

GAMER GUIDE

POKÉMON
LET'S GO PIKACHU
EDITION



the need to know you didn't know you needed



QU'EST-CE QUE C'EST?



Pokémon Let's Go Pikachu est un remake de 2018 du jeu vidéo de rôle Game Boy de 1998 *Pokémon Yellow*. *Pokémon Let's Go Pikachu*, aux côtés de son édition alternative *Pokémon Let's Go Eevee*, est sorti dans le monde entier en novembre 2018. Il s'agissait des premiers titres Pokémon de la série principale lancés pour la Nintendo Switch.



Les deux éditions ramènent le joueur dans la région de Kanto, où il pourra attraper et entraîner des Pokémon plus anciens et plus récents. Il existe quelques différences clés entre *Pokémon Let's Go Pikachu* et *Pokémon Let's Go Eevee*, mais la principale différence est le Pokémon de départ. Pour ce guide, nous nous concentrerons sur l'édition Pikachu.

DÉCOMPOSER LES BASES



Pokémon Let's Go Pikachu apporte des changements majeurs à l'expérience Pokémon traditionnelle, mais il bouscule également certaines des petites choses à votre retour dans la région de Kanto de la génération un, à partir de laquelle les objets sont disponibles et où ils peuvent être trouvés, aux entraîneurs vous combattez et les Pokémon qui peuvent être trouvés en cours de route.

Au tout début du jeu, il vous sera demandé de choisir votre propre personnage de joueur. Notez qu'il n'y a pas exactement de système de personnalisation des personnages, vous n'aurez donc qu'à choisir l'avatar que vous utiliserez tout au long de votre voyage. Mais après cela, vous devrez sélectionner l'identité de votre principal rival Pokémon Trainer. Une belle petite touche, bien que vous ne puissiez pas réellement sélectionner l'apparence de votre rival, vous pouvez lui créer un nom.

Ensuite, vous voudrez vous diriger vers le laboratoire du professeur Oak, qui est le bâtiment au sud-est de votre maison. Une fois là-bas, vous parlerez à votre entraîneur rival pour découvrir que Oak est sorti, alors retournez dehors et allez au nord entre les maisons, pour trouver Oak entouré de Pidgeys. Il est maintenant temps d'attraper votre tout premier Pokémon - selon l'édition que vous avez achetée, ce sera Pikachu ou Évoli.



La capture de Pokémon

On pourrait penser qu'attraper des Pokémon dans *Let's Go Pikachu* serait l'un des éléments les plus simples du jeu, mais c'est en fait l'endroit où vous trouverez une grande partie de la profondeur cachée du jeu.

Une fois que vous êtes dans la phase de capture - normalement déclenchée en marchant dans le Pokémon sauvage que vous voyez errer dans le monde - l'explication la plus simple est que vous devez lancer une Poké Ball avec la bonne précision et le bon timing, afin qu'elle touche le Pokémon sur l'intérieur du cercle de fermeture coloré.

Vous remarquerez que le cercle lui-même a également plusieurs couleurs possibles : vert, jaune, orange ou rouge. Ceux-ci indiquent la chance que vous avez d'attraper le Pokémon avec succès (le vert étant la plus grande chance de succès, le rouge étant la plus faible).

Bien que la couleur de ce cercle soit principalement dictée par l'espèce et le niveau du Pokémon en question, vous pouvez faire plusieurs choses pour augmenter vos chances de succès :

- Utilisez une balle de meilleure qualité
- Utiliser une Baie
- Atteindre un meilleur lancer



Oh!
You encountered a

Il existe plusieurs types de bonus de capture dans *Let's Go Pikachu*, qui vous accordent des récompenses sous forme d'XP pour avoir accompli différentes choses :

- **Nouveau Pokémon** : s'ajoute à votre multiplicateur d'XP si c'est la première fois que vous attrapez cette espèce de Pokémon.
- **Lancer bon, excellent ou exceptionnel** : augmente votre multiplicateur d'XP à mesure que vous obtenez de meilleurs niveaux de lancer, allant de rien pour un lancer normal à le maximum pour un exceptionnel.
- **Bonus technique** : augmente votre multiplicateur d'XP si vous utilisez les commandes de mouvement Joy-Con ou Poké Ball Plus en mode ancré.
- **Premier lancer** : augmente le multiplicateur d'XP si vous attrapez le Pokémon lors de votre premier lancer de balle.
- **Bonus de taille** : si un Pokémon est grand ou petit (indiqué par une aura tourbillonnante bleue ou rouge lorsque vous le voyez dans la nature), cela confère un bonus supplémentaire multiplicateur d'XP.
- **Bonus Combo** : si vous avez attrapé plusieurs Pokémon du même type à la suite, un bonus Combo est ajouté à votre multiplicateur d'XP. Il semble que plus la séquence de combo est élevée, donc plus vous avez attrapé d'affilée, plus le bonus de combo est élevé.

Le gain d'XP

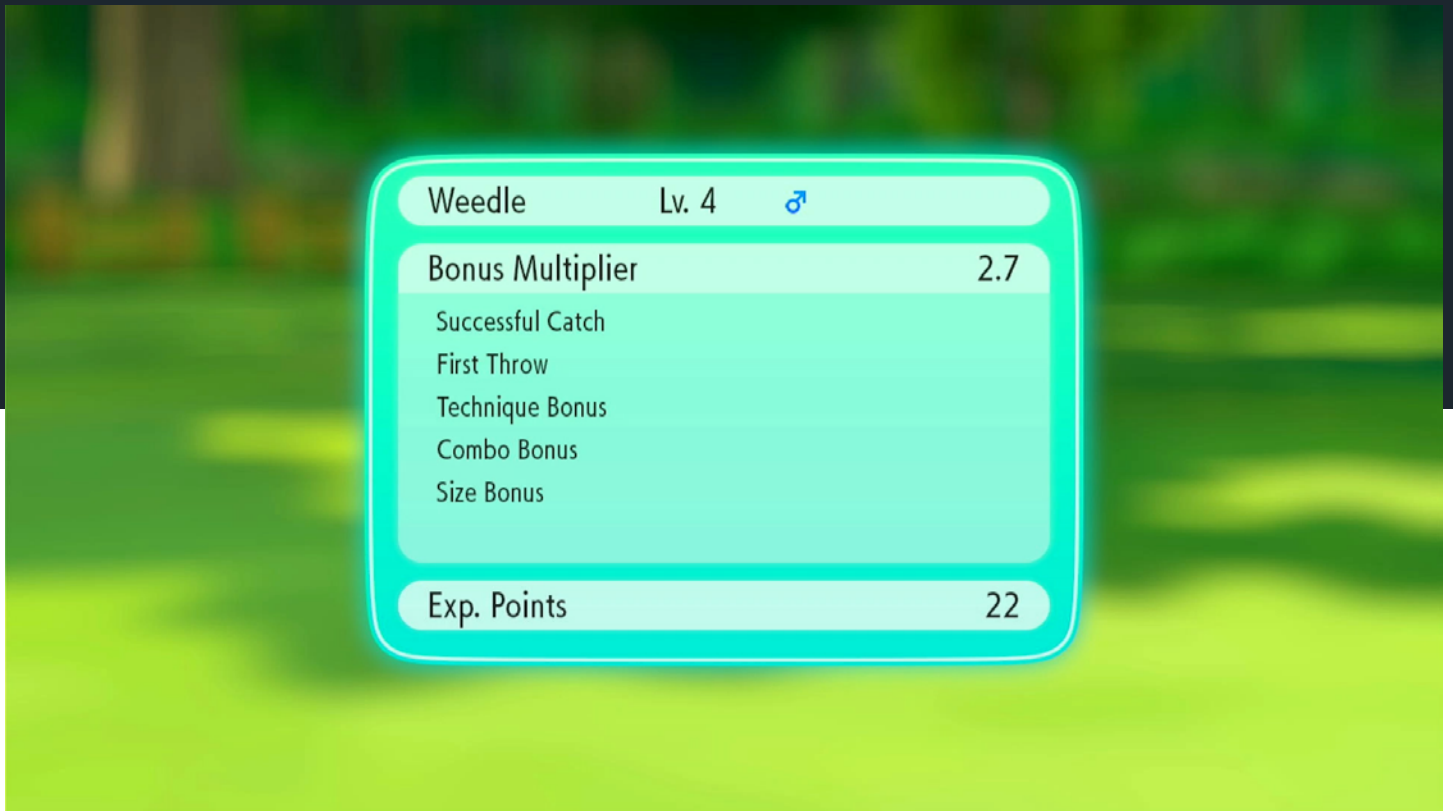
Depuis que les batailles aléatoires ont disparu, attraper des Pokémon est la principale source d'XP. En fait, vous pouvez obtenir beaucoup plus d'XP en capturant qu'en combattant si vous êtes persistant. Étant donné que la capture de Pokémon ne prend généralement pas plus d'une minute, nous vous recommandons d'attraper tous les Pokémon que vous voyez. Vous obtenez plus d'XP pour des captures de qualité (excellente note), mais vous pouvez marquer un peu plus avec quelques astuces.

Catch Combos peut augmenter considérablement XP. Au fur et à mesure que vous attrapez la même espèce, un multiplicateur de capture se construit qui augmente l'XP que vous gagnez à chaque capture successive. Attraper plusieurs des mêmes espèces augmente également vos chances de trouver un Pokémon de cette espèce avec de très bonnes statistiques. Il est donc payant de chasser avec dévouement.

Certains Pokémon ont une aura scintillante autour d'eux. Priorisez-les par rapport aux autres, car ce marqueur indique que le Pokémon est petit ou grand. Les petits et grands Pokémon distribuent plus d'XP par défaut.

Voyage

Le magasin de vélos reste à Kanto, mais vous ne pouvez pas faire de vélo. Néanmoins, une option de voyage beaucoup plus cool est disponible sous la forme de Pokémon chevauchables. Si vous libérez un Pokémon de sa balle, qui peut être montée, vous sauterez automatiquement sur son dos au lieu de le voir traîner derrière vous.



La formation de Pokémon

Mettre à niveau une équipe de Pokémon peut être difficile et prendre du temps. Et tandis que *Let's Go Pikachu* supprime certains aspects de combat, la partie formation reste en grande partie la même. En fait, *Let's Go Pikachu* facilite un peu l'entraînement de Pokémon et la constitution d'une équipe compétitive, malgré l'exclusion de l'élevage.

Points de Combat (CP)

Dans *Let's Go Pikachu*, le CP a été présenté comme un moyen pour les joueurs de déterminer si un Pokémon a de bonnes statistiques ou non. Avant l'arrivée de la fonction d'évaluation et des IV, CP était la seule statistique sur laquelle les joueurs de *Let's Go Pikachu* pouvaient compter, mais elle est devenue plus confuse dans les nouveaux jeux Switch.

Dans *Let's Go Pikachu*, le CP semble avoir moins d'incidence sur les statistiques d'un Pokémon que dans Pokémon Go. Bien que ce soit toujours un bon visuel pour déterminer les forces d'un Pokémon, la mise en œuvre de Natures signifie que le CP est moins fiable d'une statistique et plus d'une représentation de la force d'un Pokémon.



La nature

Les natures sont très importantes dans le développement d'un Pokémon et sont les plus faciles à déterminer. La nature d'un Pokémon détermine quelle statistique croît plus vite ou plus lentement que la normale.

Les joueurs peuvent vérifier la nature de leur Pokémon en se rendant sur sa page de résumé. Dans le coin supérieur droit, la Nature est affichée sous le nom du Dresseur. Appuyez sur le bouton A pour voir le tableau des statistiques. Une statistique colorée en rouge augmentera plus rapidement que la normale, tandis qu'une statistique colorée en bleu augmentera plus lentement.

Si le tableau des statistiques n'a pas de couleur, ce Pokémon a une Nature neutre et aucune statistique n'augmentera plus vite ou plus lentement que la normale.

Les Pokémon capturés dans la nature auront une nature aléatoire, mais dans *Let's Go Pikachu*, un entraîneur peut prédéterminer la nature que le Pokémon qu'il attrape ou avec qui il interagit aura.

En visitant la diseuse de bonne aventure dans le centre Pokémon de Celadon City, vous pouvez leur payer 10 000 dollars Poké pour que les Pokémon aient une meilleure chance d'obtenir la nature que vous voulez pour une journée. Ils demanderont quelle fleur de couleur arroser (augmenter) puis quelle fleur de couleur laisser faner (diminuer).

Voici chaque couleur et la statistique qu'elle représente :

Rouge : Attaque

Jaune : Défense

Bleu : Attaque spéciale

Vert : Défense spéciale

Rose : Vitesse



Valeurs individuelles (IV)

Les valeurs individuelles ou IV sont les personnages spécifiques d'un Pokémon qui affectent la quantité de stock mise dans les statistiques individuelles. Chaque statistique d'un Pokémon va de 0 à 31.

Dans *Let's Go Pikachu*, les IV sont déterminés au hasard lorsque vous attrapez un Pokémon, mais les entraîneurs peuvent découvrir ce qu'ils sont en parlant au juge IV après avoir attrapé au moins 30 espèces de Pokémon. Le juge est situé à l'étage dans le passage entre les routes 11 et 12.

Bien que les IV soient aléatoires, l'utilisation du nouveau mécanisme Catch Combo peut aider les entraîneurs à attraper un Pokémon avec des statistiques élevées. Les pourcentages exacts restent à déterminer, mais selon Serebii, la chance d'obtenir des Max IV garantis dans un Pokémon augmente à mesure que votre Catch Combo grandit.

Il existe un autre moyen de garantir les Max IV dans *Let's Go Pikachu*. M. Hyper se trouve à la garderie sur la route 5 (au sud de Cerulean City) et il peut maximiser les IV d'un Pokémon en échange de capsules de bouteilles.

Un bouchon de bouteille peut être échangé contre un Max IV tandis qu'un bouchon de bouteille d'or peut être échangé contre six Max IV. La méthode pour obtenir ces capsules de bouteilles est inconnue, mais vaincre Mina après avoir quitté le S.S. Anne en fournira une.



Valeurs d'effort/Bonbon (EV)

Les valeurs d'effort (EV) étaient un moyen pour les entraîneurs de se battre et de gagner des points pour construire certaines statistiques de Pokémon. Cependant, ils sont inexistants dans *Let's Go Pikachu* et ont été remplacés par des bonbons.

Comme Pokémon Go, nourrir Pokémon Candy augmentera les statistiques. Il existe deux versions de Candy, spécifique à l'espèce et générique. Des bonbons spécifiques à une espèce peuvent être obtenus en libérant des Pokémon, en les obtenant au hasard lorsque vous attrapez un Pokémon ou en terminant des mini-jeux dans le Pokémon Go Park.

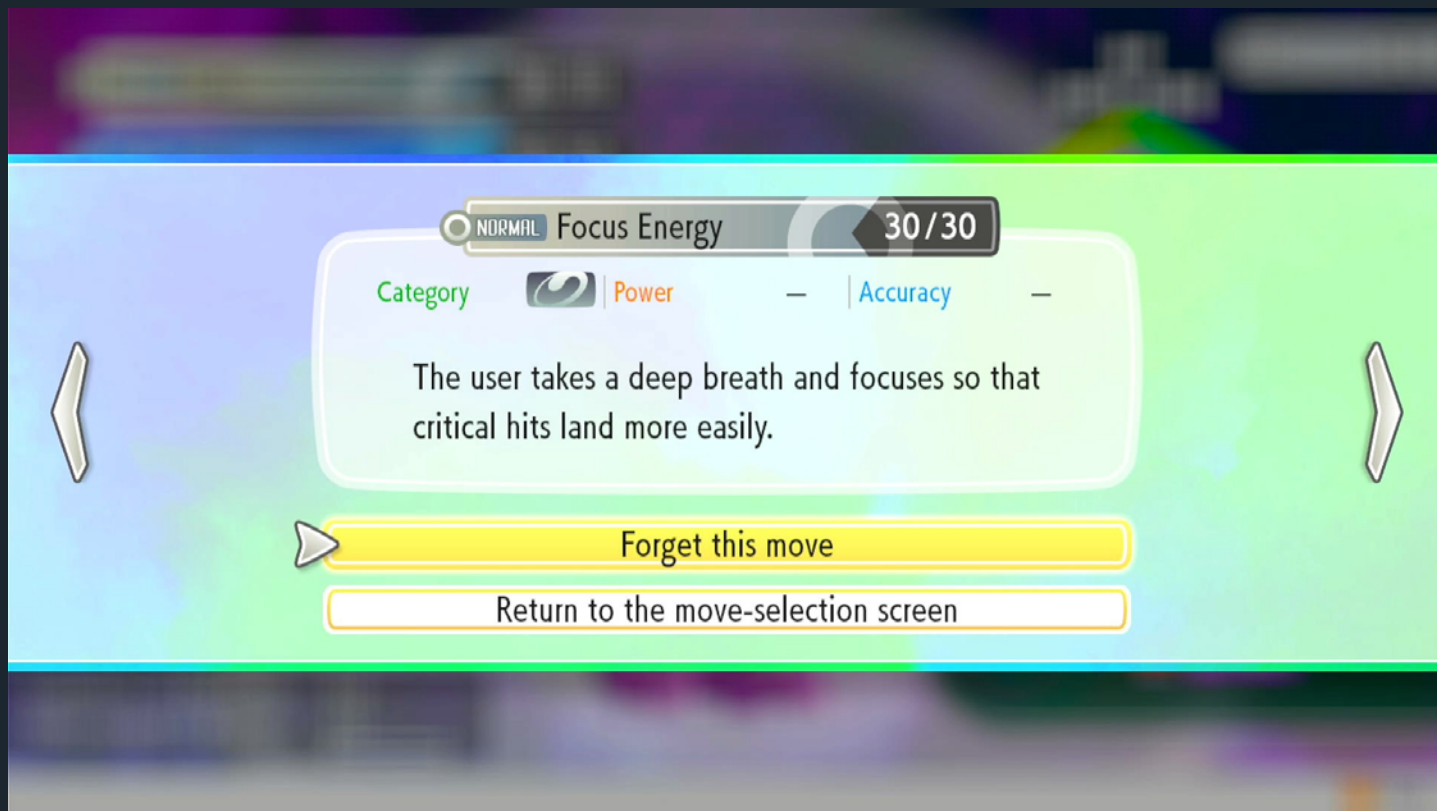
Les bonbons Pokémon spécifiques à une espèce augmenteront toutes les statistiques d'un, tandis que les bonbons génériques sont séparés par la statistique.

- Bonbon intelligent (Sp Atk)
- Bonbons de santé (HP)
- Mighty Candy (Attaque)
- Bonbon dur (Défense)
- Bonbon Courage (Sp Def)
- Bonbon rapide (Vitesse)

Ces bonbons sont disponibles en trois tailles qui ne peuvent être utilisées que pour les Pokémon à certains niveaux. Les bonbons de taille normale peuvent être utilisés par n'importe qui, Large pour le niveau 30 et plus, et Extra Large pour le niveau 60 et plus.

Cette façon d'utiliser le Candy consiste à déterminer quelles statistiques vous souhaitez augmenter en premier. Si vous voulez un Pokémon rapide, vous voudrez lui donner autant de bonbons rapides que possible jusqu'à ce qu'il n'en puisse plus. Plus le niveau d'un Pokémon augmente, plus il aura besoin de Candy.

Let's Go Pikachu fait un bon travail en disant aux entraîneurs si un Pokémon peut prendre un bonbon, alors restez concentré pour ne pas manquer cette information.



Machines Techniques (TMs)

Les TM, les objets spéciaux qui vous permettent d'enseigner de nouveaux mouvements à vos Pokémon, fonctionnent de manière assez similaire dans *Let's Go Pikachu* à la façon dont ils fonctionnent dans les autres jeux Pokémon grand public. Il y en a moins que d'habitude, par rapport aux entrées récentes, grâce à une liste réduite de Pokémon et à une expérience simplifiée beaucoup plus proche des originaux comme Pokémon Rouge, Bleu et Jaune.

Si vous êtes nouveau sur Pokémon - ou si vous revenez pour la première fois depuis un certain temps - il y a quelques bases à garder à l'esprit avec les MT. Voici un petit récapitulatif des choses utiles à savoir :

- Vous pouvez utiliser les MT à plusieurs reprises - contrairement aux originaux, les MT ne sont plus des éléments à usage unique. Utilisez-les sur autant de Pokémon que vous le souhaitez.
- Le même Pokémon peut utiliser à nouveau le même TM si vous supprimez le mouvement - il ne peut pas apprendre deux du même mouvement bien sûr, mais disons que votre Pokémon a oublié le Thunder Wave que vous lui avez appris, vous pouvez simplement utiliser à nouveau le TM si vous changez d'avis et voulez le récupérer.
- Il n'y a pas de HM - ces versions difficiles à désapprendre des MT ne sont plus dans le jeu et sont remplacées dans *Let's Go* par des techniques secrètes que vous apprenez en cours de route.
- Tous les Pokémon ne peuvent pas utiliser toutes les TM - c'est une base que la plupart des gens connaissent, mais notez que ce n'est pas parce que vous avez la Waterfall TM, par exemple, que votre Pikachu peut l'apprendre.
- Les MT sont l'un des meilleurs moyens de rendre vos Pokémon plus forts - en fin de compte, c'est la chose la plus importante à savoir sur les MT : utilisez-les ! Ils peuvent transformer des Pokémon médiocres en Pokémon puissants en leur donnant une meilleure couverture de type ou plus d'utilité, et peuvent donner accès à des mouvements puissants bien plus tôt que Pokémon ne les apprendrait eux-mêmes.



Techniques secrètes

Les joueurs de Pokémon de longue date se souviendront des HM comme un moyen d'enseigner les mouvements spéciaux de Pokémon qui sont utilisés à la fois au combat et en errant dans le monde pour affecter l'environnement. Par exemple, la coupe HM est à la fois une attaque de type normal au combat et un moyen pratique d'abattre les arbustes qui bloquent le chemin.

Dans *Let's Go Pikachu*, vous pouvez à la place obtenir les techniques secrètes les plus pratiques. Ce sont des compétences spéciales utilisées uniquement en dehors du combat que votre partenaire Pokémon apprend, donc contrairement aux mouvements HM, toutes les techniques secrètes peuvent être connues par un seul Pokémon. Ils peuvent nettoyer le feuillage (Chop Down), vous faire voler vers des emplacements précédents (Sky Dash), vous permettre de voyager dans l'eau (Sea Skim), et plus encore.

Une autre différence notable entre ces compétences utiles et les mouvements HM est que vous pouvez commencer à utiliser les techniques secrètes dès que vous les découvrez, sans avoir à posséder un badge de gymnase spécifique.

L' environnement

Let's Go Pikachu contient 151 emplacements Pokémon. Certains Pokémon sont liés à l'édition *Pikachu* ou *Évoli* ou ils ont des emplacements d'apparition différents dans l'une ou l'autre version.

- Route 1
- Route 2
- Route 3
- Route 4
- Route 5
- Route 6
- Route 7
- Route 8
- Route 9
- Route 10
- Route 11
- Route 12
- Route 13
- Route 14
- Route 15
- Route 16
- Route 17
- Route 18
- Route 19
- Route 20
- Pallet Town
- Viridian City
- Pewter City
- Cerulean City
- Lavender Town
- Vermilion City
- Celadon City
- Fuchsia City
- Cinnabar Island
- Indigo Plateau
- Saffron City
- Viridian Forest
- Mt. Moon
- Rock Tunnel
- Power Plant
- Diglett's Cave
- Seafoam Islands
- Victory Road
- Cerulean Cave
- Pokémon Tower
- SS Anne
- Team Rocket Hideout
- GO Park complex
- Pokémon Mansion
- Silph Co.
- Pokémon League
- Faraway Place
- Mystery Zone



TRUCS ET ASTUCES

Il y a beaucoup à faire et de nombreux Pokémon à attraper dans toute la région de Kanto, c'est donc une bonne idée d'avoir un plan avant de plonger dans l'action. Pour vous aider à démarrer votre voyage, nous avons compilé quelques conseils utiles qui vous prépareront à la quête à accomplir. Que vous soyez un fan de Pokémon de longue date ou que vous jouiez pour la première fois à un RPG Pokémon, ces conseils vous seront utiles lorsque vous tenterez de compléter votre Pokédex et de devenir le champion de la Ligue Pokémon.

Attrapez de nombreux Pokémon

Cela peut sembler un conseil assez évident pour un jeu Pokémon, mais l'une des choses les plus importantes que vous puissiez faire dans ces titres est d'attraper beaucoup de Pokémon. Tout d'abord, attraper des Pokémon est essentiel pour gagner de l'XP. Vous pouvez également gagner des bonbons en attrapant des Pokémon qui sont utilisés pour augmenter les statistiques de votre Pokémon.

Un autre avantage d'attraper plusieurs Pokémon est que vous rencontrerez occasionnellement l'un des assistants du professeur Oak qui traîne dans la zone de sortie à la fin d'un itinéraire. Ils sont intéressés de voir combien d'espèces différentes de Pokémon vous avez capturées et vous récompenseront avec des objets et de nouvelles fonctions de jeu si vous répondez à leurs exigences.

Utiliser des leurres

Vous pourrez acheter des leurres dans n'importe quel Poké Mart ou au grand magasin Celadon une fois que vous aurez gagné deux badges Gym. Les leurres font apparaître un nombre accru de Pokémon, en particulier de Pokémon rares, dans votre voisinage immédiat pendant une durée limitée.

Créer un flot de Pokémon sauvages sur votre chemin peut retarder l'atteinte de votre prochaine destination. Mais pour les raisons que nous avons déjà mentionnées (et bien d'autres !), cela vaut la peine d'attraper autant de Pokémon sauvages que possible, surtout au début du jeu. Ne soyez pas tenté de vous précipiter vers la zone suivante - prenez le temps de vous promener dans les hautes herbes à la recherche de Pokémon et de lancer quelques Poké Balls.

Au fur et à mesure que vous progressez dans votre aventure, vous finirez par trouver des leurres plus puissants disponibles à l'achat. Les Super Lures et Max Lures deviennent disponibles à l'achat une fois que vous avez respectivement gagné quatre et six badges Gym. Les effets de ces objets améliorés durent plus longtemps que ceux d'un leurre standard, ce qui vous laisse plus de temps pour constituer votre collection de Pokémon.



Créer des combos de capture

Il y a encore une autre raison d'attirer plusieurs Pokémon sauvages à votre emplacement - Catch Combos. En attrapant la même espèce de Pokémon à plusieurs reprises, vous construirez votre Catch Combo. Au fur et à mesure que votre nombre de combos augmente, vous gagnerez plus de bonbons pour alimenter votre Pokémon. Cela augmentera également les chances de rencontrer un Pokémon qui a des statistiques plus impressionnantes, vous permettant de former une équipe plus forte.

Trouvez des objets utiles avec Pokémon

Si votre partenaire Pokémon se révélera être un compagnon fidèle lors de votre exploration de la région de Kanto, n'oubliez pas que vous pouvez également faire sortir un autre Pokémon de sa Poké Ball pour le faire voyager avec vous. En plus d'être simplement très amusant d'avoir un autre Pokémon qui vous suit, il y a aussi des avantages à récolter.

Par exemple, votre compagnon Pokémon apercevra occasionnellement des objets cachés lors de vos déplacements. Lorsque votre Pokémon cesse de vous suivre et court vers un endroit au sol, c'est une bonne nouvelle pour vous ! Le Pokémon peut découvrir des objets tels que des baies, des objets vendables (comme des pépites ou des grosses perles), et même des pierres qui peuvent être utilisées pour faire évoluer certains Pokémon.



CONCLUSION

Ce guide devrait vous aider à démarrer lors de votre première plongée dans *Let's Go Pikachu*, mais il y a beaucoup plus à découvrir dans la région de Kanto. Explorez partout et voyez ce que vous pouvez découvrir. Attrapez-les tous !