devoir utiliser ses petites ailes pour porter un coup à ce boss.

SALUT LES CHAOS

Ils refont leur come-back dans cet opus, mais ici ils ont plus un rôle de Tamagotchi. Une fois que l'on récupère la clef de leur monde, on peut aller les cajoler, les nourrir ou leur donner des barres d'énergie récupérées dans une stage. Il est également possible de les faire fusionner avec des animaux. On obtient alors des Chaos avec un bec de perroquet, une queue de tigre et des pattes de gorille. De plus, on peut les amener à l'école ou à l'infirmerie et les faire concourir dans des courses. Et ils se reproduisent...

Comateux, le Chaos du Dr Eggman.

Même sans palme, il nage très bien.



Knuckles n'hésitera pas à emprunter cette fusée pour atteindre d'autres cieux.

PANDA

Joyeux anniversaire !

C'est le genre d'avis qui pourrait se résumer en une ligne : c'est une bombe, achetez-le ! Ce deuxième volet des aventures de Sonic, qui coïncide avec le dixième anniversaire de l'infatigable hérisson, est une réussite. Tant sur le plan de la réalisation que de la jouabilité, Sega prouve encore une fois que la Dreamcast en a dans le ventre ! Seul regret, le mode aventure est un peu limité ; et on regrette la disparition des phases un peu RPG. Mais c'est vraiment pour chercher la petite bête.

Graphismes 94%

Vraiment sympas. Les personnages ont du caractère et les Chaos sont adorables. Des décors variés et détaillés.

Son 90%

Une musique speed qui accroche parfaitement au ton du jeu.

Maniabilité 92%

Excellente, si ce n'est que les angles de vue sont parfois gênants.

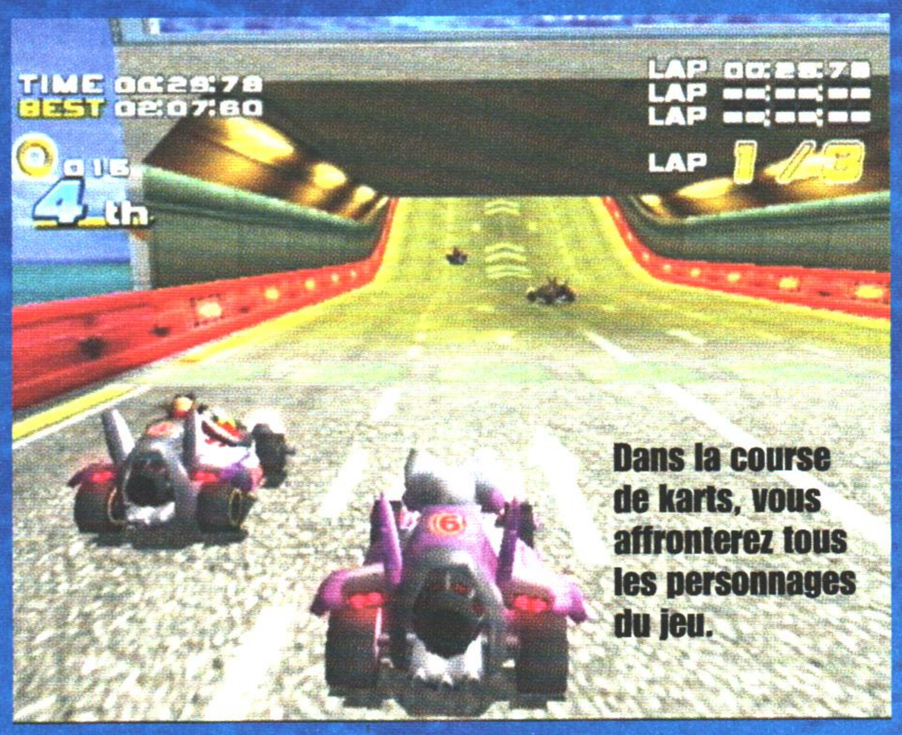
Durée de vie 96%

Si le jeu est sorti pour les vacances d'été, c'est pour avoir le temps de le terminer pile avant la rentrée .

Intérêt 96%

À bas l'avarice ! Sonic 2 est un excellent jeu et tout possesseur de Dreamcast se doit de se le procurer.

Adventure 2



Dans la course de karts, vous affronterez tous les personnages du jeu.

Et pourquoi ne pas utiliser les rampes pour jeter un coup d'œil sur le paysage.

Sans cette clé, impossible de rencontrer des Chaos dans le mode story.

Dans ce stage, vous tournez autour de cylindres horizontaux ou verticaux.

Rouge n'est qu'à quelques pas de son Emerald adoré.

Sensation hyper-Sonic

C'est grandiose de pouvoir choisir son camp. Le côté obscur a pris de la force grâce à de nouveaux personnages charismatiques. Il est d'ailleurs très amusant de voir le Dr Eggman câliner les Chaos (une vraie mère poule !). De nombreux bonus pullulent dans ce véritable concentré d'action. On attendait beaucoup de ce titre et on peut être content du résultat. Si on veut être tatillon, on pourrait dire que les stages de Knuckles et Rouge sont parfois prises de tête.

NINJA

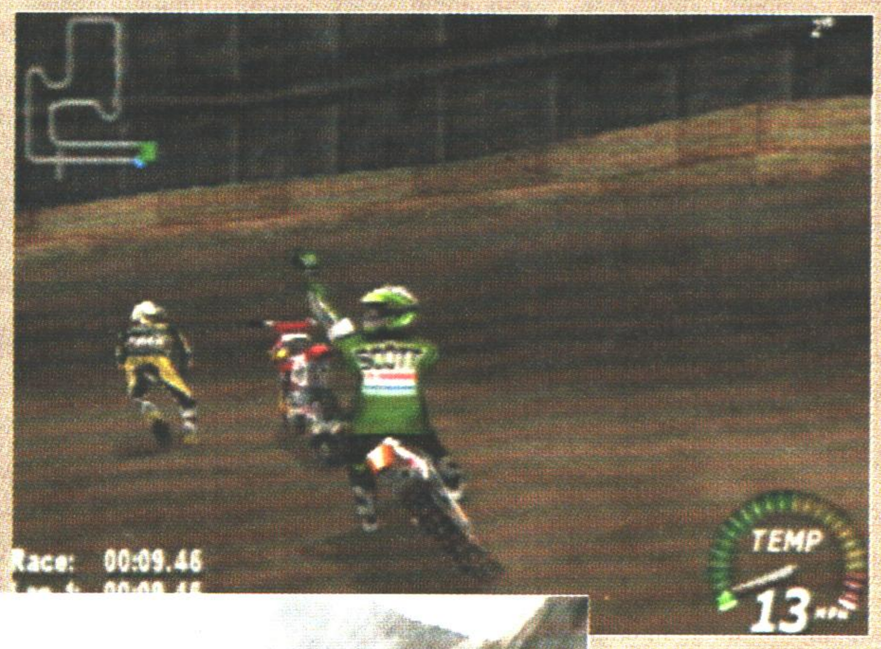
Exécuter plusieurs figures en un temps limité, ça c'est du sport.

Excitebike 64

Genre: Motocross
Editeur: Nintendo
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais
Nombre de joueurs: 1-4

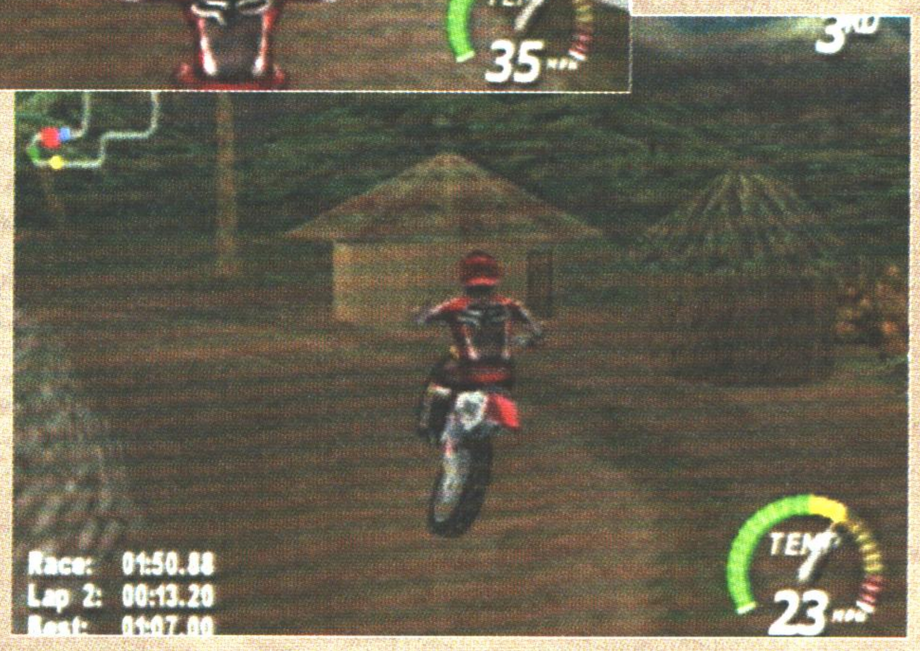
Pour les plus vieux d'entre vous, le nom d'Excitebike évoque peut-être des souvenirs?

Les amateurs de motocross retrouveront ici tous les types de circuit, en extérieur ou en intérieur, avec plusieurs qualités de route (sable, bitume, pont en bois, cours d'eau...). Au guidon de ces deux-roues, vous pouvez incarner six pilotes différents (dont certains sont des femmes), tous ayant des capacités différentes. La réalisation est correcte sans être spectaculaire. On se prend vite au jeu, mais la sensation de vitesse a été mise de côté pour se concentrer sur la technicité. En effet, les courses demanderont beaucoup de concentration car les sauts et virages se succèdent. Il faut donc bien gérer sa trajectoire et sa vitesse pour employer le turbo à bon escient afin d'effectuer un saut plus haut, plus loin, plus beau. Une fois qu'on a bien la moto en main, il faut savoir se méfier de ses adversaires car ils ne manqueront pas de vous faire chuter, surtout quand la course est extrêmement serrée, ce qui peut vous faire passer de la première à la sixième place (ô rage, ô désespoir...). D'ailleurs, certains départs ont des airs d'autos tamponneuses. Il faut sacrément s'accrocher pour terminer premier au classement général des cinq courses qui composent une saison, mais la récompense est bien là : accès à d'autres circuits, motos plus puissantes, bonus. Parmi ces bonus, on retrouve la version NES (elle a pas mal vieilli, et n'a finalement en commun avec ce jeu que le nom), et le mode soccer, où l'on joue au foot sur ces bécanes, ce qui se révèle très fun. Dommage que le côté acrobatie ait été peu exploité.



Ouaip ! J'ai fait chuter un concurrent !

C'est pas tout de regarder le paysage, il faut se concentrer pour l'atterrissage.



Serait-ce un Paris-Dakar par hasard ?

Graphismes 84%

Les motos et les coureurs sont bien modélisés. Mais leurs animations n'ont rien de bouleversant.

Son 79%

Les moteurs manquent de rage au ventre et le discours du commentateur est répétitif.

Maniabilité 85%

Le mode practice est utile. Les mouvements, même les acrobaties, sont facilement réalisables.

Durée de vie 92%

Pas évident de terminer premier dans tout ça ! Les bonus aussi comportent leur lot de difficulté.

Intérêt

De bonnes surprises attendent les accros de courses en tout genre.

89%

NINJA

Et que ça saute !

Le côté jump du jeu m'a bien plu, réaliste et impressionnant. Il est toujours sympa de s'envoler par-dessus un canyon pour ne pas se prendre la tête dans la muraille. Cependant, j'aurais aimé que les acrobaties soient mieux exploitées. Elles auraient sans doute trouvé leur place dans les courses, et auraient pimenté autrement la difficulté du jeu. Les bonus apportent un touche de fraîcheur sympathique, et changent du reste du jeu, qui s'avère assez répétitif

Ne pas rater ce saut au-dessus du canyon car plus dure sera la chute.

TEST

PlayStation

World's Scariest Police Chases

22, v'la un jeu de flics qu'il vaut mieux éviter à tout prix. Vous serez prévenu.

À la manière de Chase HQ, on arpente les rues dans une voiture de flic pour arrêter les malfrats qui sévissent en ville. Sauf qu'ici, on se déplace librement, et c'est en suivant une flèche verte, comme dans Crazy Taxi, que l'on pourchasse les voitures suspectes. Pour les arrêter, seule la manière forte est efficace : soit on fait du rentre-dedans, soit le coéquipier les canarde (faut bien qu'il serve, celui-là). Les munitions sont limitées et la voiture n'est pas très solide. Si on la frotte contre un mur, la portière est quasi foutue. Je sais que la police a peu de moyens, mais là ça devient inquiétant. De plus, le jeu souffre de ralentissements et il faut attendre un certain temps avant de croiser un suspect. Le tout devient vite lassant et ce n'est pas en changeant la météo ou l'heure que la partie regagne de l'intérêt.

Tirer tout en conduisant, pas facile, la vie de policier.

Ne pas hésiter à sortir ses gyrophares quand l'occasion se présente.

Genre: Course-poursuite
Éditeur: Activision/Fox Interactive
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais
Nombre de joueurs : 1-2

Graphismes 63%

Des décors répétitifs, des piétons quasi inexistants et laids, des voitures moyennement modélisées. Je veux être muté !

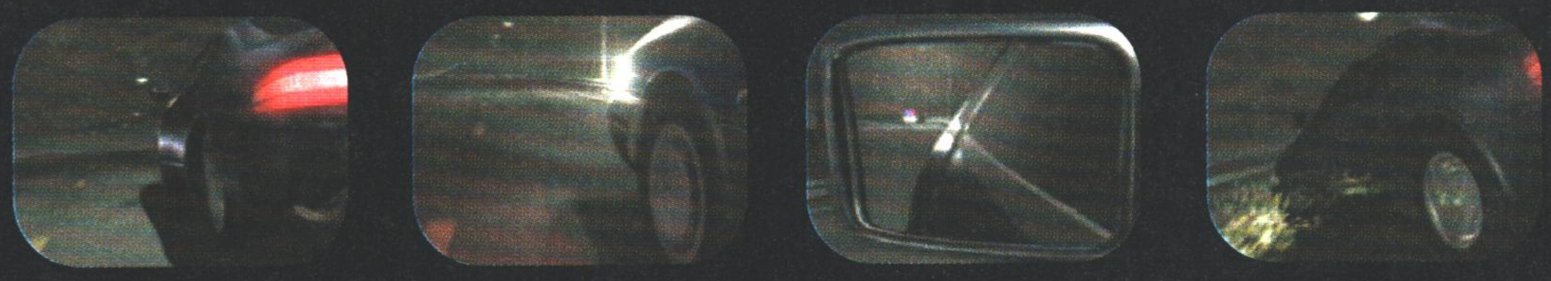
Durée de vie 56%

On a vite fait le tour de la ville. Une fois trouvés les dix autres points de départ, on se lasse.

Intérêt

Aucun bonus, pas de secret, huit missions annexes. Le jeu n'offre que de la lassitude.

65%



TEST

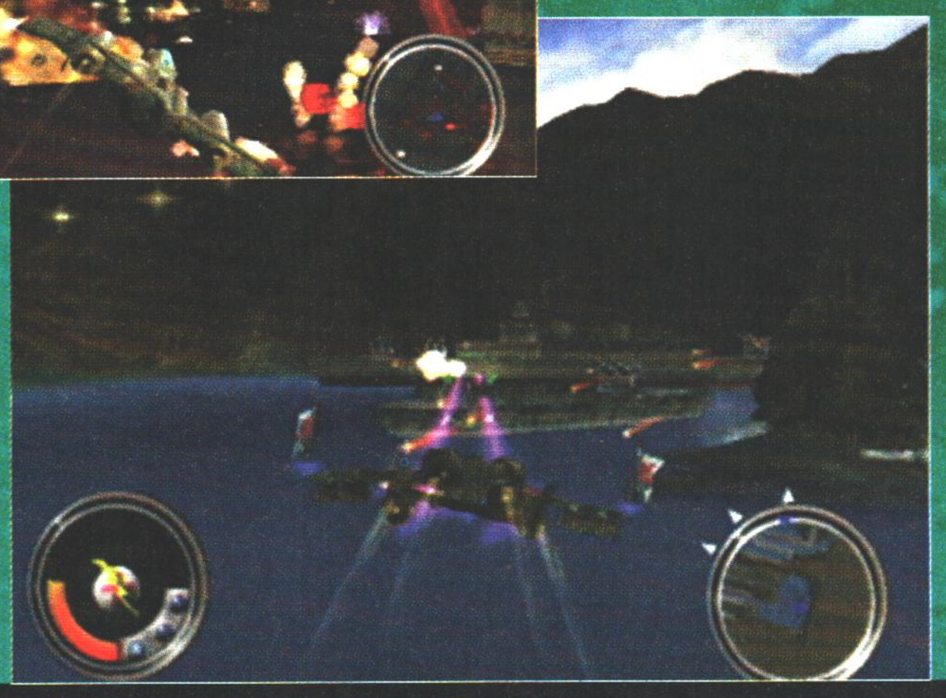
PlayStation 2

World Destruction League : WarJetz

Avec ce jeu, on ne fait pas dans la dentelle : on tire sur tout et on fait le tri après.

Pour valider chaque stage, vous devez remplir plusieurs missions. Au début, c'est simple : ramasser des drapeaux, les déposer, abattre des ennemis, récupérer des billets ; par la suite, ça se corse, vous escortez un allié... Pour ce faire, vous êtes doté d'un appareil à munitions illimitées équipé, en plus d'une mitrailleuse, d'une arme spéciale. Vous pouvez changer d'appareil au milieu d'une mission en trouvant l'item adéquat. Ça gâche un peu le réalisme, mais, au moins, on repart avec un avion flambant neuf. Le jeu devient alors plus facile. Et comme il est plutôt axé arcade, on pourra faire des loopings, des vrilles et bien d'autres figures. L'animation reste fluide et les décors, variés.

Ça explose de partout, de quoi en avoir plein les yeux.



Paré de deux drapeaux on s'en va détruire les porte-avions.

Genre: Avion
Éditeur: 3DO
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais
Nombre de joueurs : 1-2

Graphismes 83%

Les avions sont bien modélisés. On appréciera surtout les explosions à la chaîne, très réussies.

Durée de vie 80%

Plutôt courte. On trouve facilement de la vie et on n'a pas à s'inquiéter pour les munitions.

Intérêt

Un jeu sans envergure mais son approche simple fait qu'on s'amuse bien, c'est le principal.

75%

TEST

Dreamcast

Crazy

Genre: Course
Éditeur: Sega
Textes/Dialogues: Français/Anglais
Nombre de joueurs: 1

Le plus déjanté des jeux de courses d'arcade revient, dans une suite si clairement en continuité avec le premier épisode que l'on se demande, au premier abord, si c'est bien une suite. Puis, on note avec plaisir les améliorations et les nouveautés.

À ce nouvel épisode, l'auteur de Crazy Taxi, Hitmaker, a apporté quatre principaux changements : un nouvel environnement (New York, contre San Francisco dans le premier), une option permettant au taxi d'effectuer des sauts (le Crazy Hop !), la possibilité de transporter de deux à quatre clients simultanément (contre un seul passager à la fois précédemment) et quatre nouveaux chauffeurs (les anciens ayant disparu).

Pour le reste, il s'agit du même principe de jeu, de la même maniabilité (pas réaliste mais fun, avec un système de turbo) et de la même ambiance, avec des musiques du groupe Offspring et des courses de taxi complètement foldingues. En tant que chauffeur de taxi, le joueur doit donc prendre un ou plusieurs clients afin de les emmener là où ils le souhaitent le plus vite possible (car le chrono est contre vous), le but étant d'amasser le plus d'argent possible et d'être le premier au tableau des scores. Puisque je vous dis que c'est de l'arcade ! Notez que lorsque vous transportez deux, trois ou quatre clients, chacun d'entre eux a sa propre destination. C'est donc en conducteur aguerri, connaissant les moindres passages et autres raccourcis de la ville, que vous devrez emmener les clients à bon port. Une flèche en haut de l'écran vous indique à peu près la direction à suivre. À peu près, car elle ne prend pas en compte le meilleur chemin à suivre. C'est donc à vous, comme dans la réalité, d'apprendre le parcours le plus rapide en mémorisant les monuments et autres lieux de la ville.

Il s'agit là d'une suite intéressante, et on s'amuse toujours autant, même si la durée de vie n'est pas très longue. Avec Crazy Taxi 2, on s'éclate régulièrement un bon quart d'heure dès que l'on a un peu de temps de libre, mais il est toujours aussi difficile de rester scotché dessus toute la nuit.

Vous pouvez maintenant transporter jusqu'à quatre clients en même temps.

Si vous ne déposez pas les gens en temps et en heure, ils sautent de votre taxi en route!

LES MODES DE JEU

On retrouve le mode arcade, avec les même règles de jeu (normales, temps limité à trois, cinq ou dix minutes). Le mode crazy box est devenu le crazy pyramid. Il s'agit toujours d'une série d'épreuves (avec une progression pyramidale) consistant à peaufiner votre style de pilotage par des jeux (une quinzaine) très amusants : saut en longueur, saut de haie, éclatage des ballons, saut de plate-forme en plate-forme… Ces épreuves sont souvent faciles, parfois très déroutantes. Une chose est sûre, il n'y a que les deux dernières épreuves qui devraient vous poser de réelles difficultés. L'une d'entre elle consiste à faire le tour de la ville pour déposer 29 clients en moins de six minutes. Bonne chance !

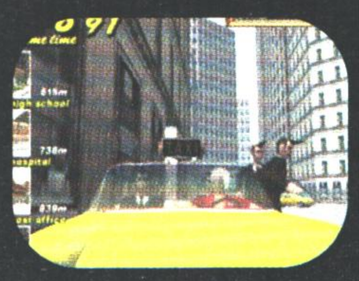
Il faut bondir d'une plate-forme à l'autre.

En appuyant sur le bouton Y, votre caisse effectue un bond.

Toujours aussi Crazy !

Ce Crazy Taxi 2 est encore plus fun. Seul petit regret, les nouveautés ne sont peut-être pas assez conséquentes. Mais même après avoir joué des heures à la première version, on revient sur cette suite avec beaucoup de plaisir.

On remarque plein de nouveaux détails, et l'environnement de jeu (la ville) est entièrement original. Crazy Taxi 2, c'est un jeu de course speed et fun comme on en voit rarement, alors il serait dommage de s'en priver.



Graphismes 90%

Cette suite, même comportant les mêmes petits problèmes d'affichage (clipping), a été améliorée. C'est beau !

Son 92%

Offspring, on aime ou on n'aime pas, mais l'ambiance sonore est vraiment convaincante.

Maniabilité 88%

Le maniement des voitures n'est pas réaliste, mais la prise en main ne pose pas de difficultés.

Durée de vie 70%

Cela ne change pas, Crazy Taxi est toujours un jeu d'arcade rapide à terminer mais tellement fun.

Intérêt 90%

Du fun, encore du fun, on ne s'en lasse pas. Des nouveautés minimes, mais plus on y joue, plus s'amuse…

Taxi 2

Le maniement des taxis n'est pas réaliste mais on s'y habitue sans problème.

SAUVEGARDER VOS ACTIONS

Il vous est possible, dans le mode dédié à l'enregistrement d'une course, de faire la plus belle partie possible, en effectuant de superbes actions, afin d'enregistrer vos plus beaux moments de jeu. Ensuite, libre à vous de les visionner sous les angles de vue pré-calculés, en appuyant sur l'un quatre boutons de la manette (X, Y, A et B).

Les angles de vue sont paramétrables.

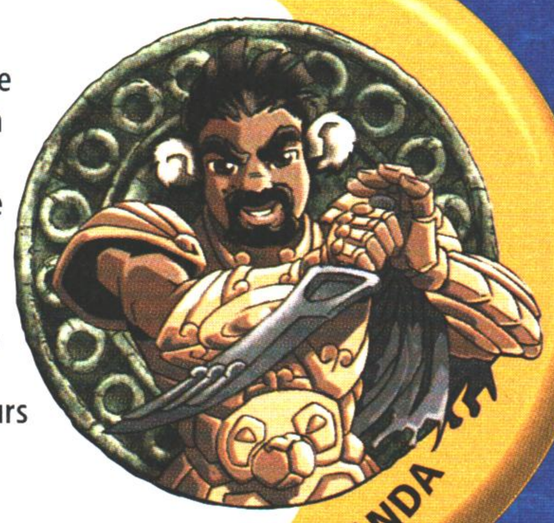
On peut percuter les éléments du décor sans vraiment ralentir sa course et les voitures ne s'abîment pas. C'est fun !

Tous les raccourcis sont bons à prendre.

Vous devez toujours déposer les clients dans une zone verte.

Taxi Driver

C'est le genre de jeu très arcade qui passe très bien sur console. Il garde tout de son fun, en plus, le jeu est nettement plus beau. Côté jouabilité, ça reste nickel. Une excellente suite, sur laquelle on revient facilement, même si, avouons-le, sa durée de vie est un peu courte. Mais bon, c'est un hit ! Et en plus, ça donne l'occasion de faire la nique aux possesseurs de PS2, qui n'ont droit qu'à la première version du jeu !



TEST

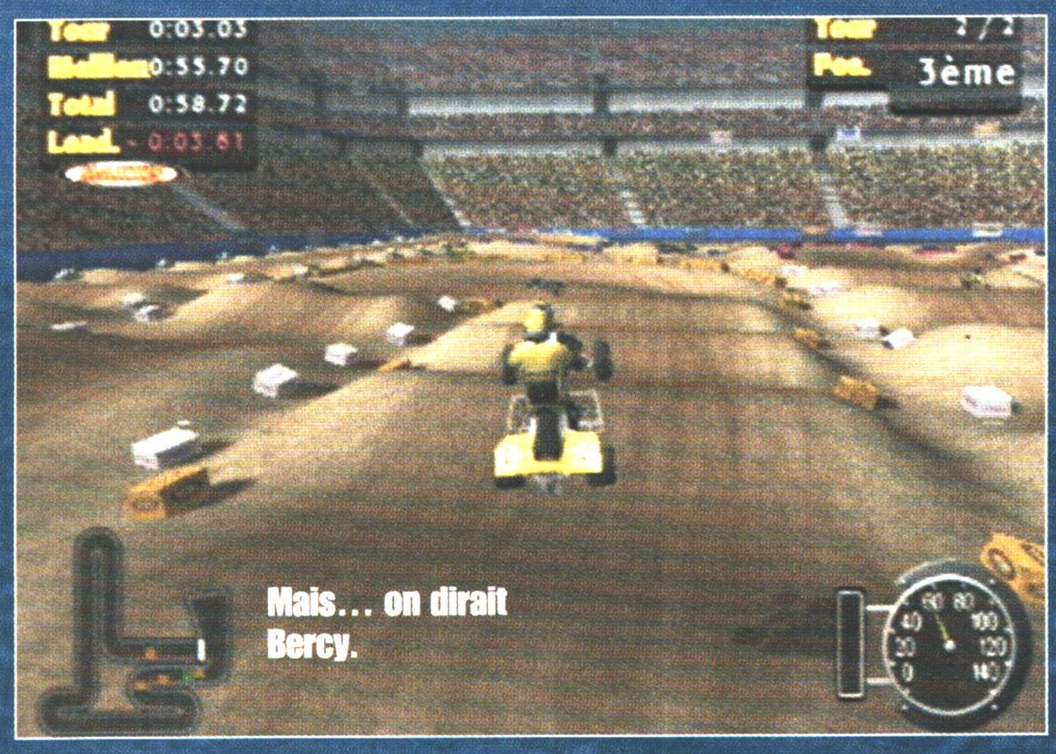
PS2

PlayStation 2

ATV Off Road

Il arrive enfin chez nous, pour nous procurer d'agréables sensations de conduite hors-piste et un fun omniprésent. Un jeu qui vaut le détour.

Les développeurs de Motocross Madness sur PC nous ont concocté un jeu PS2 du même acabit, à la différence qu'il ne s'agit plus de motos mais de quads. Le moteur physique et la 3D sont à la fête. ATV possède de très bonnes animations et des environnements pour le moins variés (forêt, neige, désert, stade ou plein air), mais on reste cependant assez loin graphiquement de GT3. Sur la vingtaine de circuits accidentés, le joueur affronte d'autres pilotes ; au pied des bosses, il fait des bonds et des figures supéfiants. Super saut, atterrissages divers (sur les quatre roues si possible…), ambiance de rodéo motorisé… on s'y croirait ! La maniabilité, axée arcade avec un soupçon de simulation, est accessible à tous, mais pour passer sans bobo des séries de bosses à la suite, il faudra s'entraîner… S'ajoute à tout ceci des modes de jeu à profusion (école de pilotage, national, supercross, freestyle, enduro cross country et carrière), des options de réglage du quad, un mode quatre joueurs et une option permettant de créer ses propres parcours en plaçant des check point sur les courses de son choix. Le hard-rock (Anthrax, Alice in Chains) donne une bonne pêche à l'ensemble. Bref, si l'on met de côté le (très) léger manque d'impression de vitesse (sans doute parce qu'il n'y a pas de vue interne), des collisions parfois irritantes (mais réalistes), et une IA parfois litigieuse, ATV Off Road est, au final, un excellent jeu de quad.



Genre: Course
Editeur: Sony
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 4

Graphismes 88%

Les environnements sont très variés et la PS2 est bien exploitée. Mais on est quand même assez loin de GT3…

Son 92%

Les bruits de moteurs sont très réalistes et les musiques hard collent bien à l'ambiance survoltée de ce sport mécanique.

Maniabilité 89%

Assez facile au premier abord, mais il faut tout de même s'entraîner et apprendre quelques techniques.

Durée de vie 93%

On peut s'amuser durant des heures sans voir le temps passer : plein de modes de jeu…

Intérêt

Rares sont les jeux de quad, grand est le plaisir… Un bon jeu, réaliste et fun.

90%

Du fun et des bosses !

Sur PS2, on voit peu de jeux capables de nous scotcher des soirées entières devant l'écran. Celui-ci en est un. Les circuits sont bien pensés et offrent une grande liberté d'action. Le plus impressionnant, ce sont les mouvements (pilotes et quads). On passe les bosses avec beaucoup de plaisir, on fait des figures. ATV n'est pas exempt de petits reproches, on retrouve le plaisir de faire de la moto en forêt.

TEST

Dreamcast

Prenez la plus grosse arme de votre inventaire pour mettre ce boss à vos pieds.

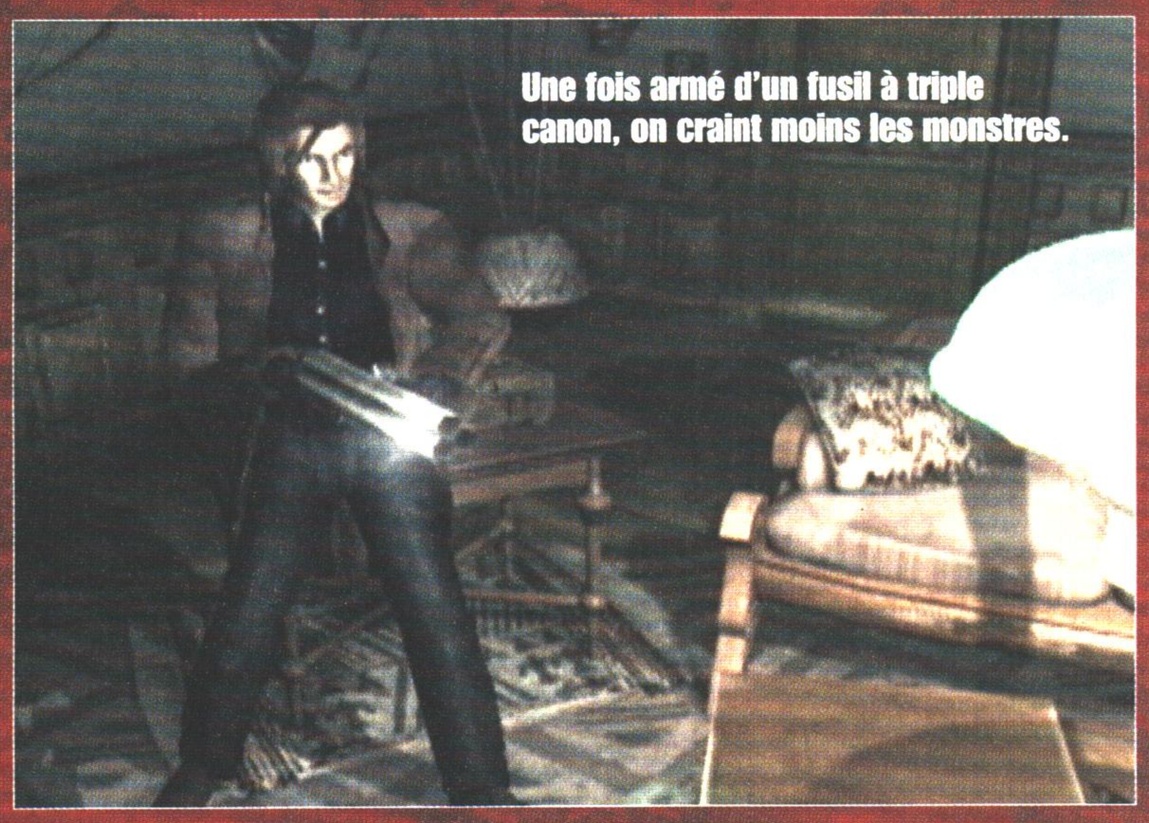
Alone in the Dark 4: The New Nightmare

Genre: Survival-horror
Éditeur: Infogrames
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1

Après un passage remarqué sur PS, Alone in the Dark va en mettre plein les yeux aux possesseurs de Dreamcast. Alors profitez d'une bonne nuit d'orage pour éteindre toutes les lumières et entrez dans le jeu.

Bienvenue sur Shadow Island, une île sombre où un lourd destin pèse sur la famille Morton. Après un crash dû à une "chose", nos deux héros se retrouvent séparés. On peut alors choisir par qui on va commencer : Aline, pour un niveau facile, ou Carnby, pour un plus dur. Avec Carnby, vous affronterez plus de monstres, tandis qu'Aline fera moins de corps à corps (au début, elle éloigne les monstres avec sa lampe torche) mais rencontrera davantage les habitants de l'île. De toute façon, il vous faudra incarner les deux pour profiter pleinement d'un scénario riche et captivantant. Les interactions entre vos deux personnages sont importantes (conseil, point de vue, indices...) et il arrivera qu'ils se croisent. En plus d'une progression parfois délicate (il faut savoir économiser ses munitions, trousses de secours et médaillons de sauvegarde), de nombreuses énigmes parsèment le jeu. Ces passages de réflexion dépassent largement la simple recherche de clés. Vous devrez examiner vos documents pour trouver des indices et fouiller méticuleusement les pièces. À noter que le doublage est en français, ce qui se fait rare sur Dreamcast.

Vous arrivez en pleine tempête, l'éclair permet de visualiser les lieux environnants.



Une fois armé d'un fusil à triple canon, on craint moins les monstres.

Graphismes 95%

Le reflet dans le miroir, l'ombre, l'éclairage, tout est fin et détaillé.

Son 94%

Vraiment flippant. On entend des cris, le souffle des monstres, voire des échos chuchotant "Aline, Aline..."

Maniabilité 89%

Fidèle à ce genre de jeu. Certains objets demandent de la précision pour être attrapés.

Durée de vie 92%

Deux GD-Rom, deux personnages, deux buts différents... Vos nuits seront longues et cauchemardesques.

Intérêt

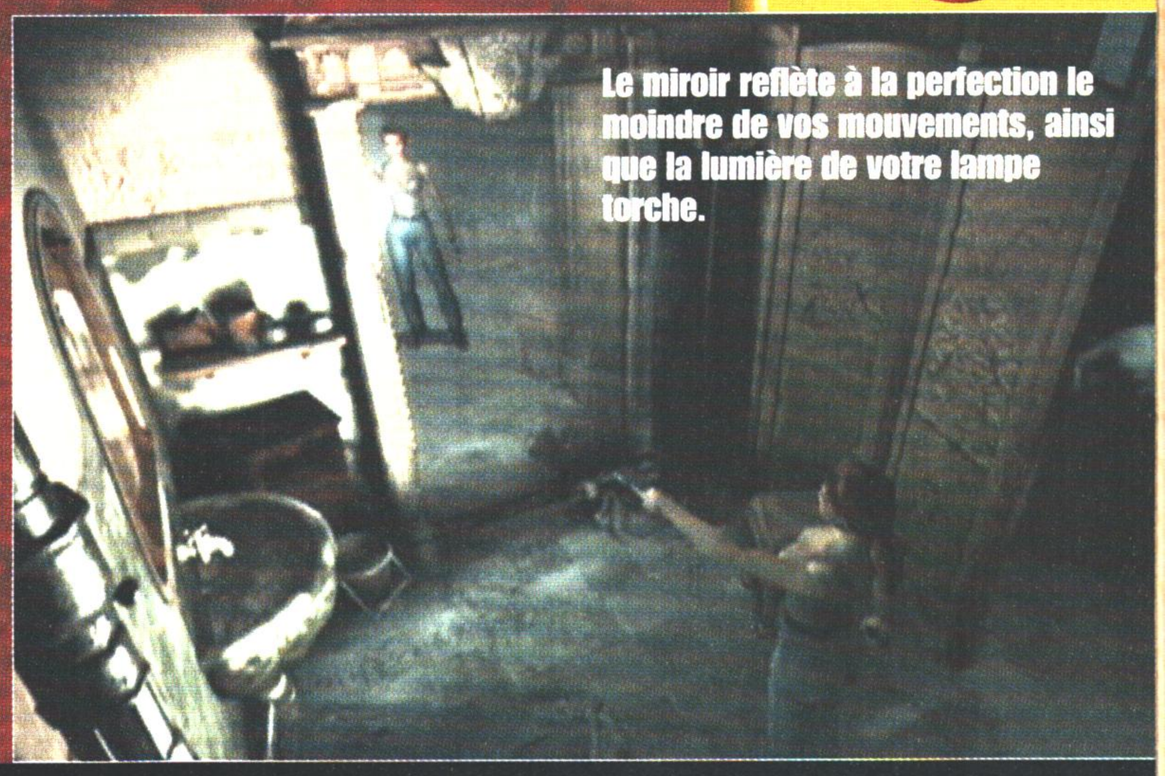
Si vous ne l'avez pas encore compris, Alone est un must qui redonne un sacré souffle au genre.

94%

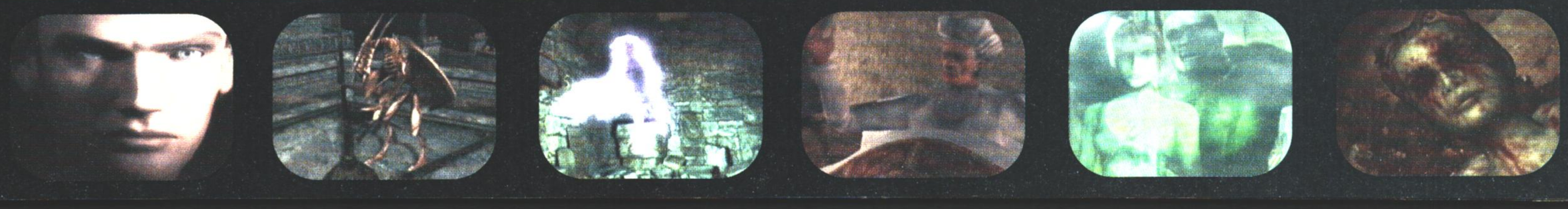
NINJA

L'île du Dr Morton

Quelle réussite ! L'ambiance angoissante est à son paroxysme. On se laisse vite prendre au jeu et j'avoue avoir sursauté plus d'une fois. Il faut dire que les points de vue de la caméra sont très cinématographiques (on voit passer son perso à travers une fenêtre). Les énigmes sont bien pensées. L'idée de la lampe torche est bien gérée et apporte un plus au jeu qui regroupe déjà plusieurs éléments accrocheurs : de l'action, du fantastique, des graphismes à la hauteur...



Le miroir reflète à la perfection le moindre de vos mouvements, ainsi que la lumière de votre lampe torche.



TEST

PlayStation 2

Genre: Baston
Éditeur: Virgin
Textes/Dialogues: Anglais/-
Nombre de joueurs: 2

Même dans les airs, je t'aurai !

52 coups dans la tronche… ça calme.

Bloody Roar 3

Après Tekken et DoA, faites place aux bestiaux de Bloody Roar pour une bonne raclée à la sauce PS2. Les fans des deux premiers volets peuvent-ils déjà se pourlécher les babines ?

Avant de finir embroché sur ces lames, le perso s'était déjà pris une fessée dans les airs.

Bloody Roar sur PS2 reste le jeu de combat que nous connaissions sur Play. On retrouve, évidemment, les fighters mutants capables de se transformer en terribles "zanimos" (tigre, loup, lion, chauve-souris…). Le jeu reste techniquement à la hauteur de ses prédécesseurs. Contrairement à un Tekken, il faut plusieurs parties avant de trouver ses marques. Frapper au petit bonheur la chance ne sera jamais la clef d'une victoire. Les contres, l'esquive et la garde restent les meilleures solutions pour l'emporter face à votre adversaire. Et surtout, il faut savoir user de ses transformations au bon moment. En clair, Bloody Roar 3 se destine aux véritables amateurs de jeux de combat. En plus d'être toujours aussi riche en coups, sur PS2, il est plus beau (encore heureux !). Les effets de lumière lors de certains combos sont saisissants. Les animations des persos ne sont pas mauvaises non plus, sans parler des détails comme les gueules des bêtes qui s'ouvrent, grognent et mordent… Question décors, c'est parfois un peu sombre, mais le fait que l'on puisse toujours les éclater et tomber d'un niveau à l'autre rattrape le coup. OK, c'est pas nouveau, mais ça marche toujours ! Question énergie, pas de doute, ce nouvel opus a une sacrée patate. La variété et la puissance des coups placent ce titre, haut la main, dans le top 3 des meilleurs softs de combat du moment. Bien que – avouons-le –, nous aurions apprécié un peu plus de nouveautés, surtout du côté des fighters.

On vous l'a dit… Bloody Roar, c'est pas pour les mauviettes.

PANDA

Bloody hell !

Même si ce Bloody Roar 3 n'est pas le meilleur jeu de baston du monde, il n'en est pas moins un divertissement plus qu'agréable ! D'autant qu'on retrouve encore les transformations en animal qui lui donnent tant de personnalité. Côté graphisme et maniabilité : aucun problème, le jeu est assez profond pour vous tenir en haleine. Bref, une bonne occasion d'en mettre plein la tête à ses copains pendant les vacances! Certains lui préféront DoA2 ; pour moi, les deux se valent.

Graphismes 83%

L'ensemble est honnête, mais on pouvait espérer encore mieux, vu le support.

Son 79%

Je préfère jouer sans musique… je crois que c'est clair !

Maniabilité 85%

Les pros s'y retrouveront facilement ; les autres auront besoin d'un peu de courage.

Durée de vie 85%

Heureusement que l'on s'éclate à deux – sinon, seul, c'est un peu court.

Intérêt

On ne peut pas dire que le passage sur PS2 soit révolutionnaire ; en revanche, le soft tient bien la route.

89%

Les replay de fin de round ne sont pas extraordinaires.

Un jeu à déconseiller aux épileptiques… ça flashe trop !

Méfiez-vous du léopard et de ses pattes puissantes.

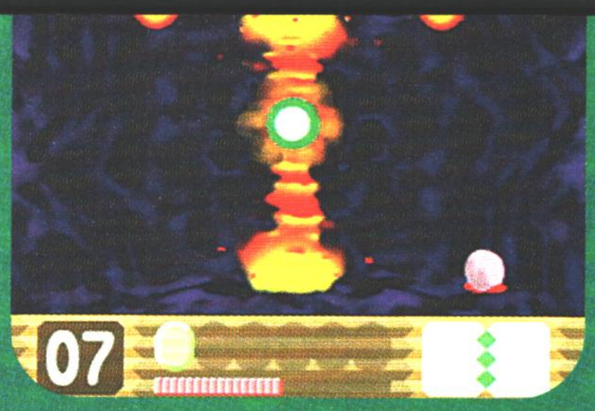
Une taupe qui explose un lion… tu le crois ?

La femme chauve-souris goûtera avec plaisir le sang de son adversaire.

30 millions d'amis

Bloody Roar 3, je ne l'attendais pas avec impatience et pourtant… je me suis bien éclaté ! Au départ, on hésite un peu, et puis, une fois les coups en tête, les matchs deviennent palpitants. Pas de doute, c'est musclé. Quand on commence à bien se foutre sur la tronche, les parties ne finissent plus. Le problème, c'est que sur PS2, je m'attendais à quelque chose d'encore plus hallucinant. Mais bon, si vous n'avez n'y avez jamais joué, c'est le moment d'essayer.

LUK



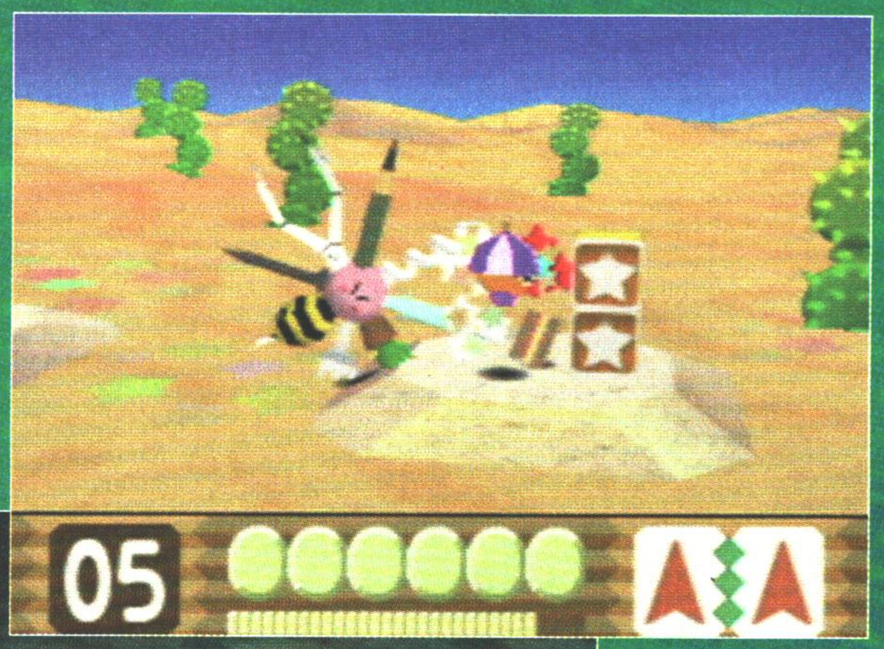
Le boss de fin possède des attaques associées à des éléments.

Kirby 64
The Crystal Shards

Je bats des ailes dans les airs. J'aspire tout ce qui traîne et je le recrache aussitôt (c'est du propre, ça !). Je suis rond comme un ballon et plus rose qu'un bonbon. Je suis Kirby !

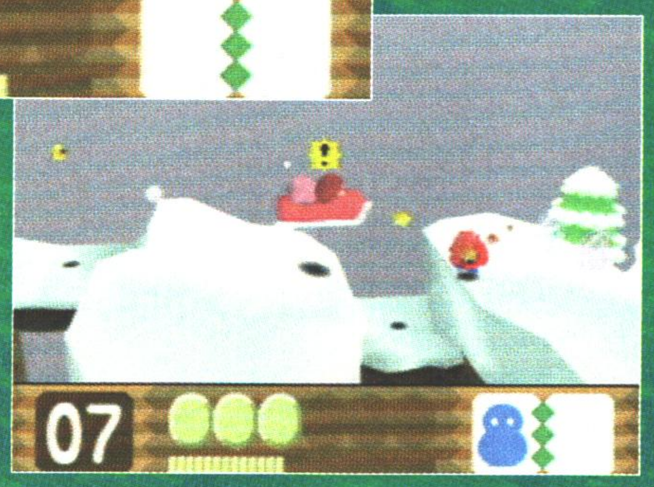
Revoilà Kirby, pour le bonheur des plus petits. Cette fois-ci, il s'en va aider une fée dont la planète a été attaquée par un étrange brouillard noir. Le jeu se décompose en six niveaux et la progression reste très linéaire : récupérer des cristaux, battre les boss pour continuer... Kirby pourra, comme d'habitude, gober ses ennemis pour les lancer contre d'autres adversaires. Mieux , si, au lieu de s'en débarrasser, il préfère avaler son ennemi, il récupérera son pouvoir (feu, glace, roche...), qui s'affichera au bas de l'écran. Avec ce pouvoir, il jettera des bombes, se transformera en pierre, lancera une partie de son corps en guise de boomerang...

Kirby peut aussi obtenir deux pouvoirs (c'est le maximum). C'est simple : soit il avale deux ennemis en même temps, soit il lance une étoile (qui symbolise un pouvoir qu'il a déjà) sur un adversaire, et récupère une étoile plus grosse. Si le deuxième pouvoir est de même nature que le premier, il en renforce l'effet : avec deux glaces, on se transforme en boule de neige, avec deux feux, on devient une flèche enflammée. S'il s'agit de deux pouvoirs différents, ils auront des effets divergents mais tout aussi efficaces. Certains cristaux ne sont accessibles que si l'on est muni d'un pouvoir précis. À la fin de chaque stage , Kirby se fait un allié. Ces alliés l'aideront dans la suite du jeu...



Un Kirby tout pointu, avec dard de guêpe, fourchette, compas, cactus...

Dans ce passage, Kirby doit nager tout en évitant les rochers et les mines.



Sur la piste noire, il faut éviter les ravins. Un point d'exclamation vous indique quand il faut sauter.

Genre: Plates-formes
Éditeur: Nintendo
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1-4

Graphismes 84%

Gais et chatoyant, on retrouve bien là l'univers coloré de Nintendo.

Son 82%

Des mélodies simples, bien rythmées qui sont loin d'être désagréables.

Maniabilité 86%

La trajectoire étant prédéterminée, on se déplace aisément. Les boutons d'action sont, eux aussi, simplifiés.

Durée de vie 75%

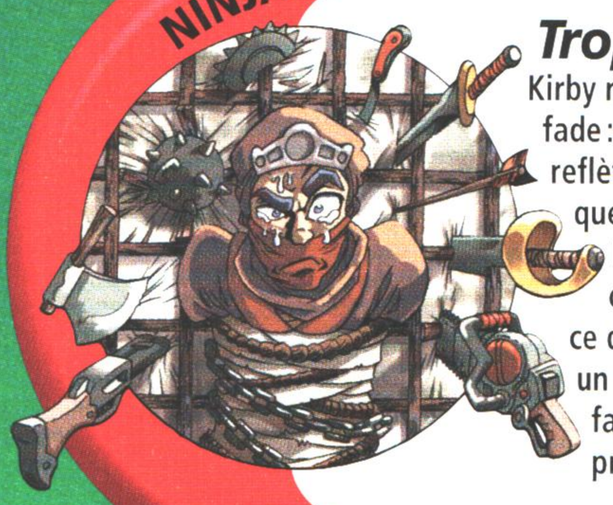
On avance sans difficulté. De plus, les niveaux sont courts.

Intérêt

Un jeu mignon, réservé exclusivement aux jeunes (sous peine de s'ennuyer ferme).

80%

NINJA



Trop sucré

Kirby reste pour moi un personnage super fade : mignon mais sans caractère, et ça se reflète dans le jeu. Seul un enfant y trouvera quelque difficulté, et encore... On peut très bien avancer sans même utiliser les combinaisons de pouvoirs. Avalons tout ce qui bouge et recrachons à tout va, voilà un drôle de slogan. Les boss sont d'une facilité accablante. Seuls les mini-jeux présentent un quelconque intérêt...

Ce mini-jeu est un "saute-flaque d'eau". Bondissez d'une ou de deux cases. Un principe simple qui se révèle très fun.

TEST

PS2 PlayStation 2

Army Men Air Attack : Blade's Revenge

Genre: Guerre
Editeur: 3DO
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs : 1-2

Les jouets en plastique reviennent pour envahir les cieux et ne plus toucher terre.

À bord d'un hélicoptère, le petit soldat vert s'en va détruire les bases belges, récupérer du plastique, sauver des hommes et contrecarrer les projets du baron, tout cela en vingt missions. On retrouve les ingrédients classiques : plusieurs armes, ennemis lockés automatiquement... Comme à l'accoutumée, on s'en prend plein la tête, les ennemis en surnombre vous bombardant sans discontinuer. Au fur et à mesure, on récupère des copilotes et de nouveaux hélicos. Chaque copilote a des coups spéciaux, par exemple Woodstock appelera des paras en renfort, et Hardcore a une préférence pour les roquettes. Techniquement, le jeu est hyper répétitif, sans surprise et souffre de ralentissements. Ce n'est pas cette fois-ci non plus qu'Army Men nous épatera.

Des explosions sympas mais loin d'être retentissantes pour de la PS2.

Le but : charger le bulldozer avec des piles avant l'autre camp.

Graphismes 75%

Ça ne révolutionne pas le genre. Les modèles ne sont pas assez variés et on retrouve les mêmes dans chaque mission.

Durée de vie 86%

Vingt missions, c'est pas si long que ça. Mais le mode deux joueurs redonne du souffle au tout.

Intérêt

Ce jeu reste fidèle à la série, c'est-à-dire sans grand intérêt.

76%

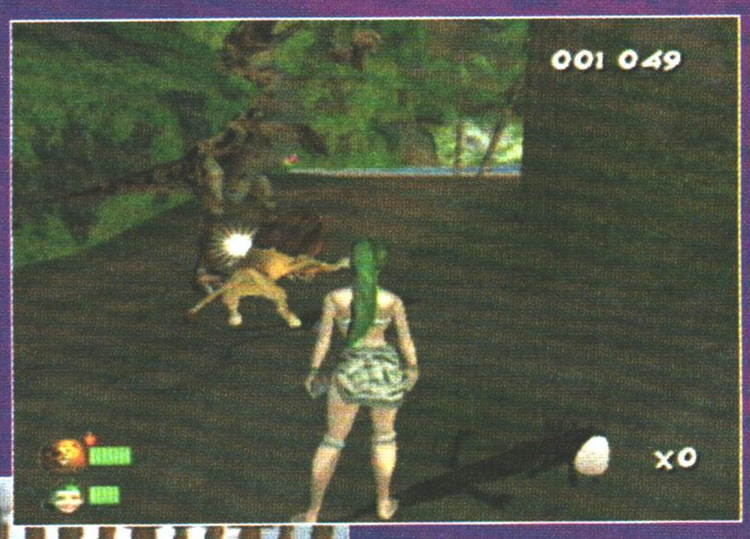
TEST

PS2 PlayStation 2

Portal Runner

Genre: Action
Editeur: 3DO
Textes/Dialogues: Français/Anglais
Nombre de joueurs : 1

Et si on prenait la Barbie aux cheveux verts d'Army Men et qu'on la baladait partout...



Le lion obéit à tous vos ordres. Pratique pour se débarrasser d'un puissant dino.

Sauvez Merlin de ce chevalier qui renie la Table ronde.

Une sombre sorcière plutôt sexy était jalouse de la dindon (on se demande bien pourquoi) et l'a envoyée dans diverses boîtes à jouets en prenant soin de fermer la porte derrière elle. Notre héroïne se retrouve coincée mais pas seule, elle est accompagnée d'un lion prêt à se battre à ses côtés. Mais qu'il est pénible ce lion, à se faire dévorer et à vous mettre game over. Quand c'est pas lui, c'est elle qui saute comme un veau et qui tombe dans de la lave ou dans eaux empoisonnées. Sses mouvements sont loin d'être fluides, et elle met un temps fou à grimper ou armer son arc. On repère plusieurs bugs, et l'animation est hachurée. Même si le scénario plus que maigre cache quelques énigmes sympas mais pas trop difficiles, vous comprndrez que ce titre est loin d'être une réussite.

Graphismes 72%

Rien d'exceptionnel, certains paysages sont sympas mais rien qui soit digne d'une PS2.

Durée de vie 70%

On a l'impression que c'est long parce que Barbie ne fait que mourir à cause de ses mauvais réflexes.

Intérêt

Fuyez, mes amis, il n'est pas trop tard pour éviter ce jeu. Restez cloîtrés chez vous et n'en parlez à personne.

67%

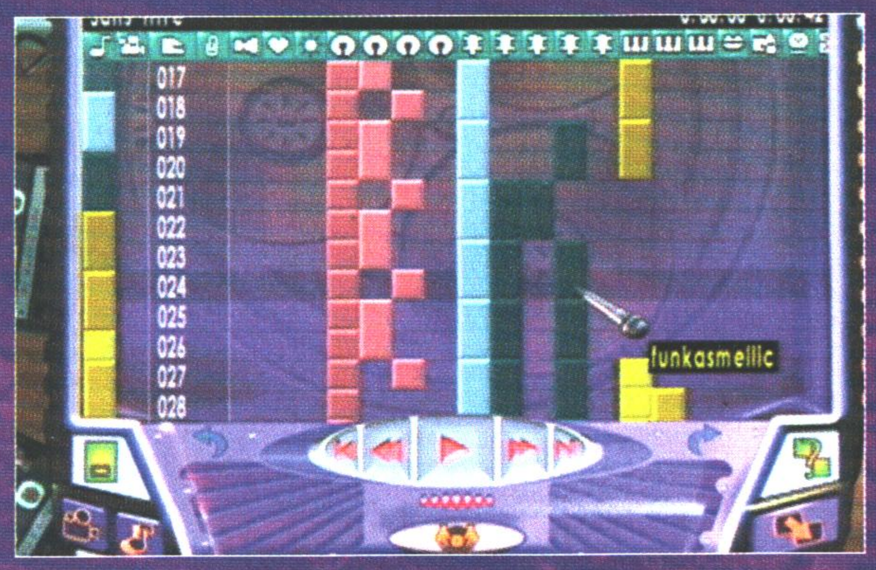
PS2
PlayStation 2

Vous pouvez ajuster plein de réglages, dont les effets sonores.

MTV Music Generator 2

Les zikos vont pouvoir une nouvelle fois laisser libre cours à leur imagination en générant des sons qui seront peut-être le hit de demain...

Si vous vous sentez une âme de mixeur ou d'arrangeur et que vous avez déjà apprécié les versions PSone, MTV Music Generator 2 fera votre bonheur. Il vous est désormais possible d'utiliser 48 canaux (24 dans la version PSone) et de sauvegarder jusqu'à 99 musiques sur une carte mémoire (15 sur PSone). Les 10 000 échantillons sonores sont répartis en 4 catégories musicales (rythme, basse, mélodie et chant) et classés sous 8 genres (breakbeat, pop, R&B house, trance, indie/college, rock et garage). Un éditeur de riff et, mieux encore, un Sampler Kit (accessoire USB vendu séparément pour enregistrer ses propres sons à partir de diverses sources), permettent de créer des sons, mais cela demande du temps et de la patience. Pour éviter que la mémoire sature, prenez la précaution de "nettoyer" ou d'enlever les sons inutiles... Le principe : le joueur crée une musique à partir de blocs musicaux qu'il sélectionne par un clic ou par couper/coller. Il faut quelques parties pour s'habituer aux multiples options. L'environnement de travail s'avère clair et simple d'usage, avec, notamment, différents types d'interface (hi-fi, années '50, radio de l'armée, science-fiction...) et des boutons qui "aimantent" le curseur. Vous pouvez, par ailleurs, créer des séquences vidéo qui viendront égayer vos musiques. Enfin, vous pourrez faire un bœuf, à quatre, dans le mode jam session. Outil de création assez complet, à recommander surtout à ceux qui n'ont pas de PC.



Pour créer une musique, on place des blocs dans des cases. C'est moins simple qu'il n'y paraît...

Créez vos propres riffs !

Genre: Musique
Éditeur: Codemaster
Textes/Dialogues: Français/Anglais
Nombre de joueurs: 1-4

Graphismes 70%

Des skins sympas, des effets vidéos assez variés, sans plus.

Son 85%

Les sons du CD sont moyens, mais vous pouvez en créer de nouveaux, avec le Sampler Kit.

Maniabilité 89%

Un temps d'adaptation est nécessaire au début pour assimiler les options, mais ça vient vite.

Durée de vie 90%

De très longues heures d'essais seront utiles pour composer autant de musiques que votre imagination le permet.

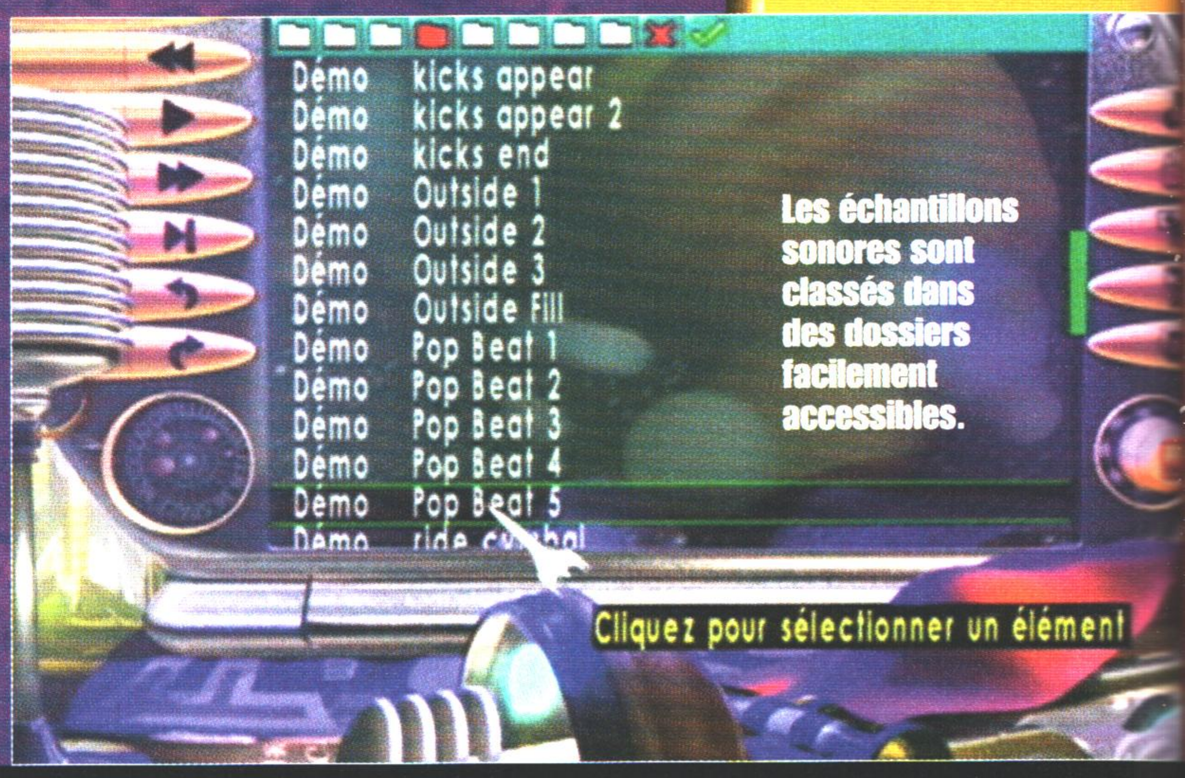
Intérêt

Pour tous ceux qui veulent s'adonner aux joies de la musique électronique sur console.

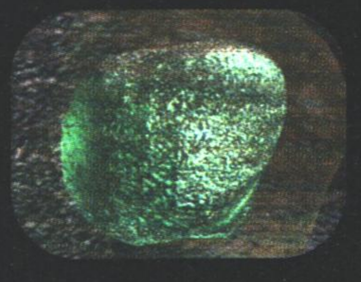
87%

Fête de la musique !

De bonnes musiques préenregistrées (dont des groupes connus, Gorillaz, Apollo 440, Zombie Nation...) ; les sons prévus d'origine sur le CD sont toutefois de qualité très inégale, et je n'y ai pas trouvé mon bonheur. Mais en créant des nouveaux riffs ou en enregistrant des sons à partir du Sampler Kit (accesoire fortement recommandé), on peut générer ou capturer quasiment tout. Pas facile, mais une fois familiarisé, on ne voit plus passer le temps.



Les échantillons sonores sont classés dans des dossiers facilement accessibles.



SONDAGE

100% CONSOLES ET TOI

Ton avis nous intéresse ! Ce magazine, c'est avant tout le tien ! Alors dis-nous tout, le positif comme le négatif, pour que nous l'améliorions ensemble. Si tu réponds dans les 30 premiers, nous t'offrons un abonnement gratuit de 6 mois à 100% Consoles !

Alors, retourne-nous vite ton questionnaire à 100% CONSOLES – Enquête Lecteurs – BP 72 – 37390 LA MEMBROLLE. Merci !

1. Récemment, as-tu eu l'impression de lire 100% Consoles avec :
   Plus d'intérêt Autant d'intérêt
   Moins d'intérêt

2. Quelle note sur 10 donnes-tu à ce numéro :
……/10

3. Penses-tu que la couverture illustre bien le contenu du magazine :
   Oui Non

4. Si tu as lu tous les numéros de 100% Consoles, quelle est ta couverture préférée parmi les 7 premiers numéros :
   n°1 n°5
   n°2 n°6
   n°3 n°7
   n°4

5. Sur la couverture, tu trouves qu'il y a :
   Trop de titres Juste assez de titres
   Pas assez de titres

6. Que penses-tu de 100% Consoles ? Dis-nous ce que tu lis et quelle note sur 10 (10 étant la meilleure) tu attribues à chaque rubrique :

	En entier	En partie	Pas lu	Note /10
Edito				…
Sommaire				…
Preview				…
News Japon				…
News France				…
News USA				…
Dossiers				…
Tests				…
Aide de jeu				…
TIPS				…
Neko Battle				…
Courrier				…

RUBRIQUE TESTS

7. Globalement, trouves-tu toutes les infos que tu recherches sur un jeu dans la rubrique test :
   Complètement En partie Pas du tout

Si "Pas du tout", que te manque-t-il ?

8. La notation dans la rubrique TEST te semble :

Fiable	oui	non	NSP
Objective	oui	non	NSP
Claire	oui	non	NSP
Prendre en compte les bons éléments	oui	non	NSP

RUBRIQUE AIDE DE JEU

9. Tu trouves les aides de jeu :

Approfondies	oui	non	NSP
Utiles	oui	non	NSP
Originales	oui	non	NSP
Faciles à suivre	oui	non	NSP

10. Les jeux traités dans les aides de jeu t'intéressent-ils :
   Souvent Parfois Jamais

11. Tu veux avoir des aides de jeu :
   Dans chaque numéro Un numéro sur deux
   De temps à autre

RUBRIQUE TIPS

12. Tu trouves les TIPS

Pertinents	oui	non	NSP
Originaux	oui	non	NSP
Faciles à suivre	oui	non	NSP

DOSSIERS

13. Tu trouves les dossiers :
   Trop longs De la bonne longueur
   Trop courts

14. Quel est ton dossier préféré ? :
   Dossier PS2 (n°1) Dossier jeux érotiques (n°4)
   Dossier Final Fantasy (n°1)
   Dossier piratage (n°5)
   Dossier jeux on-line (n°2)
   Dossier Game Boy Advance (n°6)
   Dossier Baston (n°3) Dossier X-Box (n°6)

15. Tu veux :

Des news Europe	plus	autant	moins
Des news Japon	plus	autant	moins
Des news USA	plus	autant	moins

16. Quelle est la principale rubrique qui te fait acheter 100% Consoles (une seule réponse) :
   Prewiews
   News Japon
   News France
   News USA
   Dossiers
   Tests
   Aide de jeu
   TIPS
   Autre, préciser : ……..

QUALITE DU MAGAZINE

17. Tu trouves la présentation du magazine :

Claire	oui	non	NSP
Originale	oui	non	NSP
Confuse	oui	non	NSP

18. Note sur 10 :

Le choix des images	…
La qualité des images	…
La présentation du magazine	…
Les couleurs	…
Le choix des sujets	…
Le choix des jeux testés	…

19. Dans 100% CONSOLES, tu trouves les textes :
   Trop longs Juste assez longs
   Trop courts

20. Tu souhaites avoir dans le magazine :
   Plus d'images Cela te convient
   Moins d'images NSP

TES ACHATS DE PRESSE CONSOLES

21. En général, quel jour de la semaine achètes-tu ton magazine de consoles video :
   lundi mardi mercredi
   jeudi vendredi le week-end

22. Quand achètes-tu ton magazine de consoles vidéo :
   en début de mois (entre le 1er et le 10)
   en milieu de mois (entre le 11 et le 20)
   en fin de mois (entre le 21 et la fin du mois)

23. Où achètes-tu ton magazine de consoles vidéo ?
   Relais H/Relay Bar-tabac
   Kiosque dans la rue Rayon de grande surface
   Maison de la presse
   Autres (préciser)……

24. Comment as-tu eu connaissance de 100% Consoles ?
   Chez le marchand de journaux
   Par une affiche
   Par des copains
   Par la télé
   Autres (préciser)……

25. Ce numéro de 100% Consoles :
   Tu l'as acheté toi-même
   Tu l'as lu sans l'acheter toi-même
   Tu es abonné

SONDAGE

100% CONSOLES ET TOI

26. A quelle fréquence lis-tu ces magazines ?
Donne-leur une note sur 10 (10 étant la meilleure)

100% Consoles
- Tous les numéros ou presque
- Un numéro sur deux
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

Note sur 10 .....

Consoles Max
- Tous les numéros ou presque
- Un numéro sur deux
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

Note sur 10 .....

Consoles Plus
- Tous les numéros ou presque
- Un numéro sur deux
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

Note sur 10 .....

Jeux vidéos
- Tous les numéros ou presque
- Un numéro sur deux
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

Note sur 10 .....

Joypad
- Tous les numéros ou presque
- Un numéro sur deux
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

Note sur 10 .....

PS Magazine
- Tous les numéros ou presque
- Un numéro sur deux
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

Note sur 10 .....

Dreamcast magazine
- Tous les numéros ou presque
- Un numéro sur deux
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

Note sur 10 .....

Autres, précisez
- Tous les numéros ou presque
- Un numéro sur deux
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

Note sur 10 .....

27. Quelles sont les raisons qui te poussent à acheter un autre magazine de consoles que 100% Consoles ?
- Couverture plus attrayante
- Prix moins élevé
- Plus facile à trouver en rayon
- Les jeux présentés sont plus intéressants
- Contenu général plus intéressant
- Par habitude
- Publicité
- Présentation du magazine plus claire/originale
- Plus d'exclusivités
- Présence d'un CD de démo
- Date de sortie plus en avance
- Autre : .....

28. Combien achètes-tu de magazines, en moyenne, par mois :
.....

29. Prêtes-tu ton exemplaire de 100% Consoles ?
oui non

30. Si oui, combien de personnes lisent ton exemplaire de 100% Consoles ?

TES HABITUDES

31. Quel matériel possèdes tu ?

Dreamcast	PC
PS1	Gameboy
PS2	Gameboy Advance
N64	Graveur de CD

32. Quelle console penses-tu acheter d'ici un an ?

PS2	GameCube
Xbox	Gameboy Advance

33. Quel est ton budget moyen mensuel consacré à l'achat de jeux :
- 0 à 200 F
- 201 F à 400 F
- 401 F à 600 F
- 601 F à 800 F
- + de 800 F

34. Combien d'heures par semaine consacres-tu, en moyenne, à jouer sur ta console:

0 à 2h	6h à 8h
2h à 4h	8h à 10h
4h à 6h	plus de 10h

35. As-tu accès à internet ?
oui non

36. Si oui, combien de fois te connectes-tu par semaine ?
- Jamais
- 1 fois
- 2 à 5 fois
- 5 à 10 fois
- Plus de 10 fois

MAIS QUI ES-TU ?

37. Tu es :
un homme une femme

38. Quel âge as-tu : ..... ans

39. Tu es :

Employé	Cadre moyen
Agriculteur	Cadre sup., prof. libérale
Ouvrier	Artisan - commerçant
Collégien	A la recherche d'un emploi
Etudiant ou lycéen	Retraité

40. Tu habites :
- Dans un village
- Dans une petite ville (-30 000 habitants)
- Dans une grande ville (+30 000 habitants)
- Dans l'agglomération parisienne

41. Quel département :

Tes coordonnées (facultatif) :
Nom.....Prénom.....
Adresse : .....
.....
Code postal..... Ville.....

Merci de ta collaboration et à très bientôt !

TEST

PS2

PlayStation 2

Pas de quartier, c'est pas parce qu'on est une spécialiste en arts martiaux qu'on ne sait pas tirer.

Fur Fighters : Viggo's Revenge

Une bande de six animaux prêts à tout pour contrecarrer les projets de l'horrible Viggo est lâchée en ville.

Ce gros tank en aura après vous. Une solution : courir !

Vous incarnez à tour de rôle différents animaux aux aptitudes propres : Rico le pingouin empruntera les passages sous-marins, Tweek le dragon volera loin, Juliette-la-karatéka-chachat pourra aller dans les vestiaires pour filles (!?)... Chaque animal est le seul capable de sauver les bébés de sa race. Il faudra donc jongler entre ces bestioles en repérant où sont les items qui permettent de changer de personnage pour avancer dans le jeu et accéder à des secrets. Le style shoot-them-up est bien présent dans la maniabilité du personnage, et il se mélange ici avec de la réflexion et des mini-épreuves (danse, panier de basket...). Même si le jeu ralentit parfois, le mélange des genres le rend sympathique. Dommage que le style des ennemis soit trop répétitif.

Genre: Action-shoot
Éditeur: Acclaim
Textes/Dialogues: Français/Anglais
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 85%

On constate une fois de plus que le style Jet Set Radio a fait des émules. Du déjà-vu qui reste très efficace.

Durée de vie 89%

Ce jeu cache son lot de petits "plus" dont un mode multijoueur pour s'affronter à quatre.

Intérêt

Des situations inattendues et cocasses, mais un manque de finition.

86%

TEST

PS2

PlayStation 2

Mosquitoka

Entrer dans la peau d'un moustique, ça vous dit ? Crise de rire garantie !

Je l'ai échappé belle !

En plein sur le crâne dégarni du père de famille !

Vous incarnez un moustique, sinistre suceur de sang, et terreur de nos nuits ! À chaque stage, vous vous régalerez d'un membre d'une famille japonaise typique. Il faut bien viser sa cible, qui est indiquée comme dans un simulateur d'avion. Une fois posé, vous commencerez à pomper, avec doigté, sinon, vous vous faites remarquer, et, hélas, aplatir. De même, il ne faut pas voler trop près de la tête des gens, sinon le combat s'engage. L'insecte attentionné que vous êtes devra viser des points d'acuponcture, pour calmer l'humain qui en veut à votre vie. Un jeu original, fun et décalé.

Genre: Simu de moustique
Éditeur: Sony
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 80%

Efficaces, sans être magnifiques.

Durée de vie 80%

Honnête, mais on décroche au bout d'une journée.

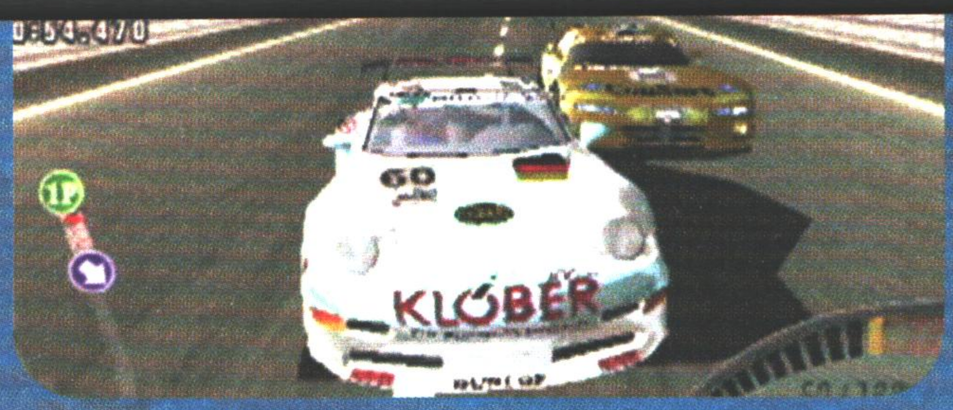
Intérêt

Un jeu très original, idéal pour s'amuser une après-midi.

80%

TEST

PlayStation 2



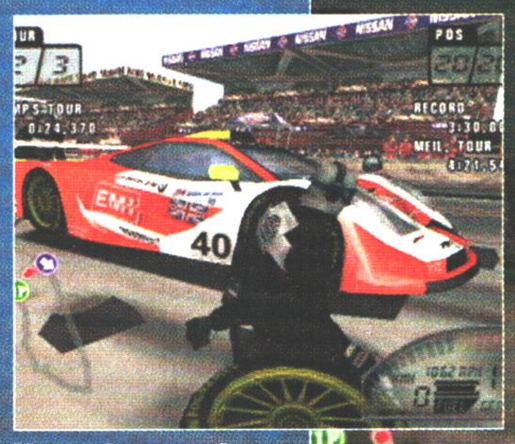
Ce n'est pas très sport... mais ça détend !

Le Mans 24 Heures

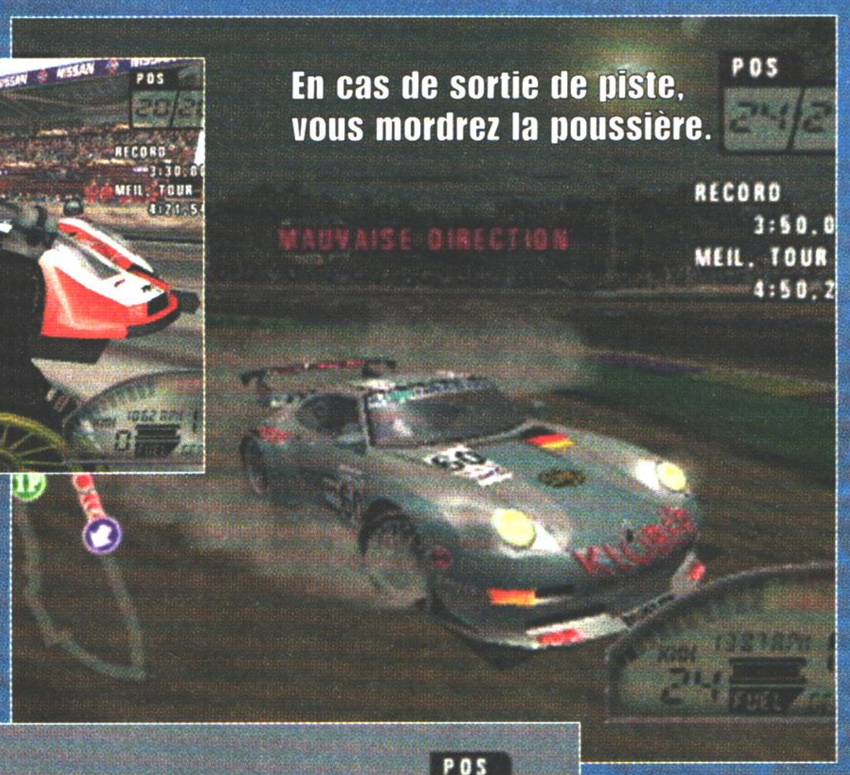
Si vous aimez les jeux de course auto, vous allez passer un bel été. D'un côté, on retrouvera le très attendu Gran Turismo, et de l'autre, Le Mans 24 Heures.

Le Mans s'inspire, bien évidemment, de la célèbre course auto. Dans le jeu, il existe un mode où vous pourrez vous inscrire à cette épreuve mythique pour tenter de faire le plus grand nombre de tours en 24 heures. Mais comme dans tout jeu de course qui se respecte, on trouve dans celui-ci différents autres modes : courses rapides, championnat (plusieurs circuits), petit Mans. Comme toujours, en finissant un mode, on ouvre de nouveaux circuits et on débloque des portes de garage contenant de superbes prototypes. Le mode championnat comporte beaucoup de catégories différentes, à l'instar de GT ; il vous faudra donc pas mal d'heures de jeu avant de tout boucler.

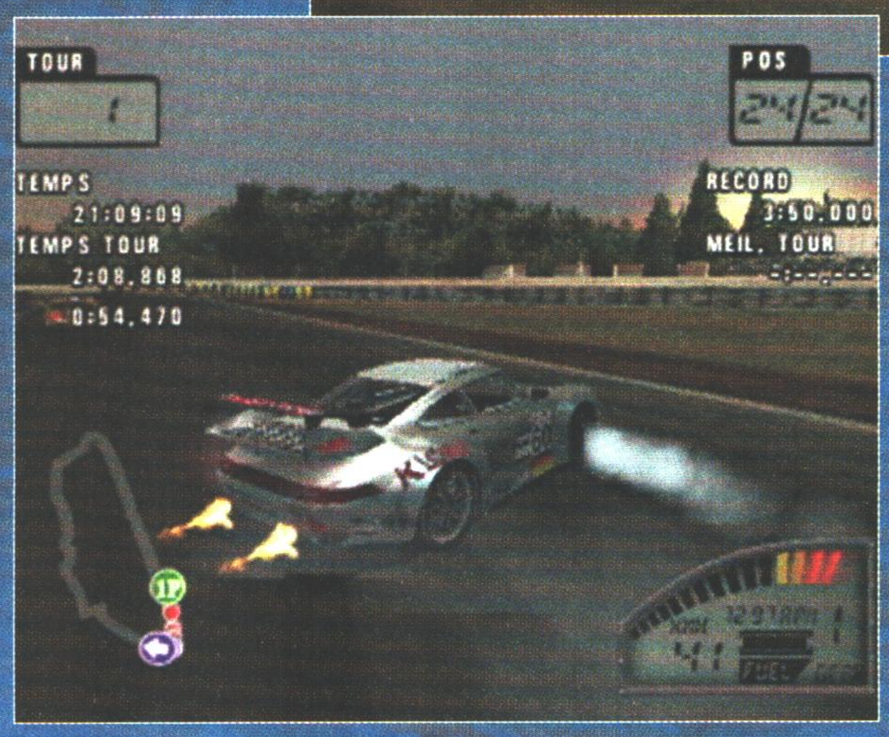
Graphiquement, le jeu est à la hauteur de nos espérances. Certains détails (comme la poussière, par exemple) sont criants de réalisme. Pour ce qui est de la conduite, c'est nettement plus accessible que GT : les "petits joueurs" vont pouvoir rapidement s'amuser. Mais les véritables fondus du genre risquent, en revanche, de le trouver un peu trop simple au niveau du pilotage... Pour ce qui est des sensations, cela reste un peu léger : les effets de vitesse, même en vue intérieure, ne sont, hélas, pas transcendants. On ne peut pas dire qu'on se traîne non plus, mais on est loin du rendu de GT. À bon entendeur...



Vous, je ne sais pas, mais moi, en tout cas, j'adore les stands...



En cas de sortie de piste, vous mordrez la poussière.



Notez la finesse des détails : les flammes qui sortent des échappements et la fumée du système de freinage.

Genre : Course auto
Éditeur : Infogrames
Textes/Dialogues : Français
Nombre de joueurs : 2

Graphismes 89%

Pas de doute, c'est beau, mais les voitures brillent un peu trop !

Son 92%

Tout à fait satisfaisant pour les bruitages, un peu plus léger question musique.

Maniabilité 93%

La prise en main est très rapide, on contrôle facilement les bolides.

Durée de vie 90%

Comme pour GT, il faut débloquer pas mal de courses et de véhicules en gagnant des courses.

Intérêt

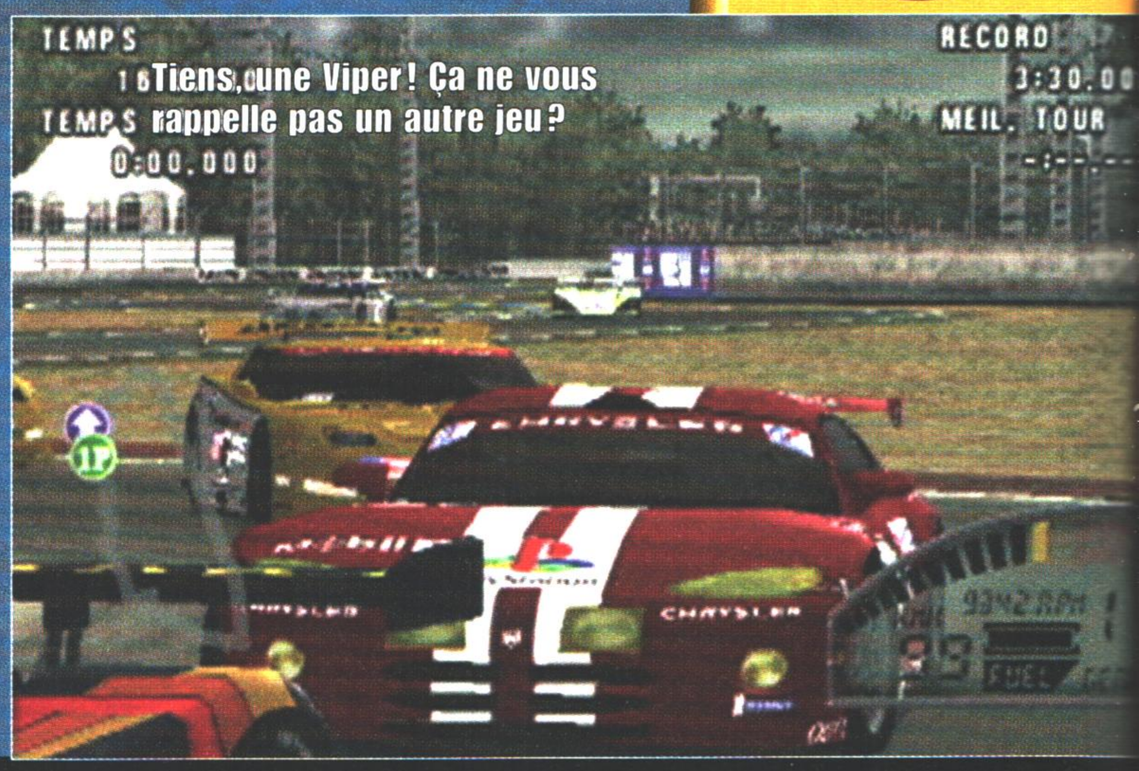
C'est beau et facile à jouer, pas de doute, Le Mans est un bon petit jeu de caisses. Le hic, c'est que GT3 arrive quasiment au même moment...

85%

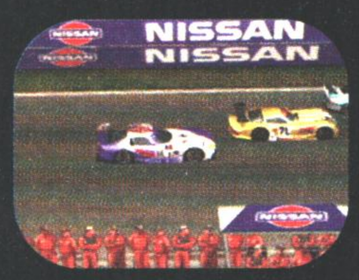
NINJA

Passe la seconde...

La prise en main est rapide et le fun est présent grâce à un pilotage assez trash. On s'amuse dès le premier tour de piste. Les dérapages sont aussi simples que dans Ridge Racer et il ne faut pas beaucoup de temps pour se prendre pour un aigle de la route. Question durée de vie, le mode multiplayer (2 joueurs sur PS2, 4 pour DC) et les nombreux bonus en mode solo ne sont pas pour me déplaire. Mais soyons honnêtes, face à GT, Le Mans aura du mal à se constituer un noyau dur de fans.

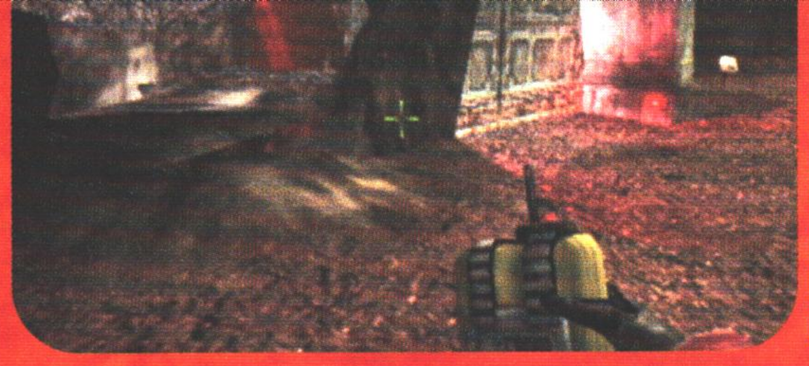


Tiens, une Viper ! Ça ne vous rappelle pas un autre jeu ?



TEST

PS2 PlayStation 2



Vous pouvez déclencher une explosion à distance et creuser ainsi un tunnel à côté de la porte verrouillée.

Genre: Doom-like
Editeur: THQ
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais
Nombre de joueurs: 2

Red Faction

Voici venir un nouveau genre de jeu, doté d'un moteur 3D qui permet d'exploser le décor en temps réel...

Red Faction est un jeu d'action en vue subjective, au scénario bien ficelé et à l'ambiance bien oppressante. Vous êtes Parker, un mineur lambda qui travaille sur Mars, et dont l'employeur est l'Ultor, une bien vile corporation, qui exploite de façon éhontée ses travailleurs. C'est, en quelque sorte, la lutte des classes sur fond de virus extraterrestre ! Vos visées révolutionnaires s'accompagneront de toutes sortes d'exploits : vous échapper, trouver l'origine du virus, tuer des centaines de soldats... Les architectures des 20 niveaux sont sympas : immenses tunnels creusés dans les profondeurs rocheuses de Mars, cages d'ascenseur, gouffres, téléphérique... L'intrigue, ponctuée par les instructions que vous transmet par radio votre allié Hendrix, ne vous laisse aucun moment de répit : action, infiltration, coopération avec des alliés, sabotage, etc. Vous disposez de cinq engins motorisés : jeep, mini-vaisseau de combat, char d'assaut, foreuse, module aquatique... La réalisation technique est, dans l'ensemble, réussie. Dommage, que lorsqu'on détruit toutes les lampes d'une pièce, les lumières ne s'éteignent pas ! L'IA vous causera des surprises, car les soldats se replient pour ressurgir quelques secondes plus tard. Les armes ne sont pas en reste, avec plusieurs modes de tirs, et, pour certaines, la possibilité de capter la chaleur humaine à travers les murs ou de sniper. Et puis, il y a le nouveau moteur 3D Geo-Mod, qui vous permet de faire des trous ou des tunnels dans les murs. Malgré de rares insuffisances, un bon jeu.

Le bouclier peut s'avérer utile dans certaines situations.

Au milieu du jeu, une surprise vous attend ! Dans les grottes, c'est le flip assuré.

Des petits trous, des petits trous, encore des petits trous...

Graphismes 91%

Des graphismes et des architectures remarquables. La PS2 est bien exploitée (sans que ce soit, pour autant, révolutionnaire).

Son 94%

Les bruitages sont réalistes, les dialogues et les musiques collent très bien au jeu.

Maniabilité 90%

Impeccable ou presque lorsqu'on est à pied. Certains véhicules sont lents à manier.

Durée de vie 90%

Assez longue et on a envie d'y rejouer une fois fini. Des tas de passages à dénicher... Un mode deux joueurs basique mais fun.

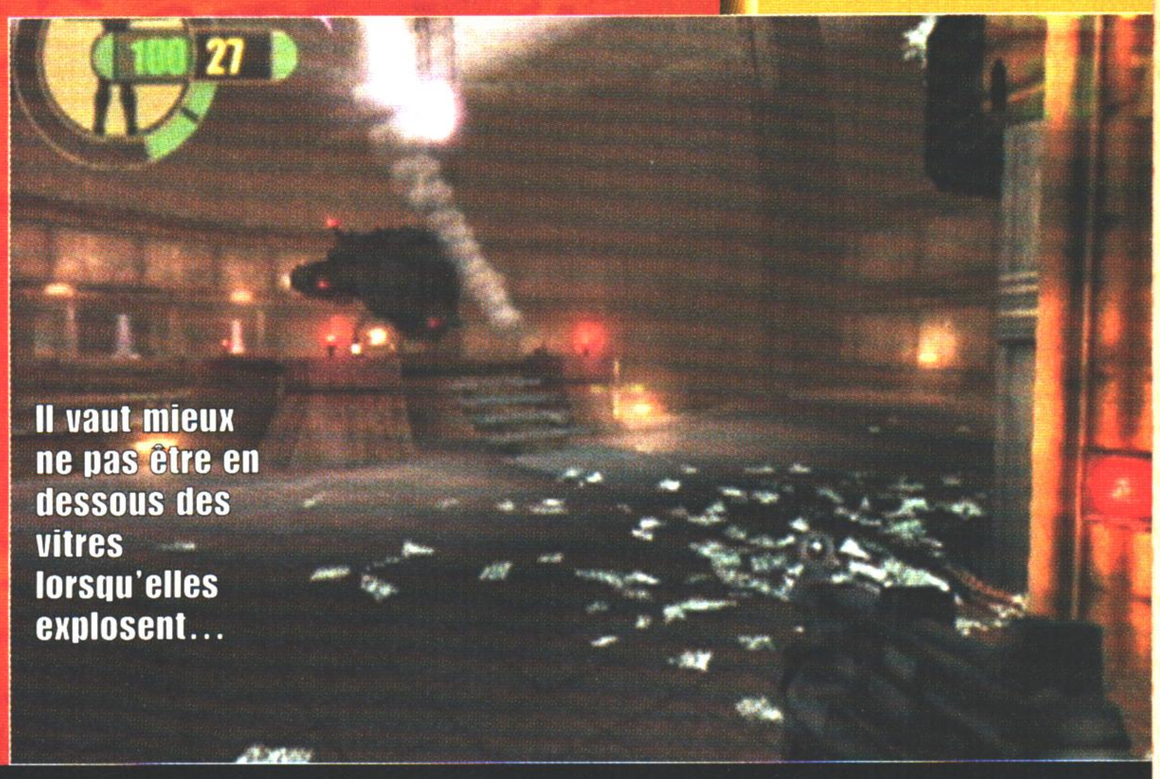
Intérêt

Un très bon de jeu d'action à la première personne, bien scénarisé de surcroît !

93%

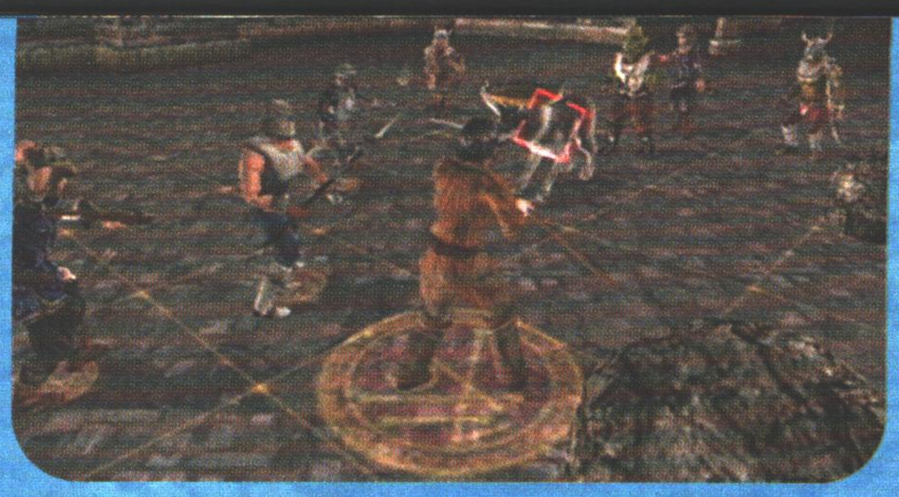
Debout, les damnés de Mars

Red Faction, même s'il est un peu calqué sur Half-Life (PC), est digne d'intérêt ! Il vous propose de bonnes scènes d'action, un scénario bien ficelé, et surtout une ambiance palpitante, nourrie de détails : chauves-souris, balles traçantes sous l'eau, bruitages... J'ai été un brin déçu par la grande innovation, le fait de pouvoir détruire l'environnement, pas assez mis en valeur à mon goût. Mais c'est du tout bon !



Il vaut mieux ne pas être en dessous des vitres lorsqu'elles explosent...

PlayStation 2



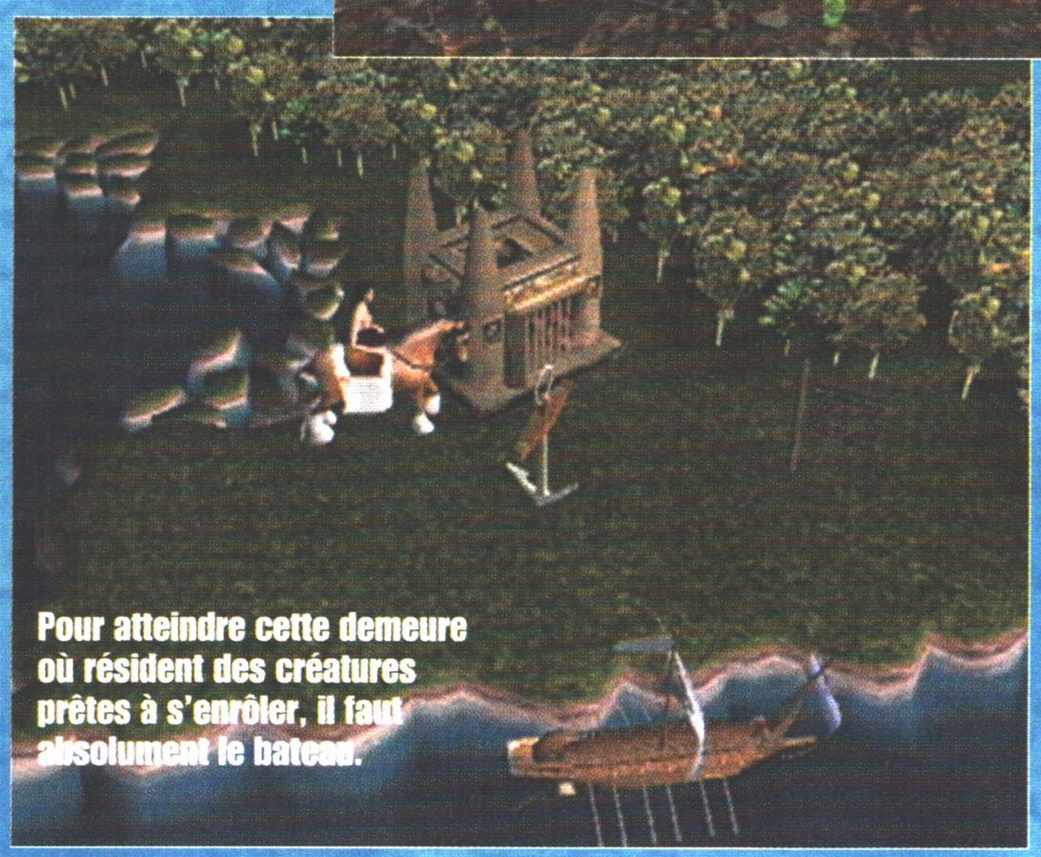
Quand on assiège un château, il y a toujours un déploiement de forces conséquent.

Heroes of Might and Magic

Might and Magic est une série qui a connu un vrai succès sur PC. Dernièrement, 3DO ressort beaucoup de jeux avec cette licence. Mais ici, point de nouveautés : c'est l'adaptation d'un ancien volet.

Votre royaume est au plus mal. Non seulement il est menacé par Malazak, un dragon redoutable, mais en plus, votre roi dépérit. À deux maux, un seul remède : le Bâton Dragon. Vous explorerez diverses contrées (en fait, quatre continents), en incarnant l'un des quatre héros proposés : chevalier, paladin, sorcière ou barbare. C'est là que les amateurs de PC vont rechigner, puisque dans la version d'origine, le choix était plus vaste : nécromancien, magicienne... Selon le personnage choisi, vous serez investi de plus ou moins d'autorité, et vous vous serez plus ou moins en faveur auprès de la reine. Avec votre solde, vous pourrez constituer une armée, acheter un bateau, acquérir des armes... En effet, ici, on ne construit plus son propre château, on attaque ceux des autres pour faire prisonniers les Scélérats. Au total, ils sont 17 éparpillés dans le jeu et à faire l'objet de mini-missions. Finalement, beaucoup de bons points ont disparu ; mais d'un autre côté, les graphismes ont été améliorés. Les combats y ont gagné, puisque désormais, on visualise mieux les personnages et on a droit à des plans rapprochés du plus bel effet lors des passes d'armes. De même pour les magies et les effets spéciaux.

Le sort "clone" qui permet d'augmenter les effectifs d'une de ces créatures.



Pour atteindre cette demeure où résident des créatures prêtes à s'enrôler, il faut absolument le bateau.

Genre: Stratégie
Editeur: 3DO
Textes/Dialogues: Français/–
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 89%

Un bel effort sur les gros plans pour mieux voir les monstres en action.

Son 87%

Des mélodies, mi-lyriques, mi-mélodieuses.

Maniabilité 86%

Il suffit de se déplacer et d'ordonner l'attaque. Bref, rien de bien méchant.

Durée de vie 90%

Une longue épopée vous attend. Au maximum, 900 jours de croisade.

Intérêt

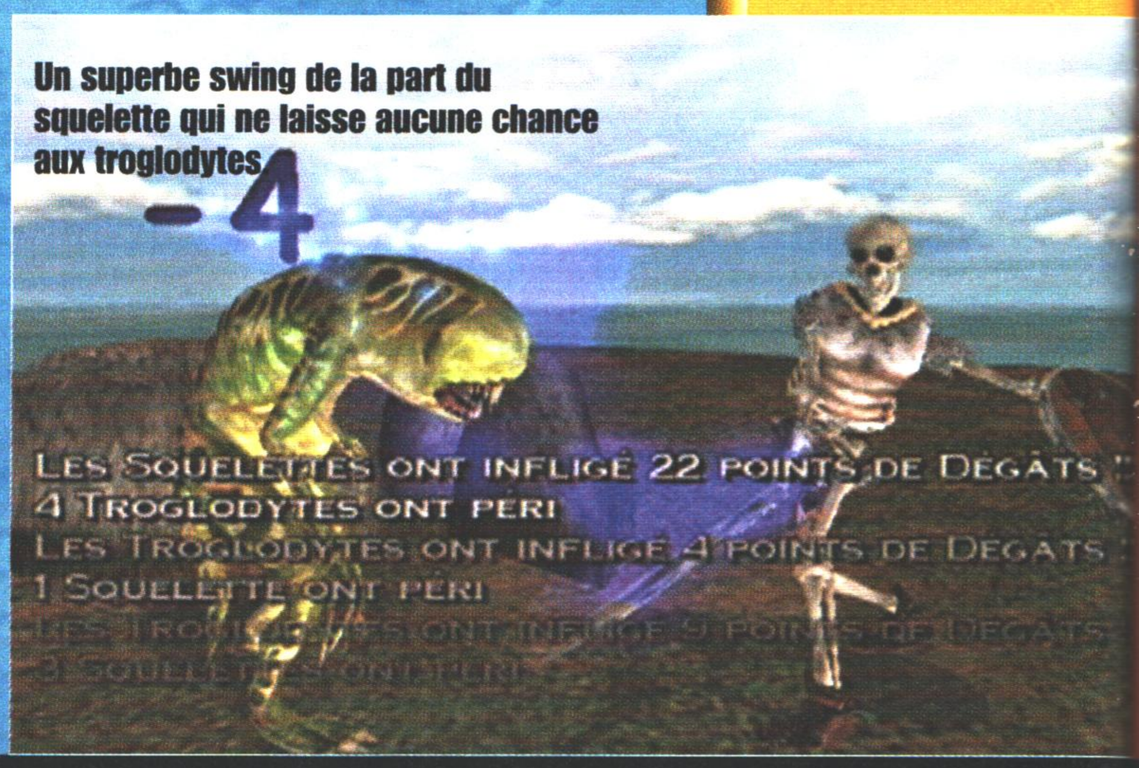
Une veresion tronquée mais qui mérite d'être essayée.

83%

NINJA

Rien de neuf

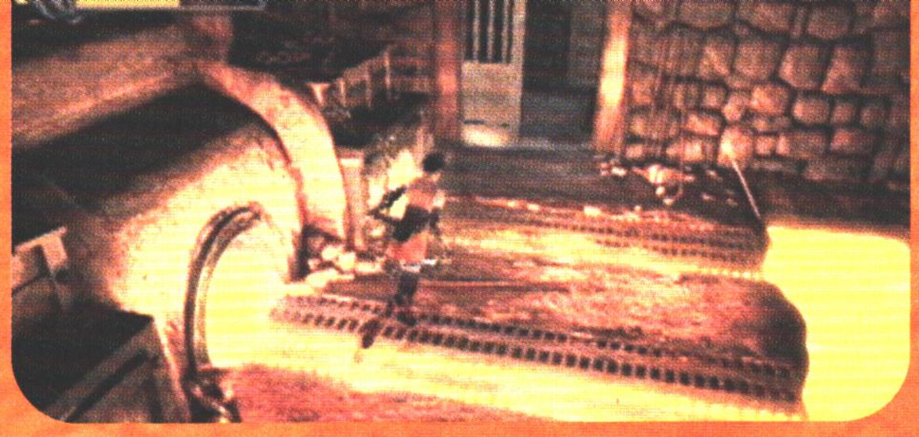
Quoi, seulement quatre persos ! Quand je pense que le jeu est sur un DVD ! De plus, le bestiaire est peu varié. D'accord, c'est sympa d'engager des zombies, des squelettes, des orques ou des dragons, mais on revoit toujours les mêmes têtes. Surtout quand deux espèces identiques se battent entre elles, on finit par ne plus savoir lesquelles nous appartiennent.



Un superbe swing de la part du squelette qui ne laisse aucune chance aux troglodytes.

TEST

PS2 PlayStation 2



Kaede doit franchir la porte du fond sans se faire carboniser.

Onimusha Warlords

Voici un agréable mélange de fantastique et de Japon féodal, dans un Resident Evil-like (normal, c'est du Capcom).

Malgré un scénario un peu maigre (je suis un brave, je vais sauver la princesse des griffes d'un vil démon), on ne peut que rester admiratif devant les prouesses graphiques de ce jeu : cinématiques sublimes, décors fins et détaillés, animation fluide… vraiment dignes d'une PS2. Au début du jeu, on est dans la peau de Samanosuke, qui prend possession d'un gant démoniaque. Avec ce gant, il peut aspirer l'énergie des créatures qu'il tue ; l'énergie ainsi absorbée augmente les capacités des orbes ou des armes. L'orbe lui permet d'ouvrir des portes, à condition que son niveau soit suffisant. Par exemple, quand une porte est scellée par deux "serrures" rouges, il faut que l'orbe du feu soit de niveau 2. Quand une arme gagne un niveau, son aspect change et ses coups spéciaux deviennent plus puissants. De temps en temps, on peut aussi incarner Kaede, une fille ninja, qui, elle, ne possède pas de gant ; elle devra éviter les ennemis et prendra d'autres chemins. Il arrive même que pour résoudre une énigme, on les interprète à tour de rôle. Le jeu est d'ailleurs parsemé de casse-tête, et même si, le plus souvent, ils ne sont pas compliqués, quelques-uns sont mortels. Au niveau du déplacement, on retrouve un système à la Resident Evil, avec des plans de caméra fixes. Même si ça permet de profiter des décors sous plusieurs angles, cela s'avérera gênant lors des combats. On retrouve d'ailleurs un bestiaire riche, des monstres à tentacules qui immobilisent les jambes, ou qui deviennent invisibles.

Pour accéder à ce passage, les trois orbes sont obligatoires.

Les ennemis sortent de partout…

Genre: Action
Éditeur: Capcom
Textes/Dialogues: Français/Anglais
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 95%

Magnifiques ! Des effets spéciaux impressionnants (lumière, poussière, reflet…), des expressions de visage ultra réalistes.

Son 95%

Une musique puissante, mais qui se fait aussi discrète avec des airs de shakuhachi (flûte japonaise).

Maniabilité 89%

Avec le changement de caméra, les directions sont parfois inversées. Il est peu évident de viser avec le pad analogique.

Durée de vie 79%

Le point noir du jeu. Il est vraiment court. Surtout qu'il reste assez linéaire vu que toute l'action se passe dans un même château.

Intérêt

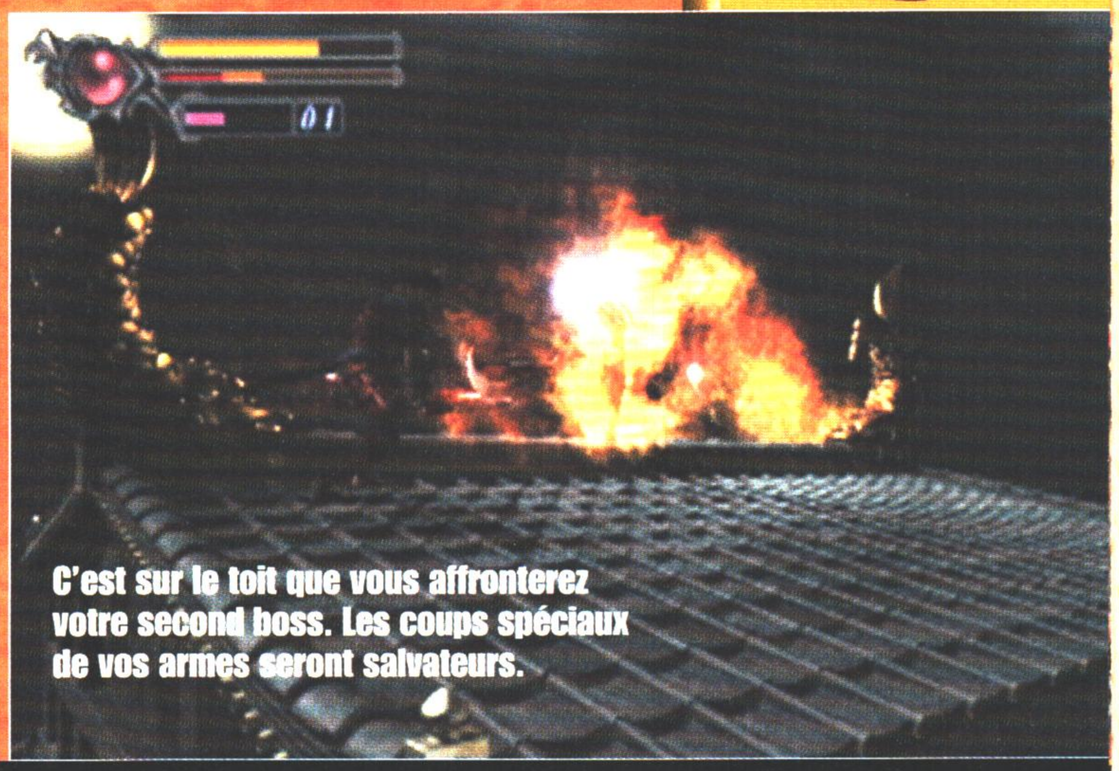
Un jeu qui en met plein les yeux. À déguster par petites gorgées pour ne pas le finir trop vite et le savourer jusqu'au bout.

91%

NINJA

Faut que ça saigne !

En plus de ses prouesses techniques, le jeu est vraiment fun. En un geste, l'épée de Samanosuke vole dans les airs pour transpercer un adversaire. De plus, la transplantation dans un château japonais est très réussie : tatami, pont sur pilotis, carpes dans les ruisseaux, autels… On s'y croirait. La palette des armes est aussi très vaste : katana, pointes, arcs et vieux mousquets.



C'est sur le toit que vous affronterez votre second boss. Les coups spéciaux de vos armes seront salvateurs.

La réalisation n'est pas digne d'une PS2.

UEFA Challenge

Genre: Sport
Editeur: Infogrames
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1 à 4

Pour patienter jusqu'à la sortie du très attendu Winning Eleven 5, prévu en novembre chez nous, ce n'est pas UEFA Challenge qui fera l'affaire...

À l'approche de la Coupe du monde au Japon, les jeux de foot fleurissent sur consoles. Et ce ne sont pas les fans de ballon rond qui s'en plaindront. Hélas ! quantité ne rime pas toujours avec qualité. UEFA en est le parfait exemple. Ce titre pêche avant tout par une réalisation qui n'exploite pas la PS2. Les décors sont très moyens, l'animation saccade, on reconnaît difficilement les joueurs, et leurs réactions sur le terrain sont légèrement différées. Sans oublier les temps de chargement interminables. De plus, la maniabilité imprécise s'avère vite irritante. Si vous après cette descente en flammes, vous êtes encore motivé pour y jouer, sachez que les options sont elles relativement complètes et que le mode quatre joueurs peut s'avérer amusant... une dizaine de minutes. Vous trouverez les équipes de la coupe de l'UEFA et à peu près tous les modes que l'on est en droit d'attendre d'une simulation de foot – match rapide, amical, club challenge, compétition, saison, tournoi, entraînement – ainsi qu'un éditeur de joueurs (nom, couleur de peau, couleur de cheveux, pilosité, coiffure...). À défaut de remporter la palme de la réalisation technique, UEFA a de bonnes chances de terminer la saison avec la mention "daube d'or".

La modélisation des joueurs est correcte, sans plus.

Vous pouvez éditer vos propres joueurs.

Graphismes 75%

À côté de Greatest Striker ou Winning Eleven 5, UEFA fait carrément grise mine. La PS2 peut mieux faire.

Son 79%

Des bruitages corrects, mais les commentaires sont à côté de la plaque. Heu, tout à fait !

Maniabilité 62%

On frôle le mauvais. Avec de l'entraînement, et beaucoup d'abnégation, on s'habitue, mais ça reste imprécis.

Durée de vie 80%

Correcte, avec plein de modes de jeu, mais c'est pas l'extase non plus...

Intérêt

Aurez-vous le courage de vous lancer dans une partie d'UEFA ? On vous le déconseille.

65%

LUK

Aux vestiaires !

Difficile d'être captivé par le challenge de cet UEFA. Non seulement, sa réalisation s'avère très en dessous des capacités de la PS2, mais en plus il manque clairement de finition. Il ne nous reste plus qu'à attendre Le Monde des Bleus 2002 ou Winning Eleven 5. Bref un jeu assez nul, dans un genre qui est saturé, et cela ne va pas s'arranger. Alors, je vais me laver les mains, et je passe à autre chose.

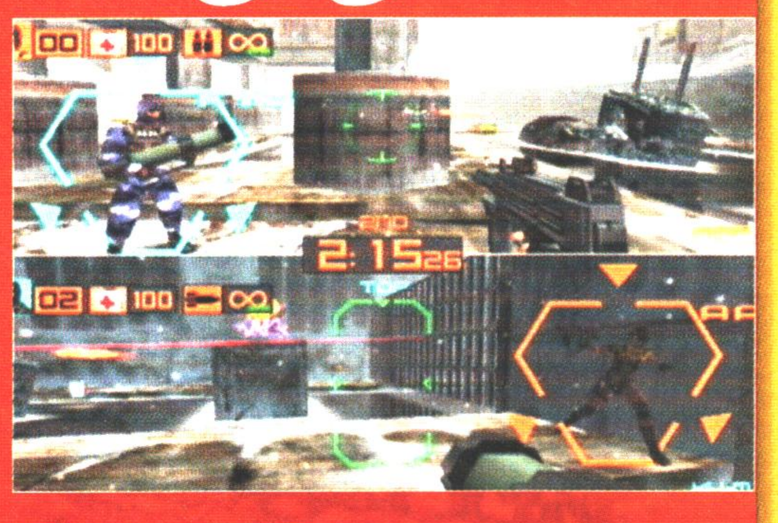
TEST

Dreamcast

Ça tire de partout, un vrai champ de bataille.

Outtrigger

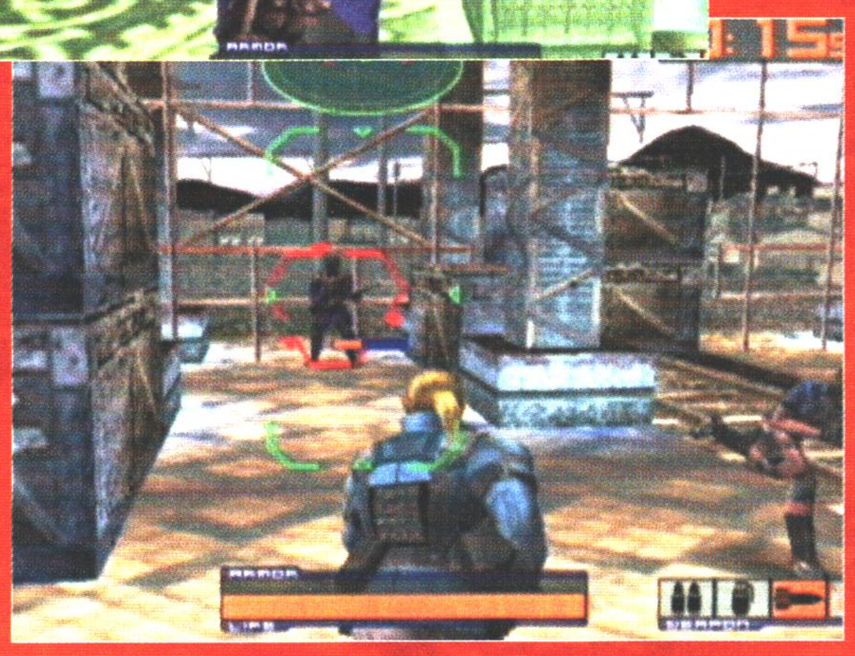
Bienvenue dans l'unité spéciale d'intervention antiterroriste où un arsenal d'élite est à votre disposition.



À plusieurs, la vue devient automatiqueme nt subjective.

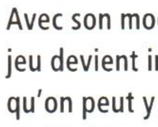
Le jeu se divise en plusieurs catégories : mission, arcade et versus. Le mode mission sert d'entraînement : on s'exerce à tirer sur des ennemis avec des armes imposées, à ramasser des médailles, à défendre des otages… On y débloque de nouveaux personnages et de nouvelles armes. Dans le mode arcade, on commence à vraiment jouer : on tue des terroristes, on essaye de gagner du temps, on joue en équipe. Mais le cœur du jeu réside dans son mode multijoueur. Que ce soit avec quatre amis sur un écran splitté ou via internet, seul ou en équipe, vous ferez des parties acharnées. Les commandos se tirent impitoyablement les uns sur les autres ou fusillent des terroristes. L'ennemi abattu, on récupère une médaille (1 point ou 2, si on a eu le meneur), et le gagnant est celui qui a le score le plus élevé. L'arsenal est bien achalandé : grenade, lance-flammes, fusil à ricochet… ainsi que des lunettes à détecteur de chaleur pour anticiper les mouvements des adversaires embusqués. Même si la prise en main demande beaucoup d'heures de pratique, les modes solo sont d'excellents exercices pour s'améliorer. Les habitués de shoot sur PC pourront brancher le clavier et la souris, également compatibles. Techniquement, les mouvements sont plus que fluides, les décors variés et interactifs (on voit la trace des impacts de balles sur le mur), les graphismes fins et travaillés, l'animation rythmée et soutenue. Bref, ce jeu a tout pour devenir un must en la matière.

Les formes jaunes sont celles de vos adversaires quand vous portez des jumelles à détecteur thermique.



Pas de confusion possible : le terroriste, c'est la cible rouge.

Genre: Shoot-them-all
Editeur: AM2
Textes/Dialogues: Français/-
Nombre de joueurs: 1-4



Graphismes 94%

Que du bon : les proportions et l'animation des persos, les explosions, les effets spéciaux…

Son 86%

Variés. On trouve des musiques speed comme des thèmes mélodieux qui contrastent avec l'action.

Maniabilité 90%

Une fois la prise en main acquise, on peut tout faire : tirer en l'air, éviter des missiles…

Durée de vie 95%

Avec son mode on-line, ce jeu devient infini. Surtout qu'on peut y jouer seul ou en équipe.

Intérêt

Un jeu de shoot qui va marquer l'histoire !

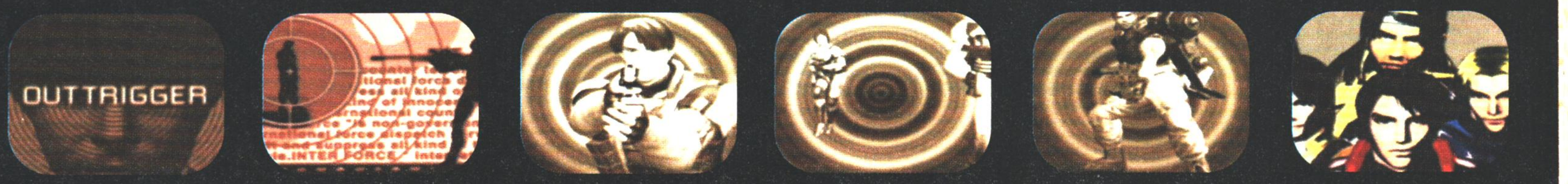
92%

NINJA

Tir groupé

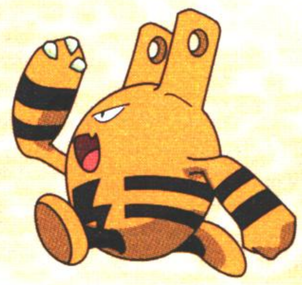
Dieu, que c'est bon de se défouler ainsi ! Surtout que la réalisation est époustouflante. Si l'on arrive à suivre le rythme endiablé de l'action, on peut même éviter les roquettes. Avant tout, faites un petit tour dans les parties avancées, vous verrez ce que la machine a sous le capot… Délicate attention, on choisit sa façon de combattre : en finesse avec les filles, à la dure avec Talon (qui écrabouille deux adversaires en même temps).

En prenant cet insigne, on obtient un power-up.



Aide de jeu

POKÉMON Or et Argent



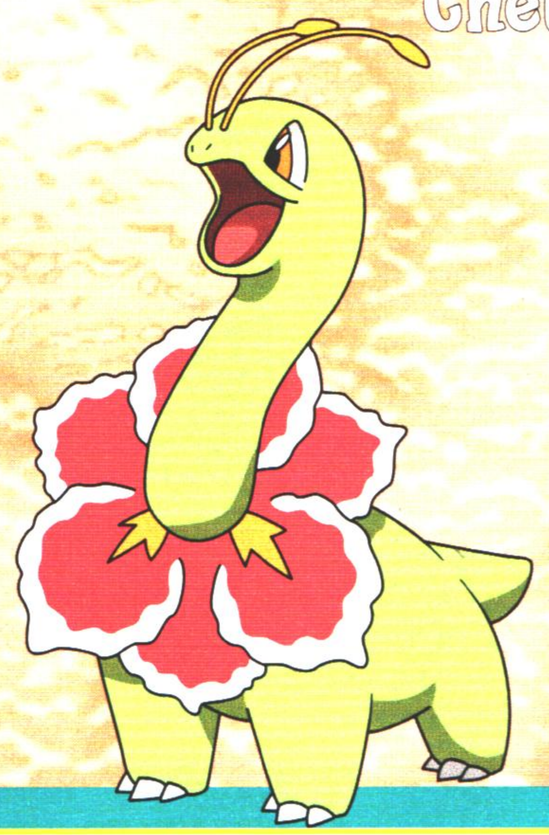
Que tous les heureux possesseurs de POKÉMON version Or ou Argent se réjouissent, car ils trouveront dans les pages qui suivent la soluce la plus complète jamais réalisée !

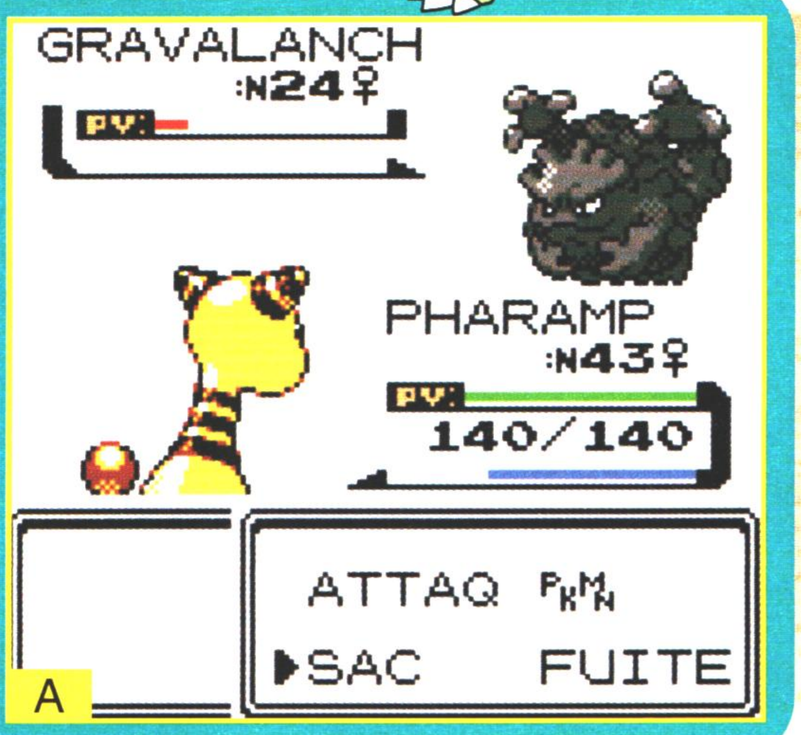
Vous trouverez, avant tout, le chemin exact à suivre pour finir le jeu. À chaque endroit traversé, nous vous indiquons les Pokémon à attraper, les objets à récupérer (y compris les objets cachés !), et nous vous donnons des conseils pour vous aider à améliorer vos Pokémon. Ensuite, vous trouverez tous les secrets du jeu : où se trouvent LUGIA et HO-OH, comment faire s'accoupler les Pokémon et obtenir PICHU, MAGBY ou TOUDOUDOU, que faut-il faire pour rendre votre Pokémon triste ou joyeux… Vous trouverez aussi un tableau récapitulatif de toutes les attaques que les Pokémon peuvent apprendre, ainsi que leur effet et leur puissance. Enfin, nous vous avons concocté un PokéDex COMPLET où vous retrouverez toutes les informations importantes concernant les 251 Pokémon : leur type, leur évolution, leurs attaques, leur localisation…
Bref, vous n'avez pas de soucis à vous faire : on s'occupe de tout.

Chasser le Pokémon : tout un art

Pour capturer les Pokémon sauvages que vous rencontrerez, il ne suffit pas de lancer une Poké Ball et de croiser les doigts. En effet, il existe quelques techniques de base qui vous permettent d'augmenter vos chances d'en capturer, et qu'il vous faudra apprendre à maîtriser si vous voulez attraper les Pokémon les plus rares (certains, comme le SIMULARBRE ou le RONFLEX, ne peuvent être rencontrés qu'une seule fois dans le jeu !). Tout d'abord, il faut choisir la bonne Poké Ball. Les Poké Ball de base sont efficaces contre les Pokémon faibles que vous rencontrez au début du jeu, mais elles seront presque inutiles plus tard. Les Hyper Ball sont un bon investissement, mais rien ne vaut les Poké Ball spéciales fabriquées par Fargas. Cet habitant de la ville d'Ecorcia, que vous rencontrerez dans la soluce, se propose de vous fabriquer des Poké Ball avec des fruits (des Noigrume) que vous ramasserez dans des arbres. Vous aurez alors accès à des Masse Ball, idéales pour les gros Pokémon comme RONFLEX, des Appât Ball, spécialement conçues pour attraper les Pokémon qui vivent dans l'eau, ou encore des Copain Ball, qui rendront le Pokémon que vous attraperez très joyeux (à utiliser absolument pour les Pokémon qui n'évoluent que lorsqu'ils sont contents).
Après le choix des Poké Ball, voyons les techniques de combat les plus efficaces pour attraper un Pokémon sauvage. Il faut savoir que plus les points de vie du Pokémon sauvage sont bas, plus vous aurez de chances de l'attraper. Il faut donc frapper le Pokémon sauvage en prenant garde à ne pas le mettre KO. Pour ce faire, il existe une attaque particulièrement puissante, le Faux-Chage. Si cette attaque touche l'ennemi, elle réduit ses points de vie à 1, en un coup. Par contre, seuls cinq Pokémon peuvent apprendre cette attaque. Ce sont CANARTICHO (n° 083), OSSELAIT (n° 104), OSSATUEUR (n° 105), INSECATEUR (n° 123) et CIZAYOX (n° 212).
Ensuite, les Pokémon sauvages endormis sont, eux aussi, des cibles faciles. Pour les plonger dans le sommeil, utilisez des attaques comme Hypnose, Poudre Dodo ou Spore. Lorsqu'un Pokémon est endormi, vous devez absolument le frapper avec des coups faibles, sinon il se réveillera tout de suite. Il faut donc s'armer de patience, et faire tomber la barre d'énergie du Pokémon sauvage dans le rouge [A].
Enfin, certains Pokémon sauvages sont très rapides, et s'enfuiront dès qu'ils vous verront. Pour les retenir, utilisez une magie comme Regard Noir qui obligera le Pokémon ennemi à rester dans le combat. Dernière chose, et c'est une rumeur qui circule depuis les anciennes versions de Pokémon, il semblerait que si l'on appuie plusieurs fois sur le bouton A lorsqu'on essaye de capturer un Pokémon avec une Poké Ball, les chances de réussite augmentent. Info ou intox? À vous de juger…

Cheub





Où trouver les Pokémon?

Les Pokémon se cachent un peu partout dans le jeu, et nous avons tout mis en œuvre pour vous permettre de tous les découvrir facilement. Mais il faut souligner qu'à un même endroit, certains Pokémon sont plus difficiles à attraper que d'autres. Il n'est pas rare de faire 10 ou 20 combats avant de tomber sur le Pokémon que l'on cherche – c'est tout simplement une question de chance... Vous trouverez tout au long de la soluce des tableaux récapitulatifs des Pokémon que vous pouvez trouver à l'endroit où vous êtes. À gauche des noms des Pokémon, on a placé de petites pastilles de couleur qui vous indiquent où se trouvent les Pokémon.
Voici une petite notice qui vous permettra de tout décoder en un instant. Et pour ceux qui ont la mémoire courte, on a placé en haut de chaque page un résumé de cette notice.

Cette couleur est utilisée pour les Pokémon que vous rencontrez en marchant. Cela comprend les Pokémon que vous trouvez dans les hautes herbes, mais aussi les Pokémon qui vivent dans les grottes.

Cette couleur indique que les Pokémon vivent sur l'eau. Pour les rencontrer, vous devrez utiliser la CS03 (Surf) sur un plan d'eau, ce qui vous permettra de vous promener à la surface de l'eau.

Cette couleur est utilisée pour les Pokémon qui se cachent sous les rochers. Pour essayer de les attraper, vous devrez utiliser la CT08 (Eclate-Roc) sur les rochers qui peuvent être détruits.

S M La couleur rouge plus ou moins foncée est utilisée pour vous indiquer que les Pokémon vivent dans l'eau. Pour les attraper, vous devrez pêcher. Il existe dans le jeu trois types de cannes : la Canne à Pêche, la Super Canne, et la Méga Canne. Chacune d'entre elles vous permettra d'attraper des Pokémon différents, les plus rares et les plus puissants ne pouvant être capturés qu'avec la Méga Canne.

Enfin, certains Pokémon sauvages se cachent à des endroits plus ou moins étranges. Il y en a, par exemple, dans les petits arbres qui bordent les routes de la région de Johto. Pour les faire tomber, vous devrez utiliser la CT02 (Coup d'Boule) [B]. D'autres habitent les sous-sols du quartier général de la Team Rocket, et certains peuvent être gagnés dans les casinos... Mais rassurez-vous, on vous en reparlera dans la soluce.

B

C

Un agenda bien rempli

Les cartouches de Pokémon Or et Argent possèdent une horloge interne que vous réglez au début du jeu. Cela veut dire que même lorsque la console est éteinte, le temps continue à s'écouler dans le jeu : si vous arrêtez de jouer à 18h30, et que vous allumez le jeu le lendemain à 10h05, il sera exactement 10h05 dans le monde de Pokémon. Et, comme, dans le jeu, certains événements n'ont lieu qu'à des moments précis (le jour, la nuit, un jour précis de la semaine) [C], il était difficile de faire une soluce qui prenne en compte tous ces événements à la fois (imaginez que l'on vous oblige à commencer à jouer un mercredi à 10h, à vous arrêter deux heures plus tard...). Donc, pour savoir quels évènements se déroulent au jour le jour, il vous suffit alors de vous référer à l'éphéméride (et à la page du jour de la semaine), qui se trouve page 102. Pensez à y jeter un coup d'oeil régulièrement, il vous réserve plein de surprises!

D

Allô ??? À l'huile !

Notre cher héros se modernise, et il a maintenant accès à un téléphone portable. Ce petit gadget se révèlera fort utile à bien des occasions. Tout d'abord, il vous permettra de recevoir des informations importantes de la part de votre Maman ou du Prof. Orme. Ensuite, il vous permettra de garder le contact avec les dresseurs que vous avez combattus. En effet, la plupart d'entre eux possèdent aussi un téléphone portable, et se feront une joie de vous donner leur numéro. Une fois que vous avez le numéro d'un dresseur en mémoire dans votre téléphone, ce dernier vous appellera régulièrement. Souvent, les coups de fil seront d'un intérêt limité ("Tu devrais voir mon Chenipan." "Hier, j'ai failli attraper un Roucool !"...). Mais parfois, ils seront nettement plus intéressants : soit le dresseur vous invitera à faire la revanche, ce qui signifie plein d'expérience en plus (les combats contre les dresseurs faisant gagner beaucoup plus d'expérience que ceux contre les Pokémon sauvages), soit il vous préviendra qu'un troupeau de Pokémon très rares est apparu à un endroit précis du jeu [D]. À ce moment, vous avez jusqu'à la fin de la journée pour vous y rendre, après quoi, le troupeau aura disparu. Notez aussi qu'il ne peut y avoir qu'une apparition de troupeau par jour, donc si on vous prévient que les QWILFISH sont apparus sur la route 32, les MARILL du Mont Creuset ou les YANMA de la Route 34 n'apparaîtront pas ce jour-là.

Aide de jeu

POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

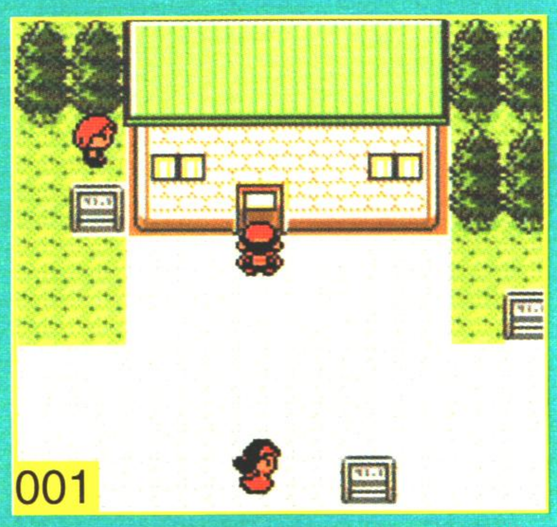
POKÉMON que l'on trouve :

en marchant en surfant
en brisant des pierres

POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

C la Canne à Pêche S la Super Canne
M la Méga Canne

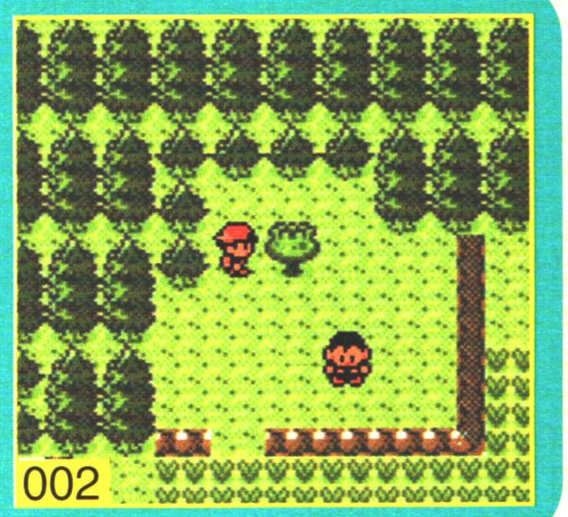
001 - Le Bourg Geon



Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous devez entrer la date et l'heure, puis vous devez donner un nom à votre héros. Vous vous retrouverez alors dans votre chambre. Descendez, et votre maman vous dira que le Prof. Orme vous cherche. Elle vous donnera aussi votre PokéMatos qui vous sera fort utile dans votre quête. Après, vous devrez régler le jour de la semaine, et enfin, vous pourrez avoir des explications sur le téléphone. Vous pouvez maintenant sortir de votre maison. Allez dans le grand bâtiment en haut à gauche [001], et vous y trouverez le Prof. Orme. Ce dernier vous demandera de lui rendre un service : aller voir M. Pokémon pour savoir quelle est sa découverte. Pour vous aider, il vous offrira un Pokémon : approchez-vous de la table, et prenez une Poké Ball pour récupérer votre premier Pokémon. Vous aurez le choix entre HERICENDRE (n° 155), KAIMINUS (n° 158) et GERMIGNON (n° 152). Prenez celui qui vous plaît le plus, et sortez (on vous donnera une Potion en chemin). Vous devez maintenant trouver la maison de M. Pokémon. Sortez du bourg par la gauche, et vous serez sur la Route 29.

002 - Route 29

Avant d'avancer, il est conseillé de monter votre Pokémon de quelques niveaux en lui faisant combattre les Pokémon sauvages cachés dans les hautes herbes. Si vous avez besoin de vous soigner, allez dans le laboratoire du Prof. Orme. Une fois que votre Pokémon sera suffisamment fort (niveau 7 ou 8), allez tout à gauche de la Route 29 et vous arriverez dans la Ville Griotte. Vous trouverez en chemin une potion, et une Baie cachée dans un arbre à fruits [002].



003 - La Ville Griotte

Discutez avec le vieil homme à l'entrée de la ville pour qu'il vous fasse une présentation du village. Il vous remettra également une carte du monde. Ensuite, si le cœur vous en dit, nous vous conseillons d'aller faire un tour au Centre Pokémon pour soigner votre charmante petite bestiole. Ensuite, sortez de la ville par la Route 30, en haut.

004 - Route 30

Vous trouverez d'abord une maison avec un arbre à fruits à côté. Prenez une Baie, et entrez dans la maison pour discuter avec son propriétaire. Ce dernier vous donnera une autre Baie. Sortez, et continuez à suivre la route. Vous trouverez sur la droite la maison de M. Pokémon. Prenez d'abord la Baie Antidot qui se trouve dans l'arbre à fruits à gauche de la maison, puis fouillez les petites fleurs roses en bas de la maison : vous y découvrirez un objet caché (une Potion) [003]. Entrez alors dans la maison, et M. Pokémon vous donnera alors un Œuf Mystère à remettre au Prof. Orme. Vous y rencontrerez aussi le Prof. Chen qui vous donnera un PokéDex.

Ensuite, Chen partira et M. Pokémon soignera vos Pokémon. Vous n'avez plus qu'à sortir pour retourner à la Ville Griotte. Vous recevrez en chemin un coup de fil du Prof. Orme qui vous appellera à l'aide...

005 - Ville Griotte

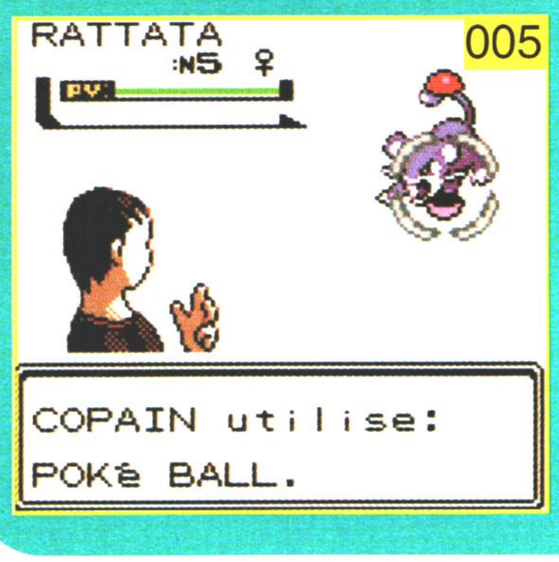
Dès que vous arriverez dans la ville, soignez vos Pokémon au centre, puis sortez en direction de la Route 29. Là, un inconnu vous agressera. Si vous avez bien monté le niveau de votre Pokémon, le combat devrait être facile. Après cet interlude, soignez à nouveau votre Pokémon, puis suivez la Route 29 pour aller au Bourg Geon.

006 - Le Bourg Geon

Entrez dans le laboratoire du Prof. Orme. Parlez au policier, et il vous demandera le nom du jeune garçon que vous venez de combattre. Nous l'appellerons Rival [004]. Ensuite, vous donnerez l'Œuf Mystère au Prof. Orme. Ce dernier vous parlera alors des défis des arènes Pokémon, et vous proposera d'aller à Mauville pour participer au premier défi. Sortez, et l'assistant vous donnera des Poké Ball. Allez dans votre maison et parlez à votre maman. Elle vous proposera de mettre des sous de côté pour vous. Acceptez, puis allez sur la Route 29.

Route 29	Matin	Midi	Soir
016 - ROUCOOL	O A	O A	
019 - RATTATA	O A	O A	O A
161 - FOUINETTE	O A	O A	
163 - HOOTHOOT			O A

007 – Les premiers Pokémon



Un jeune homme vous proposera alors de vous montrer comment attraper un Pokémon sauvage [005]. Acceptez si vous voulez. La technique de base est simple : il faut affaiblir l'ennemi, puis lancer une Poké Ball pour essayer de l'attraper. Pour augmenter vos chances, appuyez rapidement sur le bouton A lorsque le Pokémon sauvage est en train d'être capturé. Vous pouvez donc commencer à chasser les Pokémon qui sont sur la Route 29. De là, vous pouvez aussi rejoindre la Route 46 en passant par la maison qui se trouve au milieu de la Route 29, en haut.

008 – Route 46

Les Pokémon RACAILLOU et PIAFABEC peuvent être très utiles par la suite donc attrapez-les si vous le pouvez. Comme la Route 46 est un cul-de-sac, inutile de vous éterniser dans cet endroit. Rejoignez la Route 29 dès que vous aurez fini.

Route 46	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	O A	O A	O A
021 - PIAFABEC	O A	O A	
039 - RONDOUDOU	O A	O A	O A
074 - RACAILLOU	O A	O A	O A

009 – Route 29

Une fois que vous aurez attrapé les Pokémon que vous désirez, allez à gauche pour rejoindre la Ville Griotte. Faites le plein de Poké Ball, soignez vos Pokémon, et utilisez l'ordinateur du Centre Pokémon pour stocker les Pokémon que vous n'utiliserez pas. Retournez à la chasse si vous en avez envie, puis suivez la Route 30 lorsque vous serez prêt.

010 – Route 30

Avancez et vous affronterez vos premiers dresseurs en chemin. Ils n'opposeront pas une grosse résistance, et vous permettront de gagner un peu de sous. Si vous le souhaitez, n'hésitez pas à parler avec eux lorsque vous avez gagné le combat, ils vous donneront parfois leur numéro de téléphone [006]. Nous vous déconseillons de prendre les numéros de téléphone des dresseurs de cette route, ils sont sans intérêt. Nous vous préviendrons quand vous devrez prendre le numéro d'un dresseur important. Avancez, et vous rejoindrez alors la Route 31.

006

Routes 30 et 31	Matin	Midi	Soir
010 - CHENIPAN	O	O	
011 - CHRYSACIER	O	O	
013 - ASPICOT	O	O	
014 - COCONFORT	O	O	
016 - ROUCOOL	O O	O O	
019 - RATTATA			O O
069 - CHETIFLOR (1)	O O	O O	O O
163 - HOOTHOOT			O O
165 - COXY	O		
167 - MIMIGAL			O
060 - PTITARD	O O	O O	O O
061 - TETARTE	O O	O O	O O
SM 129 - MAGICARPE	O O	O O	O O
SM 060 - PTITARD	O O	O O	O O

(1) : Se trouvent seulement sur la Route 31.

011 – Route 31

La seule particularité de cette route est que l'on y trouve une grotte nommée l'Antre Noire [007]. Ne vous y aventurez pas pour l'instant. Les plus courageux d'entre vous peuvent rester dans son entrée et essayer de capturer un NOSFERAPTI. Ramassez l'Antidote qui se trouve à gauche de l'Antre Noire, cueillez la Baie Amère qui se trouve dans l'arbre à fruits près de l'eau et continuez votre progression pour arriver à Mauville (vous trouverez une Poké Ball en chemin).

007

012 – Mauville

Soignez vos Pokémon au Centre Pokémon, et retournez faire des combats pour les rendre encore plus forts. Si vous avez récupéré un CHETIFLOR (n° 69), vous pouvez l'échanger contre un ONIX (n° 95) dans la maison en bas à gauche du Centre Pokémon. Faites quelques combats pour monter le niveau de vos Pokémon, et si vous le pouvez attendez que la nuit tombe (faites une pause, ou continuez à faire des combats). Une fois que vous en aurez fini, entrez à nouveau dans Mauville. Soignez vos Pokémon dans le Centre Pokémon, et faites des achats si besoin est. Dès que vous serez prêt, rendez-vous en haut de la ville pour trouver la Tour CHETIFLOR [008].

008

013 – Tour CHETIFLOR

Vous devez grimpez tout en haut de la tour pour récupérer un cadeau. Inutile de préciser que des dresseurs vous barreront le chemin. Ils utilisent en grande partie des CHETIFLOR, donc agissez en conséquence. Si vous êtes bien entré dans la tour la nuit, profitez-en pour capturer un FANTOMINUS dès que vous en verrez un (sinon, c'est pas grave, vous pourrez revenir plus tard). Vous trouverez en chemin un Anti-Para, un Défense +, une Potion et une Corde Sortie. Une fois en haut de la tour, vous verrez votre Rival, puis vous devrez affronter l'ancien. Deux CHETIFLOR niveau 7 et un HOOTHOOT niveau 10 seront vos ennemis finaux. Une fois ce combat remporté, vous obtiendrez la CS05 (Flash). Mais vous ne pourrez l'utiliser en dehors des combats avant d'avoir récupéré le badge de l'Arène de Mauville... Vous n'avez plus qu'à sortir de la tour pour continuer votre aventure.

Tour CHETIFLOR	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	O O	O O	O O
092 - FANTOMINUS			O O

014 – L'Arène de Mauville

009

Allez soigner vos Pokémon, puis trouvez l'arène (c'est le bâtiment avec "ARN" écrit dessus !), et entrez dedans [009]. Les dresseurs que vous y affronterez utilisent des Pokémon volants. Pour les vaincre, il est donc conseillé d'utiliser des Pokémon tels que PIAFABEC, ROUCOOL, RACAILLOU ou ONIX. Une fois qu'Albert, le dernier dresseur, sera vaincu, il vous remettra le Badge Zephyr qui vous permet d'utilisez Flash en dehors des combats, ainsi que la CT31 (Coud'Boue). Sortez de l'arène, et vous aurez un coup de téléphone.

015 – L'Œuf de Pokémon

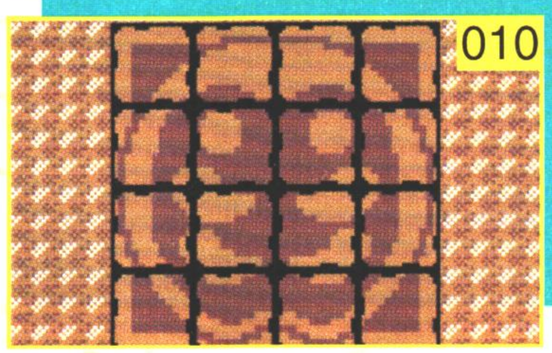
C'est le Prof. Orme, qui vous demande de rejoindre son assistant dans le Centre Pokémon de Mauville. Allez-y, et discutez avec l'assistant. Il vous demandera de prendre l'Œuf de Pokémon. Acceptez (si vous n'avez plus de place pour le porter, déposez un Pokémon dans l'ordinateur du Centre). Prenez FANTOMINUS dans votre groupe si vous l'avez récupéré, et sortez pour repartir à l'aventure... Maintenant que vous pouvez utiliser Flash, vous pouvez aller visiter l'entrée de l'Antre Noire pour y trouver une Potion, puis revenez à Mauville.

Antre Noire Entrée sud	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	O O	O O	O O
074 - RACAILLOU	O O	O O	O O
206 - INSOLOURDO (1)	O O	O O	O O

(1) : N'apparaissent que si Mario (un dresseur de la Route 33) vous appelle pour vous en parler.

016 – Les Ruines d'Alpha

Retournez devant l'arène, et allez en bas à gauche pour trouver un chemin allant vers le bas. Récupérez au passage la Baie Antipar dans l'arbre à fruits. Avancez, et prenez à gauche pour rejoindre les Ruines d'Alpha. Là, vous verrez deux grottes : une à gauche et une en haut. Entrez dans celle du haut et examinez le panneau au centre de la pièce. Reproduisez le dessin de la photo [010], et vous tomberez dans une grotte. Là, vous trouverez les Pokémon ZARBI. Il en existe de plusieurs sortes, et vous devrez en capturer au moins trois. Pour être tranquille, utilisez l'Hypnose de FANTOMINUS avant d'envoyer une Poké Ball, et le tour est joué. Une fois que vous aurez capturé trois ZARBI, un savant vous attendra à l'entrée de la grotte. Il sera très intéressé par vos découvertes et modifiera votre PokéDex pour qu'il comptabilise toutes les formes des ZARBI. Après cela, sortez des Ruines d'Alpha par la droite, et allez en bas pour rejoindre la Route 32.


010

Ruines d'Alpha Grotte souterraine	Matin	Midi	Soir
201 - ZARBI (1)	O O	O O	O O

(1) : Ils se trouvent dans les grottes des Ruines d'ALPHA. Vous ne pourrez tous les récupérer que lorsque vous aurez résolu toutes les énigmes des Ruines d'ALPHA, ce que l'on verra plus tard.

Aide de jeu

POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKéMON que l'on trouve :

en marchant — en surfant — en brisant des pierres

POKéMON que l'on trouve en pêchant avec :

la Canne à Pêche — S la Super Canne — M la Méga Canne

017 – La Route 32

Parlez au premier garçon qui vous attend, et vous recevrez une Graine Miracl. qui augmentera les capacité d'un Pokémon de type Plante. Avancez le long de la route, combattez les dresseurs qui vous attaquent, et récupérez la Potion et la Super Ball qui se cachent dans les hautes herbes. Ne vous attaquez pas tout de suite aux dresseurs qui pêchent, leurs Pokémon sont très méchants. Essayez plutôt d'attraper un WATTOUAT dans les hautes herbes, et faites-lui gagner quelques niveaux : son attaque électrique sera redoutable contre les Pokémon d'eau. Vous pourrez alors vous attaquer aux dresseurs qui pêchent sur le ponton. N'oubliez pas de demander le numéro de téléphone de Lazare, un des pêcheurs, qui vous appellera dès que les QWILFISH montreront le bout de leur nez. Au bout de la route vous trouverez un Centre Pokémon. Utilisez-le pour soigner vos amis, et discutez avec le pêcheur près du comptoir qui vous donnera une Canne à Pêche [011]. Grâce à elle, vous pourrez attraper des Pokémon aquatiques. Pour ce faire, rien de plus simple : placez-vous devant un plan d'eau et utilisez la Canne. Vous pouvez maintenant repartir à la chasse aux Pokémon, et utilisez le centre à chaque fois que vous avez besoin de vous soigner. Essayez surtout d'attraper un AXOLOTO et lui faire gagner quelques niveaux, il sera très efficace par la suite (il utilise des attaques de type eau, et vous rencontrerez beaucoup de Pokémon de type pierre). Dès que vous aurez fini, rejoignez les Caves Jumelles en bas à gauche du centre.

Route 32	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	○ ●	○ ●	○
023 - ABO	●	●	●
041 - NOSFERAPTI	○ ●		○ ●
069 - CHETIFLOR	○ ●	○ ●	○ ●
179 - WATTOUAT	○ ●	○ ●	○ ●
187 - GRANIVOL	○ ●	○ ●	
194 - AXOLOTO	○ ●		○ ●
072 - TENTACOOL	○ ●	○ ●	○ ●
073 - TENTACRUEL	○ ●	○ ●	○ ●
195 - MARAISTE	○ ●	○ ●	○ ●
S M 129 - MAGICARPE	○ ●	○ ●	○ ●
S M 072 - TENTACOOL (1)	○ ●	○ ●	○ ●
M 211 - QWILFISH (2)	○ ●	○ ●	○ ●

(1) : Ils disparaissent lorsque les QWILFISH sont là.
(2) : N'apparaissent que si Lazare (un dresseur de la Route 32) vous appelle pour vous en parler. À ce moment, vous pourrez les pêcher avec n'importe quel type de canne à pêche. Sinon, il vous faudra la Méga Canne pour essayer de les avoir.

018 – Les Caves Jumelles

Cet endroit regorge de dresseurs qui vous donneront du fil à retordre. Ne perdez pas courage, et profitez de ce premier challenge pour utiliser vos Pokémon en équipe. N'hésitez pas à sortir de la grotte pour vous soigner au Centre Pokémon en cas de besoin. Au rez-de-chaussée, vous trouverez une Potion, une Super Ball, un Attaque +, un Réveil. Au sous-sol, vous ramasserez la CT39 (Météores) et un Défense +. La sortie qui mène à la Route 33 se trouve en bas à droite du rez-de-chaussée. Notez qu'il est fort probable que l'Œuf de Pokémon éclose dans les Caves Jumelles, donnant naissance à TOGEPI (n° 175) [012]. Cela dépend du nombre de pas que vous aurez effectué, donc ne vous inquiétez pas s'il n'a pas encore éclos, il le sera bientôt !

Caves Jumelles	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	○ ●	○ ●	○ ●
027 - SABELETTE	○	○	○
041 - NOSFERAPTI	○ ●	○ ●	○ ●
074 - RACAILLOU	○ ●	○ ●	○ ●
095 - ONIX	○ ●	○ ●	○ ●
194 - AXOLOTO	○ ●	○ ●	○ ●
195 - MARAISTE	○ ●	○ ●	○ ●
S M 129 - MAGICARPE	○ ●	○ ●	○ ●
S M 118 - POISSIRENE	○ ●	○ ●	○ ●
M 119 - POISSOROY	○ ●	○ ●	○ ●

019 – Route 33

Examinez l'arbre à fruits non loin pour cueillir une Baie Antidot. Ensuite, avancez sur la route pour rejoindre Ecorcia. Vous rencontrerez en chemin un seul dresseur, Mario, mais ses Pokémon ne sont pas de petits joueurs : un RACAILLOU et un MACHOC, tous deux de niveau 11, seront à battre. Une fois le combat remporté, demandez le numéro de téléphone de Mario car il vous préviendra lorsque les INSOLOURDO débarqueront dans l'Antre Noire. Vous passerez aussi devant le Puits RAMOLOSS dont l'entrée vous est interdite, donc inutile d'insister. Par contre, si vous fouillez derrière le puits, vous trouverez un objet caché (un Total Soin) [013].

Route 33	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	○ ●	○ ●	○ ●
021 - PIAFABEC	○ ●	○ ●	
023 - ABO	●	●	●
041 - NOSFERAPTI	○ ●		○ ●
187 - GRANIVOL	○ ●	○ ●	

020 – Ecorcia

Il est conseillé de passer un peu de temps à monter les niveaux de vos Pokémon. Visitez le Centre Pokémon de la ville pour vous soigner, et combattez pour atteindre les niveaux 15/16. Vous remarquerez que les Super Potion ont fait leur apparition dans le magasin de la ville, donc achetez-en quelques unes. Vous trouverez en haut de la ville un arbre à fruits [014] : prenez le Noigrume Blc, puis entrez dans la maison qui se trouve juste en bas. Discutez avec Fargas, l'homme qui s'y trouve, et il vous parlera de la Team Rocket avant de partir. Revenez alors sur la Route 33, et entrez dans le Puits RAMOLOSS.

021 – Le Puits Ramoloss

Quatre dresseurs de la Team Rocket vous y attendent. Le dernier d'entre eux possède un SMOGO de niveau 14, donc soyez préparé. En chemin, vous trouverez une Super Potion, et vous verrez des RAMOLOSS à la queue coupée. Une fois que les ennemis seront partis, Fargas viendra vous parler. Lorsqu'il sera parti, sortez de la grotte et rejoignez-le dans sa maison.

Puits RAMOLOSS	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	○ ●	○ ●	○ ●
079 - RAMOLOSS	○ ●	○ ●	○ ●
079 - RAMOLOSS	○ ●	○ ●	○ ●
S M 129 - MAGICARPE	○ ●	○ ●	○ ●
S M 118 - POISSIRENE	○ ●	○ ●	○ ●
M 119 - POISSOROY	○ ●	○ ●	○ ●

022 – L'Arène d'Ecorcia

Fargas vous donnera une Appât Ball (idéale pour attraper les Pokémon que vous pêchez). Sortez de la maison et entrez-y à nouveau, et parlez à Fargas pour lui donner le Noigrume Blc que vous aviez cueilli. Allez soigner vos Pokémon au Centre, et rejoignez l'arène de la ville qui se trouve en bas. À l'intérieur, cinq dresseurs utilisant des Pokémon de type insecte vous attendent [015]. Rien de très difficile, surtout si vous avez un PIAFABEC ou un ROUCOOL de bon niveau. À l'issue des combats, vous gagnerez le Badge Essaim. Grâce à lui, les Pokémon allant jusqu'au niveau 30 vous obéiront. De plus, vous pourrez utiliser Coupe en dehors des combats. Vous gagnerez aussi la CT49 (Taillade).

023 – Le Bois aux Chênes

Allez soigner vos Pokémon, et dirigez-vous à gauche d'Ecorcia. Là, votre Rival vous rattrapera et vous devrez le combattre. Ensuite, continuez à gauche pour entrer dans le Bois aux Chênes. Avancez, et vous trouverez un garçon qui cherche son CANARTICHO. Continuez votre progression et vous verrez un CANARTICHO [016]. Poussez-le une fois en haut, puis allez à droite et ramassez un Rappel. Continuez à droite, allez en haut puis à gauche, et vous retrouverez le CANARTICHO. Poussez-le deux fois en bas et enfin une fois à gauche pour le ramener à son propriétaire. Parlez-en au chef, et vous obtiendrez la CS01 (Coupe). Apprenez-la à un de vos Pokémon, puis retournez dans la ville d'Ecorcia, et visitez la maison en bas à droite. Parlez avec le jeune garçon pour obtenir du Charbon. Dirigez-vous à nouveau dans le Bois aux Chênes, et frayez-vous un chemin avec la capacité Coupe. Utilisez cette capacité pour couper l'arbuste qui bloque le chemin à droite [017], et avancez. Lorsque vous arriverez à un embranchement, prenez à droite pour rejoindre un garçon aux cheveux verts. Parlez-lui, et il vous donnera la CT02 (Coup d'Boule). Apprenez-la à un de vos Pokémon, puis examinez les petits arbres pour les secouer, et peut-être découvrir de nouveaux Pokémon. Il existe deux types d'arbres dans le jeu : les pins et les sapins, chacune des régions du monde possédant un type d'arbre précis. Mais, comme ce serait trop facile, chacun de ces arbres existe en deux version : les jeunes et les vieux. Naturellement, ces deux versions d'arbre cachent des Pokémon différent, les plus rares se trouvant dans les vieux arbres. Malheureusement, les vieux arbres sont très difficile à trouver, car il y en a très peu dans le jeu. Et comme l'endroit où ils se trouvent change pour chaque cartouche, le seul moyen d'en trouver un est de secouer tous les arbres ! Pour vous aider, nous avons répertorié dans le tableau à côté la liste des Pokémon ce que contiennent les différents arbres du jeu, mais surtout un récapitulatif des endroits où se trouvent les pins et les sapins. Quoi qu'il en soit, nous vous déconseillons de secouer les arbres du Bois aux Chênes, car ce n'est pas le meilleur endroit. En effet, comme vous vous faites attaquer par des Pokémon sauvages en marchant, cela risque de prendre beaucoup de temps. Essayez plutôt de secouer les arbres des routes que vous traversez, ce sera beaucoup plus tranquille. Pour sortir du Bois aux Chênes, allez en haut à gauche et entrez dans la grande maison.

Bois aux Chênes	Matin	Midi	Soir
010 - CHENIPAN	N	N	
011 - CHRYSACIER	N	N	
013 - ASPICOT	J	J	
014 - COCONFORT	J	J	
041 - NOSFERAPTI	N J	N J	N J
043 - MYSTHERBE			N J
046 - PARAS	N J	N J	N J
054 - PSYKOKWAK	N J	N J	N J
055 - AKWAKWAK	N J	N J	N J
S M 129 - MAGICARPE	N J	N J	N J
S M 060 - PTITARD	N J	N J	N J

Les Sapins	Jeunes	Vieux
010 - CHENIPAN	N	N
011 - CHRYSACIER	N	
012 - PAPILUSION	N	N
013 - ASPICOT	J	J
014 - COCONFORT	J	
015 - DARDARGNAN	J	J
102 - NOEUNOEUF	N J	N J
204 - POMDEPIK		N J
Les Pins	**Jeunes**	**Vieux**
021 - PIAFABEC	N J	N J
190 - CAPUMAIN	N J	N J
214 - SCARHINO		N J

Sapins : ils se trouvent dans le Bois aux Chênes, les Routes 34, 35, 36, 37, 38, le Lac Colère et les Routes 27 et 26. On les trouve aussi sur la Route 33, ce sont les arbres à gauche de la route.

Pins : ils se trouvent sur les Routes 29, 30, 31, 32, 42, 43, 44. On les trouve aussi sur la Route 33, ce sont les deux arbres isolés à droite de la route.

024 - Route 34

Parlez à la femme derrière le comptoir de droite pour obtenir la CT12 (Doux Parfum) [018]. Sortez par la porte du haut, et vous déboucherez sur la Route 34. Quelques dresseurs vous y attendent, donc soyez prêt au combat. Sur la route, vous verrez une pension tenue par un couple de retraités. Si vous leur laissez un Pokémon, ils s'en occuperont et lui feront gagner des niveaux. De plus, si vous leur laisser deux Pokémon, vous pourrez peut-être les faire se reproduire et obtenir un oeuf! Pour plus d'informations, référez-vous à la page 101 de la soluce. Si vous avez besoin d'énergie, ou si vous êtes à court de Poké Ball, suivez la route pour rejoindre Doublonville et reposez-vous un peu. Puis, il est grand temps de chasser les Pokémon qui gardent les herbes de la Route 34. Attrapez surtout un SOPORIFIK et gardez-le de côté.

Route 34	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	N J	N J	N J
063 - ABRA	N J	N J	N J
096 - SOPORIFIK	N J	N J	N J
132 - METAMORPH	N J	N J	N J
072 - TENTACOOL (1)	N J	N J	N J
073 - TENTACRUEL (1)	N J	N J	N J
S M 129 - MAGICARPE (1)	N J	N J	N J
S M 098 - KRABBY (1)	N J	N J	N J
S M 120 - STARI (1)			N J
S M 222 - CORAYON (1)	N J	N J	
M 099 - KRABBOSS (1)	N J	N J	N J

(1) : Se trouvent aussi dans l'étang de la pension.

025 – Doublonville (1)

Après avoir soigné vos Pokémon, allez dans le centre commercial avec un SOPORIFIK sur vous. Grimpez au quatrième étage et parlez à l'un des garçons pour échanger votre SOPORIFIK (n° 96) contre un MACHOC (n° 66) [019]. Discutez aussi avec la fille pour débloquer l'option cadeau Mystère (accessible lors de votre prochaine partie). Profitez de votre visite dans le centre commercial pour faire les boutiques, mais certains objets étant hors de prix, ça ne risque pas de vous prendre longtemps… Au quatrième étage se trouve un vendeur de CT. Vous y trouverez les CT41 (Poing-Eclair), CT48 (Poing de Feu), CT33 (PoinGlace), CT02 (Coup d'Boule) et CT08 (Eclate-Roc). Enfin, sachez que tous les dimanches, une femme vient derrière le comptoir du quatrième étage du centre et distribue des CT aux dresseurs. Si le premier Pokémon de votre équipe est très heureux, vous recevrez la CT27 (Retour). Par contre, s'il est malheureux, vous aurez la CT21 (Frustration). Sinon, vous n'aurez rien. Ensuite, sortez et contournez le bâtiment du centre commercial par le haut. ●●●

Aide de jeu

POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKéMON que l'on trouve :

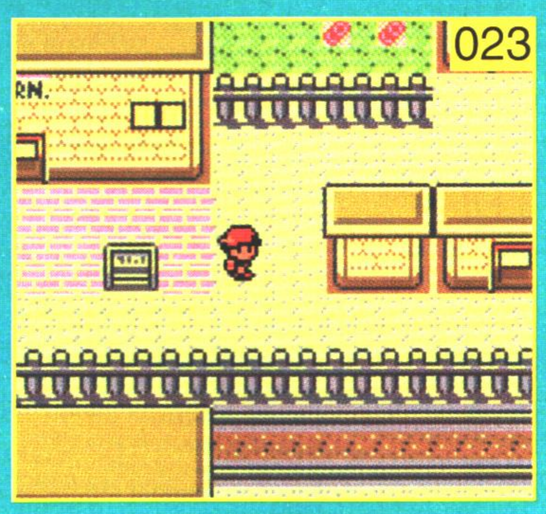
en marchant en surfant
en brisant des pierres

POKéMON que l'on trouve en pêchant avec :

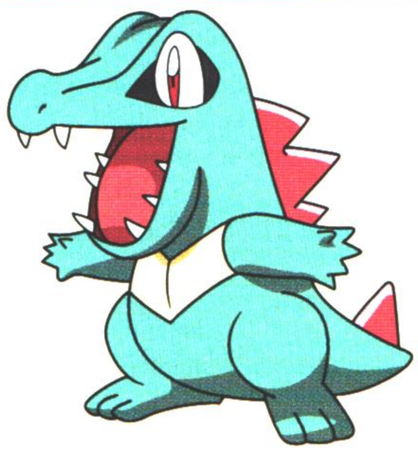
la Canne à Pêche S la Super Canne
M la Méga Canne

●●● Vous trouverez en bas à droite du centre commercial une petite maison [020]. C'est une boutique de vélos. Entrez-y et parlez au vendeur, ce dernier vous donnera une Bicyclette ! Sortez, et entrez dans la maison qui est en haut à droite de la boutique de vélos. Parlez à la femme en bleu, et elle vous dira si le premier Pokémon de votre équipe est content (c'est utile à savoir pour les Pokémon qui n'évoluent que lorsqu'ils sont contents). Repérez maintenant la grande tour qui se trouve à gauche de la ville, et entrez-y [021]. Parlez à la femme aux cheveux verts derrière le comptoir, elle vous proposera un quiz. Les réponses sont respectivement: OUI, OUI, NON, OUI, NON. Vous gagnerez alors un Coupon Radio qui vous permet d'écouter des émissions de radio avec votre PokéMatos. Si vous parlez à l'homme derrière le comptoir, vous pouvez gagner une Master Ball, à condition que le numéro d'ID d'un de vos Pokémon soit tiré au sort (c'est rarissime de gagner). Le numéro tiré au sort change tous les vendredis. Allez aussi parler aux habitants de la maison en bas à gauche de la ville, près de l'eau. Vous obtiendrez le numéro de téléphone de Leo, qui vous préviendra lorsque la boîte de stockage des Pokémon du PC commence à être pleine.

027 – Doublonville (3)



Pour la trouver, allez en haut de la ville (traversez la voie ferrée), et l'arène sera juste à droite. N'oubliez pas d'emportez le MACHOC avec vous, il sera fort utile. Une fois tous les dresseurs de l'arène éliminés, vous affronterez la championne qui a une MELOFEE niveau 18 et une ECREMEUH niveau 20. Une fois que vous l'aurez battue, elle tombera en pleurs. Allez parler au dresseur le plus proche, puis revenez voir Blanche pour obtenir le Badge Plaine. Il permet à vos Pokémon d'utiliser Force en dehors des combats, et accroît leur vitesse. Vous gagnerez aussi la CT45 (Attraction). Sortez de l'arène et allez dans la petite maison à droite [023]. Parlez à la femme en rouge pour obtenir une Carapuce a 0. Vous n'avez plus qu'à aller soigner vos Pokémon au Centre, et pendant que vous y êtes, posez un de vos Pokémon dans le PC de Leo (vous devez avoir un emplacement de libre dans votre équipe). Vous en aurez alors fini avec Doublonville. Pour en sortir, entrez dans la maison tout en haut de la ville



026 – Doublonville (2)

De là, sortez et entrez dans le bâtiment en bas à droite pour arriver dans les sous-sols de la ville. Vous devrez y affronter quelques entraîneurs, mais surtout ramasser la Boîte Jeton. Sachez aussi que dans ce sous-sol se cachent des objets. Pour les trouver, vous aurez besoin du Cherch'Objet que vous récupérerez à Rosalia. Lorsque vous l'aurez, utilisez-le dans le sous-sol pour trouver trois objets cachés (une Super Potion et un Antipara dans le couloir, ainsi qu'un Antidote près de la porte bleue) [022]. Si vous traversez cet endroit le week-end ou le lundi matin, vous rencontrez des vendeurs. Sortez en empruntant l'escalier en haut du couloir pour retourner dans la ville. À droite se trouve une maison dans laquelle vous pouvez changer le surnom des Pokémon que vous avez capturés. Revenez au niveau du centre Pokémon et entrez dans la maison juste au-dessus : c'est un casino ! Maintenant que vous avez la Boîte Jeton, vous pouvez

vous amuser avec les machines à sous. Pour ce faire, achetez des jetons à l'homme en haut à gauche. Ensuite, vous pourrez échanger vos jetons gagnés contre des prix en parlant aux femmes en haut à droite, vous y gagnerez des CT ou des Pokémon ! Les CT à gagner sont les CT25 (Fatal-Foudre), CT14 (Blizzard) et CT38 (Déflagration), chacune échangée contre 5 500 jetons. Après cet interlude, il est grand temps de vous rendre dans l'arène de la ville.

Lots du Casino de Doublonville		
200 Jetons	063 - ABRA	O
700 Jetons	027 - SABELETTE	
700 Jetons	023 - ABO	O
2100 Jetons	147 - MINIDRACO	O

028 – La Route 35

Parlez à l'homme derrière le comptoir de gauche, et il vous donnera un Pokémon ainsi qu'une lettre à remettre à un garçon sur la Route 31. Sortez par la porte du haut, et vous serez sur la Route 35. Avancez en éliminant les six dresseurs qui s'y trouvent et vous arriverez devant un bâtiment. Allez à droite, dans les hautes herbes, pour rencontrer d'autres dresseurs et affronter des Pokémon sauvages. Prenez le numéro de téléphone de Hans, ce dernier vous contactera dès qu'il verra des YANMA sur la route. Vous trouverez aussi la CT04 (Roulade). Quand vous aurez éliminé tous les dresseurs et attrapé les Pokémon que vous voulez, revenez à Doublonville pour soigner vos Pokémon. Retournez ensuite sur la Route 35, allez tout en haut, et entrez dans la maison : c'est le Parc Naturel [024].

	Route 35	Matin	Midi	Soir
	016 - ROUCOOL	O	O	
	029 - NIDORAN (F)	O	O	O
	032 - NIDORAN (M)	O	O	O
	063 - ABRA	O	O	O
	096 - SOPORIFIK	O	O	O
	132 - METAMORPH	O	O	O
	163 - HOOTHOOT			O
	193 - YANMA (1)	O	O	O
	054 - PSYKOKWAK	O	O	O
	055 - AKWAKWAK	O	O	O
S M	129 - MAGICARPE	O	O	O
S M	060 - PTITARD	O	O	O

(1) : N'apparaissent que si Hans (un dresseur de la Route 35) vous appelle pour vous en parler.

029 – Le Parc Naturel

Si vous y entrez un mardi, un jeudi ou un samedi, vous pourrez participer à un concours de capture d'insectes. Certains Pokémon ne peuvent être trouvés que pendant le concours de capture, donc soyez prêt à y retourner si vous ne tombez pas un bon jour. Malheureusement, vous ne pourrez garder qu'un Pokémon capturé par concours, donc vous devrez revenir plusieurs fois pour tous les attraper. De plus, le premier prix est une PierreSoleil [025], donc ça vaut vraiment le coup d'y participer! Si le concours n'a pas lieu, ou si vous y avez déjà participé, traversez le parc et affrontez-y les dresseurs qui se cachent dans les hautes herbes. N'oubliez pas de récupérer le Vive Griffe en chemin, qui vous est donné par une femme sur un banc. De plus, vous trouverez un CT28 (Tunnel) et un Anti-Para en traversant la clôture du parc. Pour ce faire, repérez le garçon qui vous dit comment imprimer le PokéDex (en haut à droite du parc), et traversez le coin de barrière sans protection, juste à droite du garçon [026]. Sachez aussi qu'un objet caché se trouve derrière la clôture. Faites le tour du parc et, près de l'entrée, vous trouverez l'objet caché (un Total Soin). Quand vous en aurez fini avec le Parc, sortez par la droite (si vos Pokémon sont affaiblis, allez d'abord vous soigner à Doublonville).

025

026

Concours de Capture	
010 - CHENIPAN	
011 - CHRYSACIER	
012 - PAPILUSION	
013 - ASPICOT	
014 - COCONFORT	
015 - DARDARGNAN	
046 - PARAS	
048 - MIMITOSS	
123 - INSECATEUR	
127 - SCARABRUTE	

Parc Naturel	Matin	Midi	Soir
010 - CHENIPAN			
011 - CHRYSACIER			
013 - ASPICOT			
014 - COCONFORT			
016 - ROUCOOL			
163 - HOOTHOOT			
191 - TOURNEGRIN			

030 – Route 36

Allez prendre la Baie Gel qui se trouve dans l'arbre à fruits, en haut, puis suivez le chemin. Vous devrez affronter deux dresseurs. Au bout du chemin, vous serez coincé par un drôle d'arbre [027]. Utilisez la Carapuce a O dessus, et vous devrez l'affronter. C'est un SIMULARBRE (n° 185), et c'est votre seule chance de l'attraper, donc soyez à la hauteur!

Route 36	Matin	Midi	Soir
016 - ROUCOOL			
029 - NIDORAN (F)			
032 - NIDORAN (M)			
037 - GOUPIX			
058 - CANINOS			
163 - HOOTHOOT			
234 - CERFROUSSE			

027

031 – Route 31

028

Une fois le chemin libéré, allez à droite et parlez avec le gros bonhomme pour obtenir la CT08 (Eclate-Roc). Continuez à droite pour traverser Mauville et rejoindre la Route 31 (soignez-vous au passage). Vous trouverez au début de la route un gros garçon [028] : discutez avec lui, donnez-lui le Pokémon portant la lettre, et il vous remettra en échange la CT50 (Cauchemar). Retournez alors là où vous venez de capturer le SIMULARBRE, et allez à gauche.

032 – Route 37

Quelques dresseurs vous y attendent, mais on commence à avoir l'habitude ! N'oubliez pas d'aller examiner les arbres à fruits pour ramasser un Noigrume Rge, un Noigrume Blu et un Noigrume Noi. Allez aussi fouiller près du panneau entouré de hautes herbes, vous trouverez un objet caché (une Huile) [029]. En haut, au bout de la route, se trouve la ville de Rosalia.

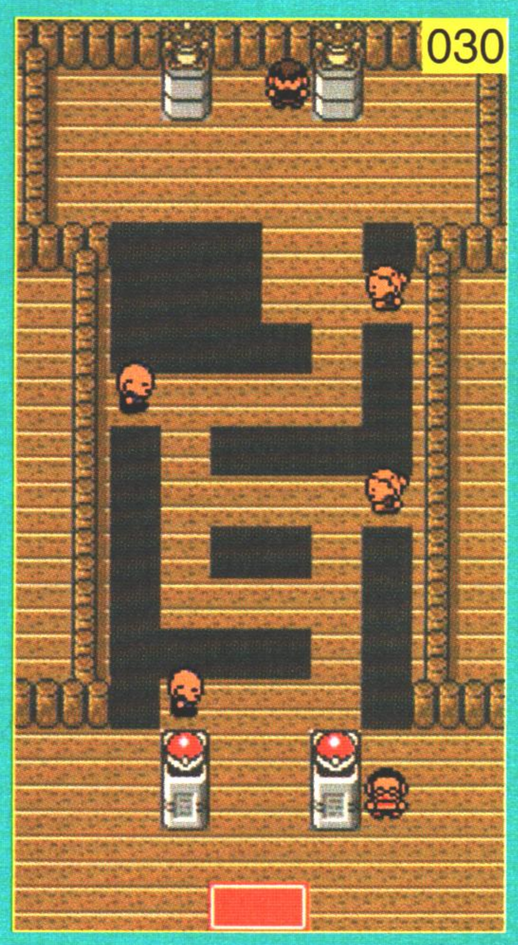
029

Route 37	Matin	Midi	Soir
016 - ROUCOOL			
017 - ROUCOUPS			
037 - GOUPIX			
058 - CANINOS			
163 - HOOTHOOT			
165 - COXY			
167 - MIMIGAL			
234 - CERFROUSSE			

033 – Rosalia

Allez d'abord dans le centre Pokémon qui se trouve à droite. Vous y rencontrerez Leo qui aura réparé le Bloc Temporel. Cela veut dire qu'à partir de maintenant, vous pouvez échanger des Pokémon avec vos amis ! Grâce à ça, vous pourrez obtenir de nouveaux Pokémon, mais surtout récupérer la CT09 (BOOST). Pour ce faire, il suffit que vous récupériez un ABRA (n°63) par échange, et ce dernier transportera cette CT avec lui. Une fois que Leo sera parti, soignez vos Pokémon et déposez l'un d'entre eux dans le PC de Leo pour avoir une place libre dans votre équipe. Maintenant, allez à Doublonville et rendez visite à Leo (sa maison est en bas à gauche de la ville). Parlez avec ce dernier, et il vous confiera un EVOLI (n° 133). Voilà, revenez à Rosalia pour la suite de l'aventure... Naturellement, profitez de cette nouvelle ville pour faire le plein d'objets, pour capturer de nouveaux Pokémon, et pour faire monter en niveau les Pokémon que vous possédez. Lorsque vous en aurez fini, entrez dans la petite maison à gauche du Centre Pokémon, et parlez avec l'homme qui s'y trouve pour obtenir le Cherch'Objet. En utilisant cet objet, vous pourrez savoir si un objet caché se cache à l'écran. Sortez de la maison, et utilisez le Cherch'Objet près du plan d'eau : vous découvrirez un objet caché (une Hyper Potion). Mais il y a d'autres objets cachés que vous avez laissé passer un peu partout. D'abord, une Hyper Potion est cachée dans Mauville. Pour la trouver, coupez l'arbuste près du plan d'eau au-dessus du Centre Pokémon de Mauville, et avancez au bout du chemin. Il y a aussi trois objets cachés dans la partie nord du Bois aux chênes (un Total Soin, une Huile et une Super Potion). Utilisez le Cherch'Objet pour les repérer. Enfin, si vous n'aviez pas ramassé les objets caché du sous-sol de Doublonville, allez les chercher. Quand vous en aurez fini avec les objets cachés, dirigez-vous dans la maison au-dessus du centre Pokémon et allez en haut de la salle pour affronter les cinq danseuses. Lorsque vous aurez fini, allez parler à l'homme en noir près de l'entrée, et il vous donnera la CS03 (Surf). Retournez au Centre Pokémon pour vous soigner, puis allez visiter l'arène qui se trouve en bas à gauche de la ville. Pour progresser dans l'arène, il faut faire attention car le sol est invisible... Par bonheur, on vous a concocté sur la photo [030] un petit montage qui vous permettra d'y voir plus clair. Une fois que vous aurez vaincu le champion de l'arène, vous gagnerez le Badge Brume. Grâce à lui, tous les Pokémon jusqu'au niveau 50 vous obéiront, et vous pourrez aussi utiliser Surf en dehors des combats. Le champion de l'arène vous remettra aussi la CT30 (Ball'Ombre).

030



Rosalia	Matin	Midi	Soir
060 - PTITARD			
061 - TETARTE			
S M 129 - MAGICARPE			
S M 060 - PTITARD			

Aide de jeu

POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

en marchant — en surfant

en brisant des pierres

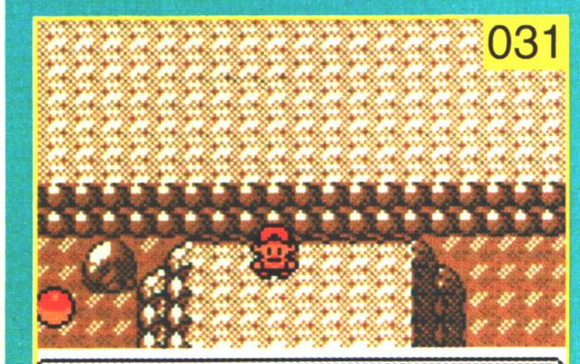
POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

C la Canne à Pêche — S la Super Canne

M la Méga Canne

034 – Les Pokémon Légendaires

Allez vous soigner, puis prenez dans votre équipe un Pokémon ayant appris Eclate-Roc (CT08). Dirigez-vous alors en haut de la ville et entrez dans la Tour Cendrée. Là, vous devrez affronter votre Rival ainsi que deux dresseurs. Une fois les festivités finies, allez tomber dans le petit trou au centre du rez-de-chaussée, puis allez en haut pour trouver les trois Pokémon Légendaires (243 - RAIKOU, 244 - ENTEI et 245 - SUICUNE). Malheureusement, vous les ferez fuir, et ils disparaîtront... À partir de ce moment, chacun de ces Pokémon peut apparaître n'importe où. Le seul moyen de les trouver, c'est d'avoir de la chance ou d'être prévenu par un autre dresseur à qui vous avez donné votre numéro de téléphone. Allez ensuite sur la plate-forme où se trouvait les Pokémon Légendaires, et fouillez-la pour trouver un objet caché (une Pépite) [031]. Vous pouvez maintenant explorer le reste de la tour et ramasser les objets (Vitesse +, Pv Plus, Anti-Brûle). Vous y trouverez aussi trois objets cachés : une Hyper Ball (en tombant dans le trou à gauche de l'entrée), une Huile (en haut du rez-de-chaussée), et un Anti-Brûle (en tombant dans le trou à droite de l'entrée). Et, bien sûr, n'oubliez pas de capturer les nouveaux Pokémon... Retournez alors au Centre Pokémon pour soigner vos amis.

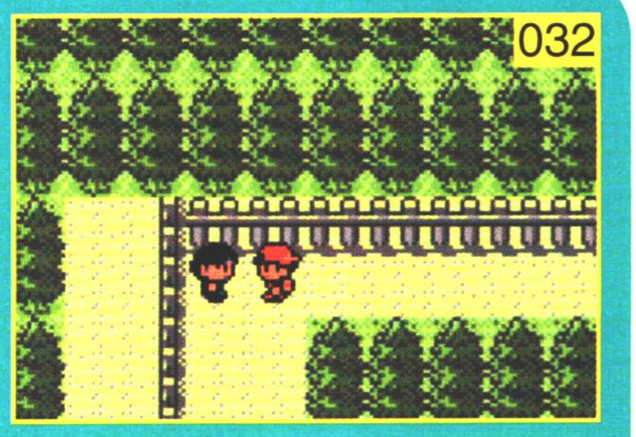


Tour Cendrée	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	O A	O A	O A
020 - RATTATAC (1)	O A	O A	O A
041 - NOSFERAPTI	O A	O A	O A
109 - SMOGO	O A	O A	O A
126 - MAGMAR (2)	O A	O A	O A

(1) : Ne se trouvent qu'au rez-de-chaussée de la Tour Cendrée.
(2) : Ne se trouvent qu'au sous-sol de la Tour Cendrée.

035 – Route 38

Allez à gauche de la ville et traversez la maison pour rejoindre la Route 38. Là, de nouveaux dresseurs vous attendent. Ramassez la Baie de l'arbre à fruits au passage, et n'oubliez pas de prendre le numéro de téléphone de Vincent (un des dresseurs) [032]. Vous arriverez rapidement à la Route 39.



Routes 38 et 39	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	O	O	O
020 - RATTATAC	O A	O A	O A
052 - MIAOUSS	A	A	A
081 - MAGNETI	O A	O A	O A
083 - CANARTICHO	O A	O A	
128 - TAUROS	O A	O A	O A
209 - SNUBBULL (1)	O A	O A	O A
241 - ECREMEUH	O A	O A	O A

(1) : Se trouvent seulement sur la Route 38, et n'apparaissent que si Vincent (un dresseur de la Route 38) vous appelle pour vous en parler.

036 – Route 39

Vous trouverez sur cette route le Ranch Meumeu. Commencez d'abord par fouiller le champ où les vaches broutent, vous y découvrirez un objet caché (une Pépite) [033]. Ensuite, allez en haut pour ramasser la Baie Menthe de l'arbre à fruits, et entrez dans le ranch pour parler au fermier... Il vous dira que sa vache est malade, et qu'il faut lui donner des baies. Sortez, et allez dans l'étable. Il faut donner 7 Baies à la vache pour la guérir [034]. Pour avoir autant de Baies, il faut faire la tournée de tous les arbres à fruits qui donnent des baies, et ce plusieurs jours d'affilée... Autant vous dire que ça vous prendra un peu de temps, et qu'il vaut mieux s'en charger plus tard. Si vous arrivez à guérir la vache, la femme du fermier vous donnera la CT13 (Ronflement), et le fermier vous vendra du lait pas trop cher. Quoi qu'il en soit, sortez pour retourner sur la Route 39 et continuer votre progression. Il n'y a que très peu de dresseurs sur cette route, donc vous devriez rejoindre Oliville sans difficulté.

037 - Oliville

Avancez un peu, et vous croiserez votre Rival qui vous parlera (pas de combat cette fois-ci !). Avant de partir, il vous apprendra que le champion de l'arène d'Oliville est absent. Vous pouvez maintenant visiter Oliville. Trouvez le Centre Pokémon pour y soigner vos amis, et faites le plein d'objets. Profitez-en pour aller capturer les Pokémon qui vous plaisent sur les Routes 38 et 39, et faites monter vos Pokémon en niveau. Une fois que vous aurez fini, allez dans la maison à gauche du Centre et discutez avec l'homme à la casquette pour obtenir la CS04 (Force). Elle vous permettra de déplacer certains blocs, donc apprenez-la à un de vos Pokémon. Allez aussi dans la petite maison au-dessus du Centre et parlez au pêcheur pour obtenir la Super Canne. Utilisez-la dans le bassin à droite de la maison [035] pour essayer d'attraper un KRABBY (si vous pêchez d'autres Pokémon, vous pouvez aussi essayer de les attraper). Une fois le KRABBY en poche, mettez-le dans votre équipe et allez dans la maison en haut à droite de la ville. Parlez à l'homme qui l'habite, et il vous échangera votre KRABBY contre un VOLTORBE (n° 100). Maintenant, vous avez quartier libre ! Profitez-en aussi pour aller faire un petit tour sur le port d'Oliville [036], dont l'accès se situe tout en bas de la ville. Vous y trouverez de nouveaux Pokémon aquatiques. Vous pouvez maintenant pêcher, chasser les Pokémon sauvages et surtout gagner de l'expérience pendant quelque temps. L'idéal, c'est de faire monter les Pokémon aux niveaux 25/30. Courage ! Lorsque vous serez prêt, allez dans le grand bâtiment en bas à droite de la ville : c'est le Phare d'Oliville.

Oliville	Matin	Midi	Soir
072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
S 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 098 - KRABBY	O A	O A	O A
S M 120 - STARI			O A
S M 222 - CORAYON	O A	O A	
M 099 - KRABBOSS	O A	O A	O A

Port d'Oliville	Matin	Midi	Soir
072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
S 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S 072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
S M 090 - KOKIYAS	O A	O A	O A
S M 170 - LOUPIO	O A	O A	O A
M 073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
M 171 - LANTURN	O A	O A	O A

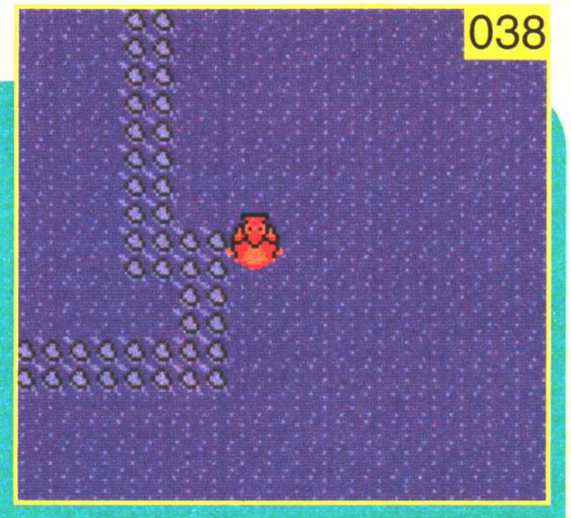
038 – Le Phare d'Oliville

Traversez le rez-de-chaussée et grimpez l'escalier qui se trouve au bout. Au premier étage, deux dresseurs vous attendent. Éliminez-les, et avancez pour grimper au niveau suivant. Au deuxième étage, deux autres dresseurs vous attaqueront. L'un d'entre eux possède cinq Pokémon, ce qui présage un long combat. Une fois que vous les aurez vaincus, passez au troisième étage. Là, affrontez le dresseur près de vous et tombez dans le trou à gauche. En bas, un autre dresseur vous attend. Débarrassez-vous-en, et ramassez l'Huile qui se trouve à côté. Prenez les escaliers pour revenir au troisième étage, et suivez les escaliers juste en dessous pour accéder au quatrième étage. Éliminez le dresseur qui s'y trouve, ramassez la Super Ball et grimpez au cinquième étage. Parlez à Jasmine qui vous demandera d'aller chercher un médicament pour soigner Phary. De là, allez à gauche de l'étage pour trouver une Super Potion, et tombez dans le trou qui se trouve à droite de l'étage pour retourner au quatrième étage. Allez en bas pour

trouver un Super Bonbon, puis faites le tour de l'étage (ne tombez pas dans le trou). Affrontez le dresseur qui se trouve sur votre chemin, et avancez pour récupérer la CT34 (Vantardise). Vous trouverez aussi un objet caché dans les environs (une Hyper Potion) [037]. Utilisez l'escalier qui se trouve non loin pour descendre, et avancez pour trouver le dernier dresseur du Phare. Voilà, vous n'avez plus qu'à sortir et aller soigner vos Pokémon au Centre d'Oliville. Après, rejoignez la Route 40 dont l'accès se trouve à gauche du Centre Pokémon

039 – Les Route 40 et 41

Si vous détruisez les rochers au début de la route, vous pourrez trouver des KRABBY, ou, plus rarement, des CARATROC. Attrapez-en un si vous voulez, mais sachez qu'on vous en donnera un autre bientôt (et les Pokémon échangés évoluent plus vite). Fouillez aussi sous les rochers, car un objet caché s'y trouve (une Hyper Potion). Avancez sur la route pour rencontrer les dresseurs qui la gardent. La route en elle-même est, en fait, un bras de mer. Vous devrez donc surfer pour progresser. Faites attention à ne pas vous perdre, car en bas à droite de la Route 41 se trouvent les Tourb'Iles qui forment un véritable labyrinthe. Pour atteindre Irisia rapidement, longez toujours le mur de corail gauche [038], et vous arriverez à destination.

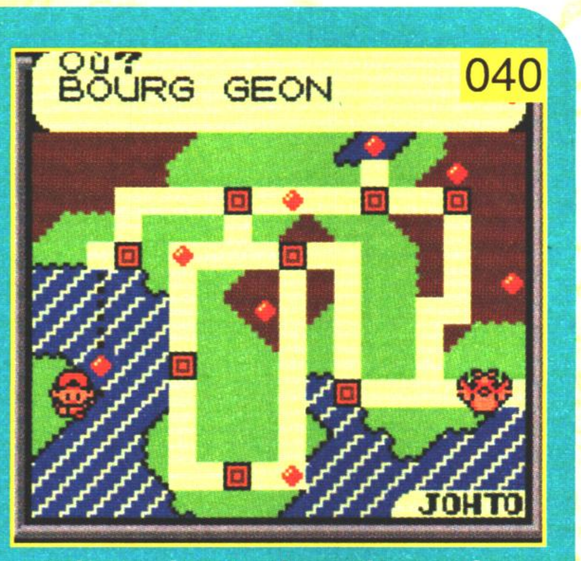


Routes 40 et 41	Matin	Midi	Soir
098 - KRABBY (1)	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
213 - CARATROC (1)	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
072 - TENTACOOL	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
073 - TENTACRUEL	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
226 - DEMANTA (2)	☾	☾	☾
S 129 - MAGICARPE	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
S M 098 - KRABBY	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
S M 120 - STARI			☾ ☀
S M 222 - CORAYON	☾ ☀	☾ ☀	
M 099 - KRABBOSS	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀

(1) : Se trouvent seulement sur la Route 40.
(2) : Se trouvent seulement sur la Route 41.

040 – Irisia

Trouvez d'abord le Centre Pokémon pour y soigner vos amis, et déposez l'un de vos Pokémon dans le PC de Leo. Allez ensuite éclater les blocs qui sont en haut de la ville, vous trouverez sous deux d'entre eux des objets cachés (un Rappel et une Huile Max) [039]. Après, allez dans la maison en bas à gauche du centre Pokémon. Vous y trouverez un soigneur qui vous donnera la PotionSecret pour soigner Phary du Phare d'Oliville (si vous quittez sa maison et que vous revenez le voir, il vous vendra des potions pour vos Pokémon). Allez ensuite dans la petite maison à gauche du Centre Pokémon. Là, un jeune garçon vous confiera son CARATROC. Vous pouvez le garder avec vous, ou le déposer dans le Centre Pokémon. Prenez avec vous le Pokémon qui a appris Force (CT04), et rendez-vous à l'arène de la ville dont les dresseurs utilisent des Pokémon de type Combat. Passez les premiers dresseurs, et vous arriverez devant trois blocs de pierre. Utilisez la technique Force pour les déplacer comme suit : le bloc de droite vers le haut, le bloc de gauche vers le haut, et le bloc du milieu

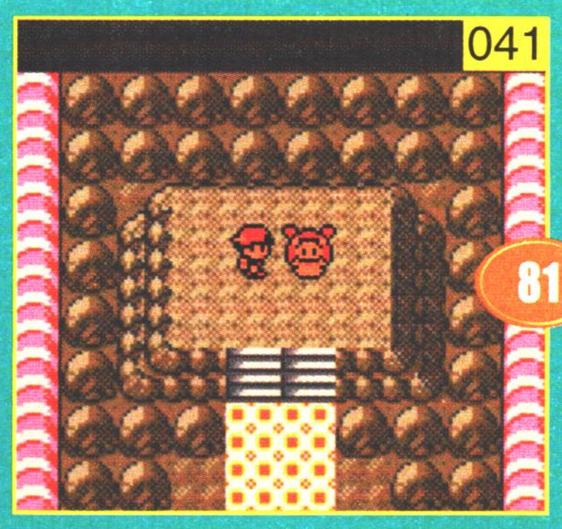


vers la gauche. Continuez de vous frayer un chemin dans l'arène. Vous gagnerez au final le Badge Choc. Grâce à lui, tous les Pokémon jusqu'au niveau 70 vous obéiront. Il vous permettra aussi d'utiliser la technique Vol en dehors des combats. Vous gagnerez aussi la CT01 (DynamoPoing). Sortez de l'arène, et parlez à la femme qui se promène juste devant vous. Elle vous donnera la CS02 (Vol). Apprenez-la à un de vos Pokémon. Elle vous permet de vous téléporter dans une ville que vous avez déjà visitée, ce qui vous évite d'avoir à marcher pendant des heures [040]. Vous n'avez plus qu'à vous soigner au Centre ; ensuite, utilisez la technique Vol pour revenir à Oliville.

Irisia	Matin	Midi	Soir
098 - KRABBY	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
213 - CARATROC	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
072 - TENTACOOL	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
073 - TENTACRUEL	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
S 129 - MAGICARPE	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
S M 098 - KRABBY	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀
S M 120 - STARI			☾ ☀
S M 222 - CORAYON	☾ ☀	☾ ☀	
M 099 - KRABBOSS	☾ ☀	☾ ☀	☾ ☀

041 – Oliville

Là, il est fortement conseillé d'avoir des Pokémon de niveau 30 ou plus. En effet, vous allez devoir combattre des Pokémon de niveaux 30 et 35, donc si vous ne faites pas le poids, ce sera la fessée ! Quand vous serez prêt, grimpez tout en haut du phare et donnez la PotionSecret à Jasmine. Elle ira alors à l'arène de la ville. Sortez du phare, et entrez dans l'arène. À l'intérieur, il n'y a pas de dresseurs entre vous et Jasmine (et ses Pokémon de type Acier) [041]. Une fois le combat remporté, vous obtiendrez le BadgeMineral qui augmente la défense de vos Pokémon. Vous aurez aussi la CT23 (Queue de Fer).



042 – Les Poké Ball de Fargas

Maintenant que vous avez Coupe (CS01), Vol (CS02), Surf (CS03), Force (CS04), Flash (CS05) et Eclate-Roc (CT08), vous pouvez revisiter certains endroits du jeu et les explorer à fond, histoire d'obtenir de précieux objets. La première chose à faire est de retourner à Ecorcia pour donner vos Baies Noigrume à Fargas [042]. Ce dernier les transformera en Poké Ball d'un type spécial, dépendant de la Baie que vous lui avez donnée.
Mais comme vous ne pouvez lui donner qu'une seule Baie à la fois, et qu'il faut attendre une journée pour qu'il fabrique une Poké Ball spéciale, pensez à aller le voir régulièrement. Le Noigrume Rge donne une Niveau Ball, le Noigrume Blu donne une Appât Ball et le Noigrume Noi

donne une Masse Ball. Il existe encore d'autres variété de Noigrume, et on vous laisse la surprise de trouver quel type de Poké Ball elles donneront. Notez que quand vous retournerez le voir, il vous donnera une Speed Ball, puisque vous lui aviez donné un Noigrume Blc lors de votre passage dans la ville.

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

en marchant en surfant
en brisant des pierres

POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

la Canne à Pêche S la Super Canne
M la Méga Canne

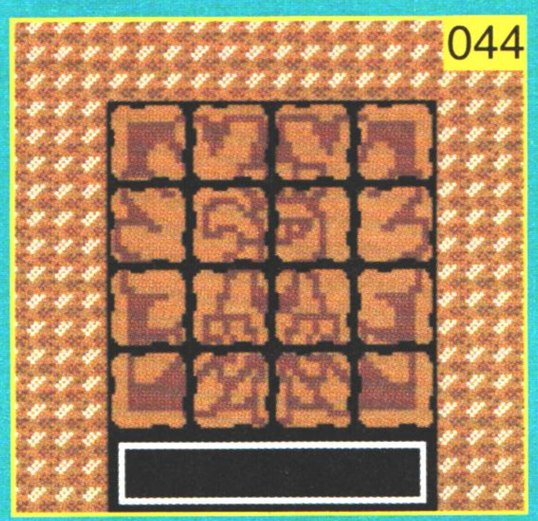
043 – Les objets cachés (1)

Voici maintenant des objets éparpillés dans le jeu, que vous pouvez aller récupérer, et qui vous seront sûrement utiles un jour où l'autre... Comme vous êtes normalement à Ecorcia, nous allons commencer par là. Sortez de la ville par la droite vers la Route 33, et allez dans le Puits RAMOLOSS. Là, avancez et utilisez Force sur le rocher en haut à gauche de la grotte, et avancez pour accéder au sous-sol. En bas, surfez à gauche pour trouver un homme qui vous donnera une Roche Royale, et allez à droite pour ramasser la CT18 (Danse Pluie). Vous n'avez plus qu'à sortir de la grotte. Allez vous soigner à Ecorcia, puis retournez sur la Route 33 et entrez dans les Caves Jumelles. Avancez et allez à gauche de la grotte pour descendre l'échelle derrière le garçon [043]. Une fois en bas, traversez l'eau. Et éliminez les deux dresseurs qui vous attendent. Vous remarquerez qu'il y a deux sorties : une en haut à gauche, et une en bas à gauche (bloquée par un rocher). Toutes les deux mènent à une autre partie des Ruines d'Alpha, que nous allons détailler.

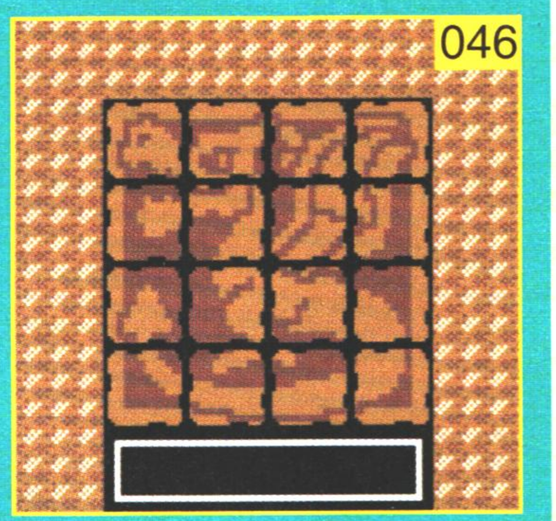
Puits RAMOLOSS	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	O	O	O
042 - NOSFERALTO (1)	O	O	O
079 - RAMOLOSS	O	O	O
079 - RAMOLOSS	O	O	O
080 - FLAGADOSS (1)	O	O	O
S M 129 - MAGICARPE	O	O	O
S M 118 - POISSIRENE	O	O	O
M 119 - POISSOROY	O	O	O

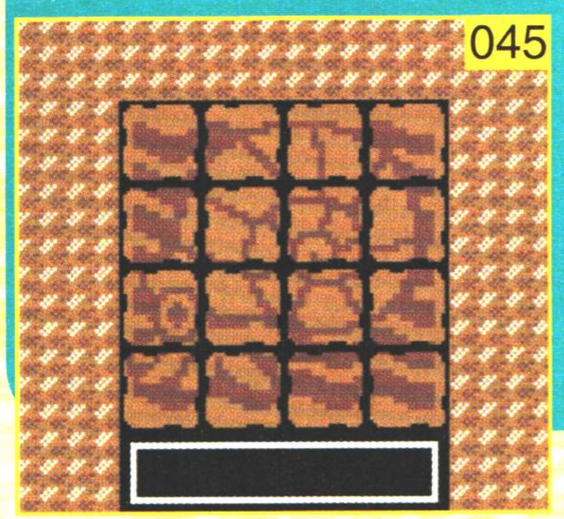
(1) : Ne se trouvent que dans le sous-sol du Puits RAMOLOSS.

044 – Les Ruines d'Alpha



Prenez d'abord la sortie en haut à gauche. Vous trouverez dehors un dresseur à affronter. Ensuite, vous pouvez essayer d'attraper un NATU ou un QUEULORIOR dans les hautes herbes. Lorsque vous en aurez fini, entrez dans la grotte à gauche du dresseur. Là, vous devrez reproduire le dessin de la photo [044], et vous tomberez dans la salle aux ZARBI. Sortez pour arriver dans les Ruines d'ALPHA. Allez en bas, et vous verrez un plan d'eau. Traversez-le, et entrez dans la grotte en bas à droite. Reproduisez maintenant le dessin de la photo [045], et vous arriverez à nouveau dans la salle aux ZARBI. Sortez, et envolez-vous vers Ecorcia. Soignez vos Pokémon, puis retournez dans le second sous-sol des Caves Jumelles. Prenez maintenant la sortie en bas à gauche (il faut déplacer un rocher avec Force pour y accéder), et entrez dans la grotte juste à gauche. Reproduisez le dernier dessin, visible sur la photo [046], et vous aurez libéré tous les ZARBI. Ils sont au nombre de 26, ce qui vous demandera un peu de temps pour tous les attraper ! Bravo, vous en avez fini avec les Ruines d'ALPHA.

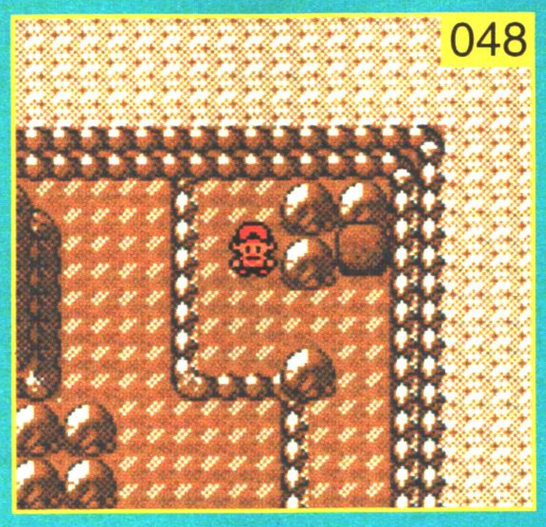




Ruines d'ALPHA	Matin	Midi	Soir
177 - NATU	O	O	O
201 - ZARBI (1)	O	O	O
235 - QUEULORIOR	O	O	O
194 - AXOLOTO	O	O	O
195 - MARAISTE	O	O	O
S M 129 - MAGICARPE	O	O	O
S M 060 - PTITARD	O	O	O

(1) : Ne se trouvent que dans la grotte souterraine des Ruines d'ALPHA.

045 – Les objets cachés (2)



Envolez-vous vers la Ville Griotte. Utilisez Surf sur l'eau en bas à gauche de la ville, et parlez au pêcheur qui se trouve sur un rocher. Il vous donnera l'Eau Mystique. Ensuite, volez à Mauville. Là, traversez le plan d'eau qui se trouve en haut à droite de l'arène pour ramasser un Super Bonbon, traversez le plan d'eau à gauche de l'arène pour trouver un PP Plus. Sortez de Mauville par le bas pour arriver sur la Route 32, et contournez la montagne [047] pour trouver un homme qui vous donnera le CT05 (Hurlement) (vous devrez couper un arbuste en chemin). Maintenant envolez-vous à Doublonville. Sortez par le bas, pour rejoindre la Route 34. Utilisez Surf sur le plan d'eau à gauche, et allez tout en bas. Avancez sur la terre ferme, et vous devrez affronter trois dresseurs. Une fois que vous les aurez vaincus, parlez-leur pour obtenir du Sable Doux. Volez ensuite à Rosalia, et allez dans la Tour Cendrée. Tombez dans le trou en haut à droite (vous devrez utiliser Eclate-Roc pour y accéder), et une fois en bas, poussez le rocher du haut avec Force. Vous aurez alors accès à la CT20 (Ténacité) [048]. Vous pouvez maintenant sortir de la Tour Cendrée.

Voilà, vous en avez fini avec les objets. Vous pouvez aussi visiter les endroits avec des points d'eau pour récupérer de nouveaux Pokémon aquatiques. En effet, avec Surf et une nouvelle canne à pêche en poche, plein de nouveaux Pokémon sont accessibles...

Ville Griotte	Matin	Midi	Soir
072 - TENTACOOL	O	O	O
073 - TENTACRUEL	O	O	O
S 129 - MAGICARPE	O	O	O
S M 098 - KRABBY	O	O	O
S M 120 - STARI			O
S M 222 - CORAYON	O	O	
M 099 - KRABBOSS	O	O	O

Enfin, n'hésitez pas à passer un peu de temps à entraîner vos Pokémon, ou à faire la tournée des arbres à fruits pour récupérer de nouvelles Baies ou des Noigrumes, ça ne peut pas leur faire de mal... Quand vous aurez tout fini, retournez à Rosalia et sortez par la droite pour déboucher sur la Route 42.

Mauville	Matin	Midi	Soir
060 - PTITARD	O	O	O
061 - TETARTE	O	O	O
S M 129 - MAGICARPE	O	O	O
S M 060 - PTITARD	O	O	O

046 – Route 42

Ramassez l'Hyper Ball qui se trouve près du panneau. Inutile d'essayer d'entrer dans les grottes que vous croiserez, on y reviendra plus tard. Avancez donc sur la route en surfant pour traverser le plan d'eau. Notez qu'un objet caché se trouve sur le bloc de pierre au milieu de l'eau (une Potion Max) [049]. De l'autre côté, coupez la plante en bas pour atteindre trois arbres à fruits contenant des Noigrume de différentes sortes. Remontez, et prenez la Super Potion. Traversez la seconde étendue d'eau, et avancez en combattant les trois dresseurs qui seront sur votre chemin. Continuez à droite, et vous arriverez à Acajou.

049

Route 42	Matin	Midi	Soir
021 - PIAFABEC	O A	O A	
041 - NOSFERAPTI			O A
056 - FEROSINGE	O	O	O
179 - WATTOUAT	O A	O A	O A
180 - LAINERGIE	O A	O A	O A
118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
119 - POISSOROY	O A	O A	O A
S M 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
M 119 - POISSOROY	O A	O A	O A

047 – Acajou

Vous remarquerez que la ville est étrange... L'arène est bloquée, la boutique vend des vieilleries, et l'accès à la Route 44 (à droite de la ville) vous est interdit. Inutile d'acheter des bonbons à l'homme qui vous barre le chemin, il ne vous laissera pas passer pour autant. Allez donc vous soigner, et si vous le souhaitez, vous pouvez faire une petite pause pour chasser les Pokémon de la Route 42 et pour entraîner vos amis. Quand vous serez prêt, sortez de la ville par le haut pour rejoindre la Route 43.

048 – Route 43

Avancez et vous trouverez un dresseur. N'entrez pas dans la maison qui bloque la route, car vous serez arrêté par deux gaillards qui vous voleront des sous pour vous laisser passer. Avancez plutôt en marchant dans les hautes herbes à gauche de la route, c'est gratuit ! Lorsque vous aurez battu le premier dresseur, traversez le plan d'eau à gauche pour atteindre un arbre à fruits contenant une Baie Amère. Ensuite revenez sur vos pas et continuez votre progression dans les hautes herbes. Combattez le second dresseur, puis allez en haut à droite et après en bas. Vous trouverez alors une Huile Max en haut de la maison qui bloque la route. Allez en haut en prenant le passage de droite (celui sans herbe). Au bout du chemin, vous rencontrerez deux autres dresseurs, donc montrez-leur qui est le chef. Vous serez alors à un embranchement [050]. Vers le haut où continue la route, se trouve l'entrée du Lac Colère. En bas à gauche, en passant par les hautes herbes, se trouve un chemin de promenade. Commençons par aller en haut pour atteindre le Lac Colère.

050

Route 43	Matin	Midi	Soir
017 - ROUCOUPS	O A	O A	
048 - MIMITOSS	O A		O A
164 - NOARFANG			O A
179 - WATTOUAT	O A	O A	O A
180 - LAINERGIE	O A	O A	O A
203 - GIRAFARIG	O A	O A	O A
129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 060 - PTITARD	O A	O A	O A

049 – Lac Colère (1)

Vous arriverez directement devant le lac. Surfez dessus, et rejoignez le LEVIATOR rouge qui nage dedans [051]. Attaquez-le, et capturez-le si vous le pouvez (sinon vous pouvez l'éliminer, mais c'est moins sympa... De plus, les chances de récupérer un LEVIATOR rouge à l'état sauvage sont infimes).
À l'issue du combat, vous obtiendrez une EcailleRouge. Revenez sur la rive, et parlez à l'homme en noir qui lit l'écriteau. C'est Peter, un dresseur de Pokémon comme vous. Acceptez de l'aider, et il vous donnera rendez-vous à Acajou.

051

Lac Colère	Matin	Midi	Soir
129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
130 - LEVIATOR	O A	O A	O A
S M 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 130 - LEVIATOR	O A	O A	O A

050 – Lac Colère (2)

Revenez à l'embranchement de la Route 43, et prenez en bas à gauche dans les hautes herbes. Vous croiserez un dresseur au niveau d'un plan d'eau : éliminez-le, et avancez. Vous arriverez à un autre embranchement [052]. Allez d'abord à gauche, coupez l'arbuste, et avancez pour trouver au bout du chemin, sur le sol, un objet caché (un Super Bonbon) [053]. Revenez à l'embranchement, allez à droite, et coupez le premier arbuste. Avancez, et vous trouverez un deuxième arbuste. Coupez-le et avancez dans le passage que vous venez de libérer. Vous trouverez, au bout du chemin, de l'Huile Max, ainsi qu'un objet caché en dessous (une Guérison). Revenez sur vos pas (au niveau du deuxième arbuste que vous avez coupé), et allez à droite. Vous trouverez un troisième arbuste. Coupez-le, et avancez dans le passage libéré en allant en haut à droite. Vous ramasserez au bout du chemin le CT43 (Détection). Revenez au niveau du troisième arbuste que vous avez coupé, et allez en haut à gauche. Vous arriverez devant une maison. Entrez dedans et parlez au garçon qui s'y trouve, il vous donnera la CT10 (Puis.Cachee). Maintenant sortez, et envolez-vous vers la Ville Griotte. De là, suivez la Route 30 et rendez visite à M. Pokémon. Ce dernier vous donnera un Multi Exp en échange de l'EcailleRouge. Envolez-vous maintenant à Acajou, où la suite de vos aventures vous attend.

052

053

051 – Acajou (1)

Soignez vos Pokémon dès que vous arrivez. Vous pouvez aussi faire une petite pause pour chasser les Pokémon de la Route 43, ou pêcher dans le Lac Colère si vous en avez envie. Lorsque vous serez prêt, entrez dans la boutique de la ville (la maison en haut à gauche du centre Pokémon). Vous y retrouverez Peter, qui fera apparaître une entrée secrète menant à la base de la Team Rocket. Engouffrez-vous dedans...

Aide de jeu

POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

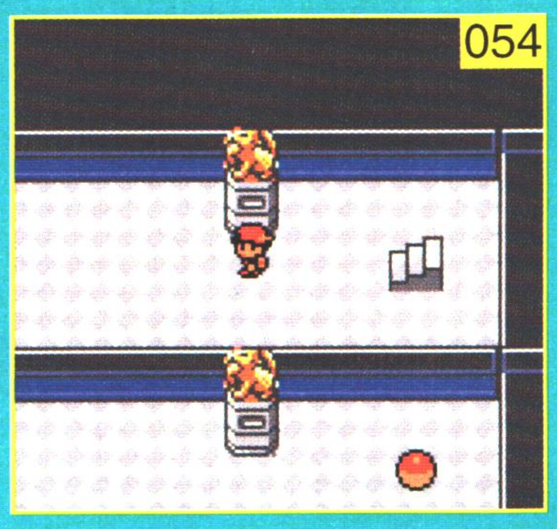
en marchant — en surfant — en brisant des pierres

POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

la Canne à Pêche — la Super Canne — la Méga Canne

052 – La Base de la Team Rocket (1)

Faites quelques pas à gauche, et dès que vous passerez devant une statue [054], vous déclencherez une alarme et des dresseurs vous attaqueront. Occupez-vous d'eux, puis faites quelques pas à gauche. Suivez le chemin qui va en bas (il faut suivre les trous dans les murs). Avancez en évitant le chemin qui est gardé par une statue, et vous trouverez un ordinateur gardé par un dresseur. Mettez-lui sa pâtée, puis utilisez l'ordinateur pour désactiver les alarmes. Notez que vous pouvez laisser l'ordinateur tel quel ; dans ce cas, des dresseurs viendront à chaque fois que vous passerez devant une nouvelle statue. Ça vous fera plus de combats, mais ça vous permettra de gagner plus d'expérience... C'est vous qui voyez ! Quoi qu'il en soit, prenez le Précision + qui se trouve à côté, et revenez légèrement sur vos pas. Vous verrez un objet à gauche : allez le chercher (c'est une Hyper Potion). De là, allez en bas puis à gauche et vous trouverez une Pépite. Continuez à gauche pour arriver devant un escalier. Ne marchez pas sur la dalle étrange qui se trouve en bas à droite de l'escalier : c'est un téléporteur qui vous renverra au début du niveau. Vous remarquerez dans le couloir en haut de l'escalier des zones sombres [055]. Si vous entrez dans ce couloir, un Pokémon sauvage vous attaquera. Vous devrez alors affronter un SMOGO, un RACAILLOU ou un VOLTORBE, suivant la case sur laquelle vous marchez. Vous pouvez donc capturer un de ces Pokémon si vous en avez envie. Sinon, descendez les escaliers.



La Base de la Team Rocket	Matin	Midi	Soir
074 - RACAILLOU	O A	O A	O A
100 - VOLTORBE	O A	O A	O A
109 - SMOGO	O A	O A	O A

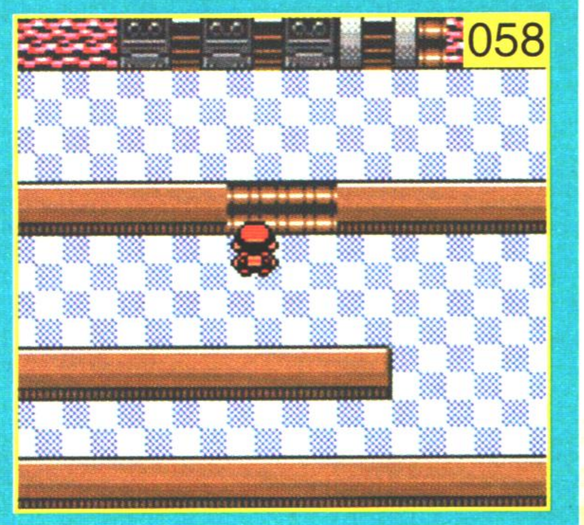
053 – La Base de la Team Rocket (2)

En bas, vous retrouverez Peter qui soignera vos Pokémon. Lorsqu'il sera parti, avancez à droite en combattant les deux dresseurs qui seront sur votre chemin, et vous arriverez devant des escaliers bleus. Utilisez-les pour descendre. Peter sera là et vous dira qu'il faut trouver deux mots de passe. Entrez dans la salle aux ordinateurs juste en haut (un dresseur vous attaquera tout de suite), et allez parler au dresseur aux cheveux rouges qui se trouve dans cette salle. Affrontez-le, puis parlez-lui à nouveau et il vous donnera le premier mot de passe.

Sortez de la salle, et faites-en le tour : vous trouvez une Protéine et un Antigel. Allez maintenant dans la salle en bas à gauche, combattez le dresseur qui garde la porte, puis attaquez-vous au dresseur vêtu de noir qui est au fond de la salle. Vous obtiendrez le deuxième mot de passe. Ramassez le Muscle + et le Total Soin, puis utilisez les escaliers en haut à droite de cet étage [056].

Une fois à l'étage supérieur, allez d'abord en bas et fouillez les étagères pour trouver un objet caché (un Total Soin) [057]. Puis allez à gauche, et un dresseur vous attaquera. Descendez les escaliers à côté de vous, et une fois en bas, utilisez les autres escaliers. Vous trouverez alors la CT46 (Larcin). Utilisez à nouveau l'escalier, et allez en bas. Votre Rival viendra alors vous parler. Ensuite, examinez la porte fermée et elle s'ouvrira. À l'intérieur, vous devrez combattre un des caïds de la Team Rocket. Ce dernier, une fois vaincu, s'enfuira... Examinez le Pokémon qui se trouve en haut à gauche de cette salle, et vous obtiendrez le troisième mot de passe.

Revenez à l'endroit où Peter avait soigné vos Pokémon, et examinez la porte fermée qui se trouve sur la droite pour l'ouvrir [058]. Derrière, vous serez attaqué par deux dresseurs, mais Peter viendra vous aider. Une fois le combat fini, vous devrez empêcher les trois ELECTRODE (n°101) d'alimenter l'antenne radio en électricité. Vous pouvez soit les éliminer, soit les capturer. Une fois que les ELECTRODE auront disparu, Peter vous remettra la CS06 (Siphon), à apprendre à l'un de vos Pokémon, puis il disparaîtra. Vous n'avez plus qu'à sortir de la base de la Team Rocket.



054 – Acajou (2)

Allez soigner vos amis au Centre Pokémon, puis rendez-vous à l'arène en bas à gauche de la ville. Cette arène est un peu déconcertante, car elle est recouverte de glace sur laquelle notre héros glisse. Les seuls moyens de s'arrêter, c'est de rencontrer un obstacle ou d'atteindre une des rares dalles de métal. Voici comment faire pour atteindre le champion de cette arène : d'abord, parlez au dresseur en bas à gauche de l'arène. Battez-le, et revenez devant l'entrée. Ensuite, allez près de la dresseuse qui est en bas à droite. Placez-vous sur la dalle en métal qui est devant elle, et combattez-la [059]. Maintenant, allez une fois en haut, puis une fois à gauche. Vous affronterez un troisième dresseur. Après, allez une fois à droite, une fois en haut et une fois à gauche. Le quatrième dresseur sera à côté de vous. Une fois que vous l'aurez vaincu, allez une fois à gauche, puis une fois en haut. Le dernier dresseur sera devant vous. Pour rejoindre le champion, allez une fois à droite, une fois en bas, une fois à gauche, une fois en haut et, enfin, une fois à droite. Voilà, vous y êtes. Une fois que vous aurez vaincu le champion, vous obtiendrez le BadgeGlacier. Il augmente le Spécial de vos Pokémon, et il vous permet d'utiliser Siphon (CS06) en dehors des combats. Vous gagnerez aussi la CT16 (Vent Glace). Sortez de l'arène, et le Prof. Orme vous appellera : il se passe quelque chose de bizarre à la Tour Radio de Doublonville, et la Team Rocket y est pour quelque chose... Soignez vos Pokémon, et envolez-vous pour Doublonville.

055 – La Tour Radio (1)

Dirigez-vous vers la Tour Radio. Entrez dedans, et allez vers l'escalier en haut à droite. Débarrassez-vous du dresseur qui se trouve à côté, et grimpez au premier étage. Ensuite, allez à gauche. Quatre dresseurs de la Team Rocket seront sur votre chemin ; occupez-vous en. Quand vous en aurez fini, grimpez au deuxième étage en prenant l'escalier en haut à gauche. Là, trois autres dresseurs vous barrent le chemin. Une fois que vous aurez fait le ménage, la voie menant au troisième étage sera libre. Vous y trouverez deux dresseurs à combattre. Grimpez ensuite au quatrième étage, et combattez le faux directeur qui s'y trouve. Il vous remettra la Clé Sous-Sol qui ouvre une porte dans le souterrain de Doublonville. Sortez donc de la Tour Radio, soignez vos Pokémon, et entrez dans le souterrain. Vous devrez passer par l'entrée du haut (celle qui se situe derrière la Tour Radio), car l'autre est bloquée par un membre de la Team Rocket.

056 – Le Souterrain de Doublonville

Une fois dans le souterrain, allez ouvrir la porte qui est au bout d'un couloir à droite [060], et vous arriverez devant un escalier. Descendez dans l'entrepôt, et votre Rival

vous attaquera. Débarrassez-vous en, puis occupez-vous des trois dresseurs qui sont à gauche. Une fois qu'ils seront vaincus, vous aurez accès aux interrupteurs qu'ils gardaient. Chacun de ces interrupteurs possède un numéro : le n° 1 est à droite, le n° 2 est au milieu, et le n° 3 est à gauche [061].

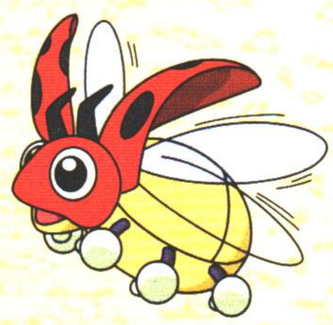
En les activant, vous ouvrirez les portes des cellules en bas. Activez d'abord l'interrupteur 1, et allez chercher le Total Soin qui est en bas. Désactivez l'interrupteur 1, puis

activez les interrupteurs dans l'ordre qui suit : 2,3,1,2,3. Avancez dans le passage qui s'est ouvert, éliminez le dresseur qui vous arrêtera, et ramassez l'objet en bas à gauche de l'entrepôt, une Boule Fumée. Maintenant, désactivez l'interrupteur 1, puis activez les interrupteurs dans l'ordre suivant : 3, 2, 1.

Avancez alors dans le passage qui s'est ouvert, en éliminant les deux dresseurs qui sont sur votre chemin. Utilisez aussi le Cherch'Objet pour repérer deux objets cachés sur le sol des cellules en haut à gauche (un Rappel à gauche du dresseur, et une Potion Max à droite du dresseur) [062]. Ensuite, passez la porte en bas à droite, et continuez votre progression en envoyant balader les dresseurs ennemis. Vous trouverez en chemin un Huile Max. Vous croiserez aussi un escalier : grimpez, et prenez la Pièce Rune qui est en haut. Revenez en bas, et avancez pour délivrer le directeur de la station de radio, ce dernier vous donnera alors une Carte Magn. qui vous permettra d'explorer toute la Tour Radio. Prenez aussi la CT35 (Blabla Dodo) qui se trouve à côté. Sortez de l'entrepôt (actionnez l'interrupteur Urgence pour libérer le passage) [063], et allez au Centre Pokémon pour soigner vos Pokémon. Lorsque vous serez prêt, retournez dans la Tour Radio.

057 – La Tour Radio (2)

Grimpez au deuxième étage de la tour, et ouvrez la porte à droite. Passez le dresseur qui garde la porte, et montez l'escalier en haut. À l'étage suivant, éliminez les deux dresseurs, puis grimpez au quatrième étage. Les deux derniers membres de la Team Rocket vous y attendent. Une fois qu'ils seront vaincus, le directeur de la station de radio viendra vous remercier. Vous récupérerez alors un Arcenci'Aile dans la version Or, et une Aile Argent dans la version Argent. Descendez au troisième étage, et parlez à la femme en vert pour obtenir un Ruban Rose. Allez au deuxième étage, et parlez à la femme aux cheveux verts pour obtenir la CT11 (Zénith). Voilà, vous en avez fini avec la Team Rocket. Sortez de la tour, allez soigner vos Pokémon, et envolez-vous vers Acajou. Maintenant que vous avez battu la Team Rocket, vous pouvez aller visiter la maison sur la Route 43. Discutez avec son gardien, et il vous donnera la CT46 (Larcin). Vous pouvez maintenant repartir à l'aventure en vous rendant sur la Route 44, à droite d'Acajou.



058 – La Route 44

Beaucoup de dresseurs vous attendent sur cette route. Soyez certain de bien noter le numéro de téléphone de Justin [064], car il vous appellera dès que des REMORAID apparaîtront dans les plans d'eau de la Route 44. Ramassez au passage la Hyper Ball qui se trouve dans le coin, et traversez le plan d'eau que regarde Justin pour trouver un Rappel Max dans les hautes herbes. Profitez-en pour attraper de nouveaux Pokémon, et mettez un EXCELANGUE de côté, il servira plus tard. Au bout de la Route 44 se trouve une grotte, appelée la Route de Glace. Avant d'y entrer, faites un bref aller-retour à Acajou pour vous soigner, car vous aurez besoin de toutes vos forces !

Route 44	Matin	Midi	Soir
069 - CHETIFLOR	0	0	0
070 - BOUSTIFLOR	0	0	0
108 - EXCELANGUE	0	0	0
114 - SAQUEDENEU	0	0	0
060 - PTITARD	0	0	0
061 - TETARTE	0	0	0
S M 129 - MAGICARPE	0	0	0
S M 060 - PTITARD (1)	0	0	0
M 223 - REMORAID (2)	0	0	0

(1) : Ils disparaissent lorsque les REMORAID sont là.
(2) : N'apparaissent que si Justin (un dresseur de la route 44) vous appelle pour vous en parler. À ce moment, vous pourrez les pêcher avec n'importe quel type de canne à pêche. Sinon, il vous faudra la Méga Canne pour essayer de les avoir.

POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

en marchant
en surfant
en brisant des pierres

POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

la Canne à Pêche
S la Super Canne
M la Méga Canne

059 – La Route de Glace (1)

Avancez dans la grotte, et vous traverserez un petit passage glacé. Continuez votre progression pour arriver au niveau d'un autre passage glacé, très grand cette fois-ci [065]. Pour le traverser, suivez à la lettre les directions que nous vous donnons : haut, gauche, haut, droite, haut, droite. Vous serez alors dans le coin haut-droite de la glace. Maintenant, faites bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, droite. Avancez un peu, et vous verrez un escalier en haut, et un autre passage de glace à droite. Placez-vous devant le passage de glace, en étant collé contre le mur du haut. À cet endroit, faites droite, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite.

Vous pourrez alors ramasser la CS07 (Cascade), que vous ferez apprendre à l'un de vos Pokémon. Faites maintenant : gauche, bas, gauche pour sortir du passage de glace, puis grimpez les escaliers

et avancez. Vous trouverez à droite une échelle menant au sous-sol de la Route de Glace.

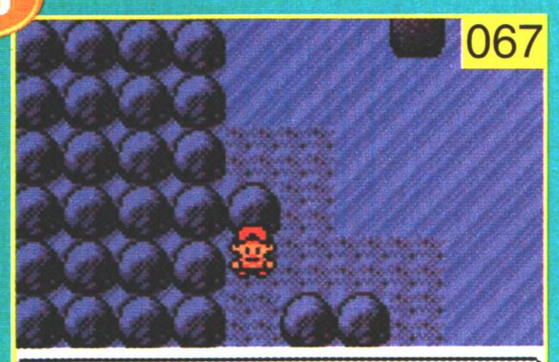
Route de Glace Rez de Chaussee	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	O A	O A	O A
042 - NOSFERALTO	O A	O A	O A
124 - LIPPOUTOU	O A	O A	O A
220 - MARCACRIN	O A	O A	O A

060 – La Route de Glace (2)

Vous serez dans une grande salle avec quatre trous, et quatre blocs à déplacer. Le but du jeu étant naturellement de pousser les blocs dans les trous. Pour commencer, repérez les deux blocs côte à côte [066]. Nous appellerons le bloc du haut le bloc 1, et le bloc du bas le bloc 2. Placez-vous à gauche du bloc 2, et déplacez-le comme suit : droite, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche, bas, bas, gauche, haut, gauche, haut, haut. Allez maintenant à droite du bloc 1, mais ne le poussez pas. Vous verrez un peu à droite un autre bloc. Nous l'appellerons le bloc 3. Faites le tour de la salle par le bas pour le rejoindre, et déplacez-le comme suit : haut, haut, gauche, haut, haut, haut, droite.

Allez maintenant à gauche du bloc 1, et poussez-le dans les directions suivantes : gauche, haut, haut, haut, haut, haut. Maintenant, refaites le tour de la salle par le bas pour aller à droite du bloc 1. Déplacez-le deux fois à gauche puis quatre fois en bas. Pour finir, allez en bas à droite de la salle et remontez en longeant le mur de droite pour trouver le dernier bloc. Poussez-le dans les directions suivantes : gauche, bas, bas, bas, bas, droite, bas, bas, gauche, gauche, gauche, gauche, gauche. C'est fini, tous les rochers sont tombés à l'étage inférieur ! Utilisez donc l'échelle en haut à droite de la salle pour arriver au deuxième sous-sol de la Route de Glace.

Route de Glace 1er sous-sol	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	O A	O	O A
042 - NOSFERALTO	O	O A	O A
124 - LIPPOUTOU	O A	O A	O A
220 - MARCACRIN	O A	O A	O A
225 - CADOIZO	A	A	A



061 – La Route de Glace (3)

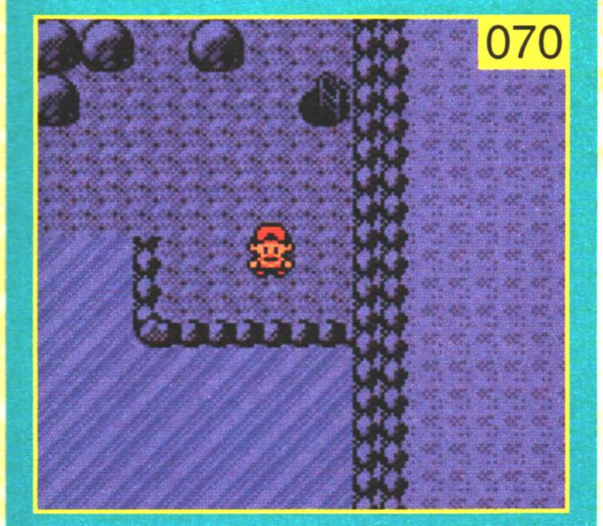
Vous serez devant un gigantesque plan de glace. Allez tout de suite à gauche pour rejoindre l'autre côté de la salle, et ramassez la Potion Max qui s'y trouve.

Allez ensuite en bas, et utilisez le Cherch'Objet pour repérer un objet caché (un Carbone) [067]. Retournez en haut puis à droite pour arriver près de l'échelle. Là, placez-vous dans l'angle bas-gauche de la portion de terre ferme [068], et allez dans les directions suivantes : gauche, bas, gauche, haut, droite. Vous serez au centre de la pièce. Prenez le Total Soin, et descendez l'échelle menant au troisième sous-sol. En bas, brisez le rocher de couleur foncée et allez ramasser la GlacEternel qui se trouve à côté. Allez à droite, et grimpez à l'échelle qui vous amènera à une autre partie du second sous-sol.

Route de Glace 2e et 3e sous-sol	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	O A	O	O A
042 - NOSFERALTO	O A	O A	O A
124 - LIPPOUTOU	O A	O A	O A
220 - MARCACRIN	O A	O A	O A
225 - CADOIZO	A	A	A

062 – La Route de Glace (4)

Vous verrez une plate-forme avec deux escaliers. Contournez-la par le haut, passez le petit pan de glace, et placez-vous tout à gauche de la bande de terre. Maintenant, allez en bas puis à droite, et vous obtiendrez la CT44 (Repos). Allez à gauche puis en haut, et vous retournerez près de l'échelle par laquelle vous êtes venu. Faites une nouvelle fois le tour de la plate-forme, passez à nouveau le petit pan de glace, mais cette fois-ci, montez sur l'escalier de la plate-forme. Allez à gauche, et descendez par le second escalier. Vous arriverez sur une bande de terre avec une échelle menant à l'étage supérieur. Ne l'utilisez pas, mais repérez plutôt le rocher au-dessus de vous, sur la glace : allez contre ce dernier et fouillez-le, vous trouverez un objet caché (un Antigel) [069]. Revenez en bas, et utilisez l'échelle. Une fois en haut, allez à droite et descendez l'escalier pour glisser vers le bas sur un plan de glace. Là, faites droite, haut, gauche, bas, gauche, bas, gauche, et vous arriverez sur une petite bande de terre. Avancez, et vous trouverez du Fer. Revenez sur la petite bande de terre, et placez-vous face au plan de glace de gauche. Maintenant, faites droite, haut, droite, haut, gauche. ●●●



●●● Examinez le rocher contre lequel vous êtes collé, vous trouverez un objet caché (une Potion Max). Maintenant faites haut, gauche, bas, gauche, et vous serez sur la terre ferme. Avancez dans le passage à gauche, et vous trouverez une échelle menant à l'étage supérieur. Une fois en haut, placez-vous contre le mur de gauche et allez en bas pour atteindre un PP Plus. Retournez en haut, puis allez contre le mur de droite. Déplacez-vous d'une case vers la gauche [070], puis foncez en bas pour trouver la sortie menant à Ebenelle... Ouf !!!

063 – Ebenelle

Foncez au Centre Pokémon le plus proche pour soigner vos amis, puis vous pourrez vous reposer... avant de repartir à l'entraînement. En effet, si vos Pokémon ne sont pas dans les niveaux 35/40 (voir plus !), les prochains combats seront difficiles. Quand vous serez prêt, explorez un peu la ville. Vous trouverez, près de l'entrée de la Route de Glace, un maison dans laquelle vous pourrez échanger un DRACO (n° 148) femelle contre un RHYNOFEROS (n° 112). En bas de la ville, vous verrez une petite maison. À l'intérieur vit un garçon qui a le pouvoir, si vous le lui demandez, de faire oublier une capacité à l'un de vos Pokémon [071]. C'est extrêmement utile, surtout si vous avez appris des compétences inutiles à vos Pokémon. Mais c'est dans l'arène en haut de la ville que se trouve votre prochain rendez-vous. À l'intérieur, passez le premier dresseur et montez les escaliers. N'allez pas en haut, mais suivez le chemin en bas à droite. Affrontez le dresseur en chemin, et avancez pour trouver deux blocs. Poussez celui de droite tout en bas, et celui de gauche tout en haut, puis deux fois à droite. Avancez pour trouver un troisième dresseur. Quand vous l'aurez battu, poussez le bloc derrière vous tout à droite, puis faites tomber le dernier bloc dans le trou. Tombez dans ce même trou, et éliminez les dresseurs qui sont en bas. Mais Sandra, le champion de l'arène, refusera de vous remettre le dernier badge lorsque vous l'aurez battu. Pour le récupérer, vous devez aller chercher le Croc Dragon qui se cache dans l'Antre du Dragon. L'entrée de cette dernière est au bout du plan d'eau, derrière l'arène. Sortez pour vous soigner, et allez dans l'Antre du Dragon.

Ebenelle	Matin	Midi	Soir
129 - MAGICARPE			
S M 129 - MAGICARPE			
S M 060 - PTITARD			

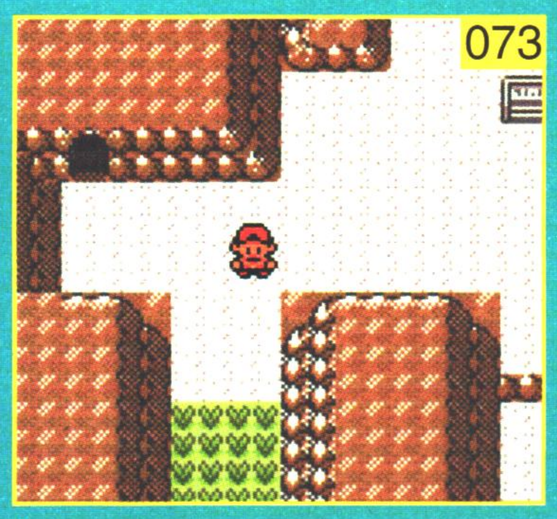
064 – L'Antre du Dragon

Vous arriverez dans une petite salle avec une échelle. Descendez, et sortez à l'étage inférieur. Là, rien de difficile. Allez à droite et utilisez le Cherch'Objet pour trouver un objet caché (un Rappel). Surfez sur l'eau, et utilisez le Cherch'Objet près des gros blocs pour dénicher un autre objet caché (une Potion Max). Ensuite, faites le tour de la salle par la gauche. Lorsque vous serez devant un tourbillon d'eau, utilisez la capacité Siphon pour le faire disparaître. Allez en bas à droite de la salle, puis montez légèrement en longeant le mur de droite et vous trouverez un passage menant au Croc Dragon. Avant de le ramasser, utilisez le Cherch'Objet pour trouver un objet caché dans l'eau (un Max Elixir) [072]. Prenez ensuite le Croc Dragon, et Sandra viendra vous offrir le Badge Lever. Grâce à lui, vos Pokémon peuvent apprendre la capacité qui permet d'escalader les cascades. De plus, il vous permet de contrôler tous les Pokémon, quel que soit leur niveau. Vous recevrez aussi la CT24 (Dracosouffle). Bravo, vous avez récupéré le huitième badge.

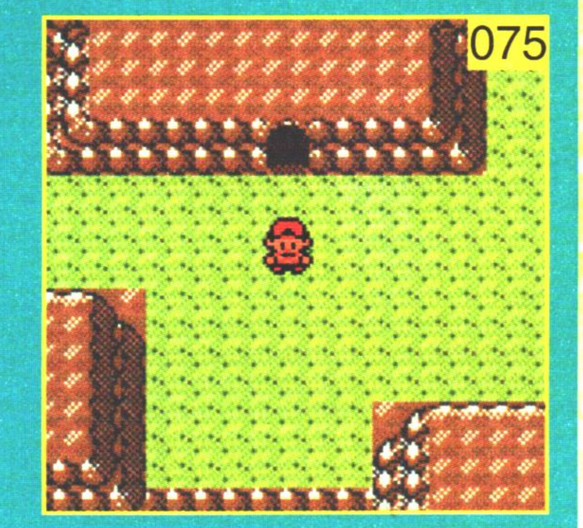
Sandra vous parlera aussi de la Ligue Pokémon, qui se trouve sur le Plateau Indigo. Ce sera votre prochaine destination... donc sortez de l'Antre du Dragon et allez soigner vos Pokémon à Ebenelle. En chemin, le Prof. Orme vous appellera pour vous dire qu'il a un cadeau. Inutile de vous envoler au Bourg Geon, il vaut mieux y aller à pied pour découvrir de nouveaux Pokémon. Sortez donc d'Ebenelle par le bas, et vous déboucherez sur la Route 45.

Antre du Dragon	Matin	Midi	Soir
129 - MAGICARPE			
147 - MINIDRACO			
S M 129 - MAGICARPE			
S M 147 - MINIDRACO			
M 148 - DRACO			

065 – Les Route 45 et 46 (1)



À première vue, ces routes sont très complexes. On y trouve plein d'embranchements, et on saute souvent au niveau inférieur, ce qui rend tout demi-tour impossible. Nous allons d'abord vous donner le chemin à suivre pour récupérer tous les objets cachés sur ces routes, puis nous vous dirons comment trouver tous les dresseurs qui s'y cachent. À propos, vous verrez, lors de votre randonnée, des entrées de grottes. N'y allez pas maintenant, on y reviendra plus tard. Placez-vous donc devant le panneau indiquant le début de la route 45. Allez en bas à gauche, et suivez le chemin de gauche [073] pour trouver un Elixir. De là, tombez à droite, puis allez en bas pour rejoindre une Potion Max. Tombez en bas et allez à gauche pour rencontrer un dresseur. Ensuite, suivez le chemin en bas à gauche. Vous arriverez alors devant un Special +. Continuez à suivre le chemin de gauche et vous tomberez sur un Rappel. Tombez en bas, et suivez maintenant le chemin en bas à droite. Vous arriverez devant un plan d'eau, avec en bas à droite un arbre à fruits sur lequel pousse une Baie Mystère. Utilisez le Cherch'Objet pour trouver un objet caché sur l'eau (c'est un PP +, il faut surfer pour le trouver) [074]. Tombez en bas, et suivez le chemin pour rejoindre l'entrée d'une grotte (à ce niveau, vous passez de la route 45 à la route 46) [075]. C'est l'entrée pour la partie nord de l'Antre Noire. N'y entrez pas, on y reviendra plus tard. Prenez à gauche pour trouver deux arbres à fruits proposant une Baie et une Baie Antipar. Revenez devant l'entrée de la grotte, et allez tomber en bas, puis tombez à gauche, et vous trouverez deux dresseurs et un Muscle +. Voilà, vous avez fini le premier parcours. Maintenant, voyons le cas des dresseurs...



Route 45	Matin	Midi	Soir
074 - RACAILLOU			
075 - GRAVALANCH			
207 - SCORPLANE			
216 - TEDDIURSA			
227 - AIRMURE (1)			
231 - PHANPY			
129 - MAGICARPE			
S M 129 - MAGICARPE			
S M 147 - MINIDRACO			
M 148 - DRACO			

(1) : N'apparaîssent que si Martin, un dresseur de la Route 45, vous appelle pour vous en parler.

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

en marchant — en surfant

en brisant des pierres

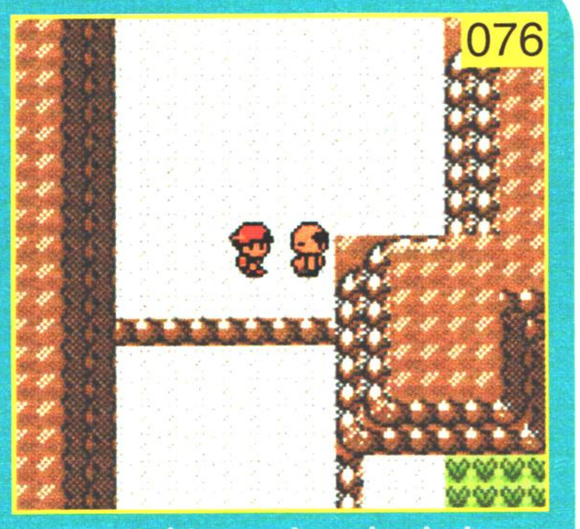
POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

la Canne à Pêche — S la Super Canne

M la Méga Canne

066 – Les Routes 45 et 46 (2)

Envolez-vous à Ebenelle, soignez vos amis au Centre Pokémon, et retournez au début de la route 45. Placez-vous juste en bas du panneau indiquant le début de la route, et allez toujours en bas pour trouver un dresseur. Une fois que vous l'aurez vaincu, envolez-vous à nouveau à Ebenelle et retournez en bas du panneau. Suivez maintenant le chemin en bas à gauche pour arriver à l'endroit où vous aviez trouvé l'Elixir. Tombez vers le bas, et vous verrez un autre dresseur (Martin) [076]. N'oubliez pas de lui demander son numéro de téléphone, ça sera utile... Continuez en bas, et vous trouverez un dresseur que vous avez déjà combattu. Ensuite, suivez le chemin en bas à droite et un quatrième dresseur sera sur votre route. Puis, tombez vers le bas sur la partie sans hautes herbes, et avancez en bas pour rencontrer un cinquième dresseur. De là, allez en bas en longeant le mur de gauche pour arriver devant l'entrée d'une grotte (à ce niveau, vous passez de la Route 45 à la Route 46). N'y entrez pas, et suivez le chemin du bas pour arriver à un deuxième embranchement, et prenez encore en bas pour trouver un sixième dresseur. Bon, il ne reste que deux dresseurs sur la route. Envolez-vous une dernière fois à Ebenelle, retournez sur la Route 45, et suivez-la en vous collant au mur de droite. Une fois que vous aurez vaincu les deux derniers dresseurs, vous en aurez fini ! Il ne vous reste plus, si vous le souhaitez, qu'à attraper les nouveaux Pokémon qui peuplent les hautes herbes et le bassin de la Route 45, et vous pourrez vous en aller le cœur léger... Allez soigner vos Pokémon dans un Centre Pokémon de la ville de votre choix, puis rejoignez le Bourg Geon.



067 – Les Grottes du Nord

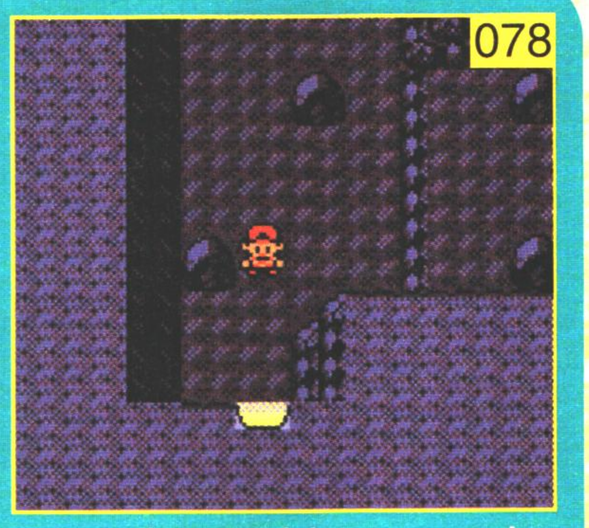
Allez voir le Prof. Orme pour recevoir un joli cadeau : une Master Ball. Cette Poké Ball est la plus puissante du jeu : elle capture n'importe quel Pokémon du premier coup. Rangez-la bien au chaud, elle vous servira lorsque vous chasserez les Pokémon les plus rares du jeu.

Maintenant que vous avez acquis de nouvelles CS (Siphon et Cascade), vous pouvez explorer l'Antre Noire et le Mont Creuset dans leur totalité. Retournez donc à Ebenelle (eh oui, encore...), et allez au début de la Route 45. Là, prenez à gauche et vous verrez l'entrée d'une grotte. Engouffrez-vous dedans, et vous serez dans la partie nord de l'Antre Noire.

Bourg Geon	Matin	Midi	Soir
072 - TENTACOOL	O	O	O
073 - TENTACRUEL	O	O	O
S 129 - MAGICARPE	O	O	O
S 072 - TENTACOOL	O	O	O
S M 090 - KOKIYAS	O	O	O
S M 170 - LOUPIO	O	O	O
M 073 - TENTACRUEL	O	O	O
M 171 - LANTURN	O	O	O

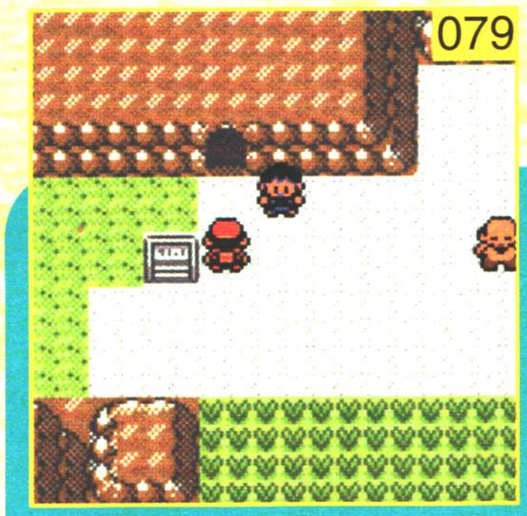
068 – L'Antre Noire

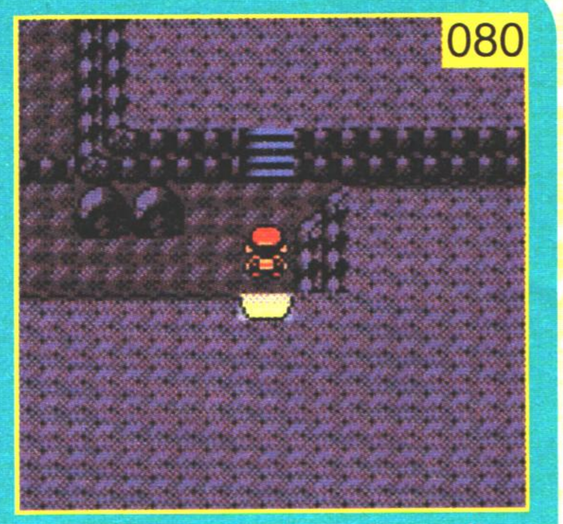
Lancez Flash pour éclairer les environs. Ensuite, allez à droite et surfez sur le plan d'eau. Rejoignez le passage en haut à gauche de ce plan d'eau, et avancez. Grimpez les escaliers, allez à gauche, et descendez les escaliers. Maintenant, allez tout en haut et parlez à l'homme qui se trouve là pour récupérer des Lunettes Noires [077]. Revenez sur le plan d'eau et surfez d'abord à droite, puis en bas. Grimpez les escaliers près de vous pour rejoindre un Rappel. Descendez les escaliers et avancez vers la gauche. Vous trouverez la CT13 (Ronflement). Tombez à gauche, et allez en bas [078] pour arriver dans la partie sud de l'Antre Noire. Là, surfez sur le plan d'eau et allez en bas. Une fois sur la terre ferme, allez à droite en utilisant Eclate-Roc pour briser le rocher, et avancez jusqu'à un embranchement. Allez en haut à droite pour briser un autre rocher, puis utilisez le Cherch'Objet pour trouver un objet caché (un Elixir). Allez tout en haut à droite de l'Antre, puis allez toujours en bas pour ramasser une Hyper Potion et un Total Soin. Sortez par la porte en bas, et vous vous retrouverez sur la Route 45. Voilà, c'est fini pour l'Antre Noire. Allez soigner vos Pokémon, puis repartez à l'aventure.



Antre Noire	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	O	O	O
042 - NOSFERALTO (1)	O	O	O
074 - RACAILLOU	O	O	O
075 - GRAVALANCH (1)	O	O	O
202 - QULBUTOKE (1)	O	O	O
206 - INSOLOURDO (2)	O	O	O
098 - KRABBY	O	O	O
213 - CARATROC	O	O	O
129 - MAGICARPE	O	O	O
S M 129 - MAGICARPE	O	O	O
S M 118 - POISSIRENE	O	O	O
M 119 - POISSOROY	O	O	O

(1) : Ne se trouvent que dans la partie nord de l'Antre Noire.
(2) : N'apparaissent que si Mario (un dresseur de la route 33) vous appelle pour vous en parler. Ils se trouveront uniquement dans la partie sud de l'antre Noire.





069 – Le Mont Creuset (1)

Le Mont Creuset est divisé en plusieurs parties, et nous allons toutes les visiter pour votre plus grand plaisir ! Avant de partir, faites une petite place dans votre équipe, car vous recevrez un nouveau Pokémon durant votre périple. De même, les objets à récupérer sont nombreux, donc ne prenez avec vous que l'essentiel, sinon votre inventaire sera plein... Lorsque vous serez prêt, sortez d'Acajou par la gauche pour déboucher sur la route 42, et avancez pour entrer dans la première grotte que vous verrez [079]. Vous serez dans l'entrée du Mont. Utilisez Flash pour éclairer la salle, et grimpez les escaliers. Avancez en allant en haut à gauche : vous verrez un passage dans le mur. Avant d'y entrer, allez à gauche pour examiner le rocher et y trouver un objet caché (une Hyper Potion). Entrez maintenant dans le passage en haut. Vous serez alors dans les profondeurs du Mont. Montez l'escalier devant vous [080], et utilisez l'échelle qui est dans le coin pour arriver sur une plate-forme de l'entrée du Mont. ●●●

••• Allez en bas pour trouver une Défense Spec, puis utilisez l'échelle pour redescendre. Là, allez en bas à droite et descendez l'escalier, puis allez tout à gauche. Vous remarquerez un passage dans le mur du bas (ne le prenez pas tout de suite), et vous trouverez une échelle au bout du chemin. Utilisez-la, et vous serez sur une autre plate-forme de l'entrée du Mont. Allez à droite pour trouver de l'Huile, puis utilisez l'échelle pour redescendre. Allez en bas à droite, et entrez dans le passage du mur du bas. Maintenant allez en bas à gauche et prenez la sortie.

Mont Creuset Entrée	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	0	0	0
041 - NOSFERAPTI	0	0	0
066 - MACHOC	0	0	0
074 - RACAILLOU	0	0	0
183 - MARILL (1)	0	0	0
118 - POISSIRENE	0	0	0
119 - POISSOROY	0	0	0
S M 129 - MAGICARPE	0	0	0
S M 118 - POISSIRENE	0	0	0
M 119 - POISSOROY	0	0	0

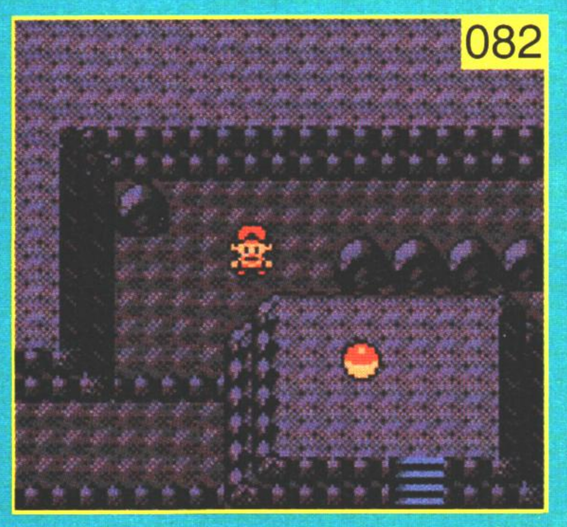
(1) : N'apparaissent que si Martin (un dresseur de la route 45) vous appelle pour vous en parler.

Mont Creuset Profondeurs	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	0	0	0
041 - NOSFERAPTI	0	0	0
066 - MACHOC	0	0	0
074 - RACAILLOU	0	0	0

070 – Le Mont Creuset (2)

Vous serez à l'ouest de la Route 42. Traversez le plan d'eau à droite, entrez dans la grotte que vous verrez, et utilisez Flash. Vous serez alors dans une nouvelle partie de l'entrée du Mont. Là, surfez sur l'eau et allez en haut, devant la chute d'eau. Utilisez Cascade pour l'escalader [081],

puis allez en haut et contournez le bloc pour trouver un passage. Entrez dans ce passage, et vous serez dans le cœur du Mont. Là, vous arriverez dans une grande salle remplie de bassins et de blocs, ce qui la transforme en véritable labyrinthe. Nous allons d'abord faire un premier tour de la salle pour y récupérer tous les objets disponibles. Depuis l'entrée, allez à droite et surfez sur le bassin de droite. Continuez à droite, puis allez en haut pour traverser un premier bassin. Prenez la Potion Max à gauche, puis traversez le second bassin en haut. Allez maintenant à gauche, et lorsque vous serez bloqué, tombez vers le bas une fois. Allez tout à gauche, jusqu'à ce que vous voyiez un bassin en haut. Traversez-



le, puis tombez à droite, et continuez dans cette direction jusqu'à ce que vous atteigniez un autre bassin en haut. Surfez dessus pour le traverser, et grimpez à l'escalier pour ramasser une Corde Sortie. Descendez l'escalier, puis tombez à droite. Traversez le bassin au-dessus de vous et allez à gauche. Arrêtez-vous lorsque vous verrez un objet en bas. Nous appellerons l'endroit où vous êtes le Haut de la salle [082]. Placez-vous à droite de la plate-forme où se trouve l'objet, tombez une fois vers le bas, et fouillez pour trouver un objet caché (une Guérison). Tombez vers le bas, et surfez sur le plan d'eau à gauche pour atteindre l'objet sur la plate-forme : c'est une EcailleDraco. Retournez sur le bassin et allez à gauche. Ramassez l'Elixir, puis tombez en bas. Ne traversez pas le bassin en bas, mais tombez une fois à droite, puis une fois en bas, et grimpez l'escalier pour atteindre la CT40 (Boul'Armure). Descendez l'escalier, sautez une fois en bas, puis allez tout à gauche et tombez à gauche pour obtenir un Super Bonbon. C'est le dernier

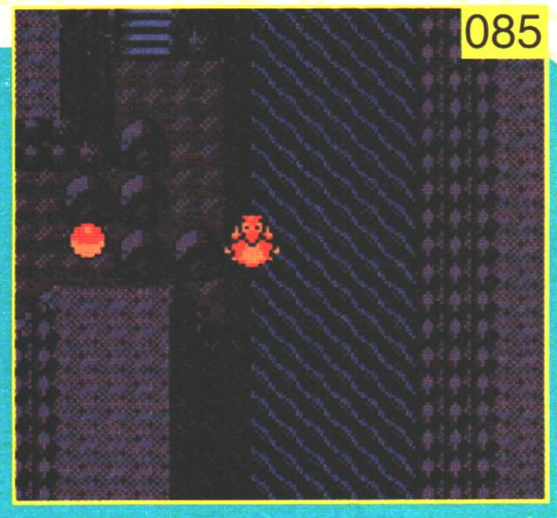
Mont Creuset Cœur	Matin	Midi	Soir
020 - RATTATAC	0	0	0
042 - NOSFERALTO	0	0	0
066 - MACHOC	0	0	0
067 - MACHOPEUR	0	0	0
074 - RACAILLOU	0	0	0
075 - GRAVALANCH	0	0	0
118 - POISSIRENE	0	0	0
119 - POISSOROY	0	0	0
S M 129 - MAGICARPE	0	0	0
S M 118 - POISSIRENE	0	0	0
M 119 - POISSOROY	0	0	0

objet de cette salle. De là, allez en bas à droite, surfez sur le bassin et continuez en bas à droite pour vous retrouver à l'entrée de la salle. Maintenant, refaites le parcours pour rejoindre le Haut de la salle. Lorsque vous y serez, allez contre le mur de gauche et tombez une fois en bas. Allez maintenant tout à gauche, et vous trouverez en haut une échelle qui vous permettra de sortir de ce labyrinthe [083].

071 – Le Mont Creuset (3)

Vous serez dans les profondeurs du Mont. Descendez l'escalier en bas, et allez à droite. Vous verrez deux escaliers. Descendez d'abord celui de gauche, et allez chercher le Rappel Max en bas à gauche. Revenez au niveau de l'escalier [084], et suivez le chemin en haut à gauche pour trouver une échelle. Descendez, et vous arriverez au sous-sol du Mont. Examinez le rocher isolé en bas à droite pour trouver un objet caché (un Rappel Max). Allez ensuite en haut à droite pour trouver Fei, un dresseur que vous devrez affronter. Lorsque vous aurez gagné le combat, il vous donnera DEBUGANT (n° 236), un Pokémon rare. Revenez sur vos pas, au niveau de l'échelle que vous avez empruntée (ne l'utilisez pas), et allez en bas. Poussez la pierre qui bloque le chemin, et vous arriverez devant une grande étendue d'eau. Allez d'abord en bas en longeant le mur de gauche pour trouver la terre ferme. Allez au bout du chemin, et vous trouverez un Total Soin. Revenez sur l'eau, et faites le tour de la salle en pas-

sant par le haut. En chemin, vous verrez un objet sur votre gauche [085]. Contournez le bloc du bas pour l'atteindre (c'est une Hyper Potion). Maintenant, revenez au niveau de Fei, et utilisez l'échelle pour remonter. Retournez au niveau des deux escaliers, et prenez maintenant celui de droite. Examinez le roc en bas à droite de l'escalier pour trouver un objet caché (un Max Repousse). Tombez à droite et allez en bas pour trouver une Corde Sortie. Tombez en bas, et allez en haut à gauche. Vous trouverez alors une Hyper Potion. Rejoignez maintenant le coin inférieur droit de cette salle, et allez en bas à gauche.



Poussez le bloc pour avancer, et suivez le passage en bas à droite pour sortir du Mont. Quelle histoire ! Allez soigner vos Pokémon dans le Centre Pokémon de la ville de votre choix, puis envolez-vous au Boug Geon.

Mont Creuset Sous-sol	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	0	0	0
020 - RATTATAC	0	0	0
041 - NOSFERAPTI	0	0	0
066 - MACHOC	0	0	0
074 - RACAILLOU	0	0	0
118 - POISSIRENE	0	0	0
119 - POISSOROY	0	0	0
S M 129 - MAGICARPE	0	0	0
S M 118 - POISSIRENE	0	0	0
M 119 - POISSOROY	0	0	0

Aide de jeu

POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

en marchant
en surfant
en brisant des pierres

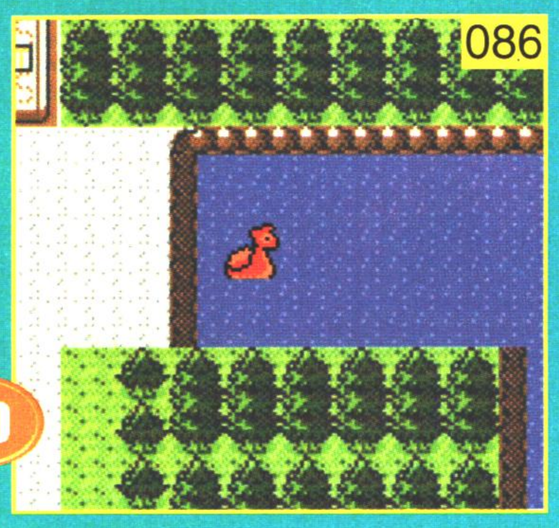
POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

la Canne à Pêche
la Super Canne
la Méga Canne

072 – Le Kanto

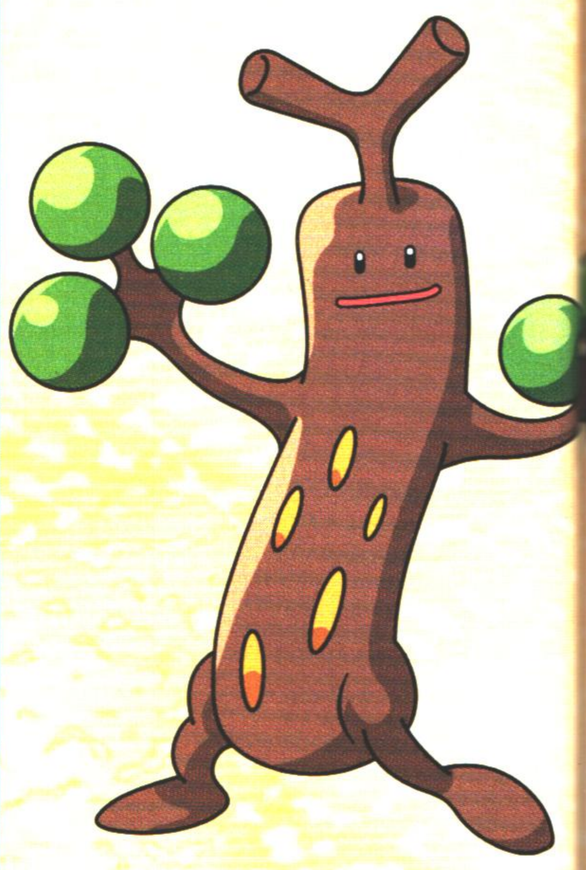
Surfez sur le plan d'eau à droite du Bourg Geon [086], et avancez pour atteindre la Route 27. Vous arriverez par la même occasion dans la région du Kanto. Avancez un peu, et surfez sur le bras de mer en bas à droite. Au bout, vous trouverez un Super Bonbon. Revenez sur vos pas, et entrez dans la grotte en haut. Ce sont les Chutes Tohjo. Surfez sur l'eau, et allez à gauche puis en haut pour trouver une Pierre Lune. Revenez dans l'eau, et utilisez Cascade sur la chute d'eau. Allez à droite, descendez la seconde cascade, et sortez de la grotte. Un dresseur vous souhaitera alors la bienvenue...

Ensuite, entrez dans la maison à gauche et parlez à la vieille femme. Si le premier Pokémon de votre équipe est content, vous gagnerez la CT37 (TempêteSable). Sortez de la maison, et surfez sur le plan d'eau à droite du dresseur. Avancez, et vous rejoindrez la terre ferme. Là, une série de dresseurs vous attend. Lorsque vous serez sur le pont, surfez vers le bas et vous verrez un tourbillon [087]. Utilisez Siphon pour le faire disparaître, et avancez dans ce nouveau passage. Vous trouverez, au bout, un dresseur gardant la CT22 (Lance-Soleil). Revenez sur le pont, et continuez votre progression.



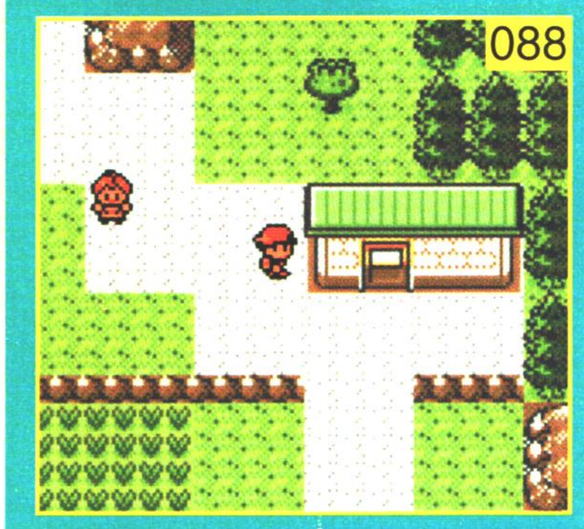
Route 27	Matin	Midi	Soir
020 - RATTATAC	O	O A	O A
024 - ARBOK	A	A	A
028 - SABLAIREAU	O	O	O
077 - PONYTA	O A	O A	O A
084 - DODUO	O	O A	
085 - DODRIO	A	A	
195 - MARAISTE	O A		O A
072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
S 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S 072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
S M 090 - KOKIYAS	O A	O A	O A
S M 170 - LOUPIO	O A	O A	O A
M 073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
M 171 - LANTURN	O A	O A	O A

Chutes Tohjo	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	O A	O A	O A
020 - RATTATAC	O A	O A	O A
041 - NOSFERAPTI	O A	O A	O A
042 - NOSFERALTO	O A	O A	O A
079 - RAMOLOSS	O A	O A	O A
079 - RAMOLOSS	O A	O A	O A
118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
119 - POISSOROY	O A	O A	O A
S M 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
M 119 - POISSOROY	O A	O A	O A



073 – La Route 26

Lorsque vous aurez quitté le pont vous serez sur la route 26. Avancez en vous occupant des dresseurs qui vous agressent, et vous atteindrez une maison [088]. Entrez dedans et parlez à la femme pour que vos Pokémon soient soignés. Sortez, et prenez la Baie Gel dans l'arbre à fruits au-dessus de la maison. Ensuite, continuez votre progression et vous arriverez devant l'entrée de la Ligue Pokémon. N'y allez pas tout de suite, mais descendez la route en prenant le chemin de gauche. Vous trouverez un peu plus bas un Max Elixir. Allez soigner vos Pokémon dans la maison un peu plus bas, puis retournez en haut de la Route 26 pour entrer dans la Ligue Pokémon. Traversez le couloir, et vous arriverez sur la Route Victoire.



Route 26	Matin	Midi	Soir
020 - RATTATAC	O A	O A	O A
024 - ARBOK	A	A	A
028 - SABLAIREAU	O	O	O
077 - PONYTA	O A	O A	O A
084 - DODUO	O A	O A	
085 - DODRIO	O	O	
195 - MARAISTE	O A		O A
072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
S 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S 072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
S M 090 - KOKIYAS	O A	O A	O A
S M 170 - LOUPIO	O A	O A	O A
M 073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
M 171 - LANTURN	O A	O A	O A

074 – La Route Victoire

Examinez le rocher isolé à gauche, et vous ramasserez un Total Soin. Grimpez alors les escaliers en face de l'entrée, et avancez pour atteindre une intersection. Descendez d'abord l'escalier de droite, pour atteindre un Total Soin et un Rappel Max, puis allez descendre l'escalier de gauche, et grimpez à l'échelle en haut à gauche de la salle. Une fois en haut, allez en bas à droite et montez l'escalier. Avancez, descendez l'escalier au bout de la plate-forme, et allez à gauche pour ramasser un Spécial +. Revenez devant l'escalier et allez à droite pour atteindre une échelle qui mène au second étage. Là, grimpez les escaliers en haut, allez à gauche, descendez les escaliers, et suivez le chemin qui va à droite. Vous arriverez devant une échelle : utilisez-la, et ramassez la Guérison en bas. Maintenant, sautez vers le bas, puis allez en haut à gauche pour retrouver l'échelle qui mène au second étage. Avancez en suivant le chemin qui monte à droite, et prenez à gauche à l'intersection. Tombez dans le trou au bout du chemin, et récupérez la CT26 (Séisme). Allez à droite, et vous rejoindrez l'échelle qui mène au second étage. Montez à nouveau, suivez le chemin de droite qui monte, et allez en haut à l'intersection. À ce moment, votre Rival vous attaquera. Une fois que vous l'aurez mis en déroute, passez la sortie en haut et avancez pour rejoindre le Plateau Indigo [089].

Route Victoire	Matin	Midi	Soir
042 - NOSFERALTO	O A	O A	O A
075 - GRAVALANCH	O A	O A	O A
095 - ONIX	O A	O A	O A
111 - RHINOCORNE	O A	O A	O A
217 - URSARING	O	O	O
232 - DONPHAN	A	A	A

075 – Le Plateau Indigo

Avancez et entrez dans le grand bâtiment. Là, vous trouverez tout ce qu'il vous faut : un soigneur de Pokémon, un PC, une boutique, et en prenant l'escalier à gauche de l'entrée, vous atteindrez un Centre Link. De plus, si vous parlez au vieil homme à gauche du soigneur, vous aurez la possibilité de rentrez à Bourg Geon (ne le faites qu'en cas de besoin absolu, car il faudrait alors revenir à pied !). Une fois que vous serez prêt à affronter les maîtres Pokémon, allez grimper l'escalier en haut à droite du Plateau Indigo [090], et les combats commenceront... Si vous êtes arrivé jusque là, c'est que vous avez non seulement du mérite, mais aussi du talent. Pour vous laisser le plaisir de finir le jeu, nous ne vous donnons pas de solution détaillée pour battre les maîtres Pokémon. Gardez seulement à l'esprit que les combats sont une histoire d'équipe, donc choisissez avec soin les Pokémon qui vous accompagneront au combat. Quand vous aurez vaincu le dernier maître Pokémon, vous entrerez dans l'histoire...

090

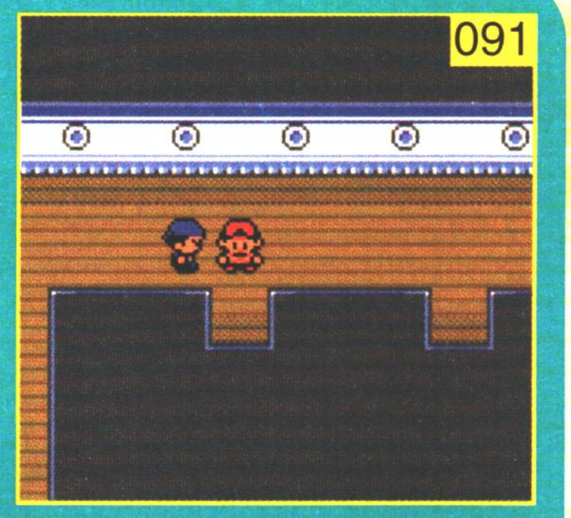
076 – De retour au Bourg Geon

Lorsque vous recommencerez le jeu, vous serez au Bourg Geon. Faites quelques pas, et le Prof. Orme vous appellera. Allez le voir, et il vous donnera un Passe Bateau. Grâce à lui, vous pourrez embarquer pour un bateau qui se trouve dans le port d'Oliville. Sortez, envolez-vous et rendez-vous au port qui se trouve en bas de la ville. Là, vous pourrez embarquer sur l'Aquaria.

077 – L'Aquaria

Lorsque vous avancez, un homme vous dit qu'il a perdu sa petite fille. Promenez-vous ensuite sur le bateau. Votre cabine se trouve en haut à gauche [091], allez y faire un tour. Vous trouverez à l'intérieur un PC. Donc, si vous avez besoin de déposer des Pokémon ou des objets, utilisez-le. Visitez les autres cabines pour trouver quelques dresseurs, puis prenez l'escalier qui mène au pont inférieur.
Un marin vous barrera le passage. Parlez-lui, puis remontez. Entrez dans la cabine à droite de la vôtre pour trouver un dresseur à combattre. Retournez alors au pont inférieur, le passage sera libre. Vous pouvez combattre les trois dresseurs qui se trouvent à ce niveau ; ensuite, prenez l'escalier tout à gauche. Vous serez alors devant la cabine du capitaine. Entrez dedans, et vous trouverez la petite fille perdue. Allez la voir, et vous gagnerez une Peau Métal. À ce moment, le bateau appareillera à Carmin sur Mer. Parlez au marin qui garde la porte de sortie pour mettre pied à terre.

091



078 – Carmin sur Mer

Dès que vous descendez du bateau, n'avancez plus ! Surfez sur l'eau à votre droite et fouillez les bouées en haut à droite pour trouver un objet caché (du Fer) [092]. Maintenant, revenez sur la jetée, et avancez pour rejoindre la ville. Vous remarquerez que la route à droite de Carmin sur Mer est bloquée par un RONFLEX. Quoi qu'il en soit, trouvez le Centre Pokémon (il est en haut à gauche de la ville) et soignez vos amis. Allez ensuite voir la maison du Fan Club Pokémon, en bas du Centre Pokémon. Parlez à l'homme au chapeau noir et écoutez son récit pour gagner un Super Bonbon. Ensuite, sortez et allez en bas pour trouver l'arène. Coupez l'arbuste à droite, puis fouillez l'arbre rond et vous obtiendrez un objet caché (un Total Soin). Entrez dans l'arène et affrontez les dresseurs qui s'y trouvent pour gagner le Badge Foudre, qui augmente la vitesse de vos Pokémon... Retournez au Centre vous soigner, et sortez de la ville par le haut. Vous serez alors sur la Route 6. Avancez, et traversez la maison qui est en haut, pour vous retrouver à Safrania.

092

Carmin sur Mer	Matin	Midi	Soir
072 - TENTACOOL			
073 - TENTACRUEL			
S 129 - MAGICARPE			
S 072 - TENTACOOL			
S M 090 - KOKIYAS			
S M 170 - LOUPIO			
M 073 - TENTACRUEL			
M 171 - LANTURN			

Routes 6 et 5	Matin	Midi	Soir
016 - ROUCOOL			
043 - MYSTHERBE			
044 - ORTIDE (1)			
052 - MIAOUSS			
063 - ABRA			
069 - CHETIFLOR			
081 - MAGNETI (2)			
054 - PSYKOKWAK (2)			
055 - AKWAKWAK (2)			
S M 129 - MAGICARPE (2)			
S M 060 - PTITARD (2)			

(1) : Se trouvent uniquement sur la Route 5.
(2) : Se trouvent uniquement sur la Route 6.

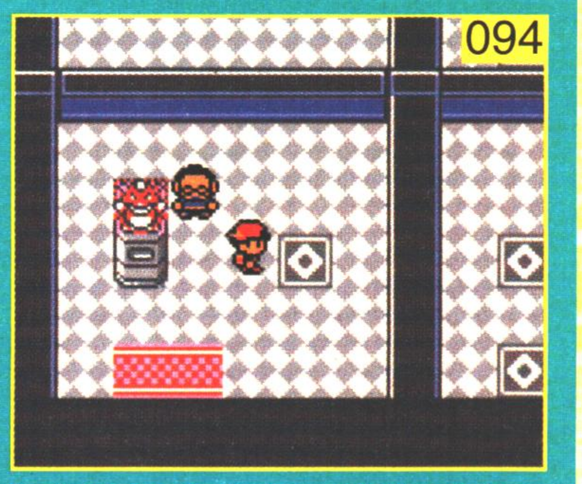
079 – Safrania

Le Centre Pokémon se trouvant juste à gauche, faites-y un tour si vous en avez besoin. Après quoi, allez à droite et entrez dans la première maison. Discutez avec l'homme à l'intérieur pour obtenir la CT29 (Psyko). Ensuite, sortez, allez à droite, montez, et prenez la rue à gauche. Là, entrez dans la maison du centre (Sylphe SARL) [093] et parlez à l'homme devant les escaliers pour recevoir un Evolutor. Sortez du bâtiment, et allez en haut à droite de la ville pour y trouver deux arènes. Entrez d'abord dans celle de gauche, et allez ramasser le Bandeau + qui se trouve en haut. Allez ensuite dans celle de droite. Là, vous devrez traverser les salles en utilisant les téléporteurs. Marchez d'abord sur le téléporteur devant vous [094]. Maintenant, pour atteindre le champion de l'arène, voici les téléporteurs à utiliser : haut-droite, haut-gauche, bas-gauche, bas-gauche. Une fois que vous aurez battu le champion, vous obtiendrez le Badge Marais. Sortez de l'arène en suivant le chemin inverse (le téléporteur à côté du champion, puis les téléporteurs haut-gauche, haut-gauche, haut-droite, bas-droite). Allez reprendre des forces au Centre Pokémon, puis sortez de la ville par le haut (traversez la maison à gauche de la petite arène).

91

093

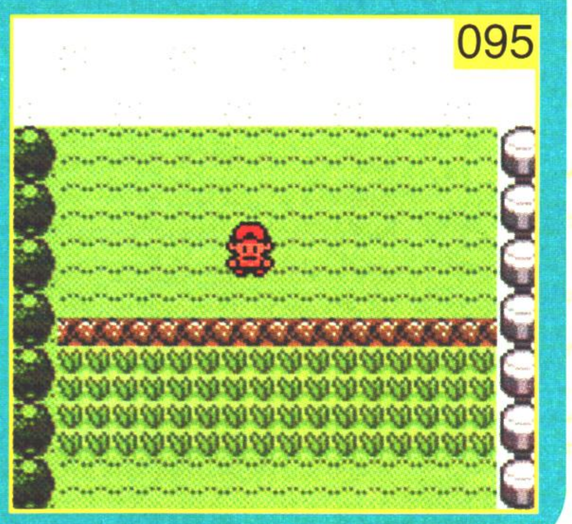
094

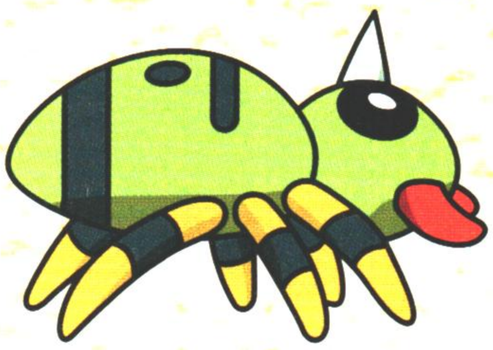


080 – La Route 5

Décidément, on est loin des longues routes de la région de Johto. Après seulement quelques pas, vous verrez la ville d'Azuria. Pour combattre les Pokémon sauvages de cette route, revenez légèrement en arrière et tombez dans les hautes herbes au centre de la route [095]. Vous trouverez aussi une maison au milieu de la route. Visitez-la, et parlez à la vieille femme pour obtenir une Rune Purif. en guise de cadeau. Sortez de la maison, et allez en haut pour rejoindre Azuria.

095





POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

en marchant — en surfant — en brisant des pierres

POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

la Canne à Pêche — la Super Canne — la Méga Canne

Route 9	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	O A	O A	O A
020 - RATTATAC	O A	O A	O A
021 - PIAFABEC	O A	O A	
022 - RAPASDEPIC	O A	O A	
056 - FEROSINGE	O	O	O
057 - COLOSSINGE	O	O	O
118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
119 - POISSOROY	O A	O A	O A
S M 118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
M 119 - POISSOROY	O A	O A	O A
S M 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A

Route 10	Matin	Midi	Soir
020 - RATTATAC	O A	O A	O A
021 - PIAFABEC	O A	O A	
022 - RAPASDEPIC	O A	O A	
100 - VOLTORBE	O A	O A	O A
125 - ELEKTEK	O A	O A	O A
195 - MARAISTE	O A		O A
118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
119 - POISSOROY	O A	O A	O A
S M 118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
M 119 - POISSOROY	O A	O A	O A
S M 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A

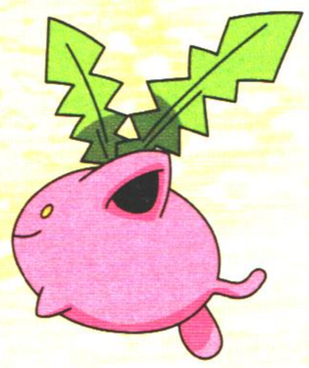
081 – Les Routes 9 et 10

Malheureusement, il n'y a pas grand-chose à faire dans cette ville pour l'instant. Allez au Centre Pokémon qui se trouve au milieu de la ville si vous en avez envie, puis sortez de la ville par la droite pour arriver sur la Route 9. Coupez l'arbuste qui bloque la route et affrontez un premier dresseur. Ensuite, avancez, et allez en haut dès que possible. Vous rejoindrez une plate-bande de hautes herbes gardée par un dresseur. Combattez-le, puis examinez les arbres ronds à droite des hautes herbes pour y découvrir un objet caché (une Huile) [096]. Continuez alors votre progression en combattant les dresseurs qui vous arrêteront. Lorsque vous serez au niveau d'un cours d'eau, allez d'abord en bas à droite pour atteindre un Centre Pokémon (n'entrez pas dans la grotte à côté, on y reviendra plus tard), puis surfez sur le cours d'eau pour atteindre la Route 10.

082 – La Centrale

La Route 10 est en fait une petite berge... Entrez dans le bâtiment qui s'y trouve, c'est une Centrale Electrique. Là, parlez avec tout le monde, puis sortez : vous apprendrez alors qu'un drôle de type se trouve à Azuria. Envolez-vous à Azuria, et entrez dans l'arène pour croiser un drôle de personnage qui s'enfuit. Sortez, et suivez la route en haut de la ville pour le retrouver et le combattre. Revenez alors dans l'arène d'Azuria et surfez dans le petit bassin central. Fouillez le coin en haut à gauche pour trouver la Partie Mach. qui avait été volée [097]. Notez que vous pouvez pêcher dans l'arène. Traversez à nouveau les Routes 9 et 10 pour retourner à la centrale et parlez au directeur (l'homme en rouge) pour lui donner la Partie Mach. et recevoir la CT07 (Elecanon). Envolez-vous alors à Azuria, prenez EXCELANGUE dans votre groupe (si vous l'avez récupéré, sinon ce n'est pas trop grave) et sortez par la route du haut.

L'arène d'Azuria	Matin	Midi	Soir
S 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 098 - KRABBY	O A	O A	O A
S M 120 - STARI			O A
S M 222 - CORAYON	O A	O A	
M 099 - KRABBOSS	O A	O A	O A



083 – Routes 24 et 25

La Route 24 est, en fait, à droite et à gauche du pont que vous traversez. Donc, pour trouver les Pokémon qui s'y trouvent, il faut revenir en arrière une fois que vous êtes au bout du pont. Quoi qu'il en soit, dès que vous aurez traversé le pont, allez à gauche et surfez sur l'eau. Maintenant, allez en bas et utilisez le Cherch'Objet pour repérer un objet caché dans l'eau au niveau d'Azuria (un ADN Berzerk) [098]. Revenez au niveau du pont et fouillez l'arbre rond en haut à gauche pour trouver un objet caché (une Potion). Avancez maintenant vers la droite pour traverser la Route 25, et éliminez tous les dresseurs que vous rencontrerez, puis parlez à l'homme au bout de la route pour recevoir une Pépite. Ramassez la Protéine qui se trouve en haut à gauche (utilisez Coupe sur l'arbuste pour l'atteindre), et avancez à droite de la route pour trouver la championne d'Azuria. Cette dernière vous donnera rendez-vous dans son arène. Avant de la rejoindre, entrez dans la maison pour y trouver le grand-père de Leo [099]. Il demandera à voir un Pokémon avec une longue langue. Montrez-lui l'EXCELANGUE (N° 108) et il vous remettra une Pierre Stase. Si vous revenez le voir, il demandera à voir d'autres Pokémon et vous donnera des cadeaux en échange. Référez-vous au tableau ci-contre pour savoir quel Pokémon lui montrer. Quand vous serez prêt, envolez-vous et rejoignez Azuria.

Routes 24 et 25	Matin	Midi	Soir
016 - ROUCOOL (1)	O A	O A	
017 - ROUCOUPS (1)	O A	O A	
043 - MYSTHERBE			O A
048 - MIMITOSS	O A		O A
049 - AEROMITE			O A
063 - ABRA	O A	O A	O A
069 - CHETIFLOR	O A	O A	O A
070 - BOUSTIFLOR	O A	O A	O A
191 - TOURNEGRIN (2)		O A	
118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
119 - POISSOROY	O A	O A	O A
S M 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 118 - POISSIRENE	O A	O A	O A
M 119 - POISSOROY	O A	O A	O A

(1) : Se trouvent uniquement sur la Route 25.
(2) : Se trouvent uniquement sur la Route 24.

084 – Azuria

Entrez dans le Centre Pokémon pour soigner vos amis. De plus, si vous aviez pris EXCELANGUE, déposez-le et reprenez votre Pokémon habituel. Ensuite, rendez-vous dans l'arène pour y affronter des dresseurs et la championne d'Azuria. À l'issue du combat, vous recevrez le BadgeCascade. Allez soigner vos amis dans le centre Pokémon, puis retournez au bout de la Route 9, au niveau du Centre Pokémon, et entrez dans la grotte à gauche du centre.

	Ce que veut voir le grand-père	Quel Pokémon lui montrer	Que reçoit-on
O A	Un Pokémon vert et rond, avec des feuilles sur la tête.	043 - MYSTHERBE	Pierre Plante
O A	Un Pokémon marin en forme d'étoile, avec une sphère rouge dans le corps.	120 - STARI	Pierre Eau
O	Un Pokémon très loyal envers son dresseur, qui Hurle très bien.	058 - CANINOS	Pierre Feu
A	Un joli Pokémon à six queues.	037 - GOUPIX	Pierre Feu
O A	Un Pokémon super populaire, avec un corps jaune et des joues rouges, avant qu'il n'évolue.	172 - PICHU	Pierre Foudre

085 – La Grotte

Utilisez Flash pour y voir plus clair, et allez quelques pas à droite. Là, allez entre les pierres et fouillez pour trouver un objet caché (une Précision +) [100]. Empruntez ensuite l'échelle à droite pour descendre au sous-sol. Allez d'abord à gauche pour trouver du Fer, puis suivez le chemin qui va en haut. Avancez tout au bout pour trouver une échelle et montez-y. Une fois en haut, avancez pour trouver une autre échelle qui descend. En bas, faites quelques pas à gauche, et prenez le premier chemin en haut pour trouver un Rappel. Revenez au niveau de l'échelle et suivez le chemin en bas à gauche pour trouver un PP Plus. Revenez au niveau de l'échelle, puis allez tout à gauche et en bas. Là, fouillez entre les rochers pour ramasser un objet caché (une Potion Max). Maintenant, allez tout en haut, et vous atteindrez une échelle: utilisez-la. En haut, allez en bas, puis légèrement à gauche, et fouillez les blocs de pierre en haut pour découvrir un objet caché (un Défense +). Suivez le chemin qui va à gauche, et vous trouverez la CT47 (Aile d'Acier) et un Elixir. Allez en bas, et vous sortirez de la grotte. Traversez la seconde partie de la Route 10 et ses deux dresseurs (il n'y a pas de Pokémon sauvage à cet endroit), et vous serez à Lavanville.

100

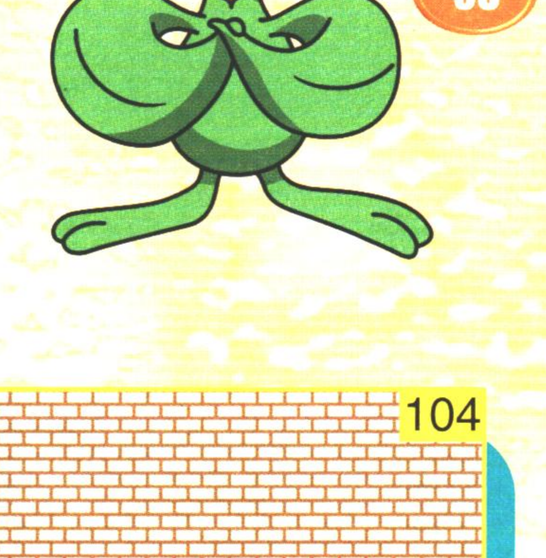
Grotte Rez-de-chaussée	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	O A	O A	O A
066 - MACHOC	O A	O A	O A
067 - MACHOPEUR	O A	O A	O A
074 - RACAILLOU	O A	O A	O A
104 - OSSELAIT	O A	O A	O A

Grotte Sous-sol	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	O A	O A	O A
074 - RACAILLOU	O A	O A	O A
095 - ONIX	O A	O A	O A
104 - OSSELAIT	O A	O A	O A
105 - OSSATUEUR	O A	O A	O A
115 - KANGOUREX	O A	O A	O A

086 – Lavanville

Entrez dans la grande tour à droite de la ville, et discutez avec l'homme en noir près du mur du haut pour recevoir un CPN EXPAN. qui améliorera votre radio [101]. Discutez maintenant avec l'homme devant le bureau en bas à droite, puis sortez. Soignez vos Pokémon au Centre Pokémon à gauche de la tour, faites des emplettes si vous en avez besoin, et sortez de Lavanville par la gauche.

101



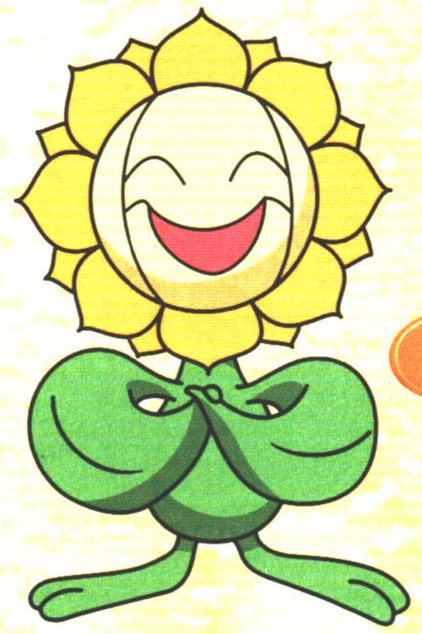
087 – Le Train

Vous voilà sur la Route 8. Allez en haut pour trouver un arbre à fruits sur lequel pousse une Baie Antipar. Traversez la route en affrontant les dresseurs que vous croiserez. La sortie menant à Safrania se trouve en haut à gauche. Une fois dans la ville, allez devant la gare (le bâtiment tout en haut à gauche de la ville), et entrez dans la maison juste en bas. Montez à l'étage, et discutez avec la fillette; elle vous parlera d'une Poké Poupée perdue [102]. Sortez, et allez à Carmin sur Mer. Là, entrez dans la maison du Fan Club Pokémon (elle est au-dessus de l'arène), et discutez avec le garçon à gauche de la table. Retournez voir la fillette à Safrania et vous obtiendrez le Pass du Train. Vous pouvez maintenant passer de la région de Kanto à celle de Johto en prenant le train qui vous attend dans la gare en haut à gauche de la ville. Maintenant, sortez de la ville par la route à gauche pour arriver sur la Route 7. Là, aucun dresseur ne vous attend. Allez en haut à gauche de la route pour atteindre Céladopole.

102

Route 8	Matin	Midi	Soir
017 - ROUCOUPS	O A	O A	
037 - GOUPIX	A	A	A
052 - MIAOUSS	A	A	A
058 - CANINOS	O	O	O
063 - ABRA	O A	O A	O A
064 - KADABRA	O A	O A	O A
093 - SPECTRUM			O A
164 - NOARFANG			O A

Route 7	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	O A	O	
020 - RATTATAC	O A	O A	
021 - PIAFABEC	O A	O A	
037 - GOUPIX	A	A	
052 - MIAOUSS	A	A	
053 - PERSIAN	A	A	
058 - CANINOS	O	O	
198 - CORNEBRE			O A
228 - MALOSSE			O A

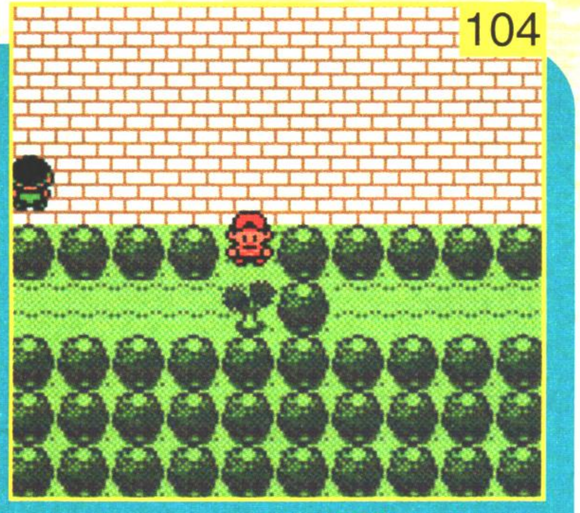


088 – Céladopole

Si vous entrez dans Céladopole de nuit, allez derrière le Centre Pokémon. Suivez le chemin qui va à gauche, passez entre les arbres du haut, continuez un peu à gauche, et entrez dans le grand bâtiment par la porte de derrière [103]. Une fois à l'intérieur, grimpez tous les étages et entrez dans la salle du haut. Parlez à la personne qui s'y trouve, et après avoir écouté une histoire terrifiante, vous recevrez la CT03 (Malédiction). Revenez à l'entrée de la ville, puis allez tout à gauche. Vous passerez devant le Centre Pokémon, un grand immeuble, et vous arriverez au niveau d'une boutique. C'est en fait un centre commercial, où vous trouverez toutes sortes d'objets. N'hésitez pas à faire le plein. Le plus intéressant de ces commerces est le marchand de CT au deuxième étage. Vous pourrez y acheter les CT10 (Puis. Cachée), CT11 (Zénith), CT17 (Abri), CT18 (Danse Pluie) et CT37 (TempêteSable). Lorsque vous aurez acheté tout ce que vous vouliez, sortez du centre commercial. Allez maintenant dans la maison à droite du plan d'eau (en bas à droite du centre commercial), qui est un casino. Jouez si vous en avez envie, et échangez vos jetons contre des prix dans la maison voisine. Les lots sont à nouveau des Pokémon et des CT. Vous pourrez y gagner les CT32 (Reflet), CT29 (Psyko) et CT15 (Ultralaser). Après, rendez-vous tout en bas à droite de la ville, et entrez dans la seule maison ayant une porte (c'est un restaurant). Fouillez la poubelle et vous trouverez des Restes. Sortez de la maison, et allez tout à droite. Prenez le chemin qui monte derrière les arbres, et fouillez-le pour trouver un objet caché (un PP Plus). Revenez devant le restaurant, et allez dans le passage en bas à droite (il faut couper l'arbuste qui bloque le chemin pour y accéder) [104]. Au bout se trouve l'arène de la ville. Éliminez les dresseurs qui s'y trouvent, et vous gagnerez le Badge Prisme. Vous gagnerez aussi la CT19 (Giga-Sangsue). Sortez de l'arène, allez vous soigner, et sortez de la ville en prenant la sortie en bas à gauche de la ville.

103

104



Céladopole	Matin	Midi	Soir
088 - TADMORV	O A	O A	O A
089 - GROTADMOV	O A	O A	O A

Lots du Casino de Céladopole		
3333 Jetons	122 - M.MIME	O A
6666 Jetons	133 - EVOLI	O A
9999 Jetons	137 - PORYGON	O A

Aide de jeu

POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

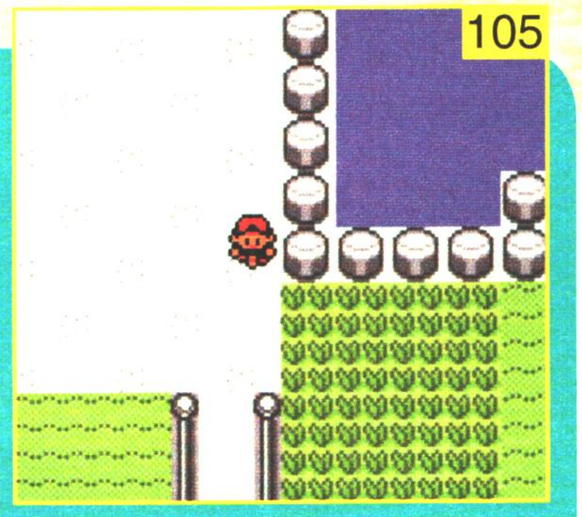
en marchant
en surfant
en brisant des pierres

POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

la Canne à Pêche
la Super Canne
la Méga Canne

089 – La Piste Cyclable

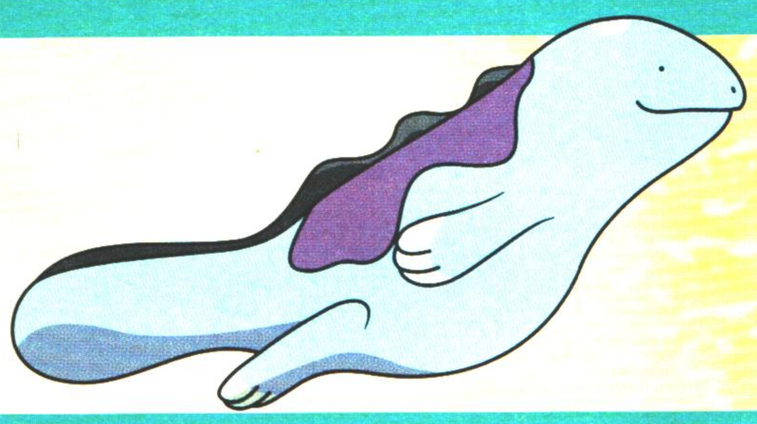
Vous serez sur la Route 16. Chassez les Pokémon sauvages dans les hautes herbes si vous le souhaitez (il faut couper l'arbuste pour y accéder), puis utilisez votre Bicyclette et entrez dans la maison en bas à gauche (si vous n'êtes pas sur votre bicyclette, vous ne pourrez pas passer). Avancez et vous déboucherez sur l'entrée de Piste Cyclable. La piste est en fait la Route 17, qui va vers le bas. Dès que vous avancez dessus, votre héros pédalera sans s'arrêter vers le bas, ce qui complique les déplacements. De plus, vous ne pouvez pas surfer sur les plans d'eau, et vous n'y trouverez aucun poisson en pêchant. Enfin, si vous cherchez des Pokémon sauvages, ils sont dans les herbes à droite, au début



de la route [105]. Traversez donc la Piste Cyclable en éliminant les dresseurs qui vous agresseront, et vous arriverez à la Route 18. Deux dresseurs vous y attendent, et les hautes herbes se trouvent juste en bas, donc foulez-les si vous voulez attraper des Pokémon. Ensuite, avancez, et vous serez à Parmanie.

Routes 16, 17, 18	Matin	Midi	Soir
022 - RAPASDEPIC	O A	O A	
088 - TADMORV	O A	O A	O A
089 - GROTADMOV	O A	O A	O A
198 - CORNEBRE (1)			O A
218 - LIMAGMA	O A	O A	O A

(1) : Se trouvent uniquement sur la Route 16.



090 – Parmanie

Coupez l'arbuste en haut à l'entrée de la ville et avancez dans le passage libéré. Vous y trouverez, en haut à gauche, un petit plan d'eau, un arbre à fruits proposant une Baie Brûlure. Revenez au début de la ville (devant le dresseur sur la Route 18), et allez en bas à droite pour trouver un passage qui va vers le bas. Suivez-le, et vous arriverez devant l'arène de la ville. À droite se trouve un Centre Pokémon, faites-y d'abord un tour pour vous soigner. Visitez ensuite l'arène. Vous remarquerez que des blocs invisibles vous empêchent de vous déplacer librement. Regardez bien le sol pour trouver le chemin à suivre. Si jamais vous voulez aller vite, le champion de l'arène est le dresseur le plus proche du mur gauche de l'arène. Lorsque vous aurez éliminé ce champion, vous gagnerez le Badge Ame, ainsi que la CT06 (Toxik). Sortez, soignez vos Pokémon et dirigez-vous vers la route à droite de la ville.

Parmanie	Matin	Midi	Soir
129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
C S M 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 130 - LEVIATOR	O A	O A	O A

091 – Les Routes 15, 14

Avancez en éliminant les dresseurs de la Route 15, et allez chercher le PP Plus en coupant l'arbuste au bout de la route. Ensuite avancez, et vous arriverez à la Route 14. En haut de la partie gauche de la route, que l'on atteint en coupant un arbuste, se trouvent des hautes herbes. À cet endroit, vous croiserez une jeune femme qui vous échange un LEVEINARD (n° 113) contre son PTERA (n° 142). Le LEVEINARD habite les hautes herbes des Routes 12, 13, 14, 15, mais il est extrêmement dur à trouver (les chances de le rencontrer sont de l'ordre d'une sur cinquante) [106]. Et comme c'est le seul endroit où vous pourrez trouver un PTERA, vous serez donc obligé de faire l'échange. Essayez donc d'attraper un LEVEINARD si vous avez du temps devant vous; sinon, avancez sur la partie droite de la route pour atteindre la Route 13.

Routes 15, 14 et 13	Matin	Midi	Soir
017 - ROUCOUPS	O A	O A	
030 - NIDORINA	O A	O A	O A
033 - NIDORINO	O A	O A	O A
113 - LEVEINARD	O A	O A	O A
164 - NOARFANG			O A
187 - GRANIVOL	O A	O A	
188 - FLORAVOL (1)	O A	O A	
195 - MARAISTE	O A		O A
072 - TENTACOOL (2)	O A	O A	O A
073 - TENTACRUEL (2)	O A	O A	O A
195 - MARAISTE (2)	O A	O A	O A
S M 129 - MAGICARPE (2)	O A	O A	O A
S M 072 - TENTACOOL (2)	O A	O A	O A
M 211 - QWILFISH (2)	O A	O A	O A

(1) : Se trouvent uniquement sur la Route 14.
(2) : Se trouvent uniquement sur la Route 13.

092 – Les Routes 13, 12

Vous serez devant un mini-labyrinthe. Rien de très difficile, seuls quelques dresseurs vous bloqueront le chemin, donc avancez tranquillement. Au milieu du labyrinthe, en bas, se trouve un objet caché près du plan d'eau (du Calcium) [107]. Les hautes herbes sont en haut à droite de la route, et sont accessibles une fois que l'arbuste qui bloque le chemin est coupé. En bas et à droite des hautes herbes se trouve le plan d'eau. Allez à droite des herbes, et avancez sur le pont : c'est la Route 12. Avancez et coupez l'arbuste à gauche pour trouver du Calcium. Continuez de suivre le pont, éliminez un dresseur, et vous arriverez devant une maison. Parlez à l'homme à l'intérieur, il vous donnera la Méga Canne ! Sortez de la maison et avancez. Éliminez un dresseur ; vous trouverez un embranchement. Allez en haut, vous rencontrerez un autre dresseur. Dès que vous l'aurez battu, n'avancez plus et allez

à droite, au bout du ponton. Vous verrez une petite île en haut à droite. Surfez pour la rejoindre, et fouillez-la pour trouver un objet caché (un Elixir) [108]. Maintenant, allez en haut et avancez pour affronter un dernier dresseur et arriver à Lavanville, où vous pourrez enfin soigner vos amis. Ensuite, revenez à l'embranchement de la Route 12, et prenez à gauche pour atteindre la Route 11.

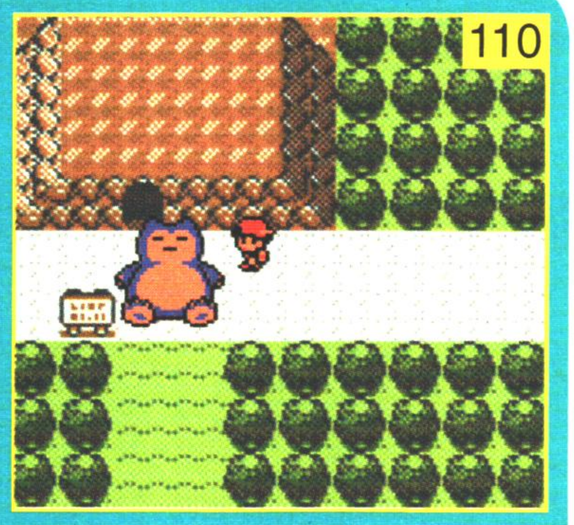
Route 12	Matin	Midi	Soir
072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
195 - MARAISTE	O A	O A	O A
S M 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
M 211 - QWILFISH	O A	O A	O A

093 – La Route 11

Avancez, débarrassez-vous du dresseur qui garde l'entrée de la route, et allez examiner l'arbre rond en haut à droite pour trouver un objet caché (un Rappel) [109]. Prenez

aussi la Baie de l'arbre à fruits d'à côté. Traversez la route (quelques dresseurs sont sur votre chemin), et vous arriverez près de Carmin sur Mer.

Malheureusement, un RONFLEX (n° 143) bloque un carrefour [110]. C'est le seul RONFLEX du jeu, donc soyez sûr d'être prêt à le capturer (il est conseillé d'avoir un Pokémon qui peut endormir l'ennemi, ainsi que des Balle Masse créées par Fargas). Utilisez alors la Radio de votre PokéMatos, et sélectionnez la fréquence qui joue de la PokéFlûte. Ensuite, examinez le RONFLEX, et ce dernier se réveillera. Capturez-le, allez en bas pour rejoindre Carmin sur Mer, et soignez vos amis dans le Centre Pokémon. Revenez là où était le RONFLEX, et entrez dans la grotte en haut.



Route 11	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	0	0	0
081 - MAGNETI	0	0	0
096 - SOPORIFIK	0	0	0
097 - HYPNOMADE	0	0	0

094 – La Cave Taupiqueur

Descendez l'échelle et avancez. Vous verrez à un moment, sur la droite, un rocher isolé. Examinez-le pour trouver un objet caché (un Rappel Max). Continuez votre progression, montez à l'échelle au bout du chemin, et sortez de la cave : vous serez sur la Route 2. Allez d'abord en haut à droite pour ramasser du Carbone. Revenez sur vos pas, et entrez dans la maison en bas. Discutez avec le garçon à l'intérieur, et vous il donnera une Pépite. Sortez, allez en bas (il faut couper un arbuste) et traversez la deuxième maison. Continuez à aller tout en bas, et ramassez l'Elixir. Coupez l'arbuste juste à gauche. En bas se trouve la ville de Jadielle : allez-y faire un tour.

Cave Taupiqueur	Matin	Midi	Soir
050 - TAUPIQUEUR	0	0	0
051 - TRIOPIKEUR	0	0	0

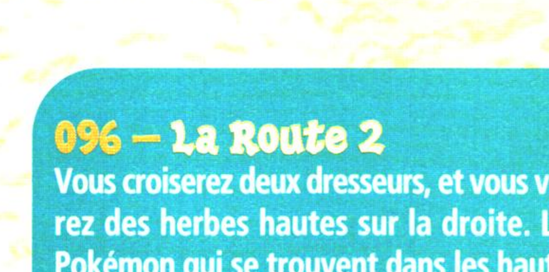
095 – Jadielle

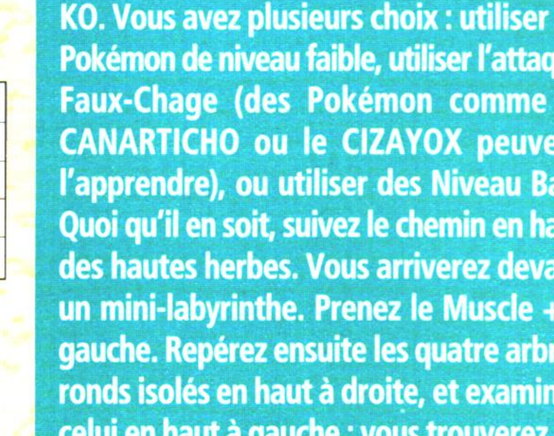
Vous pouvez soigner vos amis au Centre Pokémon en bas de la ville, ou faire des courses dans la boutique qui est en haut à droite du Centre Pokémon. Repérez ensuite le bassin en bas à gauche de la ville, contournez-le par le haut (coupez l'arbuste qui vous bloque), et parlez au garçon qui fait une sieste pour recevoir la CT42 (Dévorêve) [111]. L'arène de la ville étant vide, sa seule attraction est le Club des Dresseurs. Si vous y allez, vous pourrez y affronter un dresseur avec des Pokémon de niveau 50, très efficace pour faire gagner de l'expérience à vos Pokémon, mais aussi pour gagner de l'argent. Notez que vous ne pourrez y faire qu'un combat par jour. Lorsque vous en aurez fini avec Jadielle, revenez sur la Route 2 (en haut de la ville), et avancez vers le haut.

Jadielle	Matin	Midi	Soir
060 - PTITARD	0	0	0
061 - TETARTE	0	0	0
S M 129 - MAGICARPE	0	0	0
S M 060 - PTITARD	0	0	0

096 – La Route 2

Vous croiserez deux dresseurs, et vous verrez des herbes hautes sur la droite. Les Pokémon qui se trouvent dans les hautes herbes sont d'un niveau extrêmement faible. Faites donc très attention en les frappant si vous cherchez à les capturer, le moindre de vos coups risque de les mettre KO. Vous avez plusieurs choix : utiliser un Pokémon de niveau faible, utiliser l'attaque Faux-Chage (des Pokémon comme le CANARTICHO ou le CIZAYOX peuvent l'apprendre), ou utiliser des Niveau Ball. Quoi qu'il en soit, suivez le chemin en haut des hautes herbes. Vous arriverez devant un mini-labyrinthe. Prenez le Muscle + à gauche. Repérez ensuite les quatre arbres ronds isolés en haut à droite, et examinez celui en haut à gauche : vous trouverez un objet caché (une Guérison) [112]. Revenez là où vous aviez pris le Muscle +, et allez tout à droite, dans un cul-de-sac. Fouillez l'arbre rond du bas, et vous obtiendrez un objet caché (un Rappel). Maintenant, suivez le chemin qui monte juste à gauche, et vous trouverez un arbre à fruits sur lequel pousse une Baie Antidot. Allez à gauche et prenez le chemin qui descend. En bas, entrez dans le petit cul-de-sac et fouillez à droite pour trouver un objet caché (une Huile Max). Prenez ensuite le chemin qui monte en haut à gauche. Une fois en haut, placez-vous devant le petit cul-de-sac et fouillez pour y découvrir un objet caché (un Total Soin) [113]. Suivez maintenant le chemin qui descend en bas à gauche pour arriver sur une Potion Max, et enfin prenez le chemin qui monte en haut à gauche pour sortir du mini-labyrinthe. Vous verrez des hautes herbes et un dresseur. Allez à droite, puis en haut, pour arriver à Argenta.

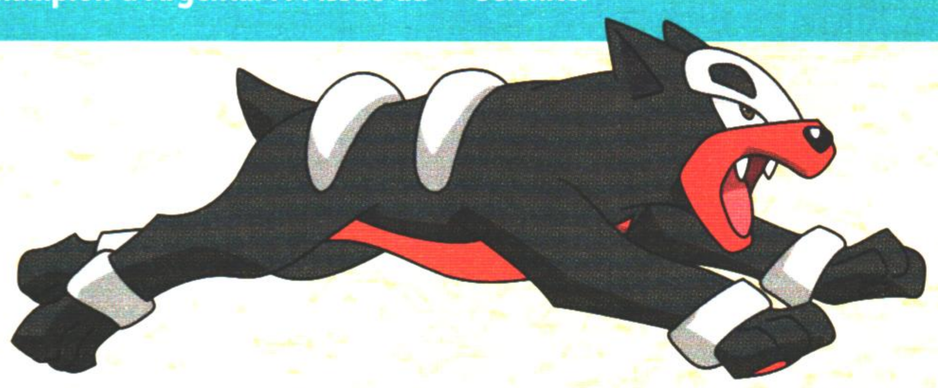




Route 2	Matin	Midi	Soir
010 - CHENIPAN	0	0	
011 - CHRYSACIER	0	0	
012 - PAPILUSION	0		
013 - ASPICOT	0	0	
014 - COCONFORT	0	0	
015 - DARDARGNAN	0		
016 - ROUCOOL	0	0 0	
017 - ROUCOUPS	0	0 0	
025 - PIKACHU	0 0	0 0	0 0
163 - HOOTHOOT			0 0
164 - NOARFANG			0 0
165 - COXY	0		
166 - COXYCLAQUE	0		
167 - MIMIGAL			0
168 - MIGALOS			0

097 – Argenta

Allez d'abord en haut à gauche pour trouver le Centre Pokémon, soignez-y vos amis et déposez les objets superflus. Vous pouvez aussi échanger un ORTIDE (n° 44) (si vous en avez un) contre un GALOPA (n° 78) en parlant à l'homme près du PC. Sortez, et rendez-vous près de la sortie à droite de la ville pour y trouver un vieil homme en bleu [114]. Parlez-lui, et il vous donnera l'Arcenci'Aile (version Argent) ou l'Aile Argent (version Or). Allez ensuite tout en haut à droite, et vous trouverez deux arbres à fruits, l'un contenant une Baie Menthe, et l'autre une Baie Gel. Maintenant, trouvez l'arène qui est à gauche de la ville et entrez-y pour affronter le champion d'Argenta. À l'issue du combat, vous obtiendrez le Badge Roche qui rendra vos Pokémon encore plus forts. Sortez, et prenez la route à droite de la ville : c'est la Route 3, qui mène au Mont Sélénite.



Aide de jeu

POKÉMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

en marchant — en surfant

en brisant des pierres

POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

la Canne à Pêche — la Super Canne

la Méga Canne

098 – La Route 3

Allez en haut, puis à droite en longeant le mur du haut. Vous devrez affronter des dresseurs en chemin. Une fois au bout, allez en bas pour trouver les hautes herbes. Là, suivez le chemin qui va à droite. Vous trouverez deux autres dresseurs sur votre route, et vous atteindrez l'entrée du Mont Sélénite.

Routes 3 et 4	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	O A	O A	O A
021 - PIAFABEC	O A	O A	
023 - ABO	A	A	A
024 - ARBOK	A	A	A
039 - RONDOUDOU	O A	O A	O A
041 - NOSFERAPTI			O A

099 – Le Mont Sélénite

Dès que vous entrerez dans la grotte, votre Rival vous attaquera. Allez à droite pour trouver une échelle, et utilisez-la. Une fois à l'étage, allez en bas pour sortir de la grotte. Vous serez dans le square du Mont Sélénite. Le square proprement dit se trouve tout à gauche. Si vous y allez un lundi pendant la nuit, vous y trouverez deux MELOFEE qui exécutent une étrange danse [115].

Après leur départ, utilisez Eclate-Roc sur le rocher qui est apparu, puis fouillez le sol pour trouver une Pierre Lune. À part ça, vous trouverez dans la maison un vendeur de boissons fraîches. Lorsque vous en aurez fini, entrez dans la grotte en bas à droite, descendez l'échelle, et sortez du Mont Sélénite par le passage juste en bas, vous déboucherez sur la Route 4.

Mont Sélénite	Matin	Midi	Soir
027 - SABELETTE	O	O	O
028 - SABLAIREAU	O	O	O
035 - MELOFEE	O A	O A	O A
041 - NOSFERAPTI	O A	O A	O A
046 - PARAS	O A	O A	O A
074 - RACAILLOU	O A	O A	O A

100 – La Route 4

Affrontez le dresseur à droite, et grimpez les escaliers juste en haut à droite. Faites deux pas vers le haut et fouillez à gauche pour trouver un objet caché (une Hyper Ball) [116]. De là, tombez deux fois à droite, puis allez en bas pour trouver un deuxième dresseur, et grimpez la série d'escaliers en haut à droite (ne tombez pas dans les hautes herbes, mais continuez à monter les escaliers). Un troisième dresseur vous attaquera. Grimpez les derniers escaliers, et allez ramasser le PV Plus. À présent, allez tout en bas pour atteindre les hautes herbes de la Route 4, et attrapez les Pokémon sauvages qui les habitent (si vous en avez envie). Si jamais vous avez besoin de vous soigner ou d'acheter des objets, la ville d'Azuria se trouve juste à droite. Lorsque vous en aurez fini, envolez-vous pour Jadielle.

Route 1	Matin	Midi	Soir
016 - ROUCOOL	O A	O A	
019 - RATTATA	O A	O A	O A
161 - FOUINETTE	O A	O A	
162 - FOUINAR	O A	O A	
163 - HOOTHOOT			O A

101 – La Route 1

Rien n'a changé depuis votre dernier passage : l'arène est toujours vide. Sortez donc de la ville par le bas, vous arriverez sur la Route 1. Tombez en bas à gauche pour trouver un arbre à fruits sur lequel pousse une Baie Amère. Suivez maintenant le chemin qui va vers le bas, affrontez les dresseurs qui vous attaqueront, et vous atteindrez le Bourg Palette. Là, pas grand-chose à faire. Comme il n'y a pas de Centre Pokémon dans cette ville, vous pouvez faire un rapide aller-retour (en volant) dans une autre ville pour soigner vos Pokémon. Ensuite, retournez au Bourg Palette, surfez sur le plan d'eau et allez en bas : c'est la Route 21.

102 – Les Cramois'Iles

Des Pokémon sauvages se cachent dans les hautes herbes juste à droite, donc allez-y si vous voulez faire de nouvelles découvertes. Ensuite, retournez sur l'eau et allez tout en bas à gauche en affrontant les dresseurs qui vous défient. Là, vous serez dans les Cramois'Iles. Allez sur la terre ferme et discutez avec l'homme aux cheveux rouges [117]. C'est le champion de Jadielle, et il vous donnera rendez-vous dans son arène. N'y allez pas tout de suite. Allez plutôt fouiller le cul-de-sac en haut pour ramasser un objet caché (un Super Bonbon). Allez ensuite vous soigner au Centre Pokémon qui est en bas à droite, et retournez sur l'eau. Allez tout à droite, et vous trouverez l'arène des Cramois'Iles qui se trouve dans les Iles Ecumes. Visitez-la pour y affronter le champion et gagner le Badge Volcan. Sortez et allez à droite pour affronter les dresseurs qui nagent sur la Route 19. Tout en haut à droite se trouve la ville de Parmanie, où vous pouvez vous soigner. Après, envolez-vous pour Jadielle.

Le Bourg Palette Routes 21 et 20 Cramois'Iles	Matin	Midi	Soir
114 - SAQUEDENEU (1)	O A	O A	O A
122 - M.MIME (1)	O A	O A	O A
072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
S 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S 072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
S M 090 - KOKIYAS	O A	O A	O A
S M 170 - LOUPIO	O A	O A	O A
M 073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
M 171 - LANTURN	O A	O A	O A

(1) : Se trouvent uniquement sur la Route 21.

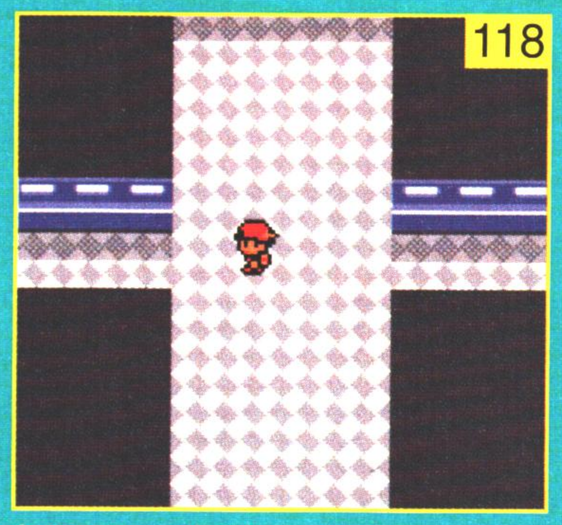
103 – Le dernier badge

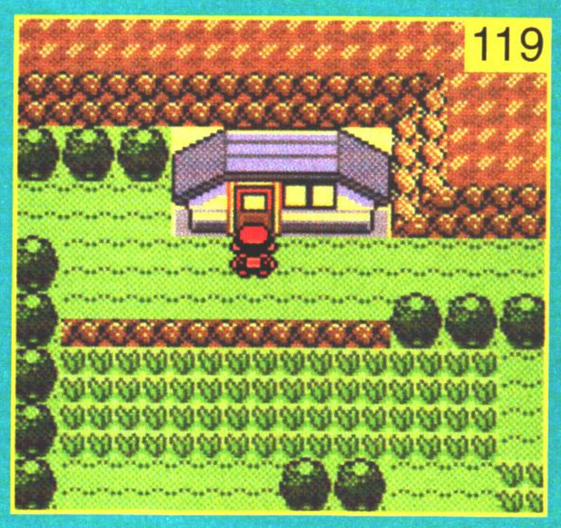
Soignez vos Pokémon, puis rendez-vous dans l'arène de Jadielle (en haut à droite de la ville). Le combat sera assez difficile, donc choisissez bien votre équipe. En effet, l'adversaire n'est autre que Blue, le héros de Pokémon version Bleue... Une fois le combat gagné, vous remporterez le Badge Terre. Sortez de l'arène et allez vous soigner. Maintenant que vous avez les huit badges du Kanto, allez au Bourg Palette pour rendre visite au Prof. Chen. Celui-ci, pour vous féliciter de votre exploit, vous ouvrira les portes du Mont Argent. Retournez alors à Jadielle, soignez vos Pokémon, et sortez par la gauche de la ville pour suivre la Route 22.

Route 19	Matin	Midi	Soir
072 - TENTACOOL	O A	O A	O A
073 - TENTACRUEL	O A	O A	O A
S 129 - MAGICARPE	O A	O A	O A
S M 098 - KRABBY	O A	O A	O A
S M 120 - STARI			O A
S M 222 - CORAYON	O A	O A	
M 099 - KRABBOSS	O A	O A	O A

104 – Les Routes 22 et 28

Traversez la Route 22, qui ne possède aucun dresseur, la seule attraction étant les hautes herbes et le plan d'eau dans lesquels vivent de nombreux Pokémon sauvages. Au bout de la route se trouve une maison : c'est la Ligue Pokémon. Traversez-la en allant toujours à gauche (si vous allez en haut à l'embranchement vous arriverez au plateau Indigo) [118]. Vous déboucherez alors sur la Route 28. Là encore, aucun dresseur, seulement des hautes herbes et des plans d'eau. Traversez le plan d'eau en bas à gauche (rejoignez la terre ferme en bas à gauche), et allez tout à gauche pour trouver un second plan d'eau. Vous serez alors sur la route de la Grotte Argentée (regardez la carte de votre PokéMatos pour vérifier où vous vous trouvez). Ne traversez pas le plan d'eau, mais allez en haut pour trouver un Centre Pokémon. Allez ensuite à droite, coupez les deux arbustes pour avancer, et vous arriverez devant une maison [119]. Entrez à l'intérieur et parlez à la femme qui y vit pour obtenir la CT47 (Aile d'Acier). Sortez de la maison, et allez au bout du cul-de-sac à droite. Fouillez l'arbre rond du haut pour trouver un objet caché (un Super Bonbon). Revenez devant la maison, et tombez vers le bas deux fois. Suivez ensuite le chemin qui va à gauche, et traversez le plan d'eau de gauche. Grimpez les escaliers, faites quatre pas à droite, et tournez-vous vers le haut. Fouillez le sol pour trouver un objet caché (une Guérison). De là, sautez à droite et traversez le plan d'eau en allant en haut à droite. Une fois sur la terre ferme, allez tout en haut pour trouver l'entrée de la Grotte Argentée.

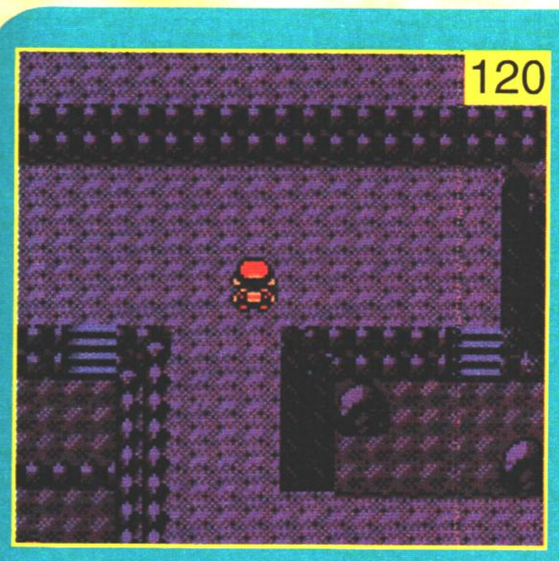




Route 22	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA			
021 - PIAFABEC			
022 - RAPASDEPIC			
077 - PONYTA			
084 - DODUO			
060 - PTITARD			
061 - TETARTE			
S M 129 - MAGICARPE			
S M 060 - PTITARD			

Route 28 et route de la Grotte Argentée	Matin	Midi	Soir
077 - PONYTA			
078 - GALOPA (1)			
084 - DODUO			
085 - DODRIO			
114 - SAQUEDENEU			
215 - FARFURET (2)			
217 - URSARING			
232 - DONPHAN			
060 - PTITARD			
061 - TETARTE			
S M 129 - MAGICARPE			
S M 060 - PTITARD			

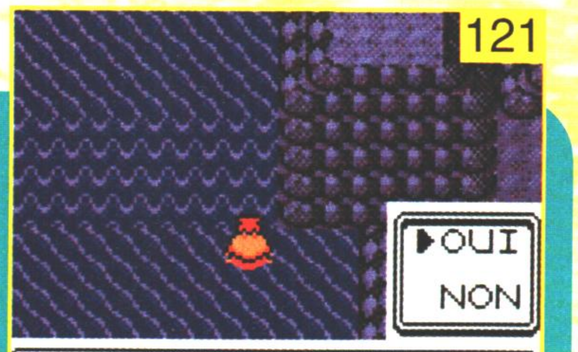
(1) : Se trouvent plus facilement de nuit sur la Route 28.
(2) : Se trouvent plus facilement de nuit sur la Route de la Grotte Argentée.

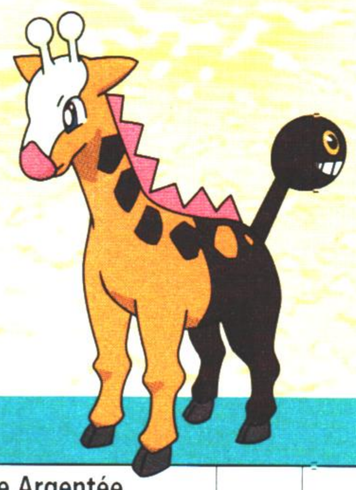


105 – La Grotte Argentée (1)

Lancez Flash lorsque vous entrez dans la grotte pour y voir plus clair. Vous serez dans la première partie de la grotte. Allez d'abord tout en haut (ne grimpez pas les escaliers), puis à gauche, et enfin, tombez en bas pour atteindre une Corde Sortie. Revenez devant l'entrée et montez l'escalier de droite pour ramasser un Précision +.
Revenez devant l'entrée, allez en haut et grimpez les escaliers. Avancez, descendez les escaliers tout au bout, et montez les escaliers de droite. Suivez alors le chemin et vous arriverez à un embranchement (nous appellerons cet endroit le Haut de la Grotte) [120]. Descendez les escaliers de gauche. Tombez vers le bas pour ramasser un Max Elixir. Suivez maintenant le chemin du bas pour arriver entre deux escaliers. Placez-vous devant l'escalier de droite, et tombez vers le bas une fois. Examinez le rocher isolé pour trouver un objet caché (un Muscle +). Tombez vers le bas et grimpez les escaliers juste à côté de vous. Maintenant, retournez au niveau du Haut de la Grotte, et prenez l'escalier de droite. Allez dans le cul-de-sac en bas à droite et fouillez le sol pour ramasser un objet caché (une Hyper Ball), puis allez en haut pour arriver dans la seconde partie de la grotte.

Grotte Argentée Première partie	Matin	Midii	Soir
042 - NOSFERALTO			
075 - GRAVALANCH			
095 - ONIX			
217 - URSARING			
232 - DONPHAN			
246 - EMBRYLEX			



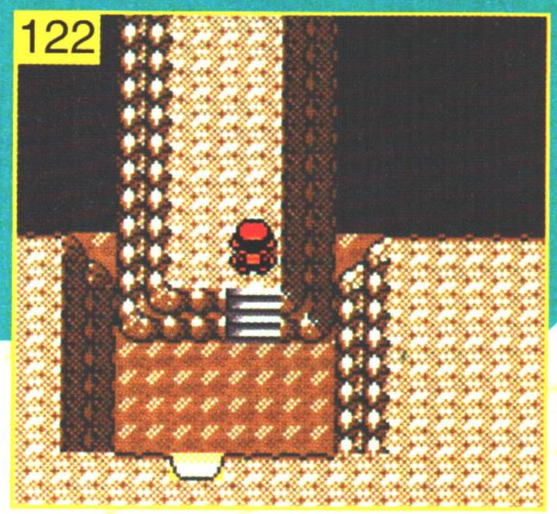


106 – La Grotte Argentée (2)

Fouillez le rocher au bord de l'eau sur votre gauche pour trouver un objet caché (une Potion Max). Surfez sur l'eau et utilisez Cascade pour pouvoir gravir la chute d'eau [121]. Montez l'escalier et entrez dans le passage qui se trouve tout en haut. Allez sur la gauche pour trouver un Rappel Max. Revenez sur vos pas, sortez et retournez à l'entrée de la seconde partie de la Grotte Argentée. Montez la série d'escaliers en haut, puis avancez. Vous verrez des escaliers qui donnent directement sur un plan d'eau en bas. Surfez sur l'eau, allez à droite, puis gravissez la chute d'eau. En haut, montez les escaliers et entrez dans la grotte. Vous y trouverez une Guérison. Revenez au niveau du plan d'eau, descendez la chute d'eau, et allez à gauche pour revenir sur la terre ferme. À cet endroit, entrez dans la grotte en haut. Vous serez alors au cœur de la Grotte Argentée [122].
Tout au fond, vous trouverez Red, le héros de Pokémon version Rouge. Ce dernier est de loin le dresseur le plus puissant que vous aurez à combattre, il possède des Pokémon supérieurs au niveau 70 ! Une fois que vous l'aurez battu (non sans mal), vous aurez fini la seconde partie du jeu. Il ne vous restera plus alors qu'à parcourir le monde pour attraper tous les Pokémon... Bonne chasse !

Grotte Argentée Seconde partie	Matin	Midi	Soir
042 - NOSFERALTO			
055 - AKWAKWAK			
195 - MARAISTE			
200 - FEUFOREVE			
217 - URSARING			
232 - DONPHAN			
246 - EMBRYLEX			
118 - POISSIRENE (1)			
119 - POISSOROY (1)			
S M 129 - MAGICARPE (1)			
S M 118 - POISSIRENE (1)			
M 119 - POISSOROY (1)			

Cœur de la Grotte Argentée	Matin	Midi	Soir
042 - NOSFERALTO			
055 - AKWAKWAK			
095 - ONIX			
217 - URSARING			
232 - DONPHAN			
246 - EMBRYLEX			



Aide de jeu

POKÈMON Or et Argent

Lexique

Or Argent

POKÉMON que l'on trouve :

en marchant en surfant
en brisant des pierres

POKÉMON que l'on trouve en pêchant avec :

C la Canne à Pêche S la Super Canne
M la Méga Canne

Attraper LUGIA

Lugia se cache dans les Tourb'Iles de la région de Johto. Pour le rencontrer, vous devez obligatoirement avoir récupéré l'Aile Argent. Cet objet vous est donné par le Directeur de la Tour de Radio à Doublonville (lorsque vous le libérez) si vous avez la version Argent, et par un vieillard à Argenta si vous avez la version Or. De plus, vous avez besoin de connaître les capacités Flash, Siphon, Cascade et optionnellement Force (seulement si vous voulez récupérer tous les objets). Pour atteindre LUGIA, allez à Irisia et nagez vers la droite. Vous arriverez dans une sorte de labyrinthe formé par les quatre îles des Tourb'Iles, dont les accès sont bloqués par des tourbillons. Chacune d'entre elles possède un accès à la grotte des Tourb'Iles, et celle qui mène à LUGIA se trouve en haut à droite.
Nous appellerons l'île en bas à gauche la première île, l'île en bas à droite la deuxième île, l'île en haut à gauche la troisième île, et enfin l'île en haut à droite la quatrième île.
Si jamais vous voulez essayer d'attraper LUGIA tout de suite, rendez-vous sur la quatrième île et lisez le dernier paragraphe ("C - LUGIA"). Si vous préférez d'abord visiter les trois autres îles pour y récupérer tous les objets, lisez les paragraphes dans l'ordre.

Les Tourb'Iles	Matin	Midi	Soir
041 - NOSFERAPTI	O	O	O
042 - NOSFERALTO	O	O	O
086 - OTARIA	O	O	O
098 - KRABBY	O	O	O
072 - TENTACOOL (1)	O	O	O
073 - TENTACRUEL	O	O	O
116 - HYPOTREMPE	O	O	O
117 - HYPOCEAN (2)	O	O	O
S 129 - MAGICARPE	O	O	O
S M 098 - KRABBY	O	O	O
S M 116 - HYPOTREMPE	O	O	O
M 099 - KRABBOSS	O	O	O
M 117 - HYPOCEAN	O	O	O

(1) : Ne se trouvent que dans l'entrée de la première île.
(2) : Ne se trouvent que dans la salle où se trouve LUGIA.

A - Les Tourb'Iles (1)

Commençons par la première île. C'est celle qui est directement à droite du centre Pokémon de la ville d'Irisia. Son entrée se trouve en haut à gauche de l'île. Donc allez-y et utilisez Siphon sur le tourbillon pour avancer [A].
Rejoignez d'abord le petit banc de sable en bas à droite, et fouillez le coin de sable en bas à droite pour trouver un objet caché (une Huile Max). Faites maintenant le tour de l'île et atteignez sa grotte.
À l'intérieur, utilisez Flash. Traversez le plan d'eau à droite, ramassez la Défense Spec, et descendez l'échelle. Là, allez d'abord en haut pour pousser le bloc de pierre. Ramassez la Corde Sortie à gauche, et revenez alors au niveau de l'échelle. Allez tout en haut à droite, entre les pierres, et fouillez le sol pour trouver un objet caché (une Hyper Ball). Maintenant allez en bas, et grimpez l'escalier que vous verrez pour atteindre un Calcium. De là, allez en bas à gauche pour trouver une échelle. Grimpez, et allez en bas pour sortir de la grotte.
Vous serez alors sur la deuxième île. Faites le tour de l'île par la droite, et traversez le tourbillon en bas à gauche de l'île, puis suivez le passage qui monte à gauche. Vous passerez entre la deuxième île (à droite) et la première île (à gauche), puis entre la quatrième île (à droite) et la troisième île (à gauche). Rejoignez la troisième île, dont le tourbillon d'entrée se trouve en haut à droite, et pénétrez dans la grotte.

B - Les Tourb'Iles (2)

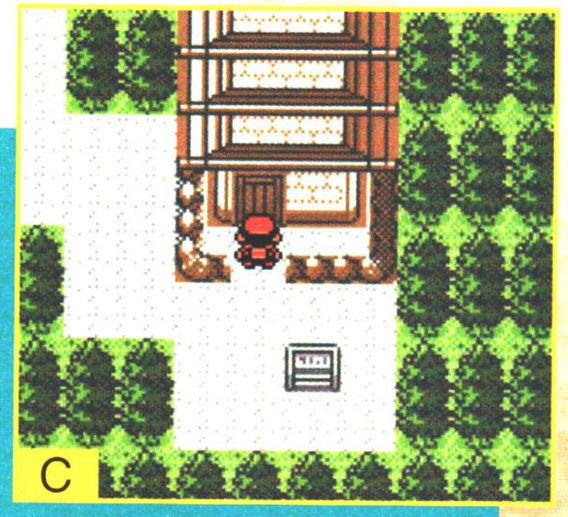
Lancez Flash, et descendez l'échelle devant vous. Une fois à l'étage inférieur, allez tout en bas à gauche et prenez l'escalier en bas. Examinez le rocher tout à gauche pour trouver un objet caché (un Guérison), puis allez en haut pour ramasser un Carbone. Allez maintenant tout en bas à droite pour trouver un autre escalier. Grimpez-le, et descendez l'échelle qui se trouve en bas à droite pour ramasser un Max Elixir et un Guérison. Remontez à l'échelle, allez descendre l'escalier, prenez l'escalier en haut à gauche, avancez jusqu'au niveau de l'échelle du haut, et descendez l'escalier juste en bas à droite. Allez en bas pour trouver un Guérison, puis tombez à droite. Avancez quelques pas à droite pour atteindre un escalier. Grimpez-le, avancez, et descendez l'escalier qui se trouve au bout. Allez d'abord à gauche pour trouver une Pépite, puis tombez deux fois à droite. Grimpez l'échelle devant vous pour ramasser une Hyper Ball, et redescendez. Allez tout en haut, et fouillez le sol entre les pierres pour trouver un objet caché (un Super Bonbon). Maintenant allez tout en bas (ne reprenez pas l'échelle), puis tombez à gauche, et suivez le passage qui va en bas. Vous reviendrez à un endroit que vous avez déjà visité. Allez tout en bas à gauche, prenez l'échelle, puis la sortie en bas, et vous serez sur la première île. Il ne reste plus qu'une île à explorer, la quatrième. Sortez de la première île passant le tourbillon en haut à gauche. Là, allez tout à droite. Vous surferez d'abord entre la première île (en bas) et la troisième île (en haut). Puis, vous surferez entre la deuxième île (en bas), et la quatrième île (en haut). Dès que vous verrez le tourbillon bloquant l'accès de la quatrième île, utilisez Siphon dessus et avancez dans le passage que vous avez libéré pour atteindre la grotte des Tourb'Iles.

C - LUGIA

Entrez dans la grotte, utilisez Flash, tombez à droite, puis tombez en haut à droite (si vous tombez en bas à droite, vous retournerez dans des endroits que vous avez déjà visités !). Avancez, allez en haut, et prenez l'échelle au bout. Suivez alors le chemin qui descend et prenez la deuxième échelle. Vous serez tout en bas de la grotte. Prenez le Rappel Max à gauche. Maintenant surfez sur l'eau, allez en bas à droite et descendez la chute d'eau. Une fois en bas, allez en bas à gauche et rejoignez le bout de terre ferme en haut à gauche pour entrer dans le passage du mur du haut. Surfez sur l'eau, allez en haut et vous serez face à LUGIA [B]. Comme c'est votre seule chance de la capturer, sauvegardez avant de l'attaquer. Attraper LUGIA n'est pas simple, et ses attaques très puissantes en font un adversaire redoutable. Seuls les joueurs qui auront une bonne équipe et qui maîtrisent les attaques des Pokémon pourront espérer l'attraper. Une fois que vous en aurez fini avec les Tourb'Iles, sortez de la grotte où se trouvait LUGIA et surfez en bas à droite pour rejoindre une échelle. Grimpez-la, puis allez tout à gauche. Continuez à grimper aux échelles que vous croiserez, et vous déboucherez dans une grande grotte. Tombez en bas, allez rejoindre l'échelle en bas à gauche, et vous serez sur la première île. Vous n'avez plus qu'à vous envoler à Irisia pour vous soigner, puis reprendre votre chasse aux Pokémon...

Attraper HO-OH

HO-OH vous attend au sommet de la Tour Ferraille de Rosalia. Pour y accéder, vous aurez besoin obligatoirement de l'Arcenci'Aile. Cet objet vous est donné par un vieillard à Argenta si vous avez la version Argent, et par le Directeur de la Tour de Radio à Doublonville (lorsque vous l'aurez libéré) si vous avez la version Or du jeu. Pour atteindre la Tour Ferraille, allez tout en haut de Rosalia, près du plan d'eau, et entrez dans la maison de gauche. Avancez, et prenez l'escalier au bout. Avancez dans le couloir, grimpez l'escalier au bout, et sortez par la droite pour arriver devant la Tour Ferraille [C].



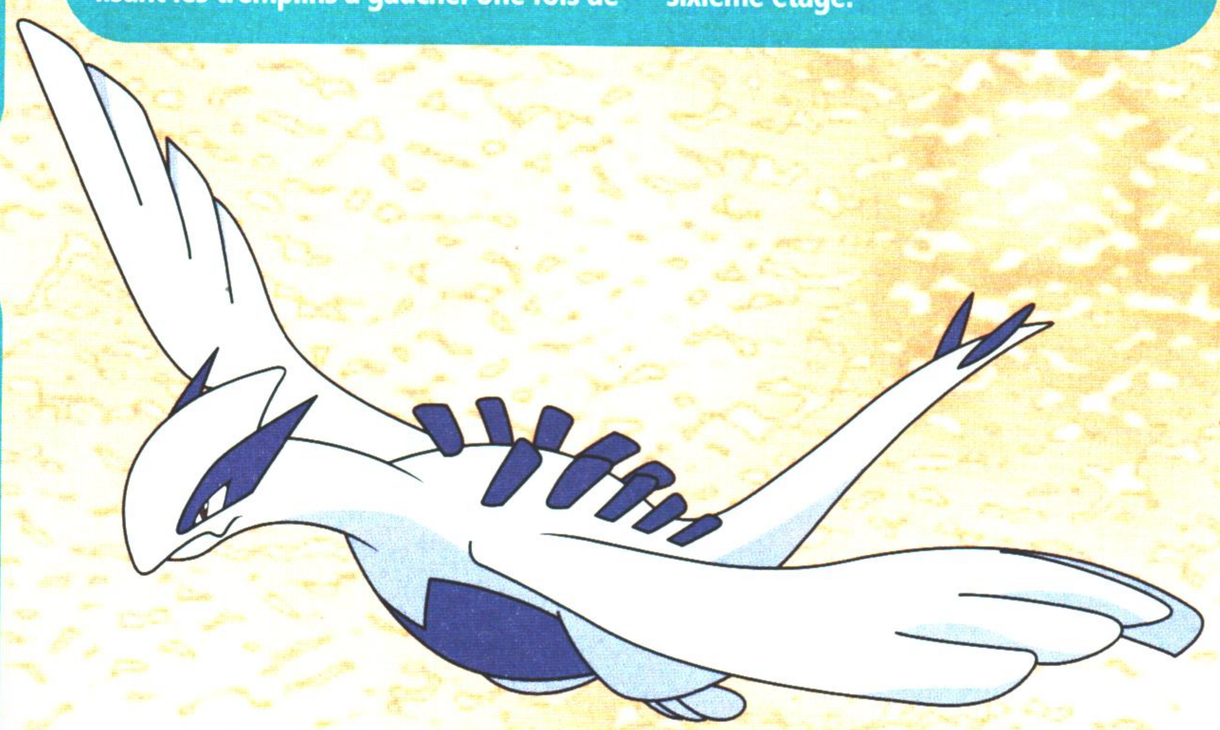
Tour Ferraille	Matin	Midi	Soir
019 - RATTATA	O	O	O
092 - FANTOMINUS			O

A – La Tour Ferraille (1)

Entrez dans la tour, et allez tout en haut pour trouver l'escalier menant au premier étage. Ensuite, allez tout en bas et vous atteindrez l'escalier menant au second étage. Là, vous verrez des tremplins un peu partout. Prenez d'abord celui de gauche pour ramasser un Total Soin, puis revenez devant l'escalier en prenant le tremplin en haut à droite. Utilisez maintenant le tremplin de droite, montez, et utilisez les deux tremplins à gauche. Faites le tour du pilier central, et utilisez les deux autres tremplins de gauche. Montez, et traversez maintenant la salle et utilisant les cinq tremplins à droite. Vous verrez l'escalier menant au troisième étage, donc utilisez-le. Une fois en haut, placez-vous devant le tremplin en bas à droite. Allez une fois en bas, une fois à gauche, et deux fois en bas pour trouver une Hyper Ball. De là, prenez le tremplin de droite et allez deux fois en bas. Ramassez la Super Potion, et ne grimpez pas l'escalier, mais utilisez les tremplins à gauche pour traverser la salle. Grimpez l'escalier devant vous et fouillez le sol pour trouver un objet caché (un Carbone). Redescendez l'escalier, prenez la Corde Sortie non loin, et utilisez les tremplins en haut à droite. Vous arriverez près du pilier central de la tour. Fouillez le sol en haut à droite du pilier pour trouver un objet caché (une Potion Max). Allez en haut à gauche du pilier, et suivez les tremplins qui vont à gauche pour grimper à l'escalier menant au quatrième étage.

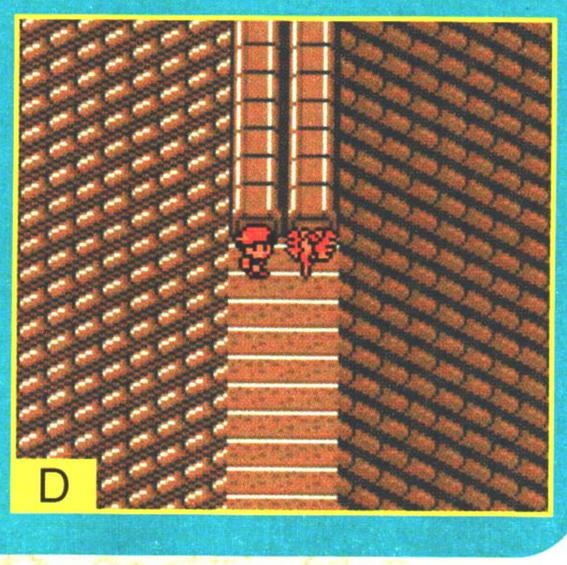
B – La Tour Ferraille (2)

Placez-vous devant les tremplins en haut à droite. Allez deux fois à droite, une fois en bas, deux fois à gauche, une fois en bas, une fois à droite, et une fois en bas. Vous serez à côté du pilier central. Prenez le Super Bonbon qui se trouve en bas du pilier, puis suivez les tremplins en bas à droite pour arriver en bas à droite de la salle. Vous serez devant un escalier qui descend. Fouillez d'abord le sol pour ramasser un objet caché (un Guérison), puis descendez l'escalier pour revenir à l'étage inférieur. Traversez la salle en utilisant les tremplins à gauche. Une fois de l'autre côté, suivez les tremplins en haut à droite (vous êtes près du pilier central), puis ceux en haut à gauche pour retourner au quatrième étage. Placez-vous à nouveau devant les tremplins en haut à droite. Allez deux fois à droite, une fois en bas, deux fois à gauche, cinq fois en bas, deux fois à droite, une fois en bas, et utilisez l'escalier qui mène au cinquième étage. Faites le tour de la salle, et placez-vous devant les tremplins qui descendent. Allez deux fois en bas, et grimpez l'escalier qui mène au sixième étage.



C – HO-OH

Allez en haut à droite. Vous verrez une dalle rouge : c'est un téléporteur (il y en a plusieurs à cet étage). Marchez dessus, puis allez prendre le téléporteur en bas à gauche. Descendez, et suivez les tremplins de gauche pour atteindre deux téléporteurs. Prenez celui de gauche, utilisez le tremplin en haut à gauche, et ramassez la Pépite. Utilisez le tremplin de droite, et marchez sur le téléporteur. Utilisez maintenant le téléporteur de droite, et allez chercher le Max Elixir en haut à droite. Retournez sur le téléporteur, et utilisez les tremplins qui vont à droite pour traverser la salle. Allez en haut, marchez sur le téléporteur, puis allez utiliser le téléporteur en haut à droite. Maintenant utilisez les tremplins qui vont à droite, ramassez le Rappel Max, et suivez les gros tremplins qui vont en bas. Continuez d'aller en bas, et utilisez le téléporteur tout en bas. Descendez pour marcher sur un second téléporteur. De là, allez en bas à gauche et marchez sur le nouveau téléporteur. Allez tout en haut, puis tout à gauche (ne marchez pas sur le téléporteur que vous verrez), et vous atteindrez un Guérison. Marchez maintenant sur le téléporteur qui est juste en bas à droite, et allez en bas à gauche pour utiliser l'escalier qui mène sur le toit de la Tour Ferraille. Allez tout en haut, et vous trouverez HO-OH. Tout comme LUGIA, le capturer n'est pas donné à tout le monde, et il vous faudra élaborer une bonne tactique pour qu'il se joigne à vous [D]. Lorsque vous l'aurez capturé, sortez de la Tour Ferraille (c'est moins compliqué de sortir, surtout que vous avez déjà récupéré tous les objets). Voilà, vous pouvez repartir à la chasse au Pokémon!



Aide de jeu

POKéMON Or et Argent

Joie et tristesse

Une des nouveautés de POKéMON version Or et Argent, c'est l'apparition du niveau de bonne humeur des Pokémon. Pour certains Pokémon, le fait d'être très content les fera évoluer, et certaines personnes vous feront des cadeaux si vos Pokémon sont très contents, ou alors très tristes. Pour comprendre comment ce système marche, il faut faire un peu de mathématiques... Il n'y a pas vraiment besoin de tout retenir par cœur, utilisez seulement ces informations lorsque vous voulez que l'un de vos Pokémon atteigne un niveau de bonne humeur précis.

Sortez vos calculettes

Il faut savoir que le niveau de bonne humeur est un chiffre, qui va de 0 à 255. Lorsque vous récupérez un Pokémon pour la première fois, il possède un niveau de bonne humeur précis suivant la façon dont vous l'avez attrapé.

• Si c'est un Pokémon que vous attrapez dans la nature en utilisant une Copain Ball (fabriquée par Fargas), son niveau de bonne humeur sera de 200.

• Si c'est un Pokémon que vous attrapez dans la nature avec n'importe quelle autre Poké Ball, son niveau de bonne humeur sera de 70.

• Si c'est un Pokémon que l'on vous confie, son niveau de bonne humeur sera de 70.

• Si c'est un Pokémon qui a éclos d'un œuf, son niveau de bonne humeur sera de 120.

Voyons maintenant les actions qui font gagner des points de bonne humeur à vos Pokémon.

• À chaque fois que vous avez fait 512 pas dans le jeu, les Pokémon de votre équipe gagneront 1 point de bonne humeur.

• À chaque fois que vous remportez un combat, les Pokémon qui gagnent de l'expérience gagnent aussi des points de bonne humeur. Si leur niveau de bonne humeur est entre 0 et 99, ils gagneront 5 points. Si leur niveau de bonne humeur est entre 100 et 199, ils gagneront 3 points. Enfin, si leur niveau de bonne humeur est supérieur ou égal à 200, ils gagneront 1 point.

• Si vous visitez le coiffeur vert dans les sous-sols de Doublonville, le Pokémon coiffé gagnera des points de bonne humeur. Si son niveau de bonne humeur est entre 0 et 199, il gagnera 1 point (il sera "un peu plus heureux"), 3 points (il sera "heureux"), ou 5 points (il sera "ravi"). Si son niveau de bonne humeur est supérieur ou égal à 200, il gagnera 1 point (il sera "heureux") ou 2 points (il sera "ravi"). Notez que le nombre de points gagnés est tiré au hasard.

• Si vous visitez le coiffeur bleu dans les sous-sols de Doublonville, le Pokémon coiffé gagnera des points de bonne humeur. Si son niveau de bonne humeur est entre 0 et 199, il gagnera 1 point (il sera "un peu plus heureux"), 3 points (il sera "heureux"), ou 10 points (il sera "ravi"). Si son niveau de bonne humeur est supérieur ou égal à 200, il gagnera 1 point (il sera "heureux") ou 4 points (il sera "ravi"). Notez que le nombre de points gagnés est tiré au hasard.

• Si vous laissez la sœur de Red (qui se trouve à Bourg Palette) s'occuper de votre Pokémon, ce dernier gagnera des points de bonne humeur. Si son niveau de bonne humeur est entre 0 et 199, il gagnera 3 points, et si son niveau de bonne humeur est supérieur ou égal à 200, il gagnera 1 point.

Ensuite, voici les actions qui font perdre des points de bonne humeur à vos Pokémon:

• À chaque fois qu'ils tombent KO, ils perdent un point de bonne humeur.

• Si vous utilisez de la PoudrEnergie sur un Pokémon, ce dernier perdra 10 points si son niveau de bonne humeur est supérieur ou égal à 200, et 5 points s'il est entre 0 et 199.

• Si vous utilisez de la RacinEnergie sur un Pokémon, ce dernier perdra 15 points si son niveau de bonne humeur est supérieur ou égal à 200, et 10 points s'il est entre 0 et 199.

• Si vous utilisez de la Poudre Soin sur un Pokémon, ce dernier perdra 10 points si son niveau de bonne humeur est supérieur ou égal à 200, et 5 points s'il est entre 0 et 199.

• Si vous utilisez de l'Herbe Rappel sur un Pokémon, ce dernier perdra 20 points si son niveau de bonne humeur est supérieur ou égal à 200, et 15 points s'il est entre 0 et 199.

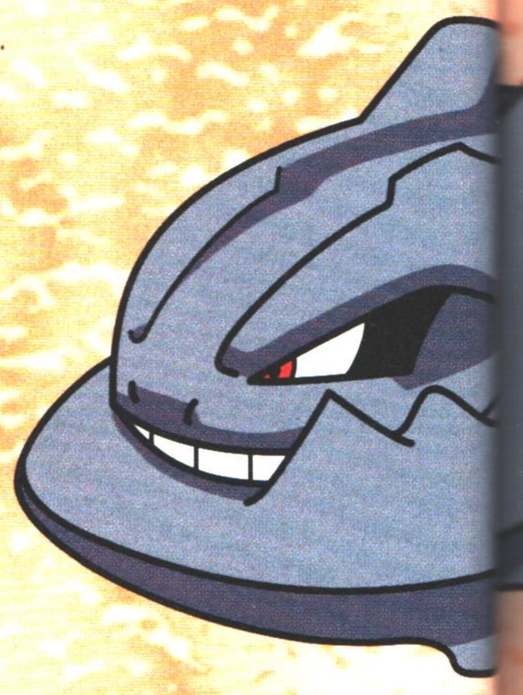
Remarque : La PoudrEnergie, la RacinEnergie, la Poudre Soin et l'Herbe Rappel s'achètent à une vieille femme qui vend des médicaments dans le sous-sol de Doublonville. Référez-vous à l'Éphéméride pour savoir quand elle apparaît.

Les diseurs de bonne humeur

Enfin, certaines personnes vous donneront une estimation du niveau de bonne humeur d'un Pokémon. Prenons le cas de la femme qui habite en haut à droite de la boutique de vélos, à Doublonville, car c'est elle qui propose l'évaluation la plus précise. Allez la voir en ayant en première position de votre équipe le Pokémon dont vous voulez évaluer le niveau de bonne humeur, et écoutez sa réponse. Si elle vous dit:

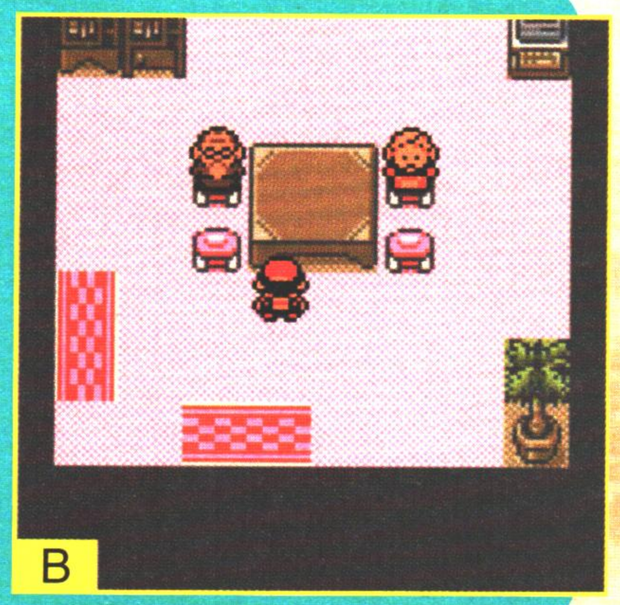
"Il n'a pas l'air de beaucoup t'aimer, il a l'air triste." – votre Pokémon a entre 0 et 49 points de bonne humeur.
"Tu devrais mieux le traiter. C'est pour ton bien." – votre Pokémon a entre 50 et 99 points de bonne humeur.
"C'est trop chou." – votre Pokémon a entre 100 et 149 points de bonne humeur [A].
"Tu es vraiment un gentil petit bonhomme." – votre Pokémon a entre 150 et 199 points de bonne humeur.
"J'ai le sentiment qu'il te fait vraiment, vraiment confiance." – votre Pokémon a entre 200 et 249 points de bonne humeur.
" Il a l'air très content. Il doit t'aimer énormément." – votre Pokémon a plus de 250 points de bonne humeur.

A



La Pension Pokémon

Cette petite maison située sur la Route 34 est tenue par un charmant couple de personnes âgées [B]. Et c'est à cet endroit précis du jeu que se déroule l'un des événements les plus innovateurs : la reproduction de Pokémon! En effet, si vous laissez un Pokémon au vieil homme, et un autre à la vieille femme, ces deux Pokémon pourront peut-être se reproduire et vous donner un œuf (il faut parfois attendre longtemps avant que les deux Pokémon vous donnent un œuf). Une fois l'œuf pondu il possède un niveau de bonne humeur faible (entre 2 et 10). À chaque fois que vous aurez marché pendant 512 pas avec l'œuf dans votre équipe, le niveau de bonne humeur perdra un point. Lorsque le niveau atteint zéro, l'œuf éclôt. Mais, malheureusement, tous les Pokémon ne se reproduisent pas. D'abord, et c'est un peu normal, seuls les Pokémon de sexe opposé peuvent s'accoupler. Si vous laissez deux Pokémon mâles ou deux Pokémon femelles dans la pension, vous n'obtiendrez jamais d'œuf. Ensuite, il existe certains Pokémon qui ne pourront jamais se reproduire. Référez-vous à la liste ci-dessous pour savoir desquels il s'agit. Il y a quelques notions de base à connaître sur la reproduction de Pokémon. D'abord, le Pokémon qui est dans l'œuf sera toujours de la même famille que celui de la femelle que vous avez laissée. Donc, un GERMIGNON mâle et un KAIMINUS femelle donneront naissance à un KAIMINUS. Le sexe du Pokémon dans l'œuf est, lui, aléatoire. Enfin, il faut savoir que le Pokémon nouveau-né sera toujours au niveau d'évolution le plus bas. Un ALIGATUEUR femelle donnera donc naissance à un KAIMINUS. Pour savoir si deux Pokémon peuvent s'accoupler, déposez-les à la Pension puis allez les examiner (ils sont dans le jardin, en bas de la Pension). Si le jeu vous dit "Il déborde d'énergie" ou "Il se fiche de...", c'est que les Pokémon ne peuvent pas s'accoupler. Sinon, c'est parfait!


B

Les avantages

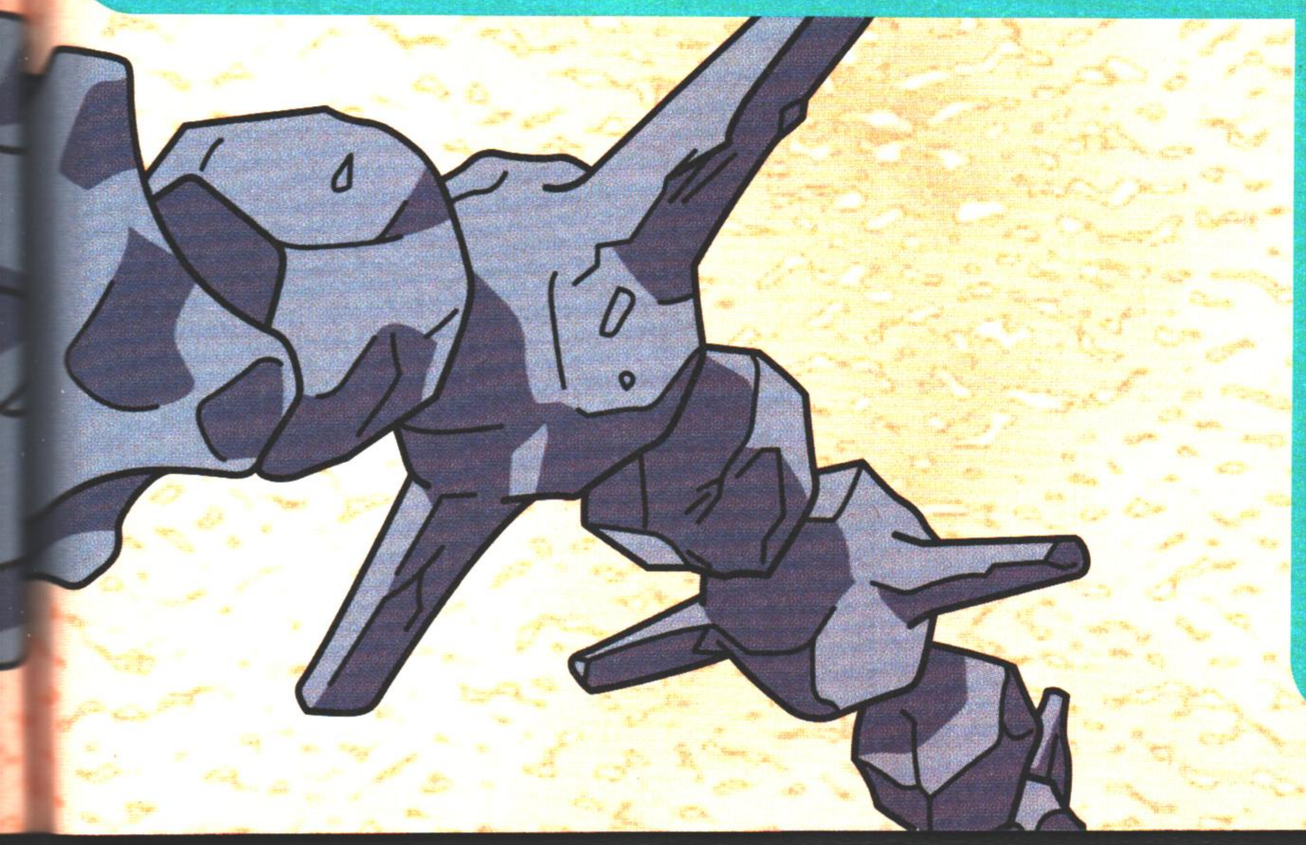
L'accouplement de Pokémon a plusieurs avantages. D'abord, cela vous permet d'obtenir certains Pokémon inexistants dans la nature. Il s'agit de PICHU, de MELO, de TOUDOUDOU, de TOGEPI, de DEBUGANT, de LIPPOUTI, d'ELEKID et de MAGBY.
Cela vous permet aussi de "dupliquer" des Pokémon rares. Par exemple, si vous voulez obtenir plusieurs RONFLEX, vous n'avez qu'à faire s'accoupler celui que vous avez attrapé avec un METAMORPH. Autre exemple, si vous voulez obtenir toutes les évolutions de DEBUGANT, attendez que celui-ci évolue, et faites-le se reproduire avec un METAMORPH. Vous obtiendrez alors un œuf, qui donnera naissance à un nouveau DEBUGANT. Grâce à ça, vous pourrez obtenir les trois évolutions de DEBUGANT : KIGKLEE, TYGNON et KAPOERA. Enfin, et c'est la partie la plus compliquée, la reproduction de Pokémon vous permet de rendre vos amis plus puissants. En effet, lorsque deux Pokémon s'accouplent, il y a une probabilité pour que certaines de leurs attaques soient transmises à leur bébé. Voici comment ça marche :

• À la base, le Pokémon nouveau-né est au niveau 5. Il connaît quelques attaques de base, celles précédées par un "-" sur les fiches techniques que vous trouverez en fin de soluce. Ces attaques sont de niveau 1.

• Si les deux parents connaissent une (ou plusieurs) attaques que le bébé pourra apprendre en gagnant des niveaux, il la connaîtra dès sa naissance. Ces attaques sont de niveau 2.

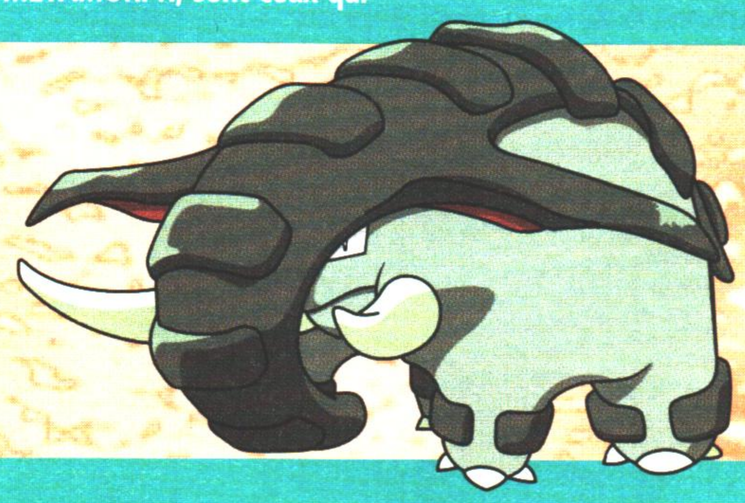
• Si le Pokémon père connaît une ou plusieurs attaques que le bébé peut apprendre qu'en éclosant d'un œuf, il les connaîtra à sa naissance. Pour connaître les attaques qu'un Pokémon peut apprendre en éclosant de l'œuf, référez-vous au tableau des attaques page 103. Ces attaques sont de niveau 3.

• Si le Pokémon père connaît des CS ou des CT, et que le bébé peut l'apprendre, il les connaîtra à sa naissance. Ces attaques sont de niveau 4.



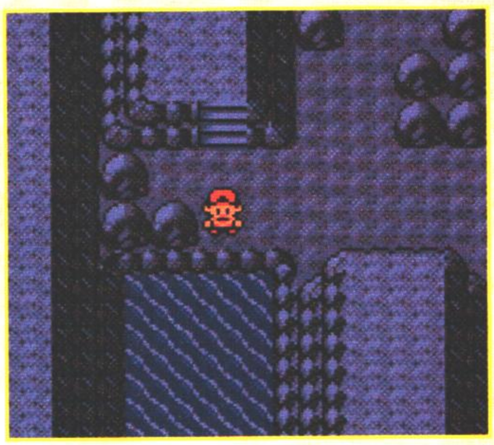
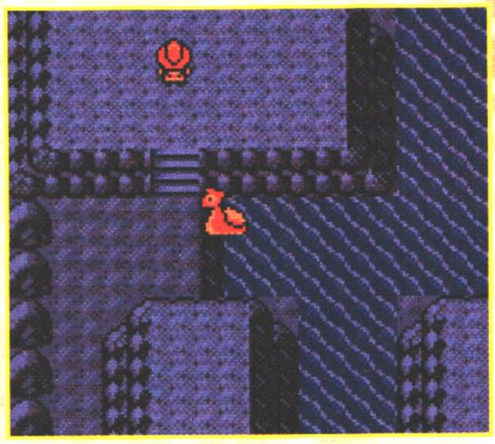
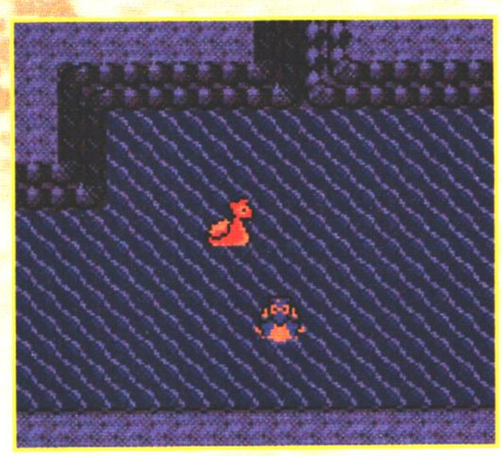
METAMORPH

Il existe des Pokémon qui n'ont pas de sexe, et d'autres qui sont toujours mâle ou toujours femelle. Il peut donc paraître difficile, voire impossible, de les faire se reproduire. Heureusement, il y a METAMORPH ! Ce Pokémon très spécial est en fait une sorte de Joker qui vous permettra à vos autres Pokémon de se reproduire. METAMORPH peut s'accoupler avec la quasi-totalité des Pokémon, les seuls Pokémon qui ne donneront jamais d'œuf, même avec METAMORPH, sont ceux qui apparaissent dans le tableau page 103 avec la description "Ne peut se reproduire". Lorsque vous accouplez un Pokémon avec METAMORPH, pas besoin de se soucier du sexe du Pokémon utilisé. À la naissance, le bébé sera toujours de la même famille que celui du Pokémon utilisé, et à son niveau d'évolution le plus bas. Pour vous simplifier la tâche, nous vous conseillons donc de reproduire tous vos Pokémon avec un METAMORPH.



Vous remarquerez qu'en suivant à la lettre ces explications, le bébé pourrait naître avec plus de quatre attaques. Or, un Pokémon ne peut connaître que quatre attaques! Le jeu va donc faire une sélection, en gardant seulement les attaques dont le niveau est le plus élevé. Voici un exemple. Prenons un HERBIZARRE femelle qui connaît les attaques Fouet Liane, Poudre Toxik, Poudre Dodo et la CS01 (Coupe). Associons-le à un ORTIDE mâle qui connaît les attaques Poudre Toxik, Danse-Fleur, la CT03 (Malédiction) et la CS05 (Flash). Le bébé sera un Pokémon de la même famille que la femelle, à son évolution de base. Ce sera donc un BULBIZARRE. Il sera de niveau 5, donc il connaîtra de base les attaques de niveau 1 Charge et Rugissement. Les deux parents connaissent l'attaque Poudre Toxik, et comme BULBIZARRE peut apprendre cette attaque en gagnant de l'expérience (au niveau 15), il connaîtra donc cette attaque de niveau 2 à sa naissance. L'ORTIDE, connaît l'attaque Danse-Fleur, et la famille des BULBIZARRE peut apprendre ce coup lors de l'éclosion. Le bébé BULBIZARRE connaîtra donc cette attaque de niveau 3 à sa naissance. Enfin, l'ORTIDE, qui est le père, connaît la CT03. La CT03 pouvant être utilisée sur BULBIZARRE, il connaîtra ce coup de niveau 4, ainsi que la CS05 car il peut l'apprendre. Par contre, la CS01 de HERBIZARRE ne pourra pas être apprise à BULBIZARRE, car HERBIZARRE est la mère. Le BULBIZARRE connaîtra donc les six attaques suivantes (classées par ordre de niveau croissant) : Charge, Rugissement, Poudre Toxik, Danse-Fleur, Malédiction et Flash. Comme un Pokémon ne peut retenir que quatre attaques, le jeu gardera les quatre dernières attaques citées. Notre bébé aura au final, dans sa liste d'attaque, Flash, Malédiction, Danse-Fleur et Poudre Toxik.

POKÉMON Or et Argent

Attraper LOKHLASS

Un LOKHLASS sauvage apparaît tous les vendredis dans le deuxième sous-sol des Caves Jumelles. Pour l'atteindre, allez à Ecorcia et rendez-vous dans les caves jumelles. Avancez, allez à gauche dès que possible, et vous trouverez au bout de la grotte un plan d'eau en bas. Traversez-le, et utilisez l'échelle. Ensuite, traversez la petite salle avec deux dresseurs, et vous atteindrez l'échelle menant au deuxième sous-sol. Le LOKHLASS apparaît dans un petit bassin tout en bas de cette salle, et quelques dresseurs essayeront de vous empêcher de l'atteindre. Tant vous y êtes, explorez la salle pour trouver quelques objets (un Elixir et une Hyper Potion).

Pokémon Lundi

Vous trouverez Lucie sur la Route 40, qui vous offrira un Bec Pointu.

Le matin, un marchand d'objets rares se trouve dans le souterrain de Doublonville.
Le bateau Aquaria est à Oliville.
Votre Rival vous attend au Plateau Indigo pour vous combattre.

Les MELOFEE dansent au Mont Sélénite.
Entre 15h et 16h : la sœur de Blue s'occupe de l'un de vos Pokémon au Bourg Palette.

Pokémon Mardi

Vous trouverez Marie sur la Route 29, qui vous offrira un Ruban Rose.

Votre Rival vous attend dans l'Antre du Dragon pour vous parler.
Le concours de chasse aux insectes du parc naturel a lieu.
Le coiffeur bleu est dans le souterrain de Doublonville.
Entre 15h et 16h : la sœur de Blue s'occupe de l'un de vos Pokémon au Bourg Palette.

Pokémon Mercredi

Vous trouverez Homer sur le chemin de promenade du Lac Colère, qui vous offrira une Ceint. Noire.

Le coiffeur vert est dans le souterrain de Doublonville.
Votre Rival vous attend au Plateau Indigo pour vous combattre.
Le bateau l'Aquaria est à Carmin sur Mer.
Entre 15h et 16h : la sœur de Blue s'occupe de l'un de vos Pokémon au Bourg Palette.

Pokémon Jeudi

Vous trouverez Jérôme sur la Route 36, qui vous offrira une Pierre Dure.

Votre Rival vous attend dans l'Antre du Dragon pour vous parler.
Le concours de chasse aux insectes du parc naturel a lieu.
Le coiffeur bleu est dans le souterrain de Doublonville.
Entre 15h et 16h : la sœur de Blue s'occupe de l'un de vos Pokémon au Bourg Palette.

Pokémon Vendredi

Vous trouverez Vanessa sur la Route 32, qui vous offrira un Pic Venin.

Un Lokhlass apparaît dans le deuxième sous-sol des caves jumelles.
Le coiffeur vert est dans le souterrain de Doublonville.
Un nouveau numéro gagnant est tiré au sort pour le concours de la radio de Doublonville.
Le bateau Aquaria est à Oliville.
Entre 15h00 et 16h00 : La sœur de Blue s'occupe de l'un de vos Pokémon au Bourg Palette.

Pokémon Samedi

Vous trouverez Samuel à Ebenelle, qui vous offrira un Rune Sort.

Le coiffeur bleu est dans le souterrain de Doublonville.
La vendeuse de médicaments amers est dans le souterrain de Doublonville
Entre 15h et 16h : la sœur de Blue s'occupe de l'un de vos Pokémon au Bourg Palette.

Pokémon Dimanche

Vous trouverez Dimitri sur la Route 37, qui vous offrira un Aimant.

Une femme distribue des CT au quatrième étage du centre commercial de Doublonville.
Le coiffeur vert est dans le souterrain de Doublonville.
La vendeuse de médicaments amers est dans le souterrain de Doublonville.
Le bateau Aquaria est à Carmin sur Mer.
Entre 15h et 16h : la sœur de Blue s'occupe de l'un de vos Pokémon au Bourg Palette.

Liste des coups que les POKéMON peuvent apprendre lors de leur éclosion.

NOM	ATTAQUES
001 - BULBIZARRE	Mur Lumière, Coud'Krâne, Rune Protect, Charme, Coupe-Vent, Danse-Fleur.
004 - SALAMECHE	Cognobidon, Pouv.Antique, Eboulement, Morsure, Colère, Baston.
007 - CARAPUCE	Voile Miroir, Buée Noire, Brume, Choc Mental, Clairvoyance, Fléau.
010 - CHENIPAN	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
013 - ASPICOT	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
016 - ROUCOOL	Poursuite, Feinte, Clairvoyance, Aile d'Acier.
019 - RATTATA	Grincement, Roue de Feu, Combo-Griffe, Morsure, Riposte, Contre.
021 - PIAFABEC	Feinte, Faux-Chage, Grimace, Vive-Attaque, TriplAttaque.
023 - ABO	Poursuite, Souplesse, Dépit, Baston.
027 - SABELETTE	Fléau, Rune Protect, Riposte, Tour Rapide.
029 - NIDORAN (F)	Ultrason, Entrave, Bélier, Puissance, Charme, Riposte, Baston.
032 - NIDORAN (M)	Ultrason, Entrave, Bélier, Choc Mental, Amnésie, Riposte, Baston.
037 - GOUPIX	Feinte, Hypnose, Fléau, Dépit, Entrave.
041 - NOSFERAPTI	Vive-Attaque, Poursuite, Feinte, Tornade, Cyclone.
043 - MYSTHERBE	Danse-Lames, Tranch'Herbe, Fléau, Synthèse, Charme.
046 - PARAS	Faux-Chage, Grincement, Riposte, Rafale Psy, Fléau, Doux Parfum, Mur Lumière, Poursuite.
048 - MIMITOSS	Relais, Grincement, Giga-Sangsue.
050 - TAUPIQUEUR	Feinte, Grincement, Pouv.Antique, Poursuite, Baston.
052 - MIAOUSS	Dépit, Charme, Hypnose, Amnésie.
054 - PSYKOKWAK	Laser Glace, Hypnose, Rafale Psy, Clairvoyance, Mur Lumière, Prescience, Psyko.
056 - FEROSINGE	Eboulement, Clairvoyance, Yoga, Riposte, Contre, Baston.
058 - CANINOS	Plaquage, Rune Protect, Machouille, Mania, DanseFlamme.
060 - PTITARD	Brume, Trempette, Bulles d'O, Buée Noire, Libre-Esprit.
063 - ABRA	Mur Lumière, Encore, Bouclier.
066 - MACHOC	Mur Lumière, Yoga, Mawashi Geri, Encore.
069 - CHETIFLOR	Danse-Lames, Encore, Protection, Synthèse, Vampirisme.
072 - TENTACOOL	Onde Boréale, Voile Miroir, Tour Rapide, Buée Noire, Rune Protect.
074 - RACAILLOU	UltimaPoing, Eboulement.
077 - PONYTA	Roue de Feu, Mania, Double Pied, Hypnose, Charme, Vive-Attaque.
079 - RAMOLOSS	Rune Protect, Cognobidon, Prescience, Ecrasement.
081 - MAGNETI	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
083 - CANARTICHO	Aile d'Acier, Clairvoyance, Mimique, Tornade, Vive-Attaque, Fléau.
084 - DODUO	Vive-Attaque, Ultrason, Buée Noire, Feinte, Fléau.
086 - OTARIA	Léchouille, Requiem, Entrave, Picpic, Souplesse, Encore.
088 - TADMORV	Buée Noire, Regard Noir, Léchouille.
090 - KOKIYAS	Bulles d'O, Bélier, Bouclier, Tour Rapide, Grincement.
092 - FANTOMINUS	Vague Psy, Requiem, Buée Noire.
095 - ONIX	Eboulement, Fléau.
096 - SOPORIFIK	Mur Lumière, Bouclier.
098 - KRABBY	Tunnel, Buée Noire, Amnésie, Fléau, Souplesse.
100 - VOLTORBE	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
102 - NOEUNOEUF	Synthèse, Rayon Lune, Protection, Méga-Sangsue, Pouv.Antique.
104 - OSSELAIT	Eboulement, Pouv.Antique, Cognobidon, Grincement, Coud'Krâne, Requiem.
108 - EXCELANGUE	Cognobidon, Ampleur, Plaquage.
109 - SMOGO	Grincement, Vague Psy, Rafale Psy, PRLVT Destin, Balance.
111 - RHINOCORNE	Machouille, Contre, Eboulement, Mania, Poursuite, Riposte, Ampleur.
113 - LEVEINARD	Cadeau, Métronome, Glas de Soin.
114 - SAQUEDENEU	Fléau, Choc Mental, Méga-Sangsue, Protection, Amnésie.
115 - KANGOUREX	Ecrasement, Clairvoyance, Puissance, Rune Protect, Entrave.
116 - HYPOTREMPE	Fléau, Onde Boréale, Octazooka, Entrave, Trempette, Draco-Rage.
118 - POISSIRENE	Rafale Psy, Buée Noire, HydroCanon.
120 - STARI	Onde Boréale, Bouclier, Ultrason.
122 - MR.MIME	Prescience, Hypnose, Copie.
123 - INSECATEUR	Riposte, Rune Protect, Relais, Coupe-Vent, Contre, Mur Lumière.
127 - SCARABRUTE	Furie, Fléau.
128 - TAUROS	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
129 - MAGICARPE	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
131 - LOKHLASS	Onde Boréale, Clairvoyance.
132 - METAMORPH	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
133 - EVOLI	Fléau, Charme.
137 - PORYGON	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
138 - AMONITA	Bulles d'O, Onde Boréale, Souplesse, Ultrason, Buée Noire.
140 - KABUTO	Bulles d'O, Onde Boréale, Tour Rapide, Tunnel, Fléau.
142 - PTERA	Cyclone, Poursuite, Clairvoyance, Aile d'Acier.
143 - RONFLEX	Léchouille, Charme.
144 - ARTIKODIN	ARTIKODIN ne peut pas se reproduire.
145 - ELECTHOR	ELECTHOR ne peut pas se reproduire.
146 - SULFURA	SULFURA ne peut pas se reproduire.
147 - MINIDRACO	Mur Lumière, Brume, Buée Noire, Ultrason.
150 - MEWTWO	MEWTWO ne peut pas se reproduire.
151 - MEW	MEW ne peut pas se reproduire.
152 - GERMIGNON	Fouet Lianes, VampiGraine, Riposte, Pouv.Antique, Fléau.
155 - HERICENDRE	Combo-Griffe, Vive-Attaque, Contre, Mania, Clairvoyance.
158 - KAIMINUS	Machouille, Mania, HydroCanon, Pouv.Antique, Coupe-Vent, Eboulement.
161 - FOUINETTE	Damoclès, Poursuite, Tranche, Puissance, Contre.
163 - HOOTHOOT	Mimique, Ultrason, Feinte, Cru-Aile, Cyclone.
165 - COXY	Rafale Psy, Patience, Mur Lumière.
167 - MIMIGAL	Rafale Psy, Entrave, SonicBoom, Relais, Poursuite.
170 - LOUPIO	Fléau, Ultrason, Grincement.
172 - PICHU	Contre, Patience, Cadeau, Encore, Torgnoles.
173 - MELO	Cadeau, Métronome, Amnésie, Cognobidon, Trempette, Copie.
174 - TOUDOUDOU	Requiem, Cadeau, Feinte.
175 - TOGEPI	Cadeau, Mimique, Picpic, Clairvoyance, Prescience.
177 - NATU	Buée Noire, Bec Vrille, Vive-Attaque, Feinte, Aile d'Acier.
179 - WATTOUAT	Tonnerre, Bélier, Plaquage, Rune Protect, Grincement, Protection.
183 - MARILL	Mur Lumière, Cadeau, Amnésie, Prescience, Cognobidon, Requiem, Ultrason, Clairvoyance.
185 - SIMULARBRE	Destruction.
187 - GRANIVOL	Choc Mental, Rugissement, Encore, Damoclès, Protection, Amnésie, Jackpot.
190 - CAPUMAIN	Riposte, Grincement, Poursuite, Hâte, Dépit, Souplesse, Torgnoles, Baston.
191 - TOURNEGRIN	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
193 - YANMA	Cyclone, Contre, Vampirisme.
194 - AXOLOTO	Plaquage, Pouv.Antique, Rune Protect.
198 - CORNEBRE	Cyclone, Bec Vrille, Vive-Attaque, Mimique, Cru-Aile.
200 - FEUFOREVE	Grincement, PRLVT Destin.
201 - ZARBI	ZARBI ne peut pas se reproduire.
202 - QULBUTOKE	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
203 - GIRAFARIG	Bélier, Amnésie, Clairvoyance, Prescience, Baston.
204 - POMDEPIK	Protection, Dard-Nuée, Fléau, Météores.
206 - INSOLOURDO	Patience, Pouv.Antique, Eboulement, Morsure, Frénésie.
207 - SCORPLANE	Griffe Acier, Cru-Aile, Coupe-Vent, Riposte.
209 - SNUBBULL	Métronome, Feinte, Protection, Cadeau, Machouille, Glas de Soin, Léchouille, Groz'Yeux.
211 - QWILFISH	Fléau, Buée Noire, Bulles d'O, Ultrason.
213 - CARATROC	Doux Parfum.
214 - SCARHINO	Armure, Patience, Fléau.
215 - FARFURET	Riposte, Dépit, Clairvoyance, Protection, Morsure.
216 - TEDDIURSA	Machouille, Bélier, Frappe Atlas, Puissance, Riposte.
218 - LIMAGMA	AcidArmure.
220 - MARCACRIN	Bélier, Morsure, Plaquage, Eboulement, Pouv.Antique.
222 - CORAYON	Eboulement, Rune Protect, Grincement, Brume, Amnésie.
223 - REMORAID	Onde Boréale, Octazooka, Ultrason, Buée Noire, Grincement.
225 - CADOIZO	Onde Boréale, Vive-Attaque, Prescience, Trempette, Tour Rapide.
226 - DEMANTA	Ouragan, HydroCanon, Buée Noire, Souplesse.
227 - AIRMURE	Ouragan, HydroCanon, Buée Noire, Souplesse.
228 - MALOSSE	DanseFlamme, Frénésie, Poursuite, Riposte, Dépit, Contre, Baston.
231 - PHANPY	Puissance, Plaquage, Pouv.Antique.
234 - CERFROUSSE	Protection, Dépit, Entrave, Mur Lumière, Morsure.
235 - QUEULORIOR	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.
236 - DEBUGANT	Tour Rapide, Pied Voltige, Mach Punch, Libre-Esprit.
238 - LIPPOUTI	GroBisou, Yoga.
239 - ELEKID	Poing-Karaté, Bouclier, Mawashi Geri, Yoga.
240 - MAGBY	Poing-Karaté, UltimaPoing, Bouclier, Grincement.
241 - ECREMEUH	Cadeau, Contre, Frappe Atlas.
243 - RAIKU	RAIKU ne peut pas se reproduire.
244 - ENTEI	ENTEI ne peut pas se reproduire.
245 - SUICUNE	SUICUNE ne peut pas se reproduire.
246 - EMBRYLEX	Poursuite, Ecrasement, Colère, Puissance, Pouv.Antique.
249 - LUGIA	LUIGIA ne peut pas se reproduire.
250 - HO-OH	HO-OH ne peut pas se reproduire.
251 - CELEBI	Aucun coup n'est appris lors de l'éclosion pour cette famille de Pokémon.

Aide de jeu

POKéMON Or et Argent

Listes des attaques

Voici la liste de toutes les attaques qui existent dans le jeu. Pour chacune d'entre elle, nous avons précisé son type (Normal, Glace, Feu...), sa force (plus une attaque est forte, plus elle fera de dégâts), son nombre de PP (c'est à dire le nombre de fois qu'un Pokémon peut utiliser cette attaque), et enfin nous vous avons indiqué quels sont les effets de l'attaque.

En bonus, en dessous de ce tableau, vous trouverez la liste de toutes les CT et les CS présentes dans le jeu, ainsi que la page de la soluce à laquelle vous devez vous référer si vous-lez les trouver facilement.

Type	For	PP	Nom	Description
SOL	1	5	ABIME	Type SOL. Rend la cible KO en un coup.
NORMAL	-	10	ABRI	Peut déjouer l'attaque de ce tour.
POISON	-	40	ACIDARMURE	Augmente énormément la DEFENSE du lanceur.
POISON	40	30	ACIDE	Peut baisser la DEFENSE de la cible.
NORMAL	-	30	ADAPTATION	Change le TYPE du lanceur en celui de la cible.
NORMAL	-	30	ADAPTATION2	Change le TYPE en celui opposé au dernier coup reçu.
VOL	100	5	AEROBLAST	Haut taux de coup critique.
NORMAL	-	30	AFFUTAGE	Capacité montant l'ATTAQUE du lanceur.
ACIER	70	25	AILE D'ACIER	Des ailes frappent la cible.
PSY	-	20	AMNESIE	Monte énormément la DEFENSE SPECIALE.
SOL	1	30	AMPLEUR	Attaque au sol, à dégâts variables.
NORMAL	-	30	ARMURE	Monte la DEFENSE du lanceur.
NORMAL	-	15	ATTRACTION	Rend le genre opposé amoureux.
NORMAL	-	5	AURORE	Restaure les POINTS DE VIE (varie).
NORMAL	-	20	BALANCE	Les POINTS DE VIE de la cible et du lanceur deviennent égaux.
COMBAT	50	20	BALAYAGE	Attaque pouvant apeurer la cible.
SPECTRE	80	15	BALL'OMBRE	Attaque pouvant baisser la DEFENSE SPECIALE.
TENEBRES	10	10	BASTON	Les POKéMON de l'équipe du lanceur frappent ensemble.
VOL	80	20	BEC VRILLE	Attaque de bec tournoyant.
NORMAL	90	20	BELIER	Charge blessant les 2 adversaires.
NORMAL	-	15	BERCEUSE	Peut endormir la cible.
NORMAL	-	10	BLABLA DODO	Attaque au hasard pendant le sommeil.
GLACE	120	5	BLIZZARD	Attaque pouvant geler la cible.
POISON	90	10	BOMB-BEURK	Attaque pouvant empoisonner.
NORMAL	100	10	BOMB'OEUF	Lance des œufs sur l'ennemi.
NORMAL	-	10	BOOST	Copie le changement de statut de la cible.
PSY	-	30	BOUCLIER	Monte énormément la DEFENSE du lanceur.
NORMAL	-	40	BOUL'ARMURE	Monte la DEFENSE du lanceur.
NORMAL	-	20	BROUILLARD	Baisse la précision de la cible.
GLACE		30	BRUME	Empêche les changements de statut.
GLACE	-	30	BUEE NOIRE	Remet à zéro le statut des POKéMON des deux équipes.
EAU	65	20	BULLES D'O	Attaque pouvant baisser VITESSE.
NORMAL	1	15	CADEAU	Bombe pouvant restaurer les POINTS DE VIE.
ELECTRIK	-	20	CAGE-ECLAIR	Capacité pouvant paralyser.
EAU	80	15	CASCADE	Une charge aquatique.
SPECTRE	-	15	CAUCHEMAR	Un POKéMON endormi perd 1/4 des POINTS DE VIE par tour.
NORMAL	35	35	CHARGE	Une attaque en charge.
SOL	25	10	CHARGE-OS	Attaque touchant 2 à 5 fois.
NORMAL	-	20	CHARME	Baisse énormément l'ATTAQUE de la cible.
PSY	50	25	CHOC MENTAL	Attaque pouvant rendre confus.
NORMAL	-	40	CLAIRVOYANCE	Déjoue les capacités de baisse de précision.
EAU	35	10	CLAQUOIR	Piège la cible de 2 à 5 tours.
NORMAL	-	10	CLONAGE	Crée un leurre qui a 1/4 des POINTS DE VIE max du lanceur.
NORMAL	-	10	COGNOBIDON	Baisse les POINTS DE VIE mais maximise l'ATTAQUE.
DRAGON	90	15	COLERE	Attaque pendant 2 à 3 tours et rend confus.
NORMAL	18	15	COMBO-GRIFFE	Griffe rapidement 2 à 5 fois.
NORMAL	10	35	CONSTRICTION	Attaque pouvant baisser la VITESSE.
COMBAT	1	15	CONTRE	Puissant si les POINTS DE VIE du lanceur sont faibles.
NORMAL	-	10	COPIE	Copie une capacité de l'ennemi.
COMBAT	70	10	CORPS PERDU	Frappe en second mais touche toujours.
SOL	20	10	COUD'BOUE	Baisse la précision de la cible.
NORMAL	100	15	COUD'KRANE	Tour 1: Prépare Tour 2: Attaque.
NORMAL	70	15	COUP D'BOULE	Attaque pouvant apeurer la cible.
COMBAT	100	5	COUP-CROIX	Haut taux de coup critique.
NORMAL	50	30	COUPE	Coupe avec griffe, dard, etc.
NORMAL	80	10	COUPE-VENT	Tour 1: Prépare Tour 2: Attaque.
NORMAL	80	15	CROC DE MORT	Attaque pouvant apeurer la cible.
NORMAL	-	10	CROC FATAL	Réduit de moitié les POINTS DE VIE de la cible.
NORMAL	-	40	CROISSANCE	Monte l'ATTAQUE SPECIALE.
VOL	60	35	CRU-AILE	Frappe l'ennemi avec des ailes.
NORMAL	-	20	CYCLONE	Ejecte la cible et finit le combat.
NORMAL	20	15	DAMOCLES	Charge blessant les 2 adversaires.
EAU	-	5	DANSE PLUIE	Renforce les attaque de type EAU pendant 5 tours.
FEU	15	15	DANSEFLAMME	Pendant 2 à 5 tours, la cible est immobilisée dans feu.
PLANTE	70	20	DANSE-FLEUR	Dure 2 à 3 tours. Le lanceur devient confus.
NORMAL	-	30	DANSE-LAMES	Une danse augmentant l'ATTAQUE.
INSECTE	14	20	DARD-NUEE	Lance des dards 2 à 5 fois.

Type	For	PP	Nom	Description
POISON	15	35	DARD-VENIN	Attaque pouvant empoisonner.
FEU	120	5	DEFLAGRATION	Attaque pouvant brûler.
SPECTRE	-	10	DEPIT	Baisse les PP de la dernière capacité ennemie.
NORMAL	400	5	DESTRUCTION	Puissant mais met le lanceur KO.
COMBAT	-	5	DETECTION	Peut permettre d'éviter l'attaque de ce tour.
POISON	65	20	DETRITUS	Attaque pouvant empoisonner.
PSY	100	15	DEVOREVE	Vole les POINTS DE VIE d'une victime endormie.
COMBAT	30	30	DOUBLE PIED	Double attaque de coup de pied.
INSECTE	25	20	DOUBLE-DARD	Pique la cible 2 fois avec dards.
NORMAL	-	10	DOUX BAISER	Capacité rendant confus.
NORMAL	-	20	DOUX PARFUM	Baisse l'esquive de la cible.
DRAGON	-	10	DRACO-RAGE	Inflige toujours 40 points de dégâts.
DRAGON	60	20	DRACOSOUFFLE	Un souffle puissant.
COMBAT	100	5	DYNAMOPOING	Attaque rendant toujours confus.
ROCHE	75	10	EBOULEMENT	Attaque pouvant apeurer la cible.
ELECTRIK	40	30	ECLAIR	Attaque pouvant paralyser.
COMBAT	20	15	ECLATE-ROC	Attaque pouvant baisser la DEFENSE.
NORMAL	-	10	E-COQUE	Restaure la moitié du maximum des POINTS DE VIE.
NORMAL	65	20	ECRASEMENT	Attaque pouvant apeurer la cible.
NORMAL	40	35	ECRAS'FACE	Ecrase avec les pattes ou la queue.
EAU	20	30	ECUME	Attaque pouvant baisser la VITESSE.
ELECTRIK	100	5	ELECANON	Attaque paralysant à coup sûr.
NORMAL	1	5	EMPAL'KORNE	Attaque perceuse La cible est KO en un coup.
NORMAL	-	5	ENCORE	Fait répéter la cible 2 à 6 fois.
NORMAL	-	20	ENTRAVE	Annule la dernière capacité de la cible de 2 à 5 tous.
ELECTRIK	65	20	ETINCELLE	Attaque pouvant paralyser.
NORMAL	15	20	ETREINTE	Aveugle la cible de 2 à 5 tours.
NORMAL	500	5	EXPLOSION	Puissant mais met le lanceur KO.
ELECTRIK	120	10	FATAL-FOUDRE	Attaque pouvant paralyser.
NORMAL	40	40	FAUX-CHAGE	Laisse cible avec au moins 1 POINT DE VIE.
TENEBRES	60	20	FEINTE	Une attaque qui ne rate jamais.
FEU	100	5	FEU SACRE	Attaque pouvant brûler.
FEU	40	25	FLAMMECHE	Peut infliger une brûlure.
NORMAL	-	20	FLASH	Enserre la cible et baisse sa précision.
NORMAL	1	15	FLEAU	Puissant si les POINTS DE VIE du lanceur sont faibles.
NORMAL	80	15	FORCE	Une attaque physique puissante.
NORMAL	55	30	FORCE POIGNE	Agrippe avec des pinces.
PLANTE	35	10	FOUET LIANES	Frappe avec de fines lianes.
COMBAT	1	20	FRAPPE ATLAS	Les dégâts sont égaux au niveau du lanceur.
NORMAL	20	20	FRENESIE	Augmente l'ATTAQUE si le lanceur est touché.
NORMAL	1	20	FRUSTRATION	Attaque sur le manque de loyauté.
NORMAL	15	20	FURIE	Frappe la cible de 2 à 5 fois.
POISON	-	40	GAZ TOXIK	Capacité pouvant empoisonner.
PLANTE	60	5	GIGA-SANGSUE	Vole la moitié des dégâts infligés.
NORMAL	-	5	GLAS DE SOIN	Annule les changements de statut des POKéMON.
NORMAL	-	1	GRIBOUILLE	Copie la capacité ennemie et la mémorise pour toujours.
NORMAL	40	30	GRIFFE	Lacère avec des griffes.
ACIER	50	35	GRIFFE ACIER	Peut monter l'ATTAQUE du lanceur.
NORMAL	-	10	GRIMACE	Baisse énormément la VITESSE de la cible.
NORMAL	-	40	GRINCEMENT	Baisse énormément la DEFENSE de la cible.
NORMAL	-	10	GROBISOU	Peut endormir la cible.
NORMAL	-	30	GROZ'YEUX	Baisse la DEFENSE de la cible.
NORMAL	1	5	GUILLOTINE	Coup de pince. Rend KO en un coup.
PSY	-	30	HATE	Augmente énormément la VITESSE du lanceur.
NORMAL	-	20	HURLEMENT	Apeure et éloigne ennemis sauvages.
EAU	120	5	HYDROCANON	Attaque d'eau puissante.
PSY	-	20	HYPNOSE	Peut endormir la cible.
NORMAL	-	30	INTIMIDATION	Capacité pouvant paralyser.
NORMAL	40	20	JACKPOT	Attaque qui rapporte des sous après le combat.
SOL	-	15	JET DE SABLE	Lance du sable et baisse la précision.
ROCHE	50	15	JET-PIERRES	Lâche des rochers sur l'ennemi.
NORMAL	65	25	KOUD'KORNE	Attaque utilisant une corne.
NORMAL	-	10	LAIT A BOIRE	Restaure la moitié des POINTS DE VIE maximum.
FEU	95	15	LANCE-FLAMME	Peut infliger une brûlure.
PLANTE	120	10	LANCE-SOLEIL	Tour 1: Prépare Tour 2: Attaque.
TENEBRES	40	10	LARCIN	Attaque pouvant voler l'objet tenu par la cible.
GLACE	95	10	LASER GLACE	Attaque pouvant geler la cible.

Type	For	PP	Nom	Description
SPECTRE	20	30	LECHOUILLE	Attaque pouvant paralyser la cible.
NORMAL	15	20	LIGOTAGE	Serre la cible de 2 à 5 tours.
NORMAL	-	20	LILLIPUT	Augmente l'esquive.
NORMAL	-	5	LIRE-ESPRIT	Prochaine attaque touche à coup sûr.
???	-	0	LUTTE	S'utilise automatiquement lorsque tous les PP sont épuisés.
COMBAT	40	30	MACH PUNCH	Coup de poing qui a l'initiative.
TENEBRES	80	15	MACHOUILLE	Attaque pouvant baisser la DEFENSE SPECIALE.
???	?	10	MALEDICTION	Diffère selon les types de spectres.
NORMAL	90	20	MANIA	Dure 2 à 3 tours. Le lanceur devient confus.
SOL	65	20	MASSD'OS	Attaque pouvant apeurer la cible.
COMBAT	60	15	MAWASHI GERI	Pied tournoyant et rapide.
INSECTE	120	10	MEGACORNE	Une charge puissante.
PLANTE	40	10	MEGA-SANGSUE	Vole la moitié des dégâts infligés.
NORMAL	60	20	METEORES	Attaque qui ne rate jamais.
NORMAL	-	10	METRONOME	Lance une capacité POKéMON au hasard.
VOL	-	20	MIMIQUE	Contre avec la même capacité.
NORMAL	-	30	MIMI-QUEUE	Baisse la DEFENSE de la cible.
NORMAL	-	10	MORPHING	Permet de se transformer dans la forme de la cible.
TENEBRES	60	25	MORSURE	Attaque pouvant apeurer la cible.
PSY	-	30	MUR LUMIERE	Mur de lumière montant la DEFENSE SPECIALE.
EAU	65	10	OCTAZOOKA	Attaque pouvant baisser la précision.
GLACE	65	20	ONDE BOREALE	Attaque pouvant baisser l'ATTAQUE.
SPECTRE	-	10	ONDE FOLIE	Une capacité rendant confus.
SOL	50	10	OSMERANG	Attaque touchant deux fois.
DRAGON	40	20	OURAGAN	Lance une tornade pour attaquer.
PLANTE	-	30	PARA-SPORE	Capacité pouvant paralyser.
NORMAL	-	10	PATIENCE	Attend 2 à 3 tours et frappe double.
NORMAL	20	15	PICANON	Lance des pics 2 à 5 fois.
SOL	-	20	PICOTS	Frappe les cibles pendant changement de POKéMON.
VOL	35	35	PICPIC	Frappe avec un bec, etc.
COMBAT	70	25	PIED SAUTE	Peut échouer et faire mal.
COMBAT	85	20	PIED VOLTIGE	Peut échouer blessant le lanceur.
NORMAL	15	20	PILONNAGE	Lance des orbes 2 à 5 fois.
EAU	90	10	PINCE-MASSE	Haut taux de coup critique.
VOL	140	5	PIQUE	Tour 1: Prépare Tour 2: Attaque.
EAU	40	25	PISTOLET A O	Attaque en lançant de l'eau.
NORMAL	85	15	PLAQUAGE	Attaque pouvant paralyser.
NORMAL	18	15	POING COMETE	Frappe de 2 à 5 fois.
FEU	75	15	POING DE FEU	Poing de feu pouvant brûler.
ELECTRIK	75	15	POING-ECLAIR	Poing électrique. Peut paralyser.
COMBAT	50	25	POING-KARATE	Haut taux de coup critique.
GLACE	75	15	POINGLACE	Poing de glace pouvant geler.
PLANTE	-	15	POUDRE DODO	Capacité pouvant endormir.
POISON	-	35	POUDRE TOXIK	Capacité pouvant empoisonner.
GLACE	40	25	POUDREUSE	Attaque pouvant geler.
TENEBRES	40	20	POURSUITE	Frappe fort le POKéMON changé.
ROCHE	60	5	POUV.ANTIQUE	Attaque pouvant monter l'ATTAQUE, la DEFENSE...
PSY	-	15	PRESCIENCE	Attaque frappant au 3ème tour.
SPECTRE	-	5	PRLVT DESTIN	Cible KO en même temps que lanceur.
PSY	-	20	PROTECTION	Bouclier montant la DEFENSE.
PSY	90	10	PSYKO	Attaque pouvant baisser la DEFENSE SPECIALE
NORMAL	1	15	PUIS. CACHEE	Puissance varie suivant le POKéMON.
NORMAL	-	30	PUISSANCE	Monte les chances de coup critique.
POISON	20	20	PUREDPOIS	Attaque pouvant empoisonner.
ACIER	100	15	QUEUE DE FER	Attaque pouvant baisser la DEFENSE.
PSY	65	20	RAFALE PSY	Attaque pouvant rendre confus.
NORMAL	-	5	RAYON LUNE	Restaure les POINTS DE VIE (varie).
NORMAL	-	15	REFLET	Monte l'esquive.
NORMAL	-	5	REGARD NOIR	Empêche fuite ou changement de POKéMON.

Type	For	PP	Nom	Description
NORMAL	-	40	RELAIS	Change de POKéMON et garde les changement de statut .
EAU	-	40	REPLI	Monte la DEFENSE du lanceur.
PSY	-	10	REPOS	Fait dormir le lanceur pendant deux tours, et le soigne.
NORMAL	-	5	REQUIEM	Lanceur et cible KO au 4ème tour.
NORMAL	1	20	RETOUR	Attaque basée sur la loyauté.
COMBAT	-	20	RIPOSTE	Renvoie le double des dégâts physique reçus.
NORMAL	40	15	RONFLEMENT	Attaque à utiliser pendant le sommeil.
FEU	60	25	ROUE DE FEU	Attaque pouvant brûler.
ROCHE	30	20	ROULADE	Attaque 5 tours de plus en plus fort.
NORMAL	-	40	RUGISSEMENT	Baisse l'ATTAQUE de la cible.
NORMAL	-	25	RUNE PROTECT	Empêche les changements de statut des POKéMON.
COMBAT	80	25	SACRIFICE	Attaque frappant aussi le lanceur.
INSECTE	-	40	SECRETION	Capacité baissant la VITESSE de la cible.
SOL	100	10	SEISME	Puissant mais inutile sur volants.
EAU	15	15	SIPHON	Piège la cible pendant 2 à 5 tours.
NORMAL	-	20	SOIN	Restaure la moitié des POINTS DE VIE max.
NORMAL	-	20	SONICBOOM	Inflige toujours 20 points de dégâts.
NORMAL	80	20	SOUPLESSE	Frappe avec la queue, une liane, etc.
PLANTE	-	15	SPORE	Une capacité pour endormir la cible.
PLANTE	-	40	SPORE COTON	Baisse énormément la VITESSE de la cible.
EAU	95	15	SURF	Une forte attaque de type EAU.
PLANTE	-	5	SYNTHESE	Restaure les POINTS DE VIE (varie).
INSECTE	10	20	TAILLADE	Chaque coups réussi monte la puissance.
PSY	-	15	TELEKINESIE	Baisse la précision de la cible.
PSY	-	20	TELEPORT	Permet de s'enfuir d'un combat.
ROCHE	-	10	TEMPETESABLE	Inflige des dégâts chaque tour.
NORMAL	-	10	TENACITE	Laisse toujours au moins 1 POINT DE VIE au lanceur.
SPECTRE	1	15	TENEBRES	Les dégâts sont égaux au niveau du lanceur.
INSECTE	-	10	TOILE	Empêche toute fuite ou changement de POKéMON.
ELECTRIK	95	15	TONNERRE	Attaque pouvant paralyser.
NORMAL	15	10	TORGNOLES	Gifle de 2 à 5 fois.
VOL	40	35	TORNADE	Envoie un fort courant d'air.
NORMAL	20	40	TOUR RAPIDE	Attaque tournoyante très rapide.
POISON	-	10	TOXIK	Poison à dégâts croissants.
NORMAL	70	20	TRANCHE	Haut taux de coup critique.
PLANTE	55	25	TRANCH'HERBE	Haut taux de coup critique.
NORMAL	-	40	TREMPETTE	N'a aucun effet. Rien. Zéro.
NORMAL	80	10	TRIPLATTAQUE	Lance trois rayons en même temps.
COMBAT	10	10	TRIPLE PIED	Touche 3 fois de plus en plus fort.
SOL	60	10	TUNNEL	Tour 1: Enterre Tour 2: Attaque.
NORMAL	80	20	ULTIMAPOING	Un coup de poing très puissant.
NORMAL	120	5	ULTIMAWASHI	Coup de pied puissant.
NORMAL	150	5	ULTRALASER	Tour 1: Attaque Tour 2: Repos.
NORMAL	-	20	ULTRASON	Ondes sonores rendant confus.
NORMAL	70	10	UPPERCUT	Attaque pouvant rendre confus.
PSY	-	15	VAGUE PSY	Attaque de puissance variable.
PLANTE	-	10	VAMPIGRAINE	Vole des POINTS DE VIE à la cible chaque tour.
INSECTE	20	15	VAMPIRISME	Vole la moitié des dégâts infligés.
NORMAL	-	15	VANTARDISE	Rend confus et augmente l'ATTAQUE.
GLACE	55	15	VENT GLACE	Attaque de glace. Baisse la VITESSE.
NORMAL	-	5	VERROUILLAGE	La prochaine attaque touchera à coup sûr.
NORMAL	80	5	VITESSEXTREME	Coup super rapide et puissant.
NORMAL	40	30	VIVE-ATTAQUE	Coup rapide.
PSY	-	20	VOILE MIROIR	Renvoi le double des dégâts d'une attaque spéciale.
VOL	70	15	VOL	Tour 1: Vol Tour 2: Attaque.
PLANTE	20	20	VOL-VIE	Vole la moitié des dégâts infligés.
PSY	-	40	YOGA	Monte l'ATTAQUE du lanceur.
FEU	-	5	ZENITH	Renforce les attaques de type FEU pendant 5 tours.

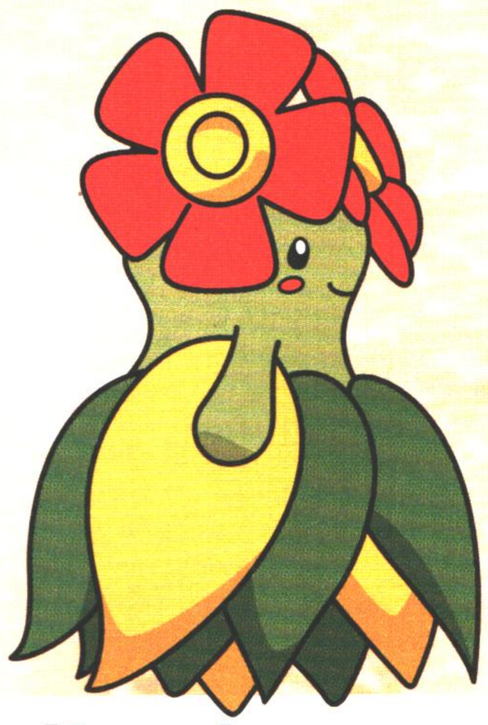
Les CS

N°	Nom	Où les trouver dans la soluce…
CS01	COUPE	Page 77 (Le bois aux Chênes).
CS02	VOL	Page 81 (Irisia).
CS03	SURF	Page 79 (Rosalia).
CS04	FORCE	Page 80 (Oliville).
CS05	FLASH	Page 75 (Tour CHETIFLOR)
CS06	SIPHON	Page 84 (La Base de la Team Rocket (2)).
CS07	CASCADE	Page 86 (La Route de Glace (1)).

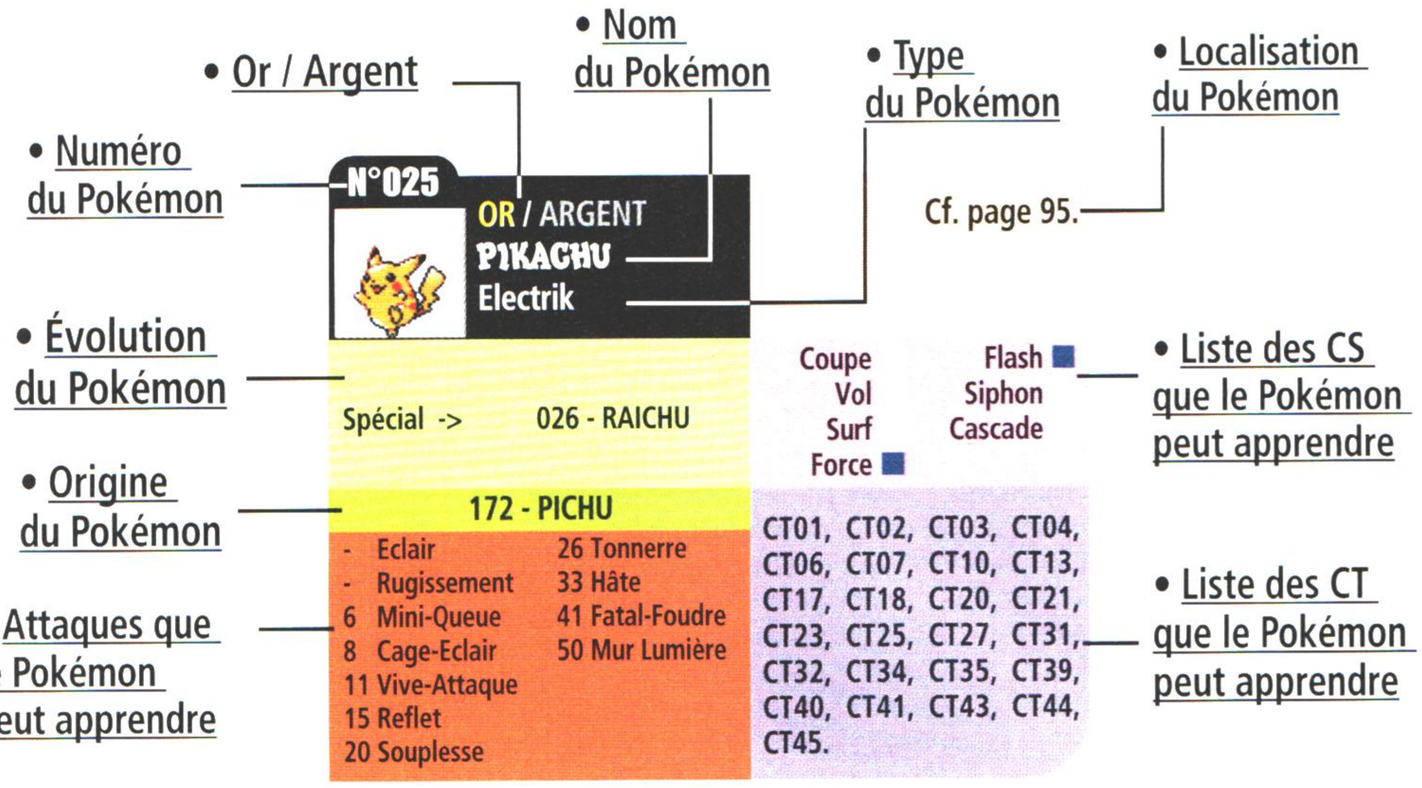
Les CT

N°	Nom	Où les trouver dans la soluce…
CT01	DYNAMOPOING	Page 81 (Irisia).
CT02	COUP D'BOULE	Pages 77 (Le Bois aux Chênes et Doublonville (1)).
CT03	MALEDICTION	Page 93 (Céladopole).
CT04	ROULADE	Page 78 (Route 35).
CT05	HURLEMENT	Page 82 (Les Objets Cachés (2)).
CT06	TOXIK	Page 94 (Parmanie).
CT07	ELECANON	Page 92 (La Centrale).
CT08	ECLATE-ROC	Pages 77 (Doublonville (1)), 79 (Route 31).
CT09	BOOST	Page 79 (Rosalia).
CT10	PUIS. CACHEE	Pages 83 (Lac Colère (2)), 93 (Céladopole).
CT11	ZENITH	Pages 85 (La Tour Radio (2)), 93 (Céladopole).
CT12	DOUX PARFUM	Page 77 (Route 34).
CT13	RONFLEMENT	Pages 80 (Route 39), 88 (L'Antre Noire).
CT14	BLIZZARD	Page 78 (Doublonville (2)).
CT15	ULTRALASER	Page 93 (Céladopole).
CT16	VENT GLACE	Page 54 (Acajou (2)).
CT17	ABRI	Page 93 (Céladopole).
CT18	DANSE PLUIE	Pages 82 (Les Objets Cachés (1)), Page 93 (Céladopole).
CT19	GIGA-SANGSUE	Page 93 (Céladopole).
CT20	TENACITE	Page 82 (Les Objets Cachés (2)).
CT21	FRUSTRATION	Page 77 (Doublonville (1)).
CT22	LANCE-SOLEIL	Page 77 (Doublonville (1)).
CT23	QUEUE DE FER	Page 90 (Le Kanto).
CT24	DRACOSOUFFLE	Page 81 (Oliville).
CT25	FATAL-FOUDRE	Page 78 (Doublonville (2)).
CT26	SEISME	Page 90 (La Route Victoire).
CT27	RETOUR	Page 77 (Doublonville (1)).
CT28	TUNNEL	Page 79 (Le Parc Naturel).
CT29	PSYKO	Pages 91 (Safrania), 93 (Céladopole)
CT30	BALL'OMBRE	Page 79 (Rosalia).
CT31	COUD'BOUE	Page 75 (L'Arène de Mauville).
CT32	REFLET	Page 93 (Céladopole).
CT33	POINGLACE	Page 77 (Doublonville (1)).
CT34	VANTARDISE	Page 81 (Le Phare d'Oliville).
CT35	BLABLA DODO	Page 85 (Le Souterrain de Doublonville).
CT36	BOMB-BEURK	Page 84 (La Base de la Team Rocket (2)).
CT37	TEMPETESABLE	Page 90 (Le Kanto).
CT38	DEFLAGRATION	Page 78 (Doublonville (1)).
CT39	METEORES	Page 76 (Les Caves Jumelles).
CT40	BOUL'ARMURE	Page 89 (Le Mont Creuset (2)).
CT41	POING-ECLAIR	Page 77 (Doublonville (1)).
CT42	DEVOREVE	Page 95 (Jadielle).
CT43	DETECTION	Page 83 (Lac Colère (2)).
CT44	REPOS	Page 86 (La Route de Glace (4)).
CT45	ATTRACTION	Page 78 (Doublonville (3)).
CT46	LARCIN	Page 85 (La Tour Radio (2)).
CT47	AILE D'ACIER	Pages 93 (La Grotte), 97 (Les Routes 22 et 28).
CT48	POING DE FEU	Page 77 (Doublonville (1)).
CT49	TAILLADE	Page 77 (L'Arène d'Ecorcia).
CT50	CAUCHEMAR	Page 79 (Route 31).

POKÉMON Or et Argent



Explications



Numéro du Pokémon
Chaque Pokémon possède un numéro unique, allant de 001 à 251. La liste des Pokémon a été classée par numéro croissant.

Or / Argent
Cette information vous indique si un Pokémon peut être capturé dans la version Or ou la version Argent du jeu. Si rien n'est indiqué, c'est que vous devez le récupérer en faisant évoluer un autre Pokémon, ou en procédant à un échange avec une autre version du jeu (Rouge, Bleue ou Jaune).

Nom du Pokémon
C'est le nom officiel du Pokémon, tel qu'il est donné dans le jeu.

Type du Pokémon
Chaque Pokémon appartient à un type précis. On trouve, entre autres, des Pokémon de type insecte, feu, vol, roche... Notez que certains Pokémon appartiennent à deux types en même temps.

Évolution du Pokémon
Certains Pokémon peuvent évoluer pour se transformer en un nouveau Pokémon. En général, il leur suffit d'atteindre un niveau d'expérience précis pour évoluer (par exemple ASPICOT (n° 13) se transforme en COCONFORT (n° 14) lorsqu'il atteint le niveau 7). Mais, dans quelques cas, il faut réaliser une action précise pour que le Pokémon évolue. Dans ces cas, il y aura écrit "Spécial" dans la case "évolution" de la fiche technique du Pokémon, et il faudra vous référer au tableau ci-dessous pour savoir comment faire évoluer ce Pokémon.

Origine du Pokémon
Certains Pokémon ne peuvent être trouvés à l'état sauvage dans le jeu, et ne peuvent être obtenus qu'en faisant évoluer un autre Pokémon. C'est, par exemple, le cas de NOCTALI (n° 197). En lisant sa fiche, on remarque qu'on ne peut l'attraper nulle part. Heureusement, grâce à l'information sur ses origines, on sait qu'il faut faire évoluer un EVOLI (n° 133), qui, lui, peut être trouvé à l'état sauvage.

Attaques que le Pokémon peut apprendre
Les Pokémon apprennent certaines attaques suivant leur niveau d'expérience. Grâce à ce tableau, vous saurez exactement quelles attaques un Pokémon apprendra au cours du jeu. Pour connaître les effets de chacune des attaques présentes dans le jeu, référez-vous au tableau page 104 et 105.

Localisation du Pokémon
La plupart des Pokémon peuvent être récupérés à l'état sauvage dans le jeu. Pour savoir où les trouver, il suffit de vous référer aux pages indiquées dans cette partie de la fiche technique, et vous découvrirez où se cache le Pokémon que vous cherchez. Dans de rares cas, les endroits où l'on peut trouver un Pokémon diffèrent selon la version (Or et Argent). À ce moment, on vous indique pour chacune des versions du jeu où regarder pour trouver le Pokémon.

Liste des CS que le Pokémon peut apprendre
Les CS sont essentielles, car c'est grâce à elles que vous pouvez progresser dans le jeu et accéder à de nouveaux endroits. Pour chaque Pokémon, nous vous avons indiqué de manière précise quelle CS il peut apprendre. Une case cochée (en bleu) indique que la CS peut être apprise par le Pokémon, une case vide (en blanc) indique que ce Pokémon ne peut pas apprendre la CS.

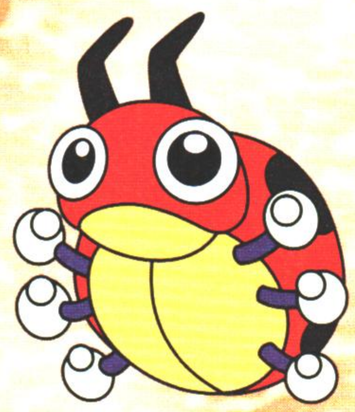
Liste des CT que le Pokémon peut apprendre
Les CT sont des objets qui vous permettent d'apprendre à vos Pokémon de nouvelles attaques qu'ils ne pourraient jamais apprendre autrement. Il en existe 50, et pour chaque Pokémon, nous vous avons indiqué quelles CS peuvent être apprises. Faute de place, nous n'avons pu indiquer que leur numéro, mais il vous suffit de vous référer au tableau page 105 pour savoir de quelle attaque il s'agit.

Les Evolutions Spéciales

NIDORINA	Utiliser une Pierre Lune	NIDOQUEEN
NIDORINO	Utiliser une Pierre Lune	NIDOKING
MELOFEE	Utiliser une Pierre Lune	MELODELFE
RONDOUDOU	Utiliser une Pierre Lune	GRODOUDOU
TETARTE	Utiliser une Pierre Eau	TARTARD
KOKIYAS	Utiliser une Pierre Eau	CRUSTABRI
STARI	Utiliser une Pierre Eau	STAROSS
EVOLI	Utiliser une Pierre Eau	AQUALI
GOUPIX	Utiliser une Pierre Feu	FEUNARD
CANINOS	Utiliser une Pierre Feu	ARCANIN
EVOLI	Utiliser une Pierre Feu	PYROLI
ORTIDE	Utiliser une PierrePlante	RAFFLESIA
BOUSTIFLOR	Utiliser une PierrePlante	EMPIFLOR
NOEUNOEUF	Utiliser une PierrePlante	NOADKOKO
PIKACHU	Utiliser une PierreFoudre	RAICHU
EVOLI	Utiliser une PierreFoudre	VOLTALI
ORTIDE	Utiliser une PierreSoleil	JOLIFLOR
TOURNEGRIN	Utiliser une PierreSoleil	HELIATRONC
KADABRA	L'échanger avec un ami	ALAKAZAM
GRAVALANCH	L'échanger avec un ami	GROLEM
SPECTRUM	L'échanger avec un ami	ECTOPLASMA
MACHOPEUR	L'échanger avec un ami	MACKOGNEUR
TETARTE	Lui donner une Roche Royale, puis l'échanger avec un ami	TARPAUD
RAMOLOSS	Lui donner une Roche Royale, puis l'échanger avec un ami	ROIGADA
ONIX	Lui donner une Peau Métal, puis l'échanger avec un ami	STEELIX
INSECATEUR	Lui donner une Peau Métal, puis l'échanger avec un ami	CIZAYOX
HYPOCEAN	Lui donner une EcailleDraco, puis l'échanger avec un ami	HYPOROI
PORYGON	Lui donner un Evolutor, puis l'échanger avec un ami	PORYGON2
PICHU	Lui faire atteindre un niveau de bonne humeur de 220	PIKACHU
TOGETIC	Lui faire atteindre un niveau de bonne humeur de 220	TOGETIC
MELO	Lui faire atteindre un niveau de bonne humeur de 220	MELOFEE
LEVEINARD	Lui faire atteindre un niveau de bonne humeur de 220	LEUPHORIE
TOUDOUDOU	Lui faire atteindre un niveau de bonne humeur de 220	RONDOUDOU
EVOLI	Lui faire atteindre le jour un niveau de bonne humeur de 220	MENTALI
EVOLI	Lui faire atteindre la nuit un niveau de bonne humeur de 220	NOCTALI
DEBUGANT	Au niveau 20, si son attaque est supérieure à sa défense	KICKLEE
DEBUGANT	Au niveau 20, si son attaque est égale à sa défense	KAPOERA
DEBUGANT	Au niveau 20, si son attaque est inférieure à sa défense	TYGNON

Remarque : Pour choisir quelle évolution suivra DEBUGANT, il faut lui donner des Protéines ou du Fer pour faire varier ses niveaux d'attaque ou de défense. Ces objets s'achètent entre autre au troisième étage du centre commercial de Doublonville.

Le POKéDEX



N°001

BULBIZARRE
Plante/Poison

Nv. 16 -> 002 - HERBIZARRE

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Charge
4 Rugissement
7 VampiGraine
10 Fouet Lianes
15 Poudre Toxik
15 Poudre Dodo
20 Tranch'Herbe
25 Doux Parfum
32 Croissance
39 Synthèse
46 Lance-Soleil

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45, CT49.

N°002

HERBIZARRE
Plante/Poison

Nv. 32 -> 003 - FLORIZARRE

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

001 - BULBIZARRE

22 Tranch'Herbe
29 Doux Parfum
38 Croissance
47 Synthèse
56 Lance-Soleil

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45, CT49.

N°003

FLORIZARRE
Plante/Poison

Stade Final

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

002 - HERBIZARRE

41 Croissance
53 Synthèse
65 Lance-Soleil

CT02, CT03, CT05, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45, CT49.

N°004

SALAMECHE
Feu

Nv. 16 -> 005 - REPTINCEL

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Griffe
- Rugissement
7 Flammèche
13 Brouillard
19 Frénésie
25 Grimace
31 Lance-Flamme
37 Tranche
43 Draco-Rage
49 DanseFlamme

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT24, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT40, CT44, CT45, CT48, CT49.

N°005

REPTINCEL
Feu

Nv. 36 -> 006 - DRACAUFEU

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

004 - SALAMECHE

20 Frénésie
27 Grimace
34 Lance-Flamme
41 Tranche
48 Draco-Rage
55 DanseFlamme

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT24, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT40, CT44, CT45, CT48, CT49.

N°006

DRACAUFEU
Feu/Vol

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol ■ Siphon
Surf Cascade
Force ■

005 - REPTINCEL

36 Cru-Aile
44 Tranche
54 Draco-Rage
64 DanseFlamme

CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT24, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT39, CT40, CT44, CT45, CT47, CT48, CT49.

N°007

CARAPUCE
Eau

Nv. 16 -> 008 - CARABAFFE

Coupe Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force ■

-

- Charge
4 Mini-Queue
7 Ecume
10 Repli
13 Pistolet à Eau
18 Morsure
23 Tour Rapide
28 Abri
33 Danse Pluie
40 Coud'Krâne
47 HydroCanon

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45.

N°008

CARABAFFE
Eau

Nv. 36 -> 009 - TORTANK

Coupe Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force ■

007 - CARAPUCE

19 Morsure
25 Tour Rapide
31 Abri
37 Danse Pluie
45 Coud'Krâne
53 HydroCanon

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45.

N°009

TORTANK
Eau

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force ■

008 - CARABAFFE

42 Danse Pluie
55 Coud'Krâne
68 HydroCanon

CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45.

N°010

OR / ARGENT
CHENIPAN
Insecte

Nv. 7 -> 011 - CHRYSACIER

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Charge
- Sécrétion

Or : Cf. pages 75, 77, 79, 95.
Argent : Cf. page 79.

CHENIPAN ne peut apprendre aucune CT.

N°011

OR / ARGENT
CHRYSACIER
Insecte

Nv. 10 -> 012 - PAPILUSION

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

010 - CHENIPAN

7 Armure

Or : Cf. pages 75, 77, 79, 95.
Argent : Cf. page 79.

CHRYSACIER ne peut apprendre aucune CT.

N°012

OR / ARGENT
PAPILUSION
Insecte/Vol

Stade Final

Or : Cf. pages 77, 79, 95.
Argent : Cf page 79.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash ■
Siphon
Cascade

011 - CHRYSACIER

- Choc Mental
13 Poudre Toxik
14 Para-Spore
15 Poudre Dodo
18 Ultrason
23 Cyclone
28 Tornade
34 Rafale Psy
40 Rune Protect

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45, CT50.

N°013

OR / ARGENT
ASPICOT
Insecte/Poison

Nv. 7 -> 014 - COCONFORT

Or : Cf. page 79.
Argent : Cf. pages 75, 77, 79, 95.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

-

- Dard-Venin
- Sécrétion

ASPICOT ne peut apprendre aucune CT.

N°014

OR / ARGENT
COCONFORT
Insecte/Poison

Nv. 10 -> 015 - DARDARGNAN

Or : Cf. page 79.
Argent : Cf. pages 75, 77, 79, 95.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

013 - ASPICOT

- Armure

COCONFORT ne peut apprendre aucune CT.

N°015

OR / ARGENT
DARDARGNAN
Insecte/Poison

Stade Final

Or : Cf. page 79.
Argent : Cf. pages 77, 79, 95.

Coupe ■
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

014 - COCONFORT

- Furie
15 Puissance
20 Double-Dard
25 Frénésie
30 Poursuite
35 Dard-Nuée
40 Hâte

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT39, CT44, CT45, CT49.

N°016

OR / ARGENT
ROUCOOL
Normal/Vol

Nv. 18 -> 017 - ROUCOUPS

Cf. pages 74, 75, 78, 79, 91, 92, 95, 96.

Coupe
Vol ■
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

-

- Charge
5 Jet de Sable
9 Tornade
15 Vive-Attaque
21 Cyclone
29 Cru-Aile
37 Hâte
47 Mimique

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°017

OR / ARGENT
ROUCOUPS
Normal/Vol

Nv. 36 -> 018 - ROUCARNAGE

Cf. pages 83, 92, 93, 94, 95.

Coupe
Vol ■
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

016 - ROUCOOL

- Charge
5 Jet de Sable
9 Tornade
15 Vive-Attaque
23 Cyclone
33 Cru-Aile
43 Hâte
55 Mimique

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°018

ROUCARNAGE
Normal/Vol

Stade Final

Coupe
Vol ■
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

017 - ROUCOUPS

46 Hâte
61 Mimique

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°019

OR / ARGENT
RATTATA
Normal

Nv. 20 -> 020 - RATTATAC

Cf. pages 74, 75, 76, 77, 80, 89, 90, 92, 93, 95, 96, 97, 99.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

-

- Charge
- Mini-Queue
7 Vive-Attaque
13 Croc de Mort
20 Puissance
27 Poursuite
34 Croc Fatal

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT16, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT28, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT44, CT45, CT46.

N°020

OR / ARGENT
RATTATAC
Normal

Stade Final

Cf. pages 80, 89, 90, 91, 92, 93.

Coupe ■
Vol
Surf
Force ■

Flash
Siphon
Cascade

019 - RATTATA

- Charge
- Mini-Queue
7 Vive-Attaque
20 Grimace
30 Poursuite
40 Croc Fatal

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT28, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT44, CT45, CT46.

N°021

OR / ARGENT
PIAFABEC
Normal/Vol

Nv. 20 -> 022 - RAPASDEPIC

Cf. pages 74, 76, 77, 83, 92, 93, 96, 97.

Coupe
Vol ■
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

-

- Picpic
- Rugissement
7 Groz'Yeux
13 Furie
25 Poursuite
31 Mimique
37 Bec Vrille
43 Hâte

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°022

OR / ARGENT
RAPASDEPIC
Normal/Vol

Stade Final

Cf. pages 92, 94, 97.

Coupe
Vol ■
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

021 - PIAFABEC

- Picpic
- Rugissement
- Groz'Yeux
- Furie
26 Poursuite
32 Mimique
40 Bec Vrille
47 Hâte

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°023

OR / ARGENT
ABO
Poison

Nv. 22 -> 024 - ARBOK

Argent : Cf. pages 76, 96.
Or : Cf. Page 78.

Coupe
Vol
Surf
Force ■

Flash
Siphon
Cascade

-

- Ligotage
- Groz'Yeux
9 Dard-Venin
15 Morsure
23 Intimidation
29 Grincement
37 Acide
43 Buée Noire

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45, CT46.

N°024

ARGENT
ARBOK
Poison

Stade Final

Cf. pages 90, 96.

Coupe
Vol
Surf
Force ■

Flash
Siphon
Cascade

023 - ABO

- Ligotage
- Groz'Yeux
- Dard-Venin
- Morsure
25 Intimidation
33 Grincement
43 Acide
51 Buée Noire

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45, CT46.

N°025

OR / ARGENT
PIKACHU
Electrik

Spécial -> 026 - RAICHU

Cf. page 95.

Coupe
Vol
Surf
Force ■

Flash ■
Siphon
Cascade

172 - PICHU

- Eclair
- Rugissement
6 Mini-Queue
8 Cage-Eclair
11 Vive-Attaque
15 Reflet
20 Souplesse
26 Tonnerre
33 Hâte
41 Fatal-Foudre
50 Mur Lumière

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT10, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45.

N°026

RAICHU
Electrik

Stade Final

Coupe
Vol
Surf
Force ■

Flash ■
Siphon
Cascade

025 - PIKACHU

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°027

OR / ARGENT
SABELETTE
Sol

Or : Cf. page 76, 96.
Argent : Cf. page 78.

Nv. 22 -> 028 - SABLAIREAU

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Griffe
- Griffe
6 Boul'Armure
11 Jet de Sable
17 Dard-Venin
23 Tranche
30 Météores
37 Combo-Griffe
45 TempêteSable

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT40, CT43, CT44, CT45, CT46, CT49.

N°028

OR
SABLAIREAU
Sol

Cf. pages 90, 96.

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

027 - SABELETTE

- Griffe
- Boul'Armure
- Jet de Sable
17 Dard-Venin
24 Tranche
33 Météores
42 Combo-Griffe
52 TempêteSable

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT40, CT43, CT44, CT45, CT46, CT49.

N°029

OR / ARGENT
NIDORAN (F)
Poison

Cf. pages 78, 79.

Nv. 16 -> 030 - NIDORINA

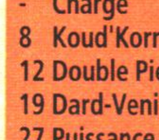
Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Rugissement
- Charge
8 Griffe
12 Double Pied
17 Dard-Venin
23 Mini-Queue
30 Morsure
38 Combo-Griffe

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT14, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°030



OR / ARGENT
NIDORINA
Poison

Cf. page 94.

Spécial -> 031 - NIDOQUEEN

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

029 - NIDORAN Femelle

- Rugissement
- Charge
8 Griffe
12 Double Pied
19 Dard-Venin
27 Mini-Queue
36 Morsure
46 Combo-Griffe

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°031

NIDOQUEEN
Poison/Sol

Stade Final

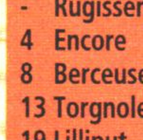
Coupe Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade
Force ■

030 - NIDORINA

23 Plaquage

CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT26, CT27, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT37, CT38, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48, CT49.

N°032



OR / ARGENT
NIDORAN (M)
Poison

Cf. pages 78, 79.

Nv. 16 -> 033 - NIDORINO

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Groz'Yeux
- Charge
8 Koud'Korne
12 Double Pied
17 Dard-Venin
23 Puissance
30 Furie
38 Empal'Korne

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT14, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°033

OR / ARGENT
NIDORINO
Poison

Cf. page 94.

Spécial -> 034 - NIDOKING

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

032 - NIDORAN Mâle

- Groz'Yeux
- Charge
8 Koud'Korne
12 Double Pied
19 Dard-Venin
27 Puissance
36 Furie
46 Empal'Korne

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°034

NIDOKING
Poison/Sol

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade
Force ■

033 - NIDORINO

23 Mania

CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT26, CT27, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT37, CT38, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48, CT49.

N°035

OR / ARGENT
MELOFEE
Normal

Cf. page 96.

Spécial -> 036 - MELODELFE

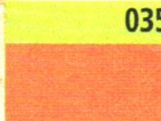
Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

173 - MELO

- Ecras'Face
- Rugissement
4 Encore
8 Berceuse
13 Torgnoles
19 Lilliput
26 Boul'Armure
34 Métronome
43 Rayon Lune
53 Mur Lumière

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT23, CT25, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT40, CT41, CT42, CT43, CT44, CT45, CT48, CT50.

N°036



MELODELFE
Normal

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

035 - MELOFEE

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT23, CT25, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT40, CT41, CT42, CT43, CT44, CT45, CT48, CT50.

N°037

ARGENT
GOUPIX
Feu

Cf. pages 79, 93.

Spécial -> 038 - FEUNARD

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Flammèche
- Mini-Queue
7 Vive-Attaque
13 Hurlement
19 Onde Folie
25 Rune Protect
31 Lance-Flamme
37 DanseFlamme

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT44, CT45.

N°038

FEUNARD
Feu

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

037 - GOUPIX

43 DanseFlamme

CT02, CT03, CT05, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT44, CT45.

N°039

OR / ARGENT
RONDOUDOU
Normal

Cf. pages 74, 96.

Spécial -> 040 - GRODOUDOU

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

174 - TOUDOUDOU

- Berceuse
- Boul'Armure
9 Ecras'Face
14 Entrave
19 Roulade
24 Torgnoles
29 Repos
34 Plaquage
39 Damoclès

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT25, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT40, CT41, CT42, CT43, CT44, CT45, CT48, CT50.

N°040

GRODOUDOU
Normal

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

039 - RONDOUDOU

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT25, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT40, CT41, CT42, CT43, CT44, CT45, CT48, CT50.

N°041

OR / ARGENT
NOSFERAPTI
Poison/Vol

Cf. pages 75, 76, 77, 80, 82, 83, 86, 88, 89, 90, 93, 96, 98.

Nv. 22 -> 042 - NOSFERALTO

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Vampirisme
6 Ultrason
12 Morsure
19 Onde Folie
27 Cru-Aile
36 Regard Noir
46 Buée Noire

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°042

OR / ARGENT
NOSFERALTO
Poison/Vol

Cf. pages 82, 86, 88, 89, 90, 97.

Spécial -> 169 - NOSTENFER

Coupe
Vol
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

041 - NOSFERAPTI

- Grincement
- Vampirisme
- Ultrason
12 Morsure
19 Onde Folie
30 Cru-Aile
42 Regard Noir
55 Buée Noire

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°043

OR / ARGENT
MYSTHERBE
Plante/Poison

Cf. pages, 77, 91, 92, 98.

Nv. 21 -> 044 - ORTIDE

Coupe ■
Vol
Surf
Force
Flash ■
Siphon
Cascade

-

- Vol-Vie
7 Doux Parfum
14 Poudre Toxik
16 Para-Spore
18 Poudre Dodo
23 Acide
32 Rayon Lune
39 Danse-Fleur

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°044

OR / ARGENT
ORTIDE
Plante/Poison

Cf. page 91.

Spécial -> 045 - RAFFLESIA
Spécial -> 182 - JOLIFLOR

Coupe ■
Vol
Surf
Force
Flash ■
Siphon
Cascade

043 - MYSTHERBE

- Vol-Vie
- Doux Parfum
- Poudre Toxik
16 Para-Spore
18 Poudre Dodo
24 Acide
35 Rayon Lune
44 Danse-Fleur

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°045

RAFFLESIA
Plante/Poison

Stade Final

Coupe ■
Vol
Surf
Force
Flash ■
Siphon
Cascade

044 - ORTIDE

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°046

OR / ARGENT
PARAS
Insecte/Plante

Cf. pages 77, 79, 96.

Nv. 24 -> 047 - PARASECT

Coupe ■
Vol
Surf
Force
Flash ■
Siphon
Cascade

-

- Griffe
7 Para-Spore
13 Poudre Toxik
19 Vampirisme
25 Spore
31 Tranche
37 Croissance
43 Giga-Sangsue

CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT28, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45, CT46, CT49.

N°047

PARASECT
Insecte/Plante

Stade Final

Coupe ■
Vol
Surf
Force
Flash ■
Siphon
Cascade

046 - PARAS

28 Spore
37 Tranche
46 Croissance
55 Giga-Sangsue

CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT28, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45, CT46, CT49.

N°048

OR / ARGENT
MIMITOSS
Insecte/Poison

Cf. pages 79, 83, 92.

Nv. 31 -> 049 - AEROMITE

Coupe
Vol
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

-

- Charge
- Entrave
- Clairvoyance
9 Ultrason
17 Choc Mental
20 Poudre Toxik
25 Vampirisme
28 Para-Spore
33 Rafale Psy
36 Poudre Dodo
41 Psyko

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT36, CT39, CT44, CT45, CT46.

N°049

OR / ARGENT
AEROMITE
Insecte/Poison

Cf. page 92.

Stade Final

Coupe
Vol
Surf
Force
Flash ■
Siphon
Cascade

048 - MIMITOSS

- Charge
- Entrave
- Clairvoyance
- Ultrason
17 Choc Mental
20 Poudre Toxik
25 Vampirisme
28 Para-Spore
31 Tornade
36 Rafale Psy
42 Poudre Dodo
52 Psyko

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT36, CT39, CT44, CT45, CT46.

N°050

OR / ARGENT
TAUPIQUEUR
Sol

Cf. page 95.

Nv. 26 -> 051 - TRIOPIKEUR

Coupe ■
Vol
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

-

- Griffe
5 Rugissement
9 Ampleur
17 Tunnel
25 Jet de Sable
33 Tranche
41 Séisme
49 Abîme

CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45, CT46.

N°051

OR / ARGENT
TRIOPIKEUR
Sol

Cf. page 95.

Stade Final

Coupe ■
Vol
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

050 - TAUPIQUEUR

- Griffe
- Rugissement
- Ampleur
17 Tunnel
25 Jet de Sable
37 Tranche
49 Séisme
61 Abîme

CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45, CT46.

N°052

ARGENT
MIAOUSS
Normal

Cf. pages 80, 91, 93.

Nv. 28 -> 053 - PERSIAN

Coupe
Vol
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

-

- Griffe
- Rugissement
11 Morsure
20 Jackpot
28 Feinte
35 Grincement
41 Combo-Griffe
46 Tranche

CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT16, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°053

ARGENT
PERSIAN
Normal

Cf. page 93.

Stade Final

Coupe
Vol
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

052 - MIAOUSS

29 Feinte
38 Grincement
46 Combo-Griffe
53 Tranche

CT02, CT03, CT05, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT16, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°054

OR / ARGENT
PSYKOKWAK
Eau

Cf. pages 77, 78, 91.

Nv. 33 -> 055 - AKWAKWAK

Coupe
Vol
Surf ■
Force ■
Flash ■
Siphon ■
Cascade ■

-

- Griffe
5 Mini-Queue
10 Entrave
16 Choc Mental
23 Grincement
31 Boost
40 Combo-Griffe
50 HydroCanon

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT09, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

N°055

OR / ARGENT
AKWAKWAK
Eau

Cf. pages 77, 78, 91, 97.

Stade Final

Coupe
Vol
Surf ■
Force ■
Flash ■
Siphon ■
Cascade ■

054 - PSYKOKWAK

- Griffe
- Mini-Queue
- Entrave
- Choc Mental
23 Grincement
31 Boost
44 Combo-Griffe
58 HydroCanon

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT09, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45, CT49.

N°056

OR
FEROSINGE
Combat

Cf. pages 83, 92.

Nv. 28 -> 057 - COLOSSINGE

Coupe
Vol
Surf
Force ■
Flash
Siphon
Cascade

-

- Griffe
- Groz'Yeux
9 Balayage
15 Poing-Karaté
21 Combo-Griffe
27 Puissance
33 Frappe Atlas
39 Coup-Croix
45 Grincement
51 Mania

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°057 — OR — COLOSSINGE — Combat

Cf. page 92.

Stade Final

Coupe — Vol — Surf — Force ■ — Flash — Siphon — Cascade

056 - FEROSINGE

- Griffe
- Groz'Yeux
- Balayage
- Frénésie
15 Poing-Karaté
21 Combo-Griffe
27 Puissance
28 Frénésie
36 Frappe Atlas
45 Coup-Croix
54 Grincement
63 Mania

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°058 — OR — CANINOS — Feu

Cf. pages 79, 93.

Spécial -> 059 - ARCANIN

Coupe — Vol — Surf — Force — Flash — Siphon — Cascade

-

- Morsure
- Hurlement
9 Flammèche
18 Groz'Yeux
26 Bélier
34 Roue de Feu
42 Hâte
50 Lance-Flamme

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT24, CT27, CT28, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT44, CT45.

N°059 — ARCANIN — Feu

Stade Final

Coupe — Vol — Surf — Force — Flash — Siphon — Cascade

058 - CANINOS

50 Vit.Extrême

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT24, CT27, CT28, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT44, CT45.

N°060 — OR / ARGENT — PTITARD — Eau

Cf. pages 75, 77, 78, 79, 82, 83, 85, 87, 91, 95, 97.

Nv. 25 -> 061 - TETARTE

Coupe — Vol — Surf ■ — Force — Flash — Siphon ■ — Cascade ■

-

- Ecume
7 Hypnose
13 Pistolet à Eau
19 Torgnoles
25 Danse Pluie
31 Plaquage
37 Cognobidon
43 HydroCanon

CT02, CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45, CT46.

N°061 — OR / ARGENT — TETARTE — Eau

Cf. pages 75, 79, 82, 85, 95, 97.

Spécial -> 062 - TARTARD
Spécial -> 186 - TARPAUD

Coupe — Vol — Surf ■ — Force ■ — Flash — Siphon ■ — Cascade ■

060 - PTITARD

- Ecume
- Hypnose
- Pistolet à Eau
19 Torgnoles
27 Danse Pluie
35 Plaquage
43 Cognobidon
51 HydroCanon

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT26, CT27, CT29, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT40, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°062 — TARTARD — Eau/Combat

Stade Final

Coupe — Vol — Surf ■ — Force ■ — Flash — Siphon ■ — Cascade ■

061 - TETARTE

51 Libre-Esprit

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT26, CT27, CT29, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT40, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°063 — OR / ARGENT — ABRA — Psy

Cf. pages 77, 78, 91, 92, 93.

Nv. 16 -> 064 - KADABRA

Coupe — Vol — Surf — Force — Flash ■ — Siphon — Cascade

-

- Téléport

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT29, CT30, CT32, CT33, CT34, CT35, CT41, CT42, CT44, CT45, CT46, CT48, CT50.

N°064 — OR / ARGENT — KADABRA — Psy

Cf. page 93.

Spécial -> 065 - ALAKAZAM

Coupe — Vol — Surf — Force — Flash ■ — Siphon — Cascade

063 - ABRA

- Téléport
- Télékinésie
- Choc Mental
18 Entrave
21 Rafale Psy
26 Soin
31 Prescience
38 Psyko
45 Protection

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT28, CT29, CT30, CT32, CT33, CT34, CT35, CT41, CT42, CT44, CT45, CT46, CT48, CT50.

N°065 — ALAKAZAM — Psy

Stade Final

Coupe — Vol — Surf — Force — Flash ■ — Siphon — Cascade

064 - KADABRA

18 Entrave
21 Rafale Psy
26 Soin
31 Prescience
38 Psyko
45 Protection

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT28, CT29, CT30, CT32, CT33, CT34, CT35, CT41, CT42, CT44, CT45, CT46, CT48, CT50.

N°066 — OR / ARGENT — MACHOC — Combat

Cf. pages 89, 93.

Nv. 28 -> 067 - MACHOPEUR

Coupe — Vol — Surf — Force ■ — Flash — Siphon — Cascade

-

- Balayage
- Groz'Yeux
7 Puissance
13 Poing-Karaté
19 Frappe Atlas
25 Clairvoyance
31 Corps Perdu
37 Coup-Croix
43 Grimace
49 Sacrifice

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°067 — OR / ARGENT — MACHOPEUR — Combat

Cf. pages 89, 93.

Spécial -> 068 - MACKOGNEUR

Coupe — Vol — Surf — Force ■ — Flash — Siphon — Cascade

066 - MACHOC

- Balayage
- Groz'Yeux
- Puissance
15 Poing-Karaté
19 Frappe Atlas
25 Clairvoyance
34 Corps Perdu
43 Coup-Croix
52 Grimace
61 Sacrifice

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°068 — MACKOGNEUR — Combat

Stade Final

Coupe — Vol — Surf — Force ■ — Flash — Siphon — Cascade

067 - MACHOPEUR

15 Poing-Karaté
19 Frappe Atlas
25 Clairvoyance
34 Corps Perdu
43 Coup-Croix
52 Grimace
61 Sacrifice

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°069 — OR / ARGENT — CHETIFLOR — Plante/Poison

Cf. pages 75, 76, 85, 91, 92.

Nv. 21 -> 070 - BOUSTIFLOR

Coupe ■ — Vol — Surf — Force — Flash ■ — Siphon — Cascade

-

- Fouet Lianes
6 Croissance
11 Ligotage
15 Poudre Dodo
17 Poudre Toxik
19 Para-Spore
23 Acide
30 Doux Parfum
37 Tranch'Herbe
45 Souplesse

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°070 — OR / ARGENT — BOUSTIFLOR — Plante/Poison

Cf. pages 85, 92.

Spécial -> 071 - EMPIFLOR

Coupe ■ — Vol — Surf — Force — Flash ■ — Siphon — Cascade

069 - CHETIFLOR

- Fouet Lianes
- Croissance
- Ligotage
15 Poudre Dodo
17 Poudre Toxik
19 Para-Spore
24 Acide
33 Doux Parfum
42 Tranch'Herbe
54 Souplesse

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°071 — EMPIFLOR — Plante/Poison

Stade Final

Coupe ■ — Vol — Surf — Force — Flash ■ — Siphon — Cascade

070 - BOUSTIFLOR

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°072

OR / ARGENT
TENTACOOL
Eau/Poison

Cf. pages 76, 77, 80, 81, 82, 88, 90, 91, 94, 96, 98.

Nv. 30 -> 073 - TENTACRUEL

Coupe
Vol
Surf ■
Force
Flash
Siphon ■
Cascade

-
- Dard-Venin
6 Ultrason
12 Constriction
19 Acide
25 Bulles d'O
30 Ligotage
36 Bouclier
43 Grincement
49 HydroCanon

CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°073

OR / ARGENT
TENTACRUEL
Eau/Poison

Cf. pages 76, 77, 80, 81, 82, 88, 90, 91, 94, 96, 98.

Stade Final

Coupe
Vol
Surf ■
Force
Flash
Siphon ■
Cascade

072 - TENTACOOL
- Dard-Venin
- Ultrason
- Constriction
19 Acide
25 Bulles d'O
30 Ligotage
38 Bouclier
47 Grincement
55 HydroCanon

CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°074

OR / ARGENT
RACAILLOU
Roche/Sol

Cf. pages 74, 75, 76, 84, 87, 88, 89, 93, 96.

Nv. 25 -> 075 - GRAVALANCH

Coupe
Vol
Surf
Force ■
Flash
Siphon
Cascade

-
- Charge
6 Boul'Armure
11 Jet-Pierres
16 Ampleur
21 Destruction
26 Armure
31 Roulade
36 Séisme
41 Explosion

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT40, CT44, CT45, CT48.

N°075

OR / ARGENT
GRAVALANCH
Roche/Sol

Cf. page 87, 88, 89, 90, 97.

Spécial -> 076 - GROLEM

Coupe
Vol
Surf
Force ■
Flash
Siphon
Cascade

074 - RACAILLOU
- Charge
- Boul'Armure
- Jet-Pierres
16 Ampleur
21 Destruction
27 Armure
34 Roulade
41 Séisme
48 Explosion

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT40, CT44, CT45, CT48.

N°076

GROLEM
Roche/Sol

Stade Final

Coupe
Vol
Surf
Force ■
Flash
Siphon
Cascade

075 - GRAVALANCH
21 Destruction
27 Armure
34 Roulade
41 Séisme
48 Explosion

CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT40, CT44, CT45, CT48, CT49.

N°077

OR / ARGENT
PONYTA
Feu

Cf. pages 90, 97.

Nv. 40 -> 078 - GALOPA

Coupe
Vol
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

-
- Charge
4 Rugissement
8 Mini-Queue
13 Flammèche
19 Ecrasement
26 DanseFlamme
34 Bélier
43 Hâte
53 Déflagration

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT44, CT45.

N°078

OR / ARGENT
GALOPA
Feu

Cf. page 97.

Stade Final

Coupe
Vol
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

077 - PONYTA
- Charge
- Rugissement
- Mini-Queue
- Flammèche
19 Ecrasement
26 DanseFlamme
34 Bélier
40 Furie
47 Hâte
61 Déflagration

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT44, CT45.

N°079

OR / ARGENT
RAMOLOSS
Eau/Psy

Cf. pages 76, 82, 90.

Nv. 37 -> 080 - FLAGADOSS
Spécial -> 199 - ROIGADA

Coupe
Vol
Surf ■
Force ■
Flash ■
Siphon
Cascade

-
- Malédiction
- Charge
6 Rugissement
15 Pistolet à Eau
20 Choc Mental
29 Entrave
34 Coup d'Boule
43 Amnésie
48 Psyko

CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT42, CT44, CT45, CT50.

N°080

OR / ARGENT
FLAGADOSS
Eau/Psy

Cf. page 82.

Stade Final

Coupe
Vol
Surf ■
Force ■
Flash ■
Siphon
Cascade

079 - RAMOLOSS
- Malédiction
- Charge
- Rugissement
- Pistolet à Eau
20 Choc Mental
29 Entrave
34 Coup d'Boule
37 Repli
46 Amnésie
54 Psyko

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT39, CT42, CT44, CT45, CT49, CT50.

N°081

OR / ARGENT
MAGNETI
Electrik/Acier

Cf. pages 80, 91, 95.

Nv. 30 -> 082 - MAGNETON

Coupe
Vol
Surf
Force
Flash ■
Siphon
Cascade

-
- Charge
6 Eclair
11 Ultrason
16 SonicBoom
21 Cage-Eclair
27 Verrouillage
33 Météores
39 Grincement
45 Elecanon

CT03, CT04, CT06, CT07, CT10, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44.

N°082

MAGNETON
Electrik/Acier

Stade Final

Coupe
Vol
Surf
Force
Flash ■
Siphon
Cascade

081 - MAGNETI
21 Cage-Eclair
27 Verrouillage
35 Météores
43 Grincement
53 Elecanon

CT03, CT04, CT06, CT07, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44.

N°083

OR / ARGENT
CANARTICHO
Normal/Vol

Cf. page 80.

Stade Final

Coupe ■
Vol ■
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

-
- Picpic
7 Jet de Sable
13 Groz'Yeux
19 Furie
25 Danse-Lames
31 Hâte
37 Tranche
44 Faux-Chage

CT02, CT03, CT06, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°084

OR / ARGENT
DODUO
Normal/Vol

Cf. pages 90, 97.

Nv. 31 -> 085 - DODRIO

Coupe
Vol ■
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

-
- Picpic
- Rugissement
9 Poursuite
13 Furie
21 TriplAttaque
25 Frénésie
33 Bec Vrille
37 Hâte

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°085

OR / ARGENT
DODRIO
Normal/Vol

Cf. pages 90, 97.

Stade Final

Coupe
Vol ■
Surf
Force
Flash
Siphon
Cascade

084 - DODUO
- Picpic
- Rugissement
- Poursuite
- Furie
21 TriplAttaque
25 Frénésie
38 Bec Vrille
47 Hâte

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°086

OR / ARGENT
OTARIA
Eau

Cf. page 98.

Nv. 34 -> 087 - LAMANTINE

Coupe
Vol
Surf ■
Force
Flash
Siphon ■
Cascade ■

-
- Coup d'Boule
5 Rugissement
16 Onde Boréale
21 Repos
32 Bélier
37 Laser Glace
48 Rune Protect

CT02, CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT44, CT45.

N°087 LAMANTINE
Eau/Glace

Stade Final

086 - OTARIA

43 Laser Glace
60 Rune Protect

CT02, CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT44, CT45.

Coupe
Vol
Surf ■
Force

Flash
Siphon ■
Cascade ■

N°088 OR / ARGENT TADMORV
Poison

Cf. pages 93, 94.

Nv. 38 -> 089 - GROTADMORV

-

- Gaz Toxik
- Ecras'Face
5 Armure
10 Entrave
16 Détritus
23 Lilliput
31 Grincement
40 AcidArmure
50 Bomb-Beurk

CT01, CT03, CT06, CT07, CT10, CT11, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT25, CT27, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT36, CT38, CT41, CT44, CT45, CT46, CT48.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

N°089 OR / ARGENT GROTADMORV
Poison

Cf. pages 93, 94.

Stade Final

088 - TADMORV

- Gaz Toxik
- Ecras'Face
- Armure
23 Lilliput
31 Grincement
37 Entrave
45 Détritus
45 AcidArmure
60 Bomb-Beurk

CT01, CT03, CT06, CT07, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT25, CT27, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT36, CT38, CT41, CT44, CT45, CT46, CT48.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

N°090 OR / ARGENT KOKIYAS
Eau

Cf. pages 80, 88, 90, 91, 96.

Spécial -> 091 - CRUSTABRI

-

- Charge
- Repli
9 Ultrason
17 Onde Boréale
25 Abri
33 Groz'Yeux
41 Claquoir
49 Laser Glace

CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

Coupe
Vol
Surf ■
Force

Flash
Siphon ■
Cascade

N°091 CRUSTABRI
Eau/Glace

Stade Final

090 - KOKIYAS

41 PiCanon

CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

Coupe
Vol
Surf ■
Force

Flash
Siphon ■
Cascade

N°092 OR / ARGENT FANTOMINUS
Spectre/Poison

Cf. pages 75, 99.

Nv. 25 -> 093 - SPECTRUM

-

- Hypnose
- Léchouille
8 Dépit
13 Regard Noir
16 Malédiction
21 Ténèbres
28 Onde Folie
33 Dévorêve
36 PRLVT Destin

CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT25, CT27, CT29, CT30, CT32, CT34, CT35, CT42, CT44, CT45, CT46, CT50.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

N°093 OR / ARGENT SPECTRUM
Spectre/Poison

Cf. page 93.

Spécial -> 094 - ECTOPLASMA

092 - FANTOMINUS

- Hypnose
- Léchouille
- Dépit
13 Regard Noir
16 Malédiction
21 Ténèbres
31 Onde Folie
39 Dévorêve
48 PRLVT Destin

CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT25, CT27, CT29, CT30, CT32, CT34, CT35, CT42, CT44, CT45, CT46, CT50.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

N°094 ECTOPLASMA
Spectre/Poison

Stade Final

093 - SPECTRUM

13 Regard Noir
16 Malédiction
21 Ténèbres
31 Onde Folie
39 Dévorêve
48 PRLVT Destin

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT25, CT27, CT29, CT30, CT32, CT33, CT34, CT35, CT41, CT42, CT44, CT45, CT46, CT48, CT50.

Coupe
Vol
Surf
Force ■

Flash
Siphon
Cascade

N°095 OR / ARGENT ONIX
Roche/Sol

Cf. pages 76, 90, 93, 97.

Spécial -> 208 - STEELIX

-

- Charge
- Grincement
10 Etreinte
14 Jet-Pierres
23 Armure
27 Frénésie
36 TempêteSable
40 Souplesse

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT44, CT45.

Coupe
Vol
Surf
Force ■

Flash
Siphon
Cascade

N°096 OR / ARGENT SOPORIFIK
Psy

Cf. pages 77, 78, 95.

Nv. 26 -> 097 - HYPNOMADE

-

- Ecras'Face
- Hypnose
10 Entrave
18 Choc Mental
25 Coup d'Boule
31 Gaz Toxik
36 Yoga
40 Psyko
43 Boost
45 Prescience

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT29, CT30, CT32, CT33, CT34, CT35, CT41, CT42, CT44, CT45, CT48, CT50.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash ■
Siphon
Cascade

N°097 OR / ARGENT HYPNOMADE
Psy

Cf. page 95.

Stade Final

096 - SOPORIFIK

Ecras'Face
- Hypnose
- Entrave
- Choc Mental
25 Coup d'Boule
33 Gaz Toxik
40 Yoga
49 Psyko
55 Boost
60 Prescience

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT29, CT30, CT32, CT33, CT34, CT35, CT41, CT42, CT44, CT45, CT48, CT50.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash ■
Siphon
Cascade

N°098 OR / ARGENT KRABBY
Eau

Cf. pages 77, 80, 81, 82, 88, 92, 96, 98.

Nv. 28 -> 099 - KRABBOSS

-

- Ecume
5 Groz'Yeux
12 Force Poigne
16 Armure
23 Ecrasement
27 Guillotine
34 Abri
41 Pince-Masse

CT03, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT44, CT45, CT46, CT49.

Coupe ■
Vol
Surf ■
Force ■

Flash
Siphon ■
Cascade

N°099 OR / ARGENT KRABBOSS
Eau

Cf. pages 77, 80, 81, 82, 92, 96, 99.

Stade Final

098 - KRABBY

- Ecume
- Groz'Yeux
- Force Poigne
16 Armure
23 Ecrasement
27 Guillotine
38 Abri
49 Pince-Masse

CT03, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT44, CT45, CT46, CT49.

Coupe ■
Vol
Surf ■
Force ■

Flash
Siphon ■
Cascade

N°100 OR / ARGENT VOLTORBE
Electrik

Cf. pages 84, 92.

Nv. 30 -> 101 - ELECTRODE

-

- Charge
9 Grincement
17 SonicBoom
23 Destruction
29 Roulade
33 Mur Lumière
37 Météores
39 Explosion
41 Voile Miroir

CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT10, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash ■
Siphon
Cascade

N°101 OR / ARGENT ELECTRODE
Electrik

Peut se capturer lorsque l'on détruit le générateur de la Team Rocket (page 84).

Stade Final

100 - VOLTORBE

- Charge
- Grincement
- SonicBoom
- Destruction
29 Roulade
34 Mur Lumière
40 Météores
44 Explosion
48 Voile Miroir

CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44.

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash ■
Siphon
Cascade

N°102 — OR / ARGENT — NOEUNOEUF — Plante/Psy

Cf. page 77.

Spécial -> 103 - NOADKOKO

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Pilonnage
- Hypnose
7 Protection
13 VampiGraine
19 Choc Mental
25 Para-Spore
31 Poudre Toxik
37 Poudre Dodo
43 Lance-Soleil

CT03, CT04, CT06, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT36, CT42, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°103 — NOADKOKO — Plante/Psy

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

102 - NOEUNOEUF

19 Ecrasement
31 Bomb'Oeuf

CT02, CT03, CT04, CT06, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT36, CT42, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°104 — OR / ARGENT — OSSELAIT — Sol

Cf. page 93.

Nv. 28 -> 105 - OSSATUEUR

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Rugissement
5 Mini-Queue
9 Massd'Os
13 Coup d'Boule
17 Groz'Yeux
21 Puissance
25 Osmerang
29 Frénésie
33 Faux-Chage
37 Mania
41 Charge-Os

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT16, CT17, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°105 — OR / ARGENT — OSSATUEUR — Sol

Cf. page 93.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

104 - OSSELAIT

- Rugissement
- Mini-Queue
- Massd'Os
- Coup d'Boule
17 Groz'Yeux
21 Puissance
25 Osmerang
32 Frénésie
39 Faux-Chage
46 Mania
53 Charge-Os

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°106 — KICKLEE — Combat

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

236 - DEBUGANT

21 Puissance
26 Pied Voltige
31 Libre-Esprit
36 Clairvoyance
41 Ténacité
46 UltiMawashi
51 Contre

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°107 — TYGNON — Combat

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

236 - DEBUGANT

26 Poing-Eclair
26 PoinGlace
26 Poing de Feu
32 Mach Punch
38 UltimaPoing
44 Détection
50 Riposte

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°108 — OR / ARGENT — EXCELANGUE — Normal

Cf. page 85.

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade
Force ■

-

- Léchouille
7 Ultrason
13 Boul'Armure
19 Ecrasement
25 Ligotage
31 Entrave
37 Souplesse
43 Grincement

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT26, CT27, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT37, CT38, CT40, CT41, CT42, CT44, CT45, CT46, CT48, CT50.

N°109 — OR / ARGENT — SMOGO — Poison

Cf. pages 80, 84.

Nv. 35 -> 110 - SMOGOGO

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Gaz Toxik
- Charge
9 PurédPois
17 Destruction
21 Détritus
25 Brouillard
33 Buée Noire
41 Explosion
45 PRLVT Destin

CT03, CT04, CT06, CT07, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT38, CT44, CT45, CT46.

N°110 — SMOGOGO — Poison

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

109 - SMOGO

44 Explosion
51 PRLVT Destin

CT03, CT04, CT06, CT07, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT38, CT44, CT45, CT46.

N°111 — OR / ARGENT — RHINOCORNE — Sol/Roche

Cf. page 90.

Nv. 42 -> 112 - RHINOFEROS

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Koud'Korne
- Mini-Queue
13 Ecrasement
19 Furie
31 Grimace
37 Empal'Korne
49 Bélier
55 Séisme

CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT16, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT44, CT45.

N°112 — OR / ARGENT — RHINOFEROS — Sol/Roche

Cf. page 87 (échange).

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade
Force ■

111 - RHINOCORNE

- Koud'Korne
- Mini-Queue
- Ecrasement
- Furie
31 Grimace
37 Empal'Korne
54 Bélier
65 Séisme

CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT41, CT44, CT45, CT48, CT49.

N°113 — OR / ARGENT — LEVEINARD — Normal

Cf. page 94.

Spécial -> 242 - LEUPHORIE

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Ecras'Face
5 Rugissement
9 Mini-Queue
13 E-Coque
17 Torgnoles
23 Lilliput
29 Berceuse
35 Bomb'Oeuf
41 Boul'Armure
49 Mur Lumière
57 Damoclès

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT23, CT25, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT40, CT42, CT44, CT45.

N°114 — OR / ARGENT — SAQUEDENEU — Plante

Cf. pages 85, 96, 97.

Stade Final

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Constriction
4 Poudre Dodo
10 Vol-Vie
13 Poudre Toxik
19 Fouet Lianes
25 Etreinte
31 Méga-Sangsue
34 Para-Spore
40 Souplesse
46 Croissance

CT02, CT03, CT06, CT09, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45, CT46.

N°115 — OR / ARGENT — KANGOUREX — Normal

Cf. page 93.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade
Force ■

-

- Poing Comète
7 Groz'Yeux
13 Morsure
19 Mini-Queue
25 UltimaPoing
31 Frénésie
37 Ténacité
43 Uppercut
49 Contre

CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT26, CT27, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT37, CT38, CT41, CT44, CT45, CT48, CT49.

N°116 — OR / ARGENT — HYPOTREMPE — Eau

Cf. page 98.

Nv. 32 -> 117 - HYPOCEAN

Coupe Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force

-

- Ecume
8 Brouillard
15 Groz'Yeux
22 Pistolet à Eau
29 Ouragan
36 Hâte
43 HydroCanon

CT02, CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT24, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

N°117 OR / ARGENT HYPOCEAN Eau

Cf. page 99.

Spécial -> 230 - HYPOROI

Coupe Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force

116 - HYPOTREMPE

- Ecume
- Brouillard
- Groz'Yeux
- Pistolet à Eau
8 Brouillard
29 Ouragan
40 Hâte
51 HydroCanon

CT02, CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT24, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

N°118 OR / ARGENT POISSIRENE Eau

Cf. pages 76, 82, 83, 88, 89, 90, 92, 97.

Nv. 33 -> 119 - POISSOROY

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade ■
Force

-

- Picpic
- Mini-Queue
43 Empal'Korne
52 Hâte
10 Ultrason
15 Koud'Korne
24 Fléau
29 Furie
38 Cascade

CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

N°119 OR / ARGENT POISSOROY Eau

Cf. pages 76, 82, 83, 88, 89, 92, 97.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade ■
Force

118 - POISSIRENE

- Picpic
- Mini-Queue
49 Empal'Korne
61 Hâte
10 Ultrason
15 Koud'Korne
24 Fléau
29 Furie
41 Cascade

CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

N°120 OR / ARGENT STARI Eau

Cf. pages 77, 80, 81, 82, 92, 96.

Spécial -> 121 - STAROSS

Coupe Flash ■
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force

-

- Charge
- Armure
7 Pistolet à Eau
13 Tour Rapide
19 Soin
25 Météores
31 Bulles d'O
37 Lilliput
43 Mur Lumière
50 HydroCanon

CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

N°121 STAROSS Eau/Psy

Stade Final

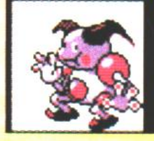
Coupe Flash ■
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force

120 - STARI

37 Onde Folie

CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT44, CT45, CT50.

N°122 OR / ARGENT M.MIME Psy



Cf. page 93, 96.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon ■
Surf Cascade
Force

-

- Bouclier
- Choc Mental
- Clonage
- Yoga
- Torgnoles
- Mur Lumière
- Protection
31 Encore
36 Rafale Psy
41 Relais
46 Rune Protect

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT22, CT25, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT41, CT42, CT44, CT45, CT46, CT48, CT50.

N°123 OR / ARGENT INSECATEUR Insecte/Vol

Cf. page 79.

Spécial -> 212 - CIZAYOX

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Vive-Attaque
- Groz'Yeux
6 Puissance
12 Poursuite
18 Faux-Chage
24 Hâte
30 Cru-Aile
36 Tranche
42 Danse-Lames
48 Reflet

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47, CT49.

N°124 OR / ARGENT LIPPOUTOU Glace/Psy

Cf. page 86.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

238 - LIPPOUTI

- Ecras'Face
- Léchouille
- GroBisou
- Poudreuse
21 Torgnoles
25 PoinGlace
35 Regard Noir
41 Plaquage
51 Requiem
57 Blizzard

CT01, CT02, CT03, CT06, CT09, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT42, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°125 OR / ARGENT ELEKTEK Electrik

Cf. page 92.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

239 - ELEKID

- Vive-Attaque
- Groz'Yeux
- Poing-Eclair
17 Mur Lumière
25 Météores
36 Grincement
47 Tonnerre
58 Fatal-Foudre

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT29, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°126 OR / ARGENT MAGMAR Feu

Cf. page 80.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

240 - MAGBY

- Flammèche
- Groz'Yeux
- PurédPois
- Poing de Feu
25 Brouillard
33 Zénith
41 Lance-Flamme
49 Onde Folie
57 Déflagration

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT29, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°127 OR / ARGENT SCARABRUTE Insecte

Cf. page 79.

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Force Poigne
7 Puissance
13 Etreinte
19 Frappe Atlas
25 Armure
31 Guillotine
37 Sacrifice
43 Danse-Lames

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT44, CT45, CT46, CT49.

N°128 OR / ARGENT TAUROS Normal

Cf. page 80.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade
Force ■

-

- Charge
4 Mini-Queue
8 Frénésie
13 Koud'Korne
19 Grimace
26 Poursuite
34 Repos
43 Mania
53 Bélier

CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT26, CT27, CT32, CT34, CT35, CT38, CT44, CT45.

N°129 OR / ARGENT MAGICARPE Eau

Nv. 20 -> 130 - LEVIATOR

Les MAGICARPE se trouvent dans quasiment tous les plans d'eau.

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Trempette
15 Charge
30 Fléau

MAGICARPE ne peut apprendre aucune CT.

N°130 OR / ARGENT LEVIATOR Eau/Vol

Cf. pages 83, 94.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force ■

129 - MAGICARPE

- Mania
20 Morsure
25 Draco-Rage
30 Groz'Yeux
35 Ouragan
40 HydroCanon
45 Danse Pluie
50 UltraLaser

CT02, CT03, CT05, CT06, CT07, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT24, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT44, CT45.

N°131 OR / ARGENT LOKHLASS Eau/Glace

Cf. page 100.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade
Force ■

-

- Pistolet à Eau
- Rugissement
- Berceuse
8 Brume
15 Plaquage
22 Onde Folie
29 Requiem
36 Laser Glace
43 Danse Pluie
50 Rune Protect
57 HydroCanon

CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT24, CT25, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT42, CT44, CT45, CT50.

N°132

OR / ARGENT
METAMORPH
Normal

Cf. pages 77, 78.

Stade Final

Coupe	Flash
Vol	Siphon
Surf	Cascade
Force	

-

- Morphing

METAMORPH ne peut apprendre aucune CT.

N°133

EVOLI
Normal

Cf. page 93. Vous est aussi donné par LEO à Doublonville une fois que vous l'avez rencontré (page 79).

Spécial -> 134 - AQUALI
Spécial -> 135 - VOLTALI
Spécial -> 136 - PYROLI
Spécial -> 196 - MENTALI
Spécial -> 197 - NOCTALI

Coupe	Flash
Vol	Siphon
Surf	Cascade
Force	

-

- Charge
- Mini-Queue
8 Jet de Sable
16 Rugissement
23 Vive-Attaque
30 Morsure
36 Puissance
42 Bélier

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45.

N°134

AQUALI
Eau

Stade Final

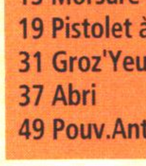
Coupe	Flash
Vol	Siphon ■
Surf ■	Cascade ■
Force	

133 - EVOLI

8 Jet de Sable
16 Pistolet à Eau
23 Vive-Attaque
30 Morsure
36 Onde Boréale
42 Buée Noire
47 AcidArmure
52 HydroCanon

CT02, CT03, CT05, CT06, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45.

N°135



VOLTALI
Electrik

Stade Final

Coupe	Flash ■
Vol	Siphon
Surf	Cascade
Force	

133 - EVOLI

8 Jet de Sable
16 Eclair
23 Vive-Attaque
30 Double Pied
36 Dard-Nuée
42 Cage-Eclair
47 Hâte
52 Fatal-Foudre

CT02, CT03, CT05, CT06, CT07, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45.

N°136

PYROLI
Feu

Stade Final

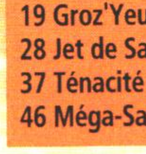
Coupe	Flash
Vol	Siphon
Surf	Cascade
Force	

133 - EVOLI

8 Jet de Sable
16 Flammèche
23 Vive-Attaque
30 Morsure
36 DanseFlamme
42 PurédPois
47 Groz'Yeux
52 Lance-Flamme

CT02, CT03, CT05, CT06, CT07, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT43, CT44, CT45.

N°137



OR / ARGENT
PORYGON
Normal

Cf. page 93.

Spécial -> 233 - PORYGON2

Coupe	Flash ■
Vol	Siphon
Surf	Cascade
Force	

-

- Adaptation2
- Charge
- Adaptation
9 Hâte
12 Rafale Psy
20 Soin
24 Affûtage
32 Verrouillage
36 TriplAttaque
44 Elecanon

CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT44, CT46, CT50.

N°138

AMONITA
Roche/Eau

Nv. 40 -> 139 - AMONISTAR

Coupe	Flash
Vol	Siphon ■
Surf ■	Cascade
Force	

-

- Constriction
- Repli
13 Morsure
19 Pistolet à Eau
31 Groz'Yeux
37 Abri
49 Pouv.Antique
55 HydroCanon

CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT37, CT44, CT45, CT46.

N°139

AMONISTAR
Roche/Eau

Stade Final

Coupe	Flash
Vol	Siphon ■
Surf ■	Cascade
Force	

138 - AMONITA

40 PiCanon
54 Pouv.Antique
65 HydroCanon

CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT37, CT44, CT45, CT46.

N°140

KABUTO
Roche/Eau

Nv. 40 -> 141 - KABUTOPS

Coupe	Flash
Vol	Siphon
Surf	Cascade
Force	

-

- Griffe
- Armure
10 Vol-Vie
19 Groz'Yeux
28 Jet de Sable
37 Ténacité
46 Méga-Sangsue
55 Pouv.Antique

CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT37, CT44, CT45, CT46.

N°141

KABUTOPS
Roche/Eau

Stade Final

Coupe ■	Flash
Vol	Siphon ■
Surf ■	Cascade
Force	

140 - KABUTO

40 Tranche
51 Méga-Sangsue
65 Pouv.Antique

CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT37, CT44, CT45, CT46, CT49.

N°142

OR / ARGENT
PTERA
Roche/Vol

Cf. page 94 (échange).

Stade Final

Coupe	Flash
Vol ■	Siphon
Surf	Cascade
Force	

-

- Cru-Aile
8 Hâte
15 Morsure
22 Ultrason
29 Pouv.Antique
36 Grimace
43 Bélier
50 UltraLaser

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT24, CT26, CT27, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT39, CT43, CT44, CT45, CT47.

N°143

OR / ARGENT
RONFLEX
Normal

Cf. page 95.

Stade Final

Coupe	Flash
Vol	Siphon
Surf ■	Cascade
Force ■	

-

- Charge
8 Amnésie
15 Boul'Armure
22 Cognobidon
29 Coup d'Boule
36 Ronflement
36 Repos
43 Plaquage
50 Roulade
57 UltraLaser

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT25, CT26, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT37, CT38, CT40, CT41, CT44, CT45, CT48.

N°144

ARTIKODIN
Glace/Vol

Stade Final

Coupe	Flash
Vol ■	Siphon
Surf	Cascade
Force	

-

- Tornade
- Poudreuse
13 Brume
25 Hâte
37 Libre-Esprit
49 Laser Glace
61 Protection
73 Blizzard

CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT43, CT44, CT47.

N°145

ELECTHOR
Electrik/Vol

Stade Final

Coupe ■	Flash
Vol	Siphon
Surf	Cascade
Force	

-

- Picpic
- Eclair
13 Cage-Eclair
25 Hâte
37 Détection
49 Bec Vrille
61 Mur Lumière
73 Fatal-Foudre

CT03, CT05, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT43, CT44, CT47.

N°146

SULFURA
Feu/Vol

Stade Final

Coupe	Flash
Vol ■	Siphon
Surf	Cascade
Force	

-

- Cru-Aile
- Flammèche
13 DanseFlamme
25 Hâte
37 Ténacité
49 Lance-Flamme
61 Rune Protect
73 Pique

CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT39, CT43, CT44, CT47.

N°147 — MINIDRACO

OR / ARGENT
MINIDRACO
Dragon

Cf. pages 78, 87.

Nv. 30 -> 148 - DRACO

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade ■
Force

-

- Ligotage
- Groz'Yeux
8 Cage-Eclair
15 Ouragan
22 Draco-Rage
29 Souplesse
36 Hâte
43 Rune Protect
50 Colère
57 UltraLaser

CT02, CT03, CT06, CT07, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT24, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT43, CT44, CT45.

N°148 — DRACO

OR / ARGENT
DRACO
Dragon

Cf. page 87.

Nv. 55 -> 149 - DRACOLOSSE

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade ■
Force

147 - MINIDRACO

- Ligotage
- Groz'Yeux
- Cage-Eclair
- Ouragan
8 Cage-Eclair
15 Ouragan
22 Draco-Rage
29 Souplesse
38 Hâte
47 Rune Protect
56 Colère
65 UltraLaser

CT02, CT03, CT06, CT07, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT24, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT43, CT44, CT45.

N°149 — DRACOLOSSE

DRACOLOSSE
Dragon/Vol

Stade Final

Coupe ■ Flash ■
Vol ■ Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force ■

148 - DRACO

55 Cru-Aile
61 Colère
75 UltraLaser

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT24, CT25, CT27, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT37, CT38, CT39, CT41, CT43, CT44, CT45, CT47, CT48, CT49.

N°150 — MEWTWO

MEWTWO
Psy

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Choc Mental
- Entrave
11 Bouclier
22 Météores
33 Boost
44 Prescience
55 Brume
66 Psyko
77 Amnésie
88 Soin
99 Rune Protect

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT23, CT25, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT39, CT41, CT42, CT43, CT44, CT48, CT50.

N°151 — MEW

MEW
Psy

Stade Final

Coupe ■ Flash ■
Vol ■ Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force ■

-

- Ecras'Face
10 Morphing
20 UltimaPoing
30 Métronome
40 Psyko
50 Pouv.Antique

MEW peut apprendre toutes les CT.

N°152 — GERMIGNON

OR / ARGENT
GERMIGNON
Plante

Le Prof. ORME vous le donne au début du jeu.

Nv. 16 -> 153 - MACRONIUM

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Charge
- Rugissement
8 Tranch'Herbe
12 Protection
15 Poudre Toxik
22 Synthèse
29 Plaquage
36 Mur Lumière
43 Rune Protect
50 Lance-Soleil

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT23, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT43, CT44, CT45.

N°153 — MACRONIUM

MACRONIUM
Plante

Nv. 32 -> 154 - MEGANIUM

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

152 - GERMIGNON

23 Synthèse
31 Plaquage
39 Mur Lumière
47 Rune Protect
55 Lance-Soleil

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT23, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT43, CT44, CT45, CT49.

N°154 — MEGANIUM

MEGANIUM
Plante

Stade Final

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

153 - MACRONIUM

41 Mur Lumière
51 Rune Protect
61 Lance-Soleil

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT23, CT26, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT43, CT44, CT45, CT49.

N°155 — HERICENDRE

OR / ARGENT
HERICENDRE
Feu

Le Prof. ORME vous le donne au début du jeu.

Nv. 14 -> 156 - FEURISSON

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Charge
- Groz'Yeux
6 Brouillard
12 Flammèche
19 Vive-Attaque
27 Roue de Feu
36 Météores
46 Lance-Flamme

CT02, CT03, CT04, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT40, CT43, CT44, CT45.

N°156 — FEURISSON

FEURISSON
Feu

Nv. 36 -> 157 - TYPHLOSION

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

155 - HERICENDRE

21 Vive-Attaque
31 Roue de Feu
42 Météores
54 Lance-Flamme

CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT40, CT43, CT44, CT45, CT49.

N°157 — TYPHLOSION

TYPHLOSION
Feu

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

156 - FEURISSON

45 Météores
60 Lance-Flamme

CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT48, CT49.

N°158 — KAIMINUS

OR / ARGENT
KAIMINUS
Eau

Le Prof. ORME vous le donne au début du jeu.

Nv. 18 -> 159 - CROCRODIL

Coupe ■ Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade
Force

-

- Griffe
- Groz'Yeux
7 Frénésie
13 Pistolet à Eau
20 Morsure
27 Grimace
35 Tranche
43 Grincement
52 HydroCanon

CT01, CT02, CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT43, CT44, CT45.

N°159 — CROCRODIL

CROCRODIL
Eau

Nv. 30 -> 160 - ALIGATUEUR

Coupe ■ Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade
Force ■

158 - KAIMINUS

21 Morsure
28 Grimace
37 Tranche
45 Grincement
55 HydroCanon

CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT43, CT44, CT45, CT49.

N°160 — ALIGATUEUR

ALIGATUEUR
Eau

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade
Force ■

159 - CROCRODIL

38 Tranche
47 Grincement
58 HydroCanon

CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT43, CT44, CT45, CT49.

N°161 — FOUINETTE

OR / ARGENT
FOUINETTE
Normal

Cf. pages 74, 96.

Nv. 15 -> 162 - FOUINAR

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade
Force

-

- Charge
5 Boul'Armure
11 Vive-Attaque
17 Combo-Griffe
25 Souplesse
33 Repos
41 Amnésie

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48, CT49.

N°162 OR / ARGENT FOUINAR Normal

Cf. page 96.

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade
Force ■

161 - FOUINETTE

- Griffe
5 Boul'Armure
11 Vive-Attaque
18 Combo-Griffe
28 Souplesse
38 Repos
48 Amnésie

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48, CT49.

N°163 OR / ARGENT HOOTHOOT Normal/Vol

Cf. pages 74, 75, 78, 79, 95, 96.

Nv. 20 -> 164 - NOARFANG

Coupe Flash ■
Vol ■ Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Charge 34 Choc Mental
- Rugissement 48 Dévorêve
6 Clairvoyance
11 Picpic
16 Hypnose
22 Protection
28 Bélier

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47, CT50.

N°164 OR / ARGENT NOARFANG Normal/Vol

Cf. pages 83, 93, 94, 95.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol ■ Siphon
Surf Cascade
Force

163 - HOOTHOOT

- Charge 41 Choc Mental
- Rugissement 57 Dévorêve
- Clairvoyance
- Picpic
16 Hypnose
25 Protection
33 Bélier

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47, CT50.

N°165 ARGENT COXY Insecte/Vol

Cf. pages 75, 79, 95.

Nv. 18 -> 166 - COXYCLAQUE

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Charge 36 Météores
8 Ultrason 43 Hâte
15 Poing Comète 50 Damoclès
22 Mur Lumière
22 Protection
22 Rune Protect
29 Relais

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT28, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT41, CT44, CT45, CT46.

N°166 ARGENT COXYCLAQUE Insecte/Vol

Cf. page 95.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

165 - COXY

- Charge 42 Météores
- Ultrason 51 Hâte
15 Poing Comète 60 Damoclès
24 Mur Lumière
24 Protection
24 Rune Protect
33 Relais

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT28, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT41, CT44, CT45, CT46.

N°167 OR MIMIGAL Insecte/Poison

Cf. pages 75, 79, 95.

Nv. 22 -> 168 - MIGALOS

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Dard-Venin 37 Toile
- Sécrétion 45 Grincement
6 Grimace 53 Psyko
11 Constriction
17 Ténèbres
23 Vampirisme
30 Combo-Griffe

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT28, CT29, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45, CT46.

N°168 OR MIGALOS Insecte/Poison

Cf. page 95.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

167 - MIMIGAL

25 Vampirisme
34 Combo-Griffe
43 Toile
53 Grincement
63 Psyko

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT28, CT29, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45, CT46.

N°169 NOSTENFER Poison/Vol

Stade Final

Coupe Flash
Vol ■ Siphon
Surf Cascade
Force

042 - NOSFERALTO

30 Cru-Aile
42 Regard Noir
55 Buée Noire

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°170 OR / ARGENT LOUPIO Eau/Electrik

Cf. pages 80, 88, 90, 91, 96.

Nv. 27 -> 171 - LANTURN

Coupe Flash ■
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force

-

- Ecume 37 Bélier
- Cage-Eclair 41 HydroCanon
5 Ultrason
13 Fléau
17 Pistolet à Eau
25 Etincelle
29 Onde Folie

CT03, CT06, CT07, CT10, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT44, CT45.

N°171 OR / ARGENT LANTURN Eau/Electrik

Cf. pages 80, 88, 90, 91, 96.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force

170 - LOUPIO

- Ecume 45 Bélier
- Cage-Eclair 53 HydroCanon
- Ultrason
13 Fléau
17 Pistolet à Eau
25 Etincelle
33 Onde Folie

CT03, CT06, CT07, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT44, CT45.

N°172 OR / ARGENT PICHU Electrik

Cf. page 101.

Spécial -> 025 - PIKACHU

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Eclair
- Charme
6 Mini-Queue
8 Cage-Eclair
11 Doux Baiser

CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT10, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT43, CT44, CT45.

N°173 OR / ARGENT MELO Normal

Cf. page 101.

Spécial -> 035 - MELOFEE

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Ecras'Face
- Charme
4 Encore
8 Berceuse
13 Doux Baiser

CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT23, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT40, CT42, CT43, CT44, CT45, CT50.

N°174 OR / ARGENT TOUDOUDOU Normal

Cf. page 101.

Spécial -> 039 - RONDOUDOU

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Berceuse
- Charme
4 Boul'Armure
9 Ecras'Face
14 Doux Baiser

CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT40, CT42, CT43, CT44, CT45, CT50.

N°175 OR / ARGENT TOGEPI Normal

Cf. pages 76, 101.

Spécial -> 176 - TOGETIC

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Rugissement
- Charme
7 Métronome
18 Doux Baiser
25 Encore
31 Rune Protect
38 Damoclès

CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT40, CT42, CT43, CT44, CT45.

N°176 TOGETIC Normal/Vol

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol ■ Siphon
Surf Cascade
Force

175 - TOGEPI

- Rugissement
- Charme
7 Métronome
18 Doux Baiser
25 Encore
31 Rune Protect
38 Damoclès

CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT39, CT40, CT42, CT43, CT44, CT45, CT47.

N°177

OR / ARGENT
NATU
Psy/Vol

Cf. page 82.

Nv. 25 -> 178 - XATU

Coupe ☐ Flash ■
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ☐

-

- Picpic
- Groz'Yeux
10 Ténèbres
20 Téléport
30 Prescience
40 Onde Folie
50 Psyko

CT03, CT06, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°178

XATU
Psy/Vol

Stade Final

Coupe ☐ Flash ■
Vol ■ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ☐

177 - NATU

35 Prescience
50 Onde Folie
65 Psyko

CT03, CT06, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°179

OR / ARGENT
WATTOUAT
Electrik

Cf. pages 76, 83.

Nv. 15 -> 180 - LAINERGIE

Coupe ☐ Flash ■
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ☐

-

- Charge
- Rugissement
9 Eclair
16 Cage-Eclair
23 Spore Coton
30 Mur Lumière
37 Fatal-Foudre

CT02, CT03, CT06, CT07, CT10, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT44, CT45.

N°180

OR / ARGENT
LAINERGIE
Electrik

Cf. page 83.

Nv. 30 -> 181 - PHARAMP

Coupe ☐ Flash ■
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ■

179 - WATTOUAT

- Charge
- Rugissement
- Eclair
18 Cage-Eclair
27 Spore Coton
36 Mur Lumière
45 Fatal-Foudre

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT10, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT44, CT45, CT48.

N°181

PHARAMP
Electrik

Stade Final

Coupe ☐ Flash ■
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ■

180 - LAINERGIE

30 Poing-Eclair
42 Mur Lumière
57 Fatal-Foudre

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT44, CT45, CT48.

N°182

JOLIFLOR
Plante

Stade Final

Coupe ■ Flash ■
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ☐

044 - ORTIDE

55 Lance-Soleil

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT44, CT45.

N°183

OR / ARGENT
MARILL
Eau

Cf. page 89.

Nv. 18 -> 184 - AZUMARILL

Coupe ☐ Flash ☐
Vol ☐ Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force ☐

-

- Charge
3 Boul'Armure
6 Mini-Queue
10 Pistolet à Eau
15 Roulade
21 Bulles d'O
28 Damoclès
36 Danse Pluie

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT44, CT45.

N°184

AZUMARILL
Eau

Stade Final

Coupe ☐ Flash ■
Vol ☐ Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force ■

183 - MARILL

25 Bulles d'O
36 Damoclès
48 Danse Pluie

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT44, CT45.

N°185

OR / ARGENT
SIMULARBRE
Roche

Cf. page 79.

Stade Final

Coupe ☐ Flash ☐
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ■

-

- Jet-Pierres
- Copie
10 Fléau
19 Balayage
28 Eboulement
37 Feinte
46 Souplesse

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT37, CT40, CT41, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°186

TARPAUD
Eau

Stade Final

Coupe ☐ Flash ■
Vol ☐ Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force ■

061 - TETARTE

35 Requiem
51 Vantardise

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT26, CT27, CT29, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT40, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°187

OR / ARGENT
GRANIVOL
Plante/Vol

Cf. pages 76, 94.

Nv. 18 -> 188 - FLORAVOL

Coupe ☐ Flash ■
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ☐

-

- Trempette
- Synthèse
5 Mini-Queue
10 Charge
13 Poudre Toxik
15 Para-Spore
17 Poudre Dodo
20 VampiGraine
25 Spore Coton
30 Méga-Sangsue

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45.

N°188

OR / ARGENT
FLORAVOL
Plante/Vol

Cf. page 94.

Nv. 27 -> 189 - COTOVOL

Coupe ☐ Flash ■
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ☐

187 - GRANIVOL

- Trempette
- Synthèse
- Mini-Queue
- Charge
13 Poudre Toxik
15 Para-Spore
17 Poudre Dodo
22 VampiGraine
29 Spore Coton
36 Méga-Sangsue

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45.

N°189

COTOVOL
Plante/Vol

Stade Final

Coupe ☐ Flash ■
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ☐

188 - FLORAVOL

33 Spore Coton
44 Méga-Sangsue

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45.

N°190

OR / ARGENT
CAPUMAIN
Normal

Cf. pages 77.

Stade Final

Coupe ■ Flash ☐
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ■

-

- Griffe
- Mini-Queue
6 Jet de Sable
12 Relais
19 Combo-Griffe
27 Météores
36 Grincement
46 Hâte

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48, CT49, CT50.

N°191

OR / ARGENT
TOURNEGRIN
Plante

Cf. pages 79, 92.

Spécial -> 192 - HELIATRONC

Coupe ■ Flash ■
Vol ☐ Siphon ☐
Surf ☐ Cascade ☐
Force ☐

-

- Vol-Vie
4 Croissance
10 Méga-Sangsue
19 Zénith
31 Synthèse
46 Giga-Sangsue

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°192 HELIATRONC
Plante

Stade Final

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

191 - TOURNEGRIN

4 Croissance
10 Tranch'Herbe
19 Zénith
31 Danse-Fleur
46 Lance-Soleil

CT03, CT06, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT44, CT45.

N°193 OR / ARGENT YANMA
Insecte/Vol

Cf. page 78.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Charge 37 Météores
- Clairvoyance 43 Grincement
7 Vive-Attaque
13 Reflet
19 SonicBoom
25 Détection
31 Ultrason

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°194 OR / ARGENT AXOLOTO
Eau/Sol

Cf. pages 76, 82.

Nv. 20 -> 195 - MARAISTE

Coupe Flash ■
Vol Siphon ■
Surf Cascade
Force

-

- Pistolet à Eau 51 Buée Noire
- Mini-Queue
11 Souplesse
21 Amnésie
31 Séisme
41 Danse Pluie
51 Brume

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT36, CT37, CT40, CT44, CT45.

N°195 OR / ARGENT MARAISTE
Eau/Sol

Cf. pages 76, 82, 90, 92, 94, 97.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon ■
Surf Cascade ■
Force ■

194 - AXOLOTO

- Pistolet à Eau 59 Buée Noire
- Mini-Queue
11 Souplesse
23 Amnésie
35 Séisme
47 Danse Pluie
59 Brume

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT36, CT37, CT40, CT44, CT45.

N°196 MENTALI
Psy

Stade Final

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

133 - EVOLI

8 Jet de Sable 52 Aurore
16 Choc Mental
23 Vive-Attaque
30 Météores
36 Rafale Psy
42 Boost
47 Psyko

CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT50.

N°197 NOCTALI
Ténèbres

Stade Final

Coupe ■ Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

133 - EVOLI

8 Jet de Sable 52 Rayon Lune
16 Poursuite
23 Vive-Attaque
30 Onde Folie
36 Feinte
42 Regard Noir
47 Grincement

CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT50.

N°198 OR / ARGENT CORNEBRE
Ténèbres/Vol

Cf. pages 93, 94.

Stade Final

Coupe Flash
Vol ■ Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Picpic
11 Poursuite
16 Buée Noire
26 Ténèbres
31 Feinte
41 Regard Noir

CT03, CT06, CT09, CT10, CT11, CT13, CT16, CT17, CT20, CT21, CT27, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47, CT50.

N°199 ROIGADA
Eau/Psy

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade
Force ■

079 - RAMOLOSS

6 Rugissement
15 Pistolet à Eau
20 Choc Mental
29 Entrave
34 Coup d'Boule
43 Vantardise
48 Psyko

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT26, CT27, CT28, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT38, CT39, CT42, CT44, CT45, CT49, CT50.

N°200 OR / ARGENT FEUFOREVE
Spectre

Cf. page 97.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Rugissement 46 Requiem
- Vague Psy
6 Dépit
12 Onde Folie
19 Regard Noir
27 Rafale Psy
36 Balance

CT02, CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT29, CT30, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT42, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°201 OR / ARGENT ZARBI
Psy

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Puis. Cachée

ZARBI ne peut apprendre aucune CT.

N°202 OR / ARGENT QULBUTOKE
Psy

Cf. page 88.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- Riposte
- Voile Miroir
- Rune Protect
- PRLVT Destin

QULBUTOKE ne peut apprendre aucune CT.

N°203 OR / ARGENT GIRAFARIG
Normal/Psy

Cf. page 83.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Charge 30 Relais
- Rugissement 41 Rafale Psy
- Choc Mental 54 Machouille
- Ecrasement
7 Choc Mental
13 Ecrasement
20 Hâte

CT02, CT03, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT25, CT26, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°204 OR / ARGENT POMDEPIK
Insecte

Nv. 31 -> 205 - FORETRESS

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Charge 43 Picots
- Abri 50 Damoclès
8 Destruction
15 Bélier
22 Tour Rapide
29 Patience
36 Explosion

Cf. page 77.

CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT12, CT13, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT40, CT44, CT45.

N°205 FORETRESS
Insecte/Acier

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

204 - POMDEPIK

39 Explosion
49 Picots
59 Damoclès

CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT32, CT34, CT35, CT37, CT40, CT44, CT45.

N°206 OR / ARGENT INSOLOURDO
Normal

Cf. pages 75, 88.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Frénésie
5 Boul'Armure
13 Intimidation
18 Dépit
26 Poursuite
30 Grincement
38 Bélier

CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT23, CT25, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT42, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°207

OR
SCORPLANE
Sol/Vol

Cf. page 87.

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Dard-Venin
- Jet de Sable
13 Armure
20 Vive-Attaque
28 Feinte
36 Tranche
44 Grincement
52 Guillotine

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT37, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT49.

N°208

STEELIX
Acier/Sol

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

095 - ONIX

10 Etreinte
14 Jet-Pierres
23 Armure
27 Frénésie
36 TempêteSable
40 Souplesse
49 Machouille

CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT23, CT24, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT40, CT44, CT45.

N°209

OR / ARGENT
SNUBBULL
Normal

Cf. page 80.

Nv. 23 -> 210 - GRANBULL

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Charge
- Grimace
4 Mini-Queue
8 Charme
13 Morsure
19 Léchouille
26 Hurlement
34 Frénésie
43 Bélier

CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT36, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°210

GRANBULL
Normal

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

209 - SNUBBULL

28 Hurlement
38 Frénésie
51 Bélier

CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT36, CT40, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°211

OR / ARGENT
QWILFISH
Eau/Poison

Cf. pages 76, 94.

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon ■
Surf ■ Cascade ■
Force

-

- Charge
- Dard-Venin
10 Armure
10 Lilliput
19 Pistolet à Eau
28 Dard-Nuée
37 Bélier
46 HydroCanon

CT02, CT03, CT04, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT36, CT39, CT40, CT44, CT45.

N°212

CIZAYOX
Insecte/Acier

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

123 - INSECATEUR

6 Puissance
12 Poursuite
18 Faux-Chage
24 Hâte
30 Griffe Acier
36 Tranche
42 Danse-Lames
48 Reflet

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT27, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47, CT49.

N°213

OR / ARGENT
CARATROC
Insecte/Roche

Cf. pages 81, 88.

Stade Final

Coupe Flash ■
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Constriction
- Repli
9 Ligotage
14 Encore
23 Rune Protect
28 Patience
37 Repos

CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT36, CT37, CT40, CT44, CT45.

N°214

OR / ARGENT
SCARHINO
Insecte/Combat

Cf. pages 77.

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Charge
- Groz'Yeux
6 Koud'Korne
12 Ténacité
19 Furie
27 Riposte
35 Bélier
44 Contre
54 MégaCorne

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT32, CT34, CT35, CT43, CT44, CT45, CT46, CT49.

N°215

OR / ARGENT
FARFURET
Ténèbres/Glace

Cf. page 97.

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf ■ Cascade
Force ■

-

- Griffe
- Groz'Yeux
9 Vive-Attaque
17 Grincement
25 Feinte
33 Combo-Griffe
41 Hâte
49 Tranche
57 Baston

CT01, CT02, CT03, CT06, CT08, CT09, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT49, CT50.

N°216

OR
TEDDIURSA
Normal

Cf. page 87.

Nv. 30 -> 217 - URSARING

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Griffe
- Groz'Yeux
8 Léchouille
15 Combo-Griffe
22 Feinte
29 Repos
36 Tranche
43 Ronflement
50 Mania

CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT44, CT45, CT46, CT48, CT49.

N°217

OR
URSARING
Normal

Cf. page 90, 97.

Stade Final

Coupe ■ Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

216 - TEDDIURSA

- Griffe
- Groz'Yeux
- Léchouille
- Combo-Griffe
22 Feinte
29 Repos
39 Tranche
49 Ronflement
59 Mania

CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT40, CT41, CT44, CT45, CT46, CT48, CT49.

N°218

OR / ARGENT
LIMAGMA
Feu

Cf. page 94.

Nv. 38 -> 219 - VOLCAROPOD

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force

-

- PurédPois
8 Flammèche
15 Jet-Pierres
22 Armure
29 Amnésie
36 Lance-Flamme
43 Eboulement
50 Plaquage

CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT40, CT44, CT45.

N°219

VOLCAROPOD
Feu/Roche

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

218 - LIMAGMA

48 Eboulement
60 Plaquage

CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT40, CT44, CT45.

N°220

OR / ARGENT
MARCACRIN
Glace/Sol

Cf. page 86.

Nv. 33 -> 221 - COCHIGNON

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

-

- Charge
10 Poudreuse
19 Ténacité
28 Bélier
37 Brume
46 Blizzard

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT26, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT43, CT44, CT45.

N°221

COCHIGNON
Glace/Sol

Stade Final

Coupe Flash
Vol Siphon
Surf Cascade
Force ■

220 - MARCACRIN

33 Furie
42 Brume
56 Blizzard

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT26, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT40, CT43, CT44, CT45.

N°222 — OR / ARGENT — CORAYON — Eau/Roche

Cf. pages 77, 80, 81, 82, 92, 96.

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf
Force
Cascade

-

- Charge
7 Armure
13 Ecume
19 Soin
25 Bulles d'O
31 PiCanon
37 Voile Miroir
43 Pouv.Antique

CT02, CT03, CT04, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT26, CT27, CT29, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT40, CT44, CT45.

N°223 — OR / ARGENT — REMORAID — Eau

Cf. page 85.

Nv. 25 -> 224 - OCTILLERY

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf
Force
Cascade

-

- Pistolet à Eau
11 Verrouillage
22 Rafale Psy
22 Onde Boréale
22 Bulles d'O
33 Puissance
44 Laser Glace
55 UltraLaser

CT03, CT06, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT44, CT45, CT46.

N°224 — OCTILLERY — Eau

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf
Force
Cascade

223 - REMORAID

25 Octazooka
38 Puissance
54 Laser Glace
70 UltraLaser

CT03, CT06, CT10, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT44, CT45, CT46.

N°225 — ARGENT — CADOIZO — Glace/Vol

Cf. page 86.

Stade Final

Coupe — Flash
Vol
Surf — Siphon
Force — Cascade

-

- Cadeau

CT02, CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°226 — OR — DEMANTA — Eau/Vol

Cf. page 81

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf
Force
Cascade

-

- Charge
- Ecume
10 Ultrason
18 Bulles d'O
25 Bélier
32 Hâte
40 Cru-Aile
49 Onde Folie

CT02, CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

N°227 — ARGENT — AIRMURE — Acier/Vol

Cf. page 87.

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf
Force
Cascade

-

- Groz'Yeux
- Picpic
13 Jet de Sable
19 Météores
25 Hâte
37 Furie
49 Aile d'Acier

CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46, CT47.

N°228 — OR / ARGENT — MALOSSE — Ténèbres/Feu

Cf. page 93.

Nv. 24 -> 229 - DEMOLOSSE

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf
Force
Cascade

-

- Groz'Yeux
- Flammèche
7 Hurlement
13 PurédPois
20 Morsure
27 Feinte
35 Lance-Flamme
43 Machouille

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT22, CT23, CT27, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT36, CT38, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°229 — DEMOLOSSE — Ténèbres/Feu

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf
Force — Cascade

228 - MALOSSE

30 Feinte
41 Lance-Flamme
52 Machouille

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT22, CT23, CT27, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT36, CT38, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°230 — HYPOROI — Eau/Dragon

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf — Cascade
Force

117 - HYPOCEAN

8 Brouillard
15 Groz'Yeux
22 Pistolet à Eau
29 Ouragan
40 Hâte
51 HydroCanon

CT02, CT03, CT06, CT10, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT24, CT27, CT32, CT34, CT35, CT39, CT44, CT45.

N°231 — ARGENT — PHANPY — Sol

Cf. page 87.

Nv. 25 -> 232 - DONPHAN

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf
Force — Cascade

-

- Charge
- Rugissement
9 Boul'Armure
17 Fléau
25 Bélier
33 Roulade
41 Ténacité
49 Damoclès

CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT40, CT44, CT45.

N°232 — ARGENT — DONPHAN — Sol

Cf. pages 90, 97.

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf
Force — Cascade

231 - PHANPY

- Koud'Korne
- Rugissement
9 Boul'Armure
17 Fléau
25 Furie
33 Roulade
41 Tour Rapide
49 Séisme

CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT20, CT21, CT26, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT40, CT44, CT45

N°233 — PORYGON2 — Normal

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf — Cascade
Force

137 - PORYGON

9 Hâte
12 Rafale Psy
20 Soin
24 Boul'Armure
32 Verrouillage
36 TriplAttaque
44 Elecanon

CT03, CT06, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT29, CT32, CT34, CT35, CT39, CT40, CT42, CT44, CT46, CT50.

N°234 — OR / ARGENT — CERFROUSSE — Normal

Cf. page 79.

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf — Cascade
Force

-

- Charge
8 Groz'Yeux
15 Hypnose
23 Ecrasement
31 Jet de Sable
40 Bélier
49 Onde Folie

CT02, CT03, CT05, CT06, CT09, CT10, CT11, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT26, CT27, CT29, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT42, CT43, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°235 — OR / ARGENT — QUEULORIOR — Normal

Cf. pages 82.

Stade Final

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf — Cascade
Force

-

- Gribouille
11 Gribouille
21 Gribouille
31 Gribouille
41 Gribouille
51 Gribouille
61 Gribouille
71 Gribouille
81 Gribouille
91 Gribouille

QUEULORIOR ne peut apprendre aucune CT.

N°236 — OR / ARGENT — DEBUGANT — Combat

Cf. page 89.

Spécial -> 107 - TYGNON
Spécial -> 106 - KICKLEE
Spécial -> 237 - KAPOERA

Coupe — Flash
Vol — Siphon
Surf — Cascade
Force

-

- Charge

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°237

KAPOERA
Combat

Stade Final

236 - DEBUGANT

25 Tour Rapide
31 Riposte
37 Hâte
43 Détection
49 Triple Pied

Coupe
Vol
Surf
Force ■

Flash
Siphon
Cascade

CT02, CT03, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT39, CT43, CT44, CT45, CT46.

N°238

OR / ARGENT
LIPPOUTI
Glace/Psy

Cf. page 101.

Nv. 30 -> 124 - LIPPOUTOU

-

- Ecras'Face
- Léchouille
9 Doux Baiser
13 Poudreuse
21 Choc Mental
25 Berceuse
33 Regard Noir
37 Psyko
45 Requiem
49 Blizzard

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

CT01, CT03, CT06, CT09, CT10, CT12, CT13, CT14, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT42, CT44, CT45, CT46, CT50.

N°239

OR / ARGENT
ELEKID
Electrik

Cf. page 101.

Nv. 30 -> 125 - ELEKTEK

-

- Vive-Attaque
- Groz'Yeux
9 Poing-Eclair
17 Mur Lumière
25 Météores
33 Grincement
41 Tonnerre
49 Fatal-Foudre

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash ■
Siphon
Cascade

CT01, CT02, CT03, CT06, CT07, CT10, CT13, CT17, CT18, CT20, CT21, CT25, CT27, CT29, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT39, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°240

OR / ARGENT
MAGBY
Feu

Cf. page XXX.

Nv. 30 -> 126 - MAGMAR

-

- Flammèche
7 Groz'Yeux
13 PurédPois
19 Poing de Feu
25 Brouillard
31 Zénith
37 Lance-Flamme
43 Onde Folie
49 Déflagration

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

CT01, CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT17, CT20, CT21, CT23, CT27, CT29, CT31, CT32, CT34, CT35, CT38, CT41, CT43, CT44, CT45, CT46, CT48.

N°241

OR / ARGENT
ECREMEUH
Normal

Cf. page 80.

Stade Final

-

- Charge
4 Rugissement
8 Boul'Armure
13 Ecrasement
19 Lait à Boire
26 Patience
34 Roulade
43 Plaquage
53 Glas de Soin

Coupe
Vol
Surf ■
Force ■

Flash
Siphon
Cascade

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT26, CT27, CT30, CT31, CT32, CT33, CT34, CT35, CT37, CT40, CT41, CT44, CT45, CT48

N°242

LEUPHORIE
Normal

Stade Final

113 - LEVEINARD

7 Mini-Queue
10 E-Coque
13 Torgnoles
18 Lilliput
23 Berceuse
28 Bomb'Oeuf
33 Boul'Armure
40 Mur Lumière
47 Damoclès

Coupe
Vol
Surf
Force ■

Flash ■
Siphon
Cascade

CT01, CT02, CT03, CT04, CT06, CT07, CT08, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT25, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT40, CT42, CT44, CT45.

N°243

OR / ARGENT
RAIKOU
Electrik

Cf. page 80 (XXX).

Stade Final

-

- Morsure
- Groz'Yeux
11 Eclair
21 Hurlement
31 Vive-Attaque
41 Etincelle
51 Protection
61 Machouille
71 Fatal-Foudre

Coupe ■
Vol
Surf
Force ■

Flash ■
Siphon
Cascade

CT02, CT03, CT05, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT25, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT43, CT44.

N°244

OR / ARGENT
ENTEI
Feu

Cf. page 80.

Stade Final

-

- Morsure
- Groz'Yeux
11 Flammèche
21 Hurlement
31 DanseFlamme
41 Ecrasement
51 Lance-Flamme
61 Vantardise
71 Déflagration

Coupe ■
Vol
Surf
Force ■

Flash ■
Siphon
Cascade

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT22, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT39, CT43, CT44.

N°245

OR / ARGENT
SUICUNE
Eau

Cf. page 80.

Stade Final

-

- Morsure
- Groz'Yeux
11 Pistolet à Eau
21 Hurlement
31 Tornade
41 Bulles d'O
51 Brume
61 Voile Miroir
71 HydroCanon

Coupe ■
Vol
Surf ■
Force

Flash
Siphon ■
Cascade ■

CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT43, CT44.

N°246

OR / ARGENT
EMBRYLEX
Roche/Sol

Cf. page 97.

Nv. 30 -> 247 - YMPHECT

-

- Morsure
- Groz'Yeux
8 TempêteSable
15 Grincement
22 Eboulement
29 Mania
36 Grimace
43 Machouille
50 Séisme
57 UltraLaser

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT43, CT44, CT45.

N°247

YMPHECT
Roche/Sol

Nv. 55 -> 248 - TYRANOCIF

246 - EMBRYLEX

38 Grimace
47 Machouille
56 Séisme
65 UltraLaser

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash
Siphon
Cascade

CT02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT43, CT44, CT45.

N°248

TYRANOCIF
Roche/Ténèbres

Stade Final

247 - YMPHECT

61 Séisme
75 UltraLaser

Coupe ■
Vol
Surf ■
Force ■

Flash
Siphon
Cascade

CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT08, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT20, CT21, CT23, CT24, CT26, CT27, CT28, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT43, CT44, CT45, CT48, CT49, CT50.

N°249

OR / ARGENT
LUGIA
Psy/Vol

Cf. page 98.

Stade Final

-

- Rune Protect
- Tornade
- Soin
44 HydroCanon
55 Danse Pluie
66 Météores
77 Cyclone
88 Pouv.Antique
99 Prescience

Coupe
Vol ■
Surf ■
Force ■

Flash
Siphon ■
Cascade ■

CT02, CT03, CT05, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT23, CT24, CT25, CT26, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT42, CT43, CT44, CT47, CT50.

N°250

OR / ARGENT
HO-OH
Feu/Vol

Cf. page 99.

Stade Final

-

- Rune Protect
- Tornade
- Soin
44 Déflagration
55 Zénith
66 Météores
77 Cyclone
88 Pouv.Antique
99 Prescience

Coupe ■
Vol ■
Surf
Force ■

Flash ■
Siphon
Cascade

CT03, CT05, CT06, CT07, CT08, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT22, CT24, CT25, CT26, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT38, CT39, CT42, CT43, CT44, CT47, CT50.

N°251

CELEBI
Psy/Plante

Stade Final

-

- VampiGraine
- Choc Mental
- Soin
- Glas de Soin
10 Rune Protect
20 Pouv.Antique
30 Prescience
40 Relais
50 Requiem

Coupe
Vol
Surf
Force

Flash ■
Siphon
Cascade

CT03, CT06, CT09, CT10, CT11, CT12, CT13, CT15, CT17, CT18, CT19, CT20, CT21, CT22, CT27, CT29, CT30, CT31, CT32, CT34, CT35, CT37, CT39, CT40, CT42, CT43, CT44, CT50.

Courrier

Je ne vous raconte pas comment le Panda m'en a fait baver ce mois-ci ! Ce vilain plantigrade ne tient plus en place, il ne rêve plus que d'une chose : de vacances. Alors, pour se calmer, il embête tout le monde : un coup il me chatouille, un coup il pique la casquette de Cheub, ou alors il fait peur à Luk. J'ai heureusement réussi à m'isoler au grenier pour lire toutes vos lettres, toujours aussi nombreuses et charmantes ! Continuez à m'écrire !
Neko-Chan 100% Consoles 49, rue d'Alleray 75015 Paris

Karia
Tiens un coup de gueule, même s'il trouve notre magazine très sympa... Karia a quelques critiques à nous faire.

Q/ Je trouve que la place que vous accordez à certains jeux est trop restreinte. Dommage, vu que vos articles sont objectifs et bien écrits. Les photos sont claires et bien choisies, et la maquette, elle est nickel.

R/ Il arrive que les choix soient difficiles au niveau de la place. On essaie de mettre en avant ce qu'on pense être le plus intéressant. Mais c'est vrai que, parfois, des jeux arrivent à la dernière minute, et ce n'est pas facile de les caser dans le magazine. On fait ce qu'on peut de ce côté-là, mais c'est un équilibre difficile à atteindre.

Q/ La rubrique courrier devrait être agrandie, car elle permet aux lecteurs de s'exprimer, et, ainsi, d'aider le magazine à prospérer. Voilà, c'est fini, le reste c'est du tout bon, j'ai énormément apprécié votre dossier sur la Xbox, ainsi que votre interview de Seamus Blackley et de Ed Fries.

R/ Après négociation avec le Panda, celui-ci m'a promis de m'accorder trois pages au lieu de deux. À condition que vous nous adressiez plus de lettres et de dessins. La balle est dans votre camp. Panda te remercie pour le compliment sur le dossier Xbox, il a passé deux semaines dessus ! Et pour les interviews, il s'était donné beaucoup de mal, l'animal. Danièle, à la relecture, et Guénahel, à la maquette, sont également tout contents.

Tim
Ce cher lecteur, qui nous suit depuis le premier numéro ('y a intérêt, il a gagné avec son équipe les PS2), nous envoie une petite BD sur le thème de Zelda. Je ne vous cacherai pas que le Panda a un peu bavé dessus... Elle est très très hot, donc on ne vous la passe pas en intégralité. Par contre, j'envisage de l'envoyer à ses parents, histoire qu'ils voient ce qu'il dessine (non, non, je plaisante).

Benoït
Allez on ne vas pas s'arrêter en si bon chemin. Voici un deuxième coup de gueule, et puis ça va mieux en le disant.

Q/ Halte ! On pousse le bouchon un peu trop loin (hein Maurice) ! 'Y en a marre des éditeurs qui sortent des trucs qui, pour moi, ne méritent même pas l'appellation de jeux, avec des licences bien juteuses ! On est en droit d'attendre mieux... non mais !

R/ Oui, c'est vrai, il y a des daubes qui sortent tous les mois. Mais après tout, si j'étais méchante, je pousserais mon coup de gueule à mon tour ! Si les éditeurs pratiquent ainsi, c'est que le public suit souvent ! On voit une pub à la télé, alors hop ! on achète le jeu. Résultat : le budget marketing augmente, et celui consacré au développement descend d'autant. Je comprends que cela t'énerve, mais ces pratiques sont vieilles comme le commerce. C'est aussi pour vous aider à y voir clair que des magazines comme 100% Consoles existent.

Benoît
Voilà encore un Benoît. Lui aussi est en colère, il faut croire, que les Benoît ne sont pas à la fête en ce moment !

Q/ Je t'écris pour te faire part de mon mécontentement. Je crie mon ras le bol envers les bouquins de jeux vidéo. Tout le monde critique la PS2 pour ses problèmes de programmation, d'anti-aliasing, de scintillement... Mais je tiens à rappeler que MGS 2, GT3, ZOE, Wining Eleven 5, SoM et Onimusha, sans parler de FFX, sont sur PS2. Que les mécontents aillent sur DC. En voici une daube qui mériterait d'être descendue ! Merci et désolé de m'être mis en colère.

R/ Tout d'abord, remettons les choses dans leur contexte. Pour ce qui est des autres magazines, on ne peut rien faire, chacun est libre de penser ce qu'il veut. Maintenant, pour ce qui est de la PS2. Je comprends que certains de nos confrères aient été déçus durant les premiers mois. C'est vrai, la console était annoncée par Sony comme la bombe atomique qui allait tout pulvériser. Or, à sa sortie, ce ne fut loin d'être le cas, . En effet, il a fallu attendre ZOE pour découvrir ce que la PS2 a dans le ventre ; on en avait d'ailleurs fait notre couverture ! D'autre part, ce qui est sûr, c'est que d'ici Noël, cette console aura une très bonne logithèque, et vaudra vraiment le coup. Maintenant, pour ce que tu dis sur la DC, je m'insurge. C'est une bonne console, dont le prix de vente, ainsi que celui des jeux, est imbattable. En fait, si tu veux tout savoir, je vais te révéler un secret que m'a confié un vieux sage quand j'ai commencé à écrire: il n'y a pas de mauvaises consoles, il n'y a que des mauvais jeux ! Les passionnés qui ont les moyens s'achètent toutes les consoles, car il y a de bons jeux sur toutes.

Anonyme !
Voici un lecteur qui a oublié de nous donner son nom, mais je suis sûre qu'il se reconnaîtra ! Il commence par une blague...

Q/ Bonjour à toute l'équipe de 100% Consoles. En deux mots : je m'appelle Anonyme, je suis un fervent lecteur de votre mag, j'aime les œufs au bacon avec du ketchup, et ma prof d'anglais me répète que c'est pas bien de lire 100% Consoles en classe. Moi j'la crois pas... Y-a-til des bons jeux de stratégie sur N64 ?

R/ Starcraft est un bon titre. Et je te conseille aussi d'écouter ta prof...

Q/ Vous ne consacrez vraiment pas assez de pages à la N64 dans votre mag !

R/ On parle de tous les jeux qui sortent. Les autres, on ne peut pas les inventer ! C'est une console qu'on adore, la preuve, sur sept numéros, on a fait les soluces de Zelda et de Banjo-Tooie ! En plus, Cheub, il était à Nintendo Magazine, sous le pseudo de Star Wolf. Qu'en dis-tu, hein ?

Q/ Tu en reçois beaucoup, des lettres belles comme la mienne ?
R/ Tous les jours ! Et je les lis toutes, même quand le Panda rôde et sème la pagaille !

Q/ C'est bête, j'aurais voulu t'envoyer un beau dessin, mais l'ennui c'est que je ne sais pas dessiner Panda en slip. Tu l'aurais publié ?
R/ Essaie un peu pour voir !

Q/ Quel est ton jeu préféré sur N64 ?
R/ Hou la la, citer un seul jeu est trop difficile ! Beaucoup trop... Je dirai GoldenEye, Mario, Zelda (les deux !). Anonyme finit par une remarque déplacée sur mes boucles d'oreilles. De quoi je me mêle ! Mais comme je ne suis pas rancunière, je publie quand même sa lettre.

Gauthier
Un fan de Star Wars, je suis sûr qu'il n'est pas tout seul ! Maintenant, passons à ses questions !

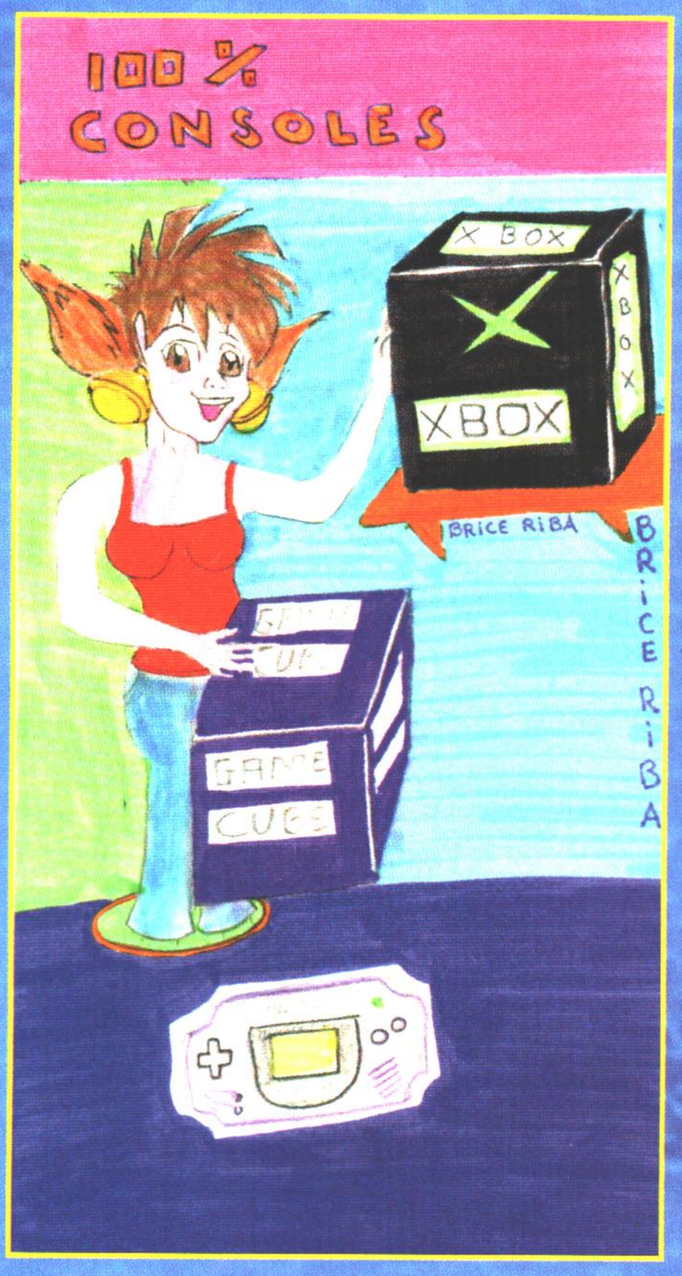
Q/ Y aura-t-il un Final Fantasy X ? Si oui, sur quelle console ?
R/ Bien sûr, il sort cet été au Japon et d'ici Noël, en France, sur PS2.

Q/ Serait-il possible de mettre la date de sortie et le prix des jeux que vous testez ?
R/ Pour la date, c'est très simple, le même mois que le magazine. Pour les prix, cela ne varie pas beaucoup entre les jeux, et puis, mieux vaut acheter un bon jeu à 399 F plutôt qu'une daube à 349 F, non ?

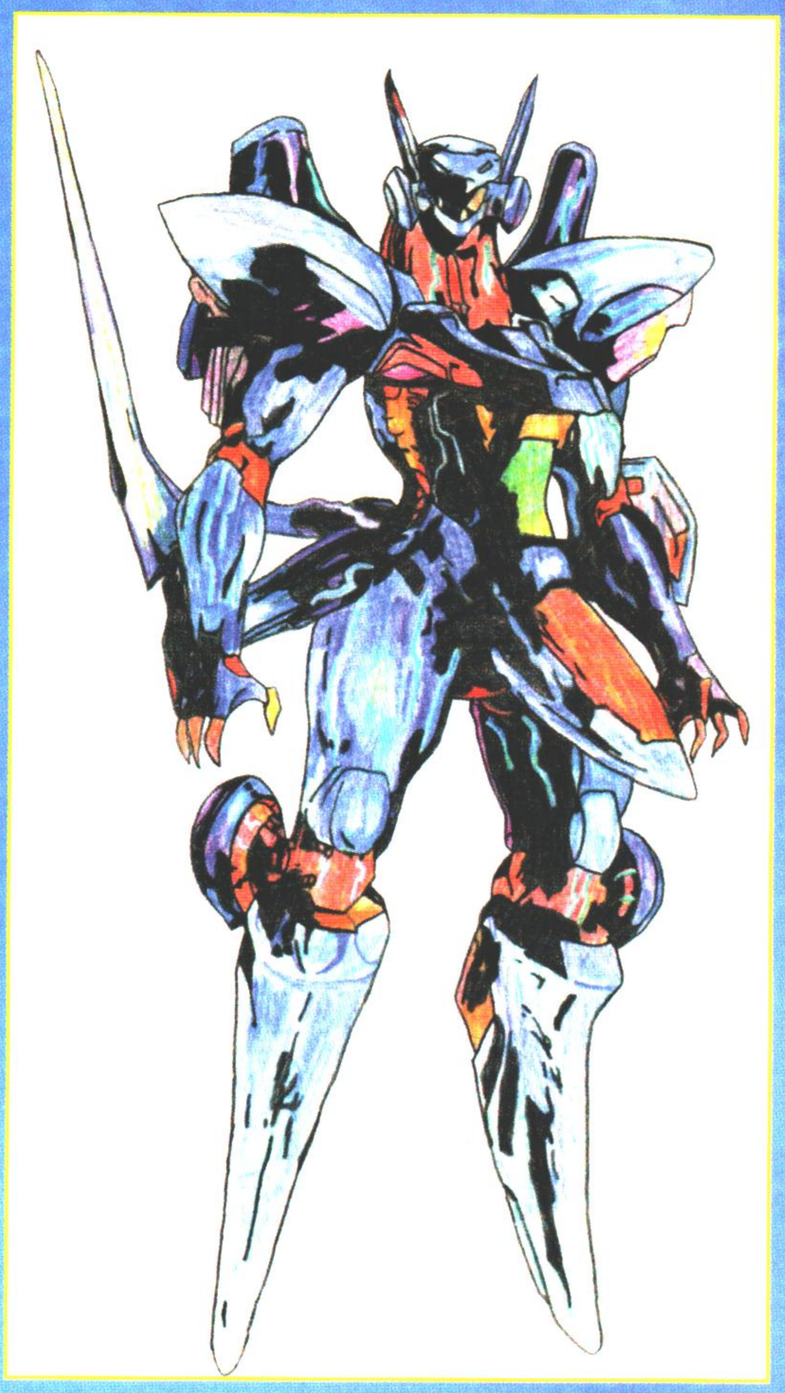
Q/ Y aura-t-il un deuxième livre du 100% Consoles, où vous aviez mis les trois premiers numéros ?

R/ J'en déduis que tu as découvert 100% Consoles avec notre album ! Oui, il y aura tous les six mois un album, regroupant trois numéros. On récupère les anciens numéros de 100% Consoles, et on les compile en un album. Mais bon, là, il faut carrément être très patient... et peut-être que tu ne liras cette réponse que dans trois ou quatre mois. Argh !

Galerie



Brice Riba.



Ludovic Guillot.

ABONNE-TOI A 100% CONSOLES

pour 273F au lieu de 385 F

soit 3 numéros gratuits

PAYEZ EN 3 FOIS SANS FRAIS !!!

Vous payez chaque numéro moins de 25F au lieu de 35F!

100% CONSOLES directement dans votre boîte aux lettres

pas de mauvaise surprise !

POUR VOUS, C'EST :

- **une économie importante : 28% de réduction**
- **l'assurance de ne rater aucun numéro! 100% CONSOLES arrive directement chez vous ou sur votre lieu de vacances (prévenir deux mois à l'avance).**
- **aucun risque d'augmentation, le prix de 100% CONSOLES est garanti pour toute la durée de votre abonnement**

Pour tout renseignement, appelez Isabelle au 02-47-87-01-76

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre réglement à :

100% CONSOLES - Service abonnements - BP 72 - 37390 LA MEMBROLLE-SUR-CHOISILLE

OUI, je m'abonne ! pour 11 numéros, 273F au lieu de 385F.

Je règle :

en 1 chèque bancaire ou postal de 273F à l'ordre de MON JOURNAL ADOMEDIAS

en 3 chèques bancaires ou postaux de 91 F à l'ordre de MON JOURNAL ADOMEDIAS,

le premier sera débité dès l'enregistrement de mon abonnement, le 2ème 30 jours plus tard, le 3ème 60 jours plus tard.

en mandat-cash

par carte bancaire

N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire le : ☐☐ / ☐☐

Signature obligatoire :

Nom : .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal Ville : ☐☐☐☐☐

Prévoir un délai de 4 à 6 semaines pour la mise en place de l'abonnement.
Offre valable jusqu'au 31/09/2001, uniquement en France métropolitaine.
Pour l'étranger, nous consulter au 02-47-87-01-76. Chaque numéro de 100% CONSOLES est en vente au prix de 35F.
Conformément à la loi informatique et liberté, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification sur les informations vous concernant. Dans ce cas, veuillez contacter le service abonnement.

La cousine d'Amérique

Il y a du grabuge chez nos chères Neko. Leur petite cousine américaine, élevée aux hamburgers-milkshake et aux jeux PC, s'est invitée chez elles ! Bon, l'accueil qu'elles lui ont réservé n'était pas des plus chaleureux, mais passons...

Neko-Box : Hi, mes petites cousines. Alors comment c'est la vie en France ? Ho la la, vous jouez encore sur vos vieilles consoles, mais c'est dépassé tout ça ! Une Nintendo 64 ? une Dreamcast !? Oh my God, on n'en trouve plus que dans les musées !

Neko-Dream : Les filles... Je viens de rencontrer une erreur système ! Je vais être obligée d'interrompre ma session...

Neko-64 : Non, mais pour qui elle se prend ? Un vrai virus ambulant !

Neko-Play : Je vais la rebooter, et lui formater le caractère moi !

S'ensuit une bataille apocalyptique. Les pads, les CD, les GD, les cartouches... volent dans tous les sens. Après une bonne heure de crêpage de chignon, le calme revient enfin dans le loft...

Neko-Box : Keep cool ! Take it easy girls...Faut pas vous énerver comme ça. Surtout toi, Neko-Dream. Après tout, si tu veux continuer à jouer à des jeux Sega, il faudra bien que tu achètes une Xbox !

Neko-64 : Eh bien, non. Elle achètera une Game Boy Advance et une Game Cube, comme tout le monde. Et puis, pour rester polie, les Américains en matière de jeux vidéo n'ont aucun goût. Qui a envie de se taper des simulations de baseball ou des courses de tracteurs à longueur de journée ?

Neko-Play : Comme elles sont mignonnes à se battre pour la dernière place. Il va falloir vous réveiller les filles... D'ici à ce que vos consoles sortent, la PS2 trônera dans tous les salons !

Neko-Dream : Rien à fiche. Sega sera sur toutes les consoles, alors je ferai ce que je veux. Et puis d'abord, la Dreamcast c'est la meilleure. Et mes jeux, ils coûtent 250 francs... Le même prix que les jeux 16 bits de Neko-64, c'est drôle non ?

Neko-Box : Ah... sacrés Frenchies. C'est vrai que l'Europe c'est le tiers-monde niveau consoles. Mais ne vous inquiétez pas, on s'occupera aussi de vous. Alors ne boudez pas.

Neko-Play : Mais elle va se calmer la grosse vache aux hormones. Les Américains et les consoles, laissez-moi rigoler ! 3DO, Jaguar, Lynx... Que des flops, et puis si tu veux que les Japonais achète ta machine, faudra prévenir Billoo qu'il évite de leur dire qu'ils ont des petites mains !

Neko-64 : Grrr... tu m'a piqué mon tour Neko-Play ! De toute façon, vous n'y comprenez rien ! Nintendo va tout balayer sur son passage, la Game Boy Advance est déjà un succès intergalactique, et la Game Cube va faire tout pareil. La première chose qu'il vous reste à acheter pour vos consoles, c'est un cercueil.

Neko-Dream : Et bien moi, j'en ai déjà commandé un pour la Xbox. Mis à part les productions Sega, y a pas un jeu qui ressemble à quelque chose. De toute façon, PS2 ou Xbox, c'est deux PC déguisés en consoles. Ça va être drôle, quand en surfant sur le Net, Neko-Play se choppera un virus qui restera sur son disque dur. Comment qu'elle va l'enlever ?

Neko-Box : C'est sûr qu'avec la Dreamcast, on ne risque rien : on ne peut même pas surfer. Mais peut-être que si tu pédalais plus fort, ton modem irait plus vite ? Et puis c'est drôle quand même, un jeu comme Daytona USA, avec les fonctions online sabrées.

Neko-64 : La première console qui bugue, j'imagine ça d'ici ! Ça va être la crise de rire. Puis dans le genre mauvais jeux, elle va battre des records cette console. Sur PS2, on a déjà les trois quarts des titres qui sont nuls. Sur Xbox, c'est bien parti pour les 90% de daubes.

Neko-Play : Vas-y, donne-nous des leçons avec la GBA... C'est un émulateur Snes ta portable. Et bonjour le prix des cartouches. En fait, c'est une console solaire : dès qu'il fait mauvais temps, tu ne vois plus rien sur ton écran. Un peu cheap qu'il ne soit pas rétro-éclairé, non ?

Neko-Dream : C'est clair. Ma Nomad (NDLR : une portable compatible avec les jeux Megadrive) possédait déjà un écran couleur rétro-éclairé, avec des jeux 16 bits de super qualité. D'accord, elle bouffait un peu les piles ! Mais la GBA n'a rien d'extraordinaire, quand on repense à cette console...

Neko-Box : Allez, changeons de sujet. Où êtes-vous parties en vacances, les filles ?

Neko-64 : J'ai fait mon pèlerinage annuel au mont Miyamoto, puis j'ai passé une semaine sur la plage. On m'avait dit que c'était l'île des Yoshi, mais je n'en ai pas vu un seul. Mais ça fait rien, avec ma GBA, j'ai bien bronzé ! Et tous les garçons veulent jouer avec moi.

Neko-Play : Moi je suis restée à la maison. J'ai joué à la PS2, j'ai regardé un peu Loft Story mais surtout des films DVD, vous savez grâce à ma PS2 !

Neko-Dream : Eh bien moi, je suis partie deux semaines à la campagne, dans la petite ville d'Arcadia ! Il y avait des beaux pirates...
Et depuis je n'arrête pas de rêver.

Comme vous avez pu le constater, les petites Neko sont revenues très en forme de leurs vacances. Allez, la suite au prochain numéro. On vous montrera la tête de cette cousine américaine dès qu'elle sera présentable.

Luis Figo

Je te donne le meilleur, sois à la hauteur.

UEFA Challenge communique toutes les sensations et les émotions [illegible] compétition de haut niveau,
Vous découvrirez les plus grands clubs Européens: l'Olympique Lyonnais, Manchester United, FC Barcelone, Bayern de Munich...
ainsi qu'une reproduction photo-réaliste des plus grands stades : Parc des Princes, Old Trafford, Nou Camp,...

* Retrouvez les plus grandes stars du Football Européen - Figo, Anderson et Effenberg
* Bénéficiez de la licence officielle UEFA afin de jouer avec les véritables équipes
* Un mode Multi-Saisons unique avec promotion et relégation des équipes
* Utilisation de la Motion-capture afin de reproduire fidèlement toutes les qualités et caractéristiques techniques pour chaque joueur

PC CD ROM

PlayStation.2

Express your talent.*

© Infogrames 2001 All rights reserved. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. PS Playstation logo. Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and playing strips, are the property of their respective owner(s). UEFA shall bear no responsibility for any unauthorised copying and/or usage of such properties by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. These trademarks may not be reproduced without the prior written permission of UEFA. All rights are reserved. Screenshots de la version PC/ Crédit photo : Thierry Sander.

*Exprimez votre talent.