

# D. MANGAS

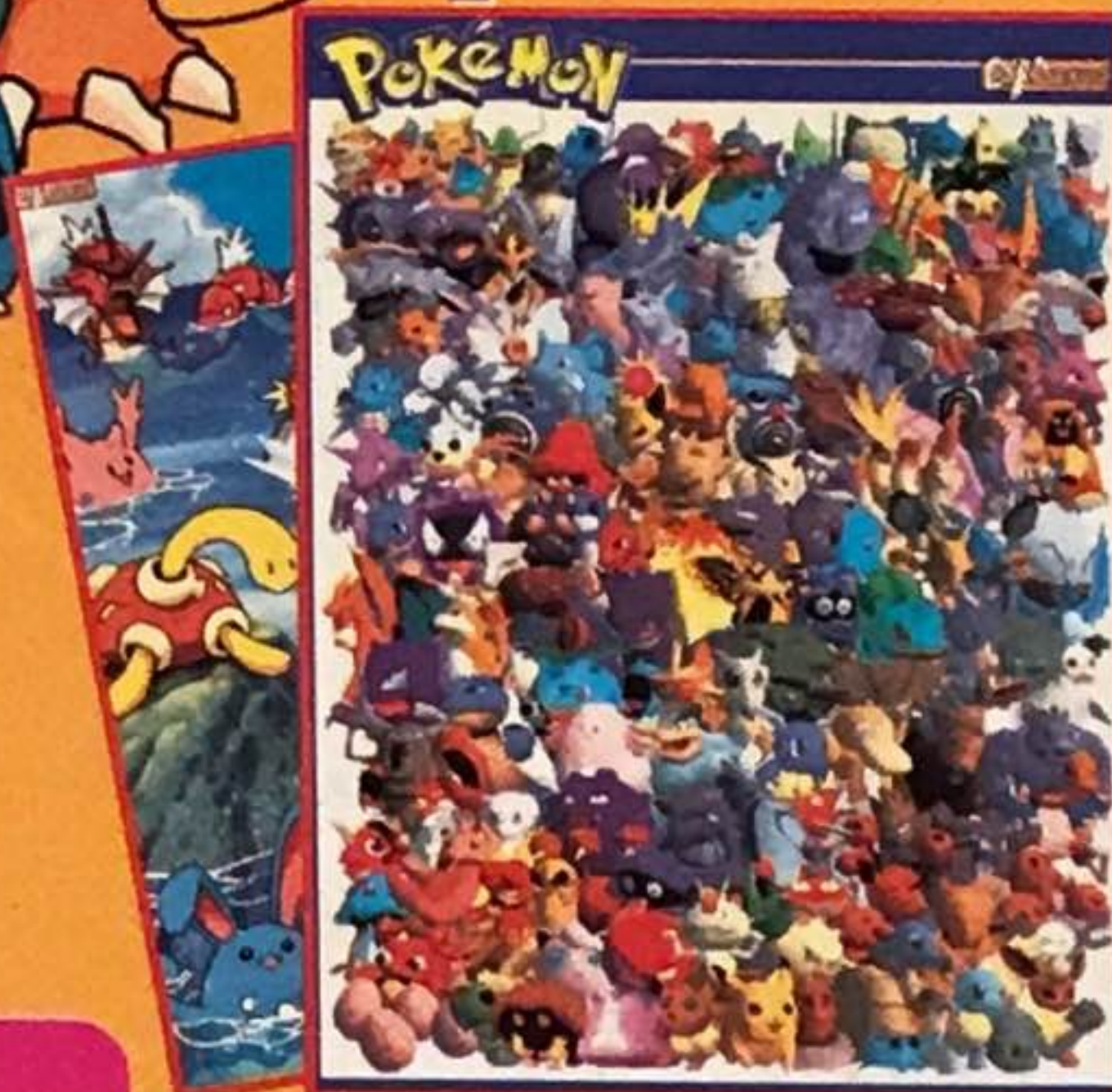
## BONNE ANNÉE avec les Digimon et les Pokémon



les  
épisodes  
de 1 à 10

**2**  
super  
posters

Devenez  
dresseur de  
Pokémon

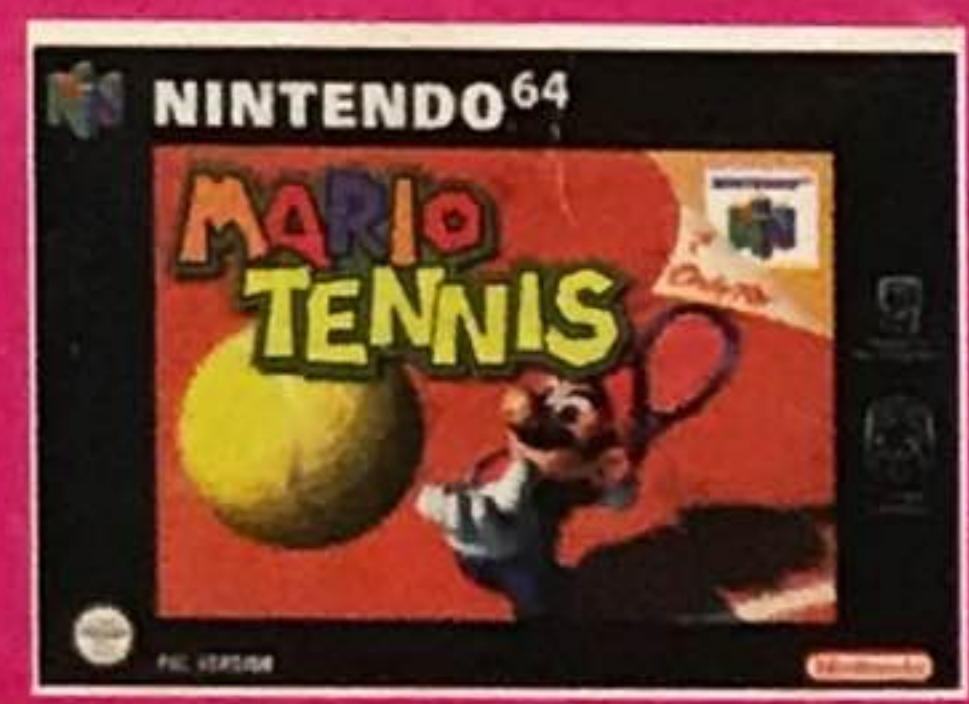


**Grand jeu  
Dragon Ball**

Zoom sur...  
**3 jeux vidéo**



Moto Racer  
World Tour



Skateboarding  
Mario Tennis





# LES POKEMON VOUS SOUHAITENT EN LEUR COMPAGNIE UNE TRES BONNE ANNEE



## SOMMAIRE

### MAGAZINE

- 20 Pokémon**  
Comment devenir Maître Pokémon
- 24 Jeux vidéo**  
Mario Tennis, Skateboarding, Moto Racer World Tour
- 40 Digimon**  
Les 10 premiers épisodes
- 46 Pleins feux sur...**  
Donjons & Dragons
- 48 En direct du Japon**  
Les nouvelles séries
- 50 Quoi de neuf ?**  
Mangas, vidéos, DVD...

### BANDES DÉSINÉES

- 3 Dragon Ball GT**  
Le bébé mutant débarque sur Terre
- 51 Les Chevaliers du Zodiaque**  
L'armure mystérieuse (1)

### JEUX

- 17 Dragon Ball**  
Le grand quiz
- 58 Test**  
Fan de Pokémon ou de Digimon ?

### POSTERS

- 27 Pokémon**  
2 affiches des petits monstres de poche

**POUR 180 F RECEVEZ**



**CHEZ VOUS TOUS LES MOIS**

**une économie de 60 F  
3 numéros gratuits**



Chaque mois retrouvez les aventures de

**DRAGON BALL GT**

- des bandes dessinées
- les mangas japonais
- des tests
- des jeux
- des posters



### BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS  
70, rue Compans 75019 Paris

Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai 12 numéros au prix de 180 F au lieu de 240 F, soit une économie de 60 F. J'effectue mon règlement par :

- Chèque bancaire     Chèque postal     Mandat lettre  
à l'ordre de "ABNET.COM"

Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom .....

Prénom .....

Rue .....

Ville ..... CP .....

SIGNATURE DES PARENTS  
(Obligatoire pour les mineurs)

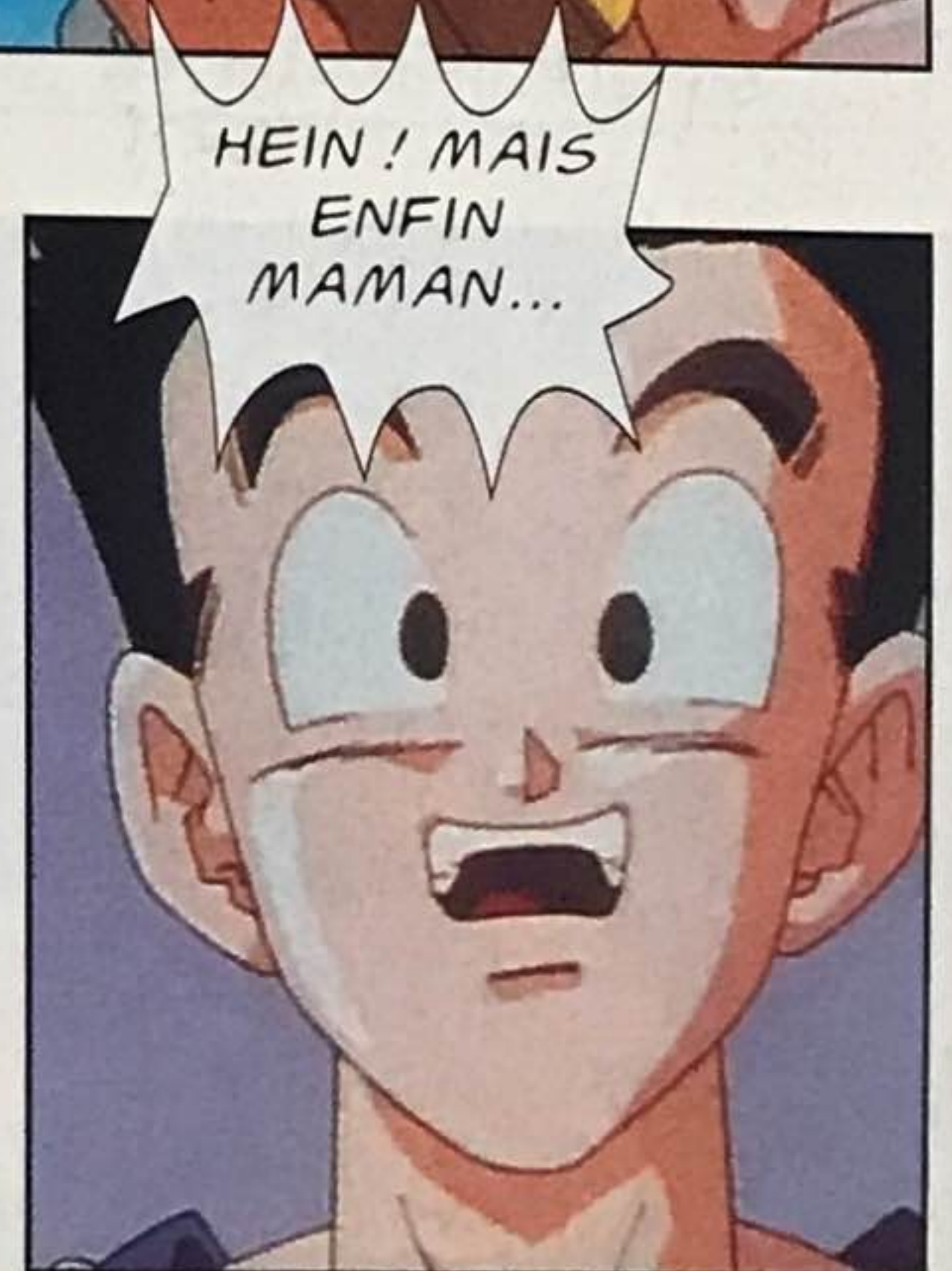
D.Mangas N° 472 - Janvier 2001. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SECRETAIRE DE REDACTION : Michèle Blacque. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures, Inc. Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL : Janvier 2001. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants). PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par ABNET.COM SA au capital de 750 000 F - R.C.B. 334 323 961 - 132 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 132 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par SNIL.



# DRAGON BALL GT

## LE BÉBÉ MUTANT DÉBARQUE SUR TERRE...

RÉSUMÉ : APRÈS UNE JOURNÉE TERRIBLE PASSÉE À L'HÔPITAL, NOS TROIS HÉROS REPRENENT LEUR ROUTE ! SANGOKU EST PERSUADÉ QU'IL REVERRA UN JOUR LE MUTANT !



© 1989 BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION CO.LTD





DANS LE CORRIDOR...



EXCUSE-MOI, MAIS J'AI RENDEZ-VOUS AVEC UNE FILLE !



SÉDUISANT SANS CETTE HORRIBLE MOUSTACHE !

DANS LA CUISINE...

BONJOUR SANGOTEN, ÇA VA ?



AH ! JE NE SAVAIS PAS !



DANS LA SALLE À MANGER...

ÇA TE DÉRANGERAIT DE TÉLÉPHONER AVANT DE DÉBARQUER ?



ARRÊTE DE JOUER LES TIMIDES AVEC CHICHI !



LES FILLES SONT ALORS PRISENT D'UN FOU RIRE !

JE N'AI JAMAIS AIMÉ CETTE MOUSTACHE !



GRRRRR !!



AU BALCON...

ÇA FAIT DÉJÀ 9 MOIS QU'ILS SONT PARTIS !



QUE VA-T-IL SE PASSER S'ILS NE RAMÈNENT PAS LES BOULES DE CRISTAL DANS LES TEMPS ?



ILS VONS RÉUSSIR, JE CROIS EN EUX !



MAIS TOUT DE MÊME, ILS AURAIENT PU ENVOYER UN PETIT MESSAGE !





ÇA, JE SUIS D'ACCORD !



TOUS LES SOIRS, AVANT DE ME COUCHER, JE REGARDE LA LUNE ET JE PENSE À PAIN QUI EST LÀ-HAUT !



NE T'INQUIÈTE PAS, SON GRAND-PÈRE VEILLE SUR ELLE !

C'EST PAS ÇA QUI ME RASSURE !



PENDANT CE TEMPS, SANGOKU DÉFIE UN TIGRE !

GRRR !!



GRRR !!



JE L'AI !



HIHIHI !!

NE RESTE PAS LÀ, AVANCE !



EN S'ÉLOIGNANT, SANGOKU TRÉBUCHE SUR UNE PIERRE...

... IL S'ACCROCHE ALORS À L'UNE DES MOUSTACHES DU TIGRE, ET ARRACHE CELLE-CI..



SALUT !

AHAH!!



WOUAH !



SAUVE QUI PEUT !



NOS HÉROS ONT ATTIRÉ LE TIGRE  
VERS LE HAUT D'UNE FALAISE ! EUX  
SEULS SAVENT VOLER !



OH OH !!!



HI HI HI !!



GRRR !!



CUI CUI !!



4, 5, 6, 7... GÉNIAL, LA  
NUMÉRO 7 !



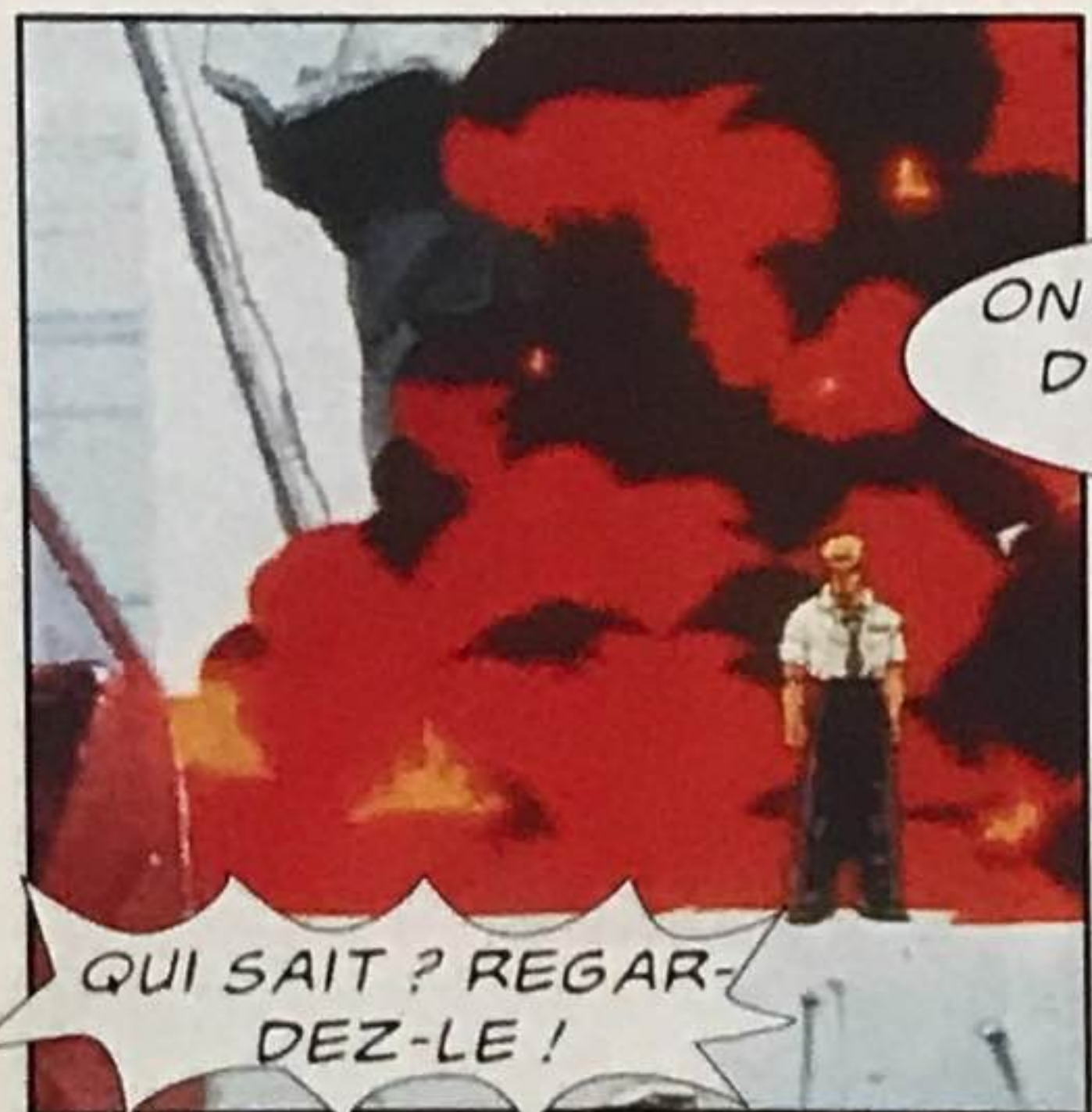
PLUS QUE  
2 !



RETOUR SUR LA  
PLANÈTE  
TERRE !



BAOUM !!



QUI SAIT ? REGAR-  
DEZ-LE !

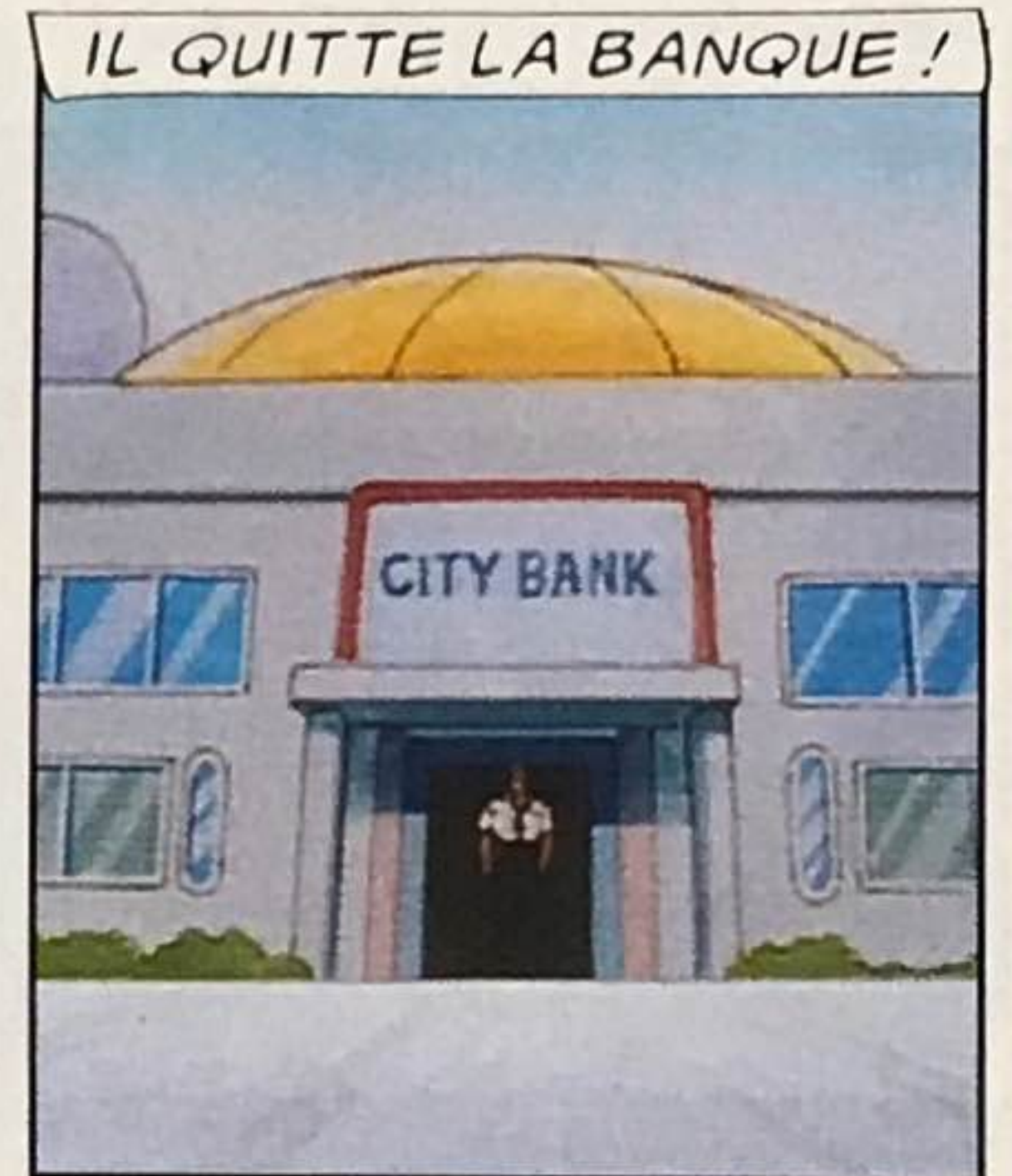


ON FERAIT MIEUX  
D'APPELER LA  
POLICE !

L'INDIVIDU ENTRE DANS UNE  
BANQUE ! CE QU'IL NE SAVAIT PAS  
C'EST QU'UN HOLD-UP Y AVAIT LIEU







PARFOIS, J'AI L'IMPRES-  
SION QUE TU VIENS D'UNE  
AUTRE PLANÈTE !





PAS BESOIN D'ARGENTERIE, SERS-TOI DE TA LANGUE !



JE DOIS Y ARRIVER, C'EST PAS COMPLIQUÉ !



ELLE EST TELLEMENT BÊTE, QUE CELA DEVIENT TOUCHANT !



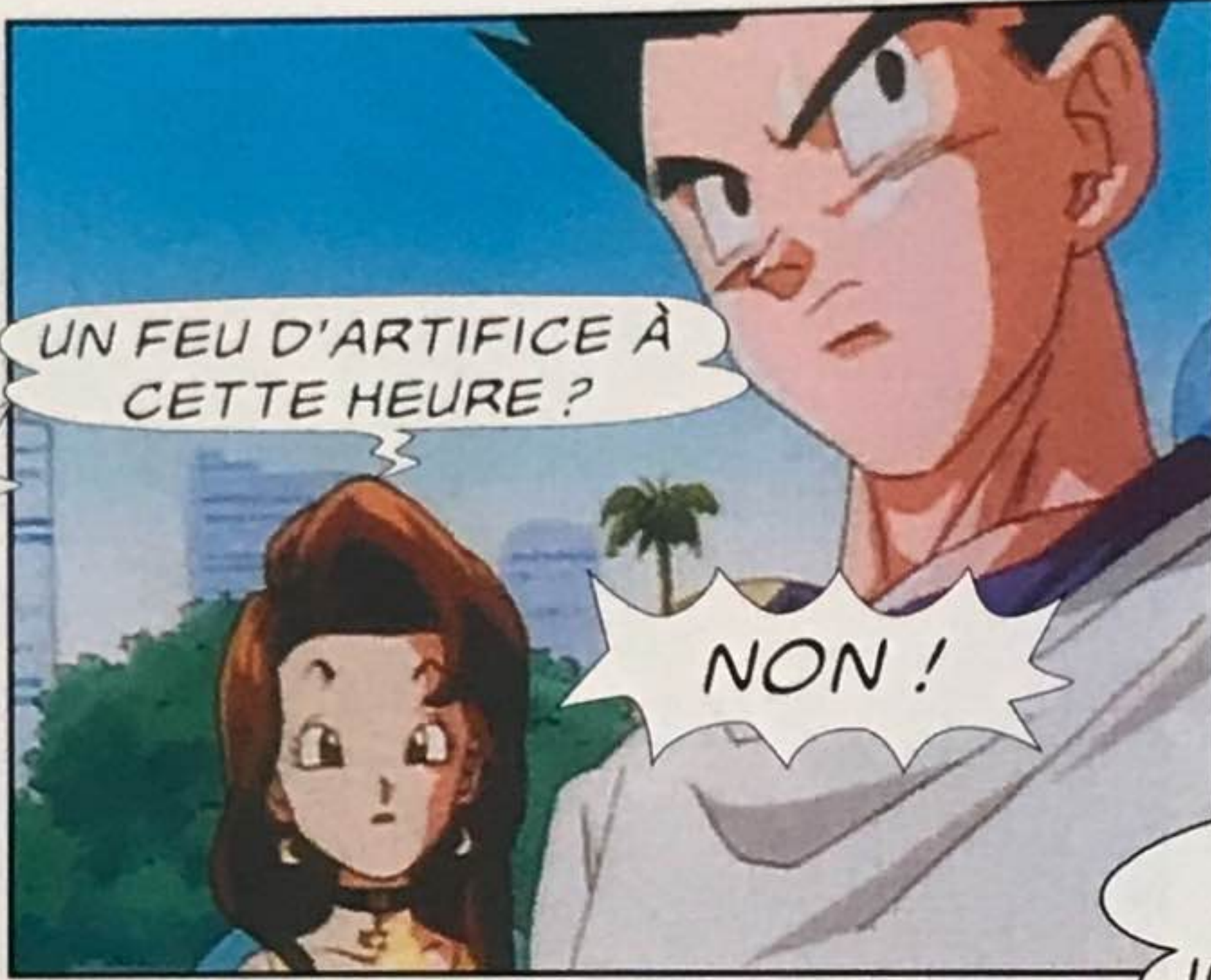
TOUT À COUP UN ÉNORME BRUIT DÉTOURNE LEUR ATTENTION !



OOOH !!

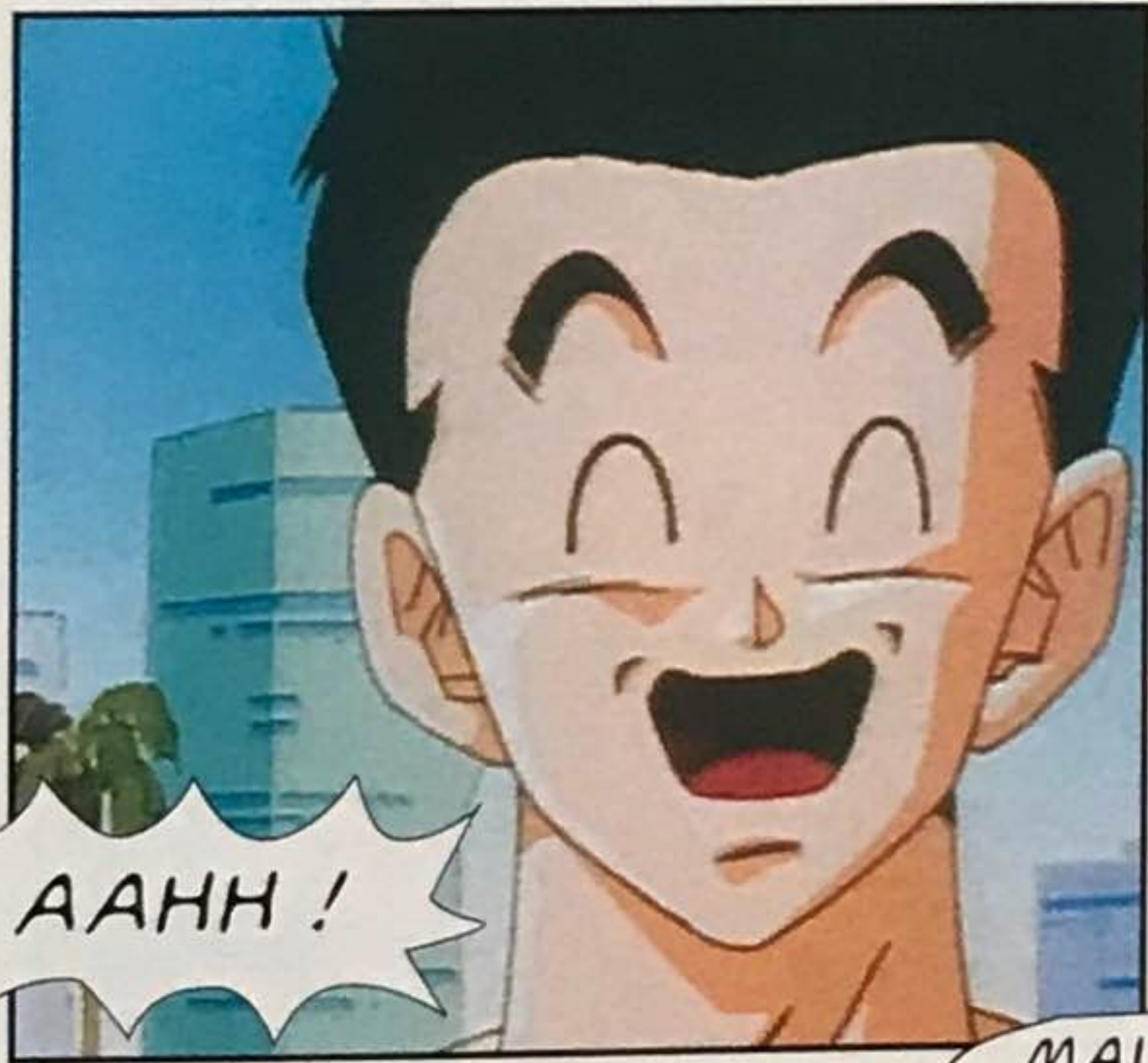
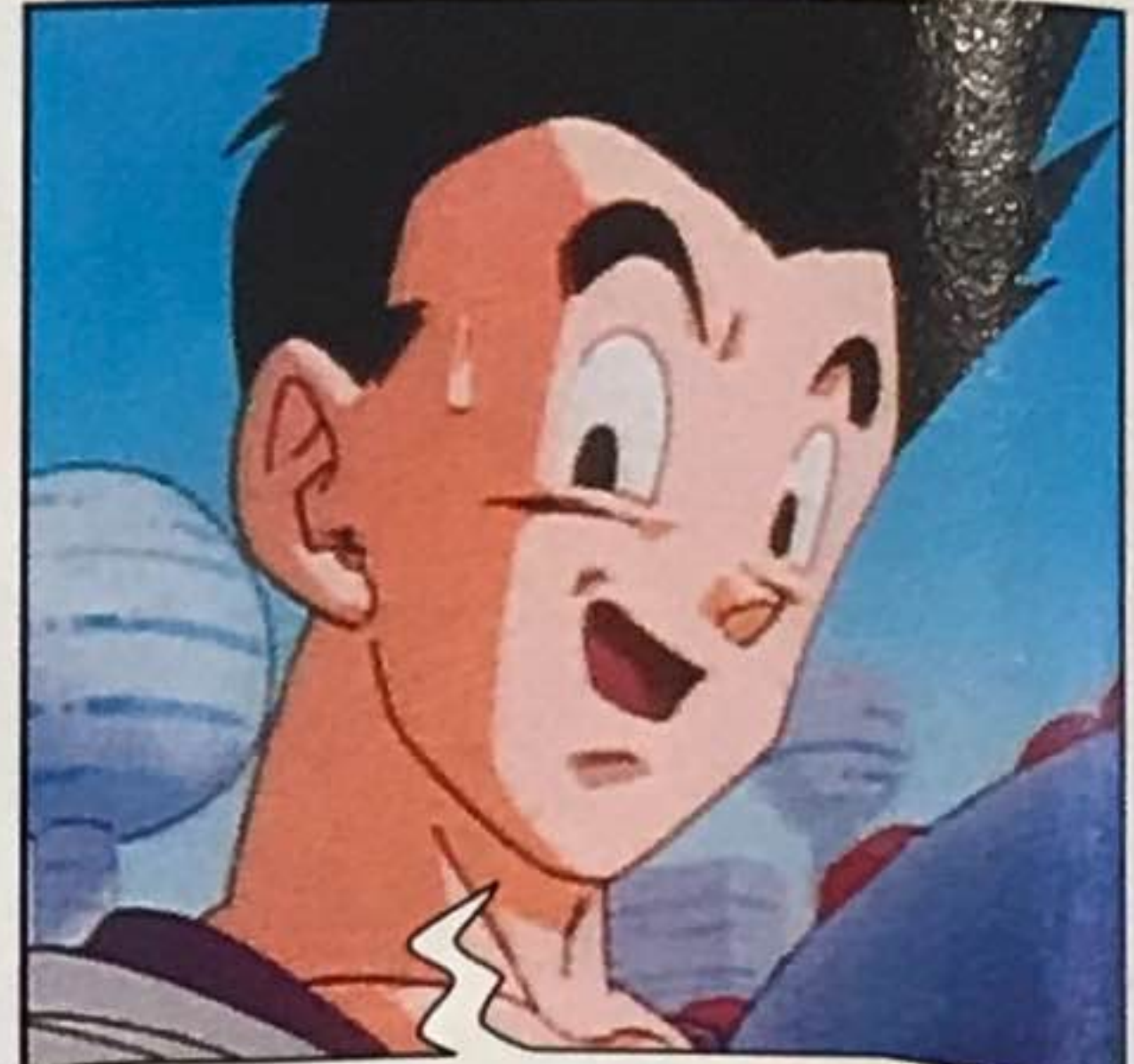
BAOUM !!

UN FEU D'ARTIFICE À CETTE HEURE ?



NON !

ÇA M'ÉTONNERAIT QUE CE SOIT UN FEU D'ARTIFICE ! INUTILE DE PANIQUER, GOÛTE PLUTÔT TA GLACE !



AAHH !

OOOH !!



MAIS, QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE VOIX ? VOUS ENTENDEZ, ÇA VIENT DE LA-HAUT !



AH AH AH !!



EH VOUS LÀ-BAS !



JE SUIS HERCULE, LE FONDATEUR DE CETTE VILLE !





MAIS !!



OH !!



SI VOUS AVEZ DES RÉCLAMATIONS, FAITES-LE MOI SAVOIR !

EN DESCENDANT, IL RATE SON ATERRISSAGE ET SE TORD LA CHEVILLE !



OUIE !!



OOOH !!



CE MALOTRU A LEVÉ LA MAIN SUR VOTRE MAIRE !



J'AI L'IMPRESSION QUE LE MAIRE EST TOUJOURS DOUÉ POUR LA COMÉDIE !



J'AURAIS POURTANT JURÉ QU'IL AVAIT UNE FOULURE !



EH TOI L'AVORTON ! TU T'ES PEUT-ÊTRE LEVÉ DU PIED GAUCHE CE MATIN, MAIS CE N'EST PAS UNE RAISON...



... POUR TE DÉFOULER SUR LA VITRINE DE CE MAGASIN, NI SUR CES PAUVRES GENS ! SI TU VEUX COGNER, CHOISIS UN ADVERSAIRE À TA TAILLE !

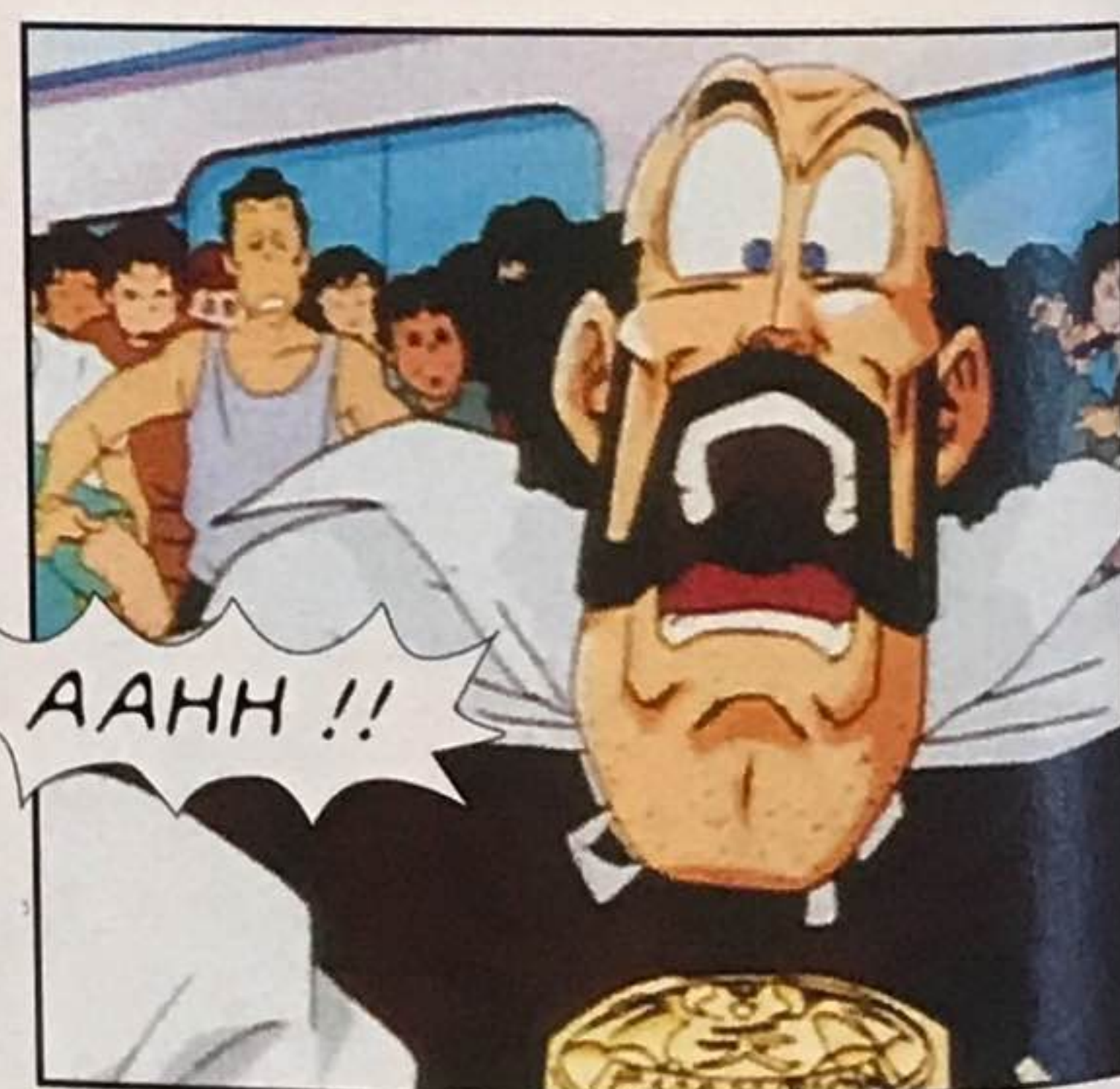


HOURRA !!



EH OUI, ON A L'AVANTAGE DU NOMBRE ! ALORS VA T'ÉNERVER AILLEURS !









ÇA ALORS ! VOUS AVEZ TOUJOURS CETTE VIEILLE CAPE, ELLE DOIT ÊTRE MANGÉE PAR LES MITES !



AAHH !!!!



FISTON, DONNE UNE BONNE, RACLÉE À CELUI QUI M'A MANQUÉ DE RESPECT !

MAIS AU FAIT, DITES-MOI ! OÙ EST LE JEUNE DISCIPLE DONT VOUS PARLIEZ TOUT À L'HEURE ?



TOUJOURS LE SALE BOULOT POUR LES COPAINS ! VOUS ÊTES INCORRIGIBLE !



ET ET !!



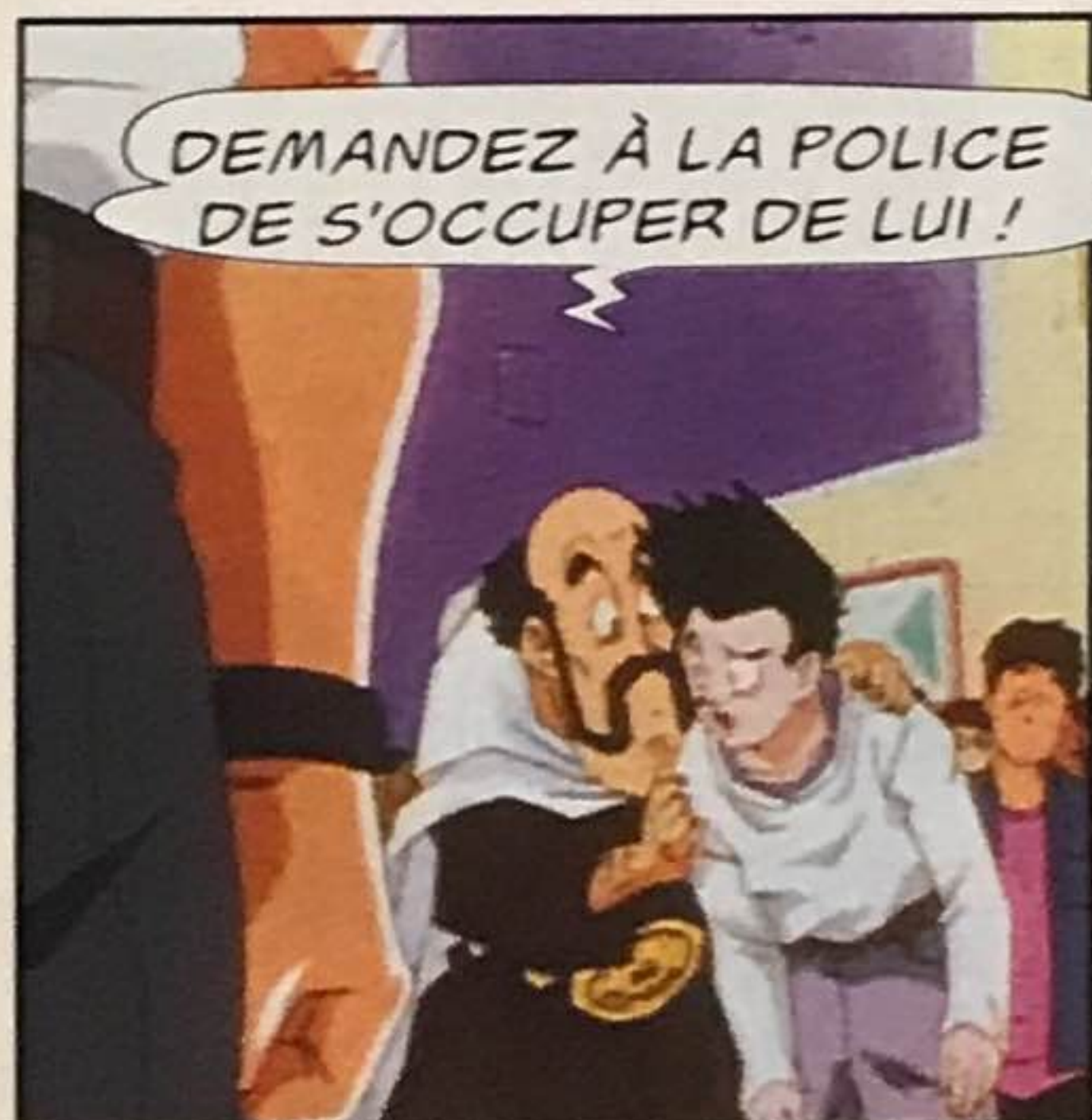
QUOI ! MAIS C'EST PAS VRAI ! LÀ DÉSOLÉ, MAIS JE REFUSE !



EH ! VOUS ÊTES SOURD ? J'AI DIT...



IL SORT DES BOMBES ET DES BOULES DE FEU COMME D'UN CHAPEAU CLAQUE !



DEMANDEZ À LA POLICE DE S'OCCUPER DE LUI !



ÇA FAIT UN MOIS QUE JE COURS APRÈS CETTE FILLE ! JE NE VAIS PAS LÂCHER SI PRÈS DU BUT !



FSSSSS !





ET BAS LES PATTES !



PAN !!



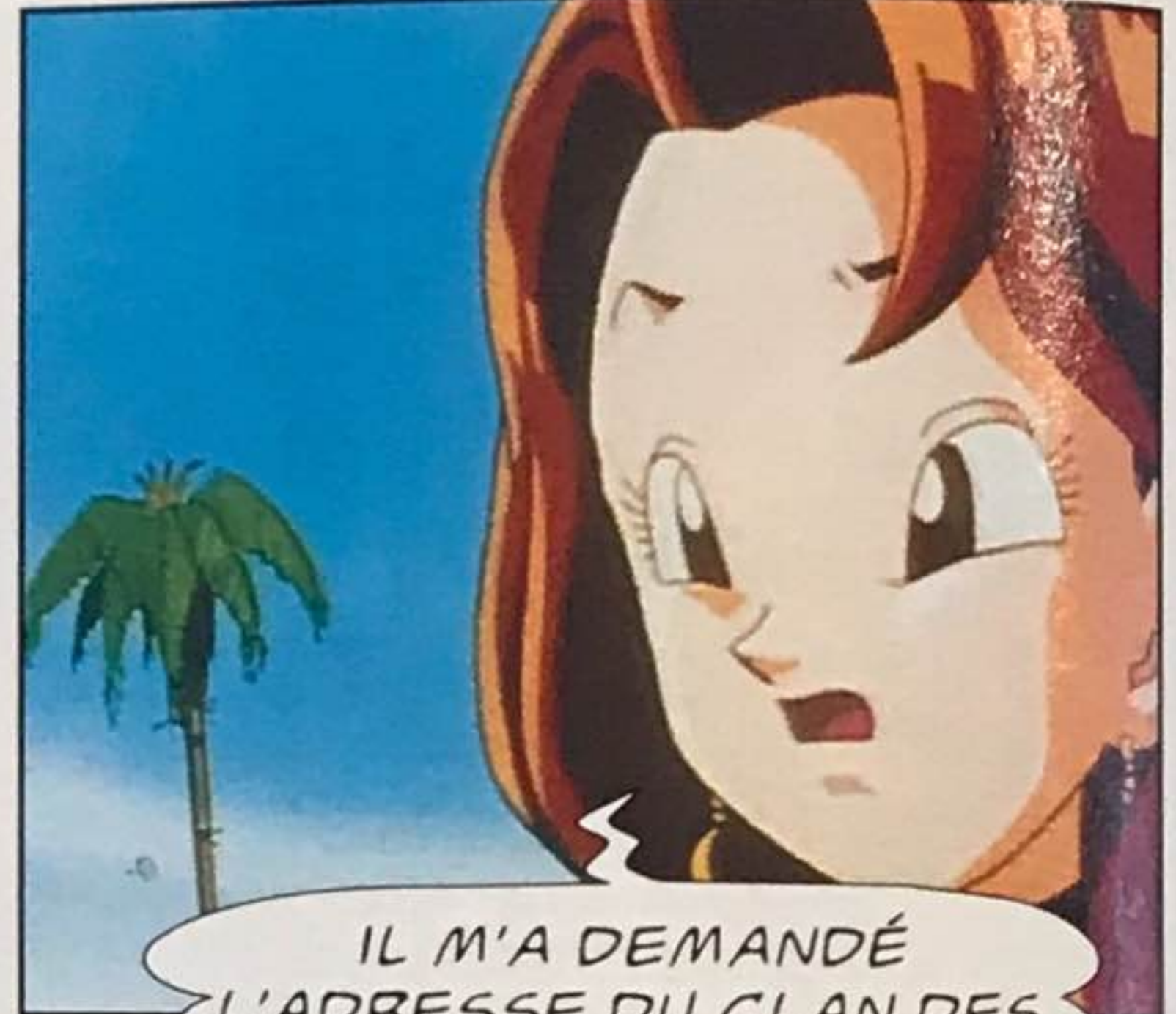
WOUAH ! TU AS VU ÇA ! QUEL CHAMPION !



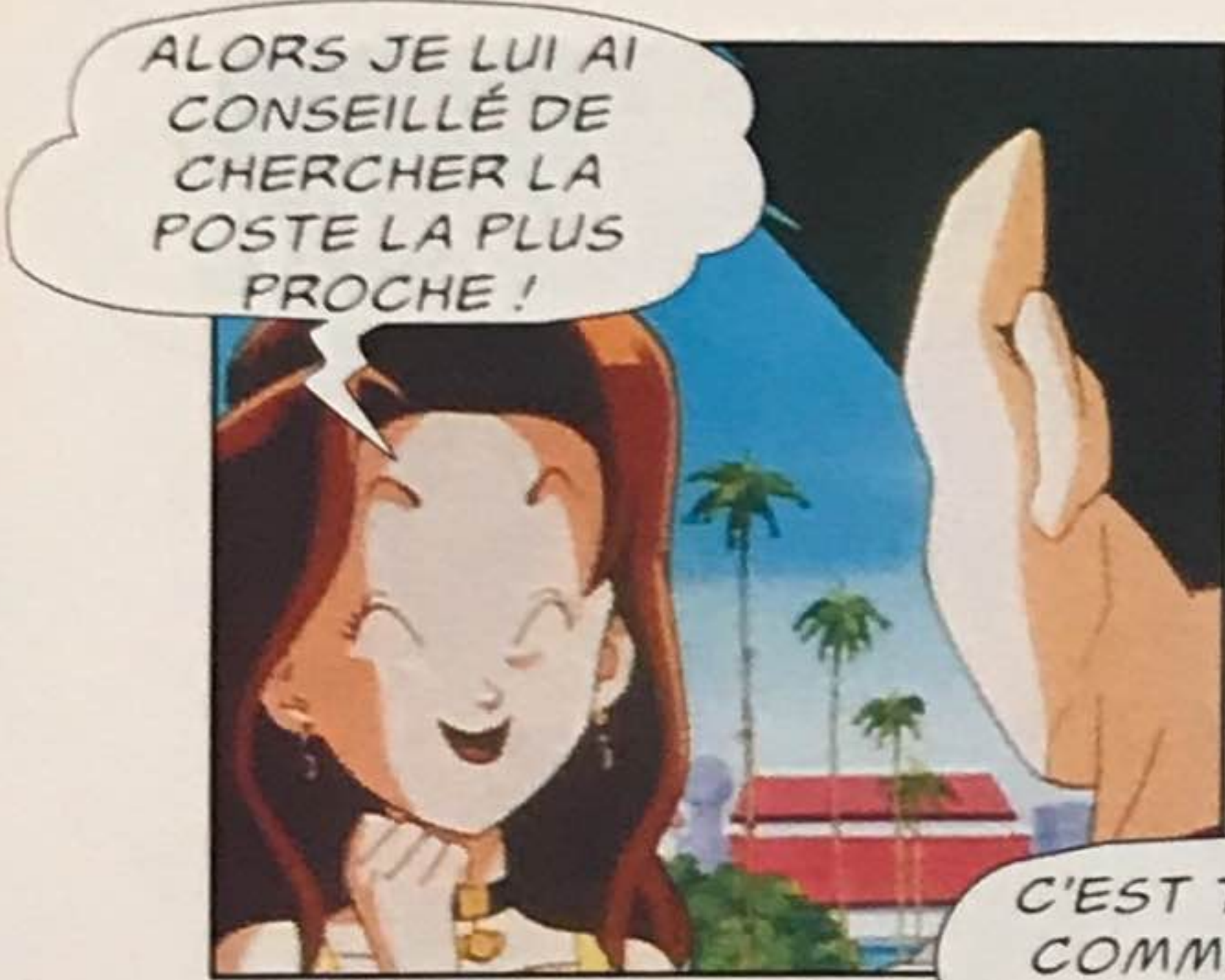
BRAVO !!



ÇA VA ? IL NE T'A RIEN FAIT ?



IL M'A DEMANDÉ L'ADRESSE DU CLAN DES SAYANS !



ALORS JE LUI AI CONSEILLÉ DE CHERCHER LA POSTE LA PLUS PROCHE !



C'EST TRÈS BIZARRE COMMENT SAIT-T-IL QUI NOUS SOMMES !



C'EST GÉNIAL !!



MAIS IL EST FOU, JE NE LUI AI RIEN FAIT !



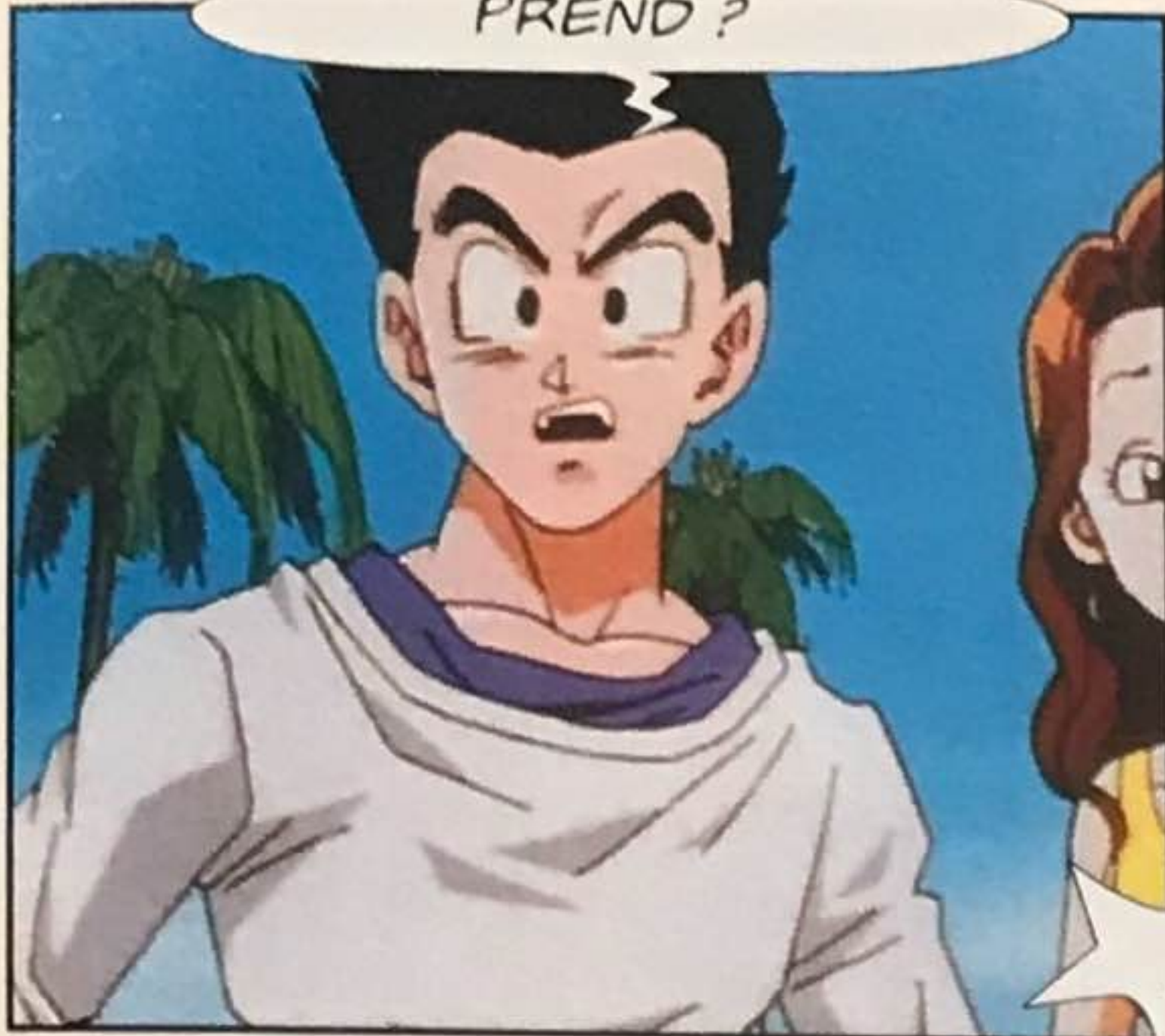
MAIS QUI C'EST CE TYPE ?



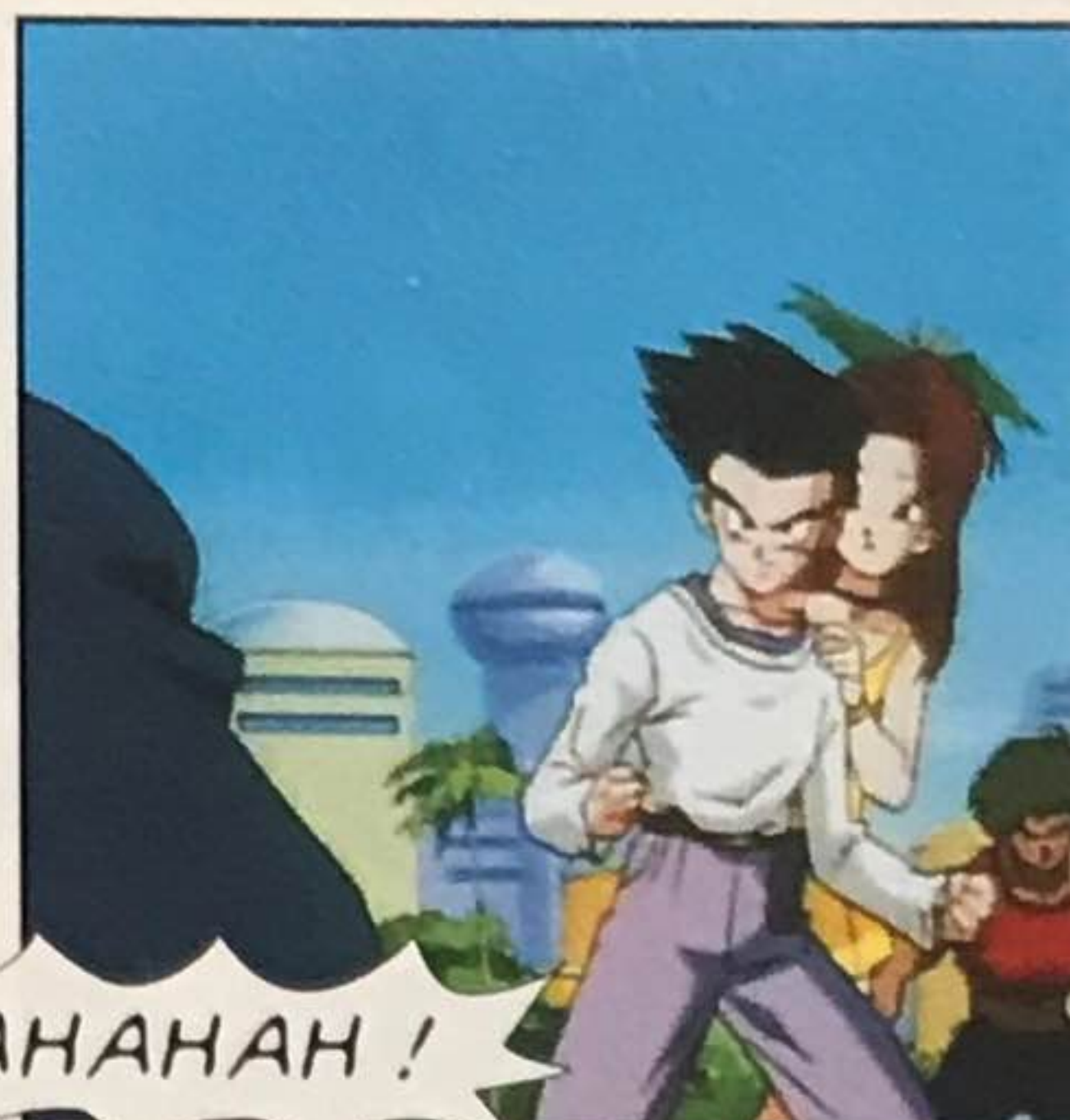
YOOO !!



MAIS QU'EST-CE QUI LUI  
PREND ?



AHAHAH !



EXCUSE-MOI, NE BOUGE  
PAS !



SANGOTEN LANCE SON AMIE  
VERS LE CIEL !

BANG !!



BING !!



C'EST TERMINÉ !  
ÇA VA ?

À PART MA NOUNOU OU  
MON PÈRE, PERSONNE NE  
M'A PORTÉE DANS SES  
BRAS !



MESSIEURS, MERCI  
D'AVOIR ARRÊTÉ CES  
CRIMINELS !



BIEN FAIT ! ÇA VOUS  
APPRENDRA ! TIENS, VOILÀ  
LA POLICE !

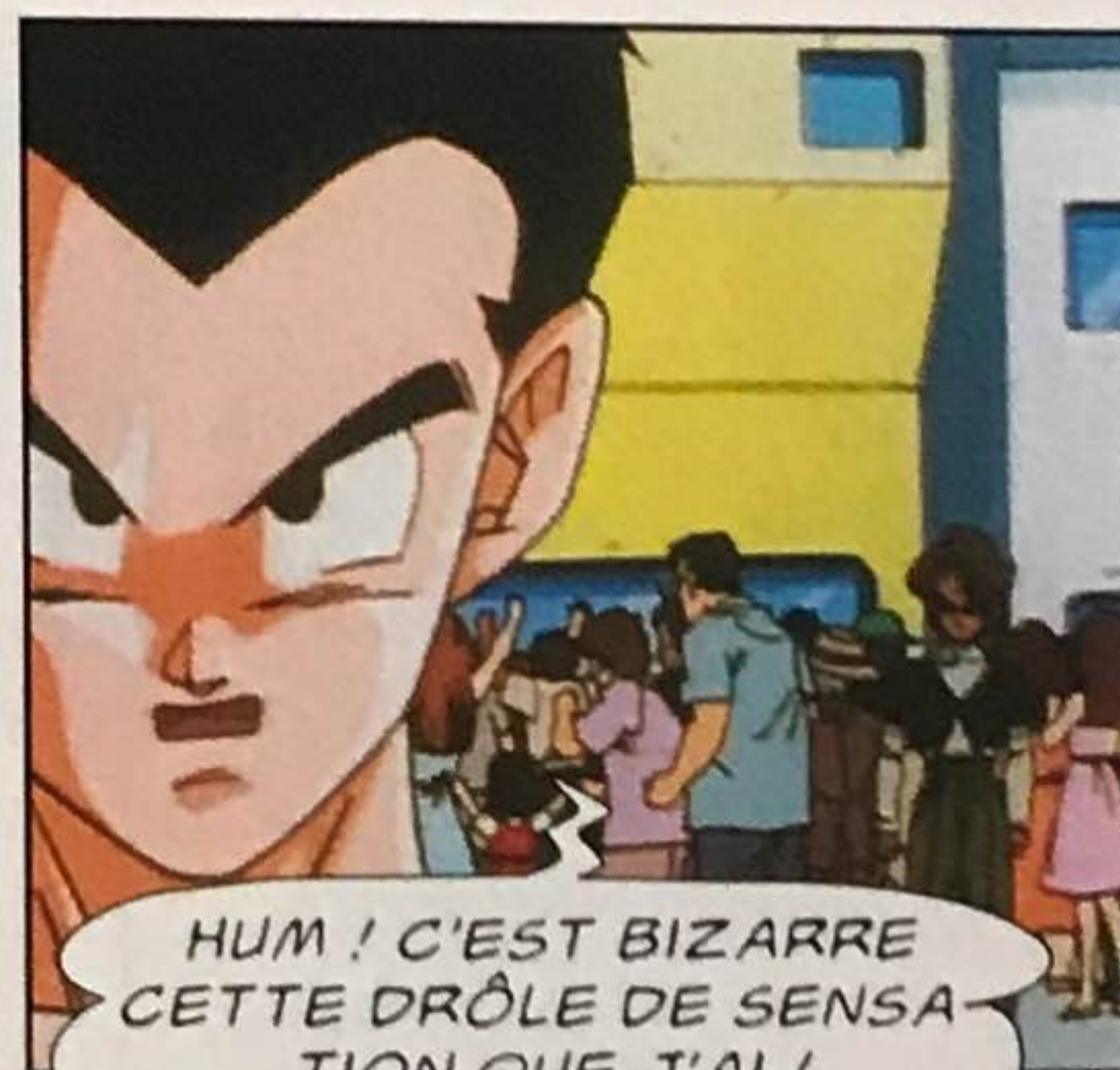


TANT QUE MES YEUX VER-  
RONT CORRECTEMENT,  
VOUS POUVEZ COMPTER  
SUR MOI !

QUEL ACTEUR !  
LAISSONS-LE !



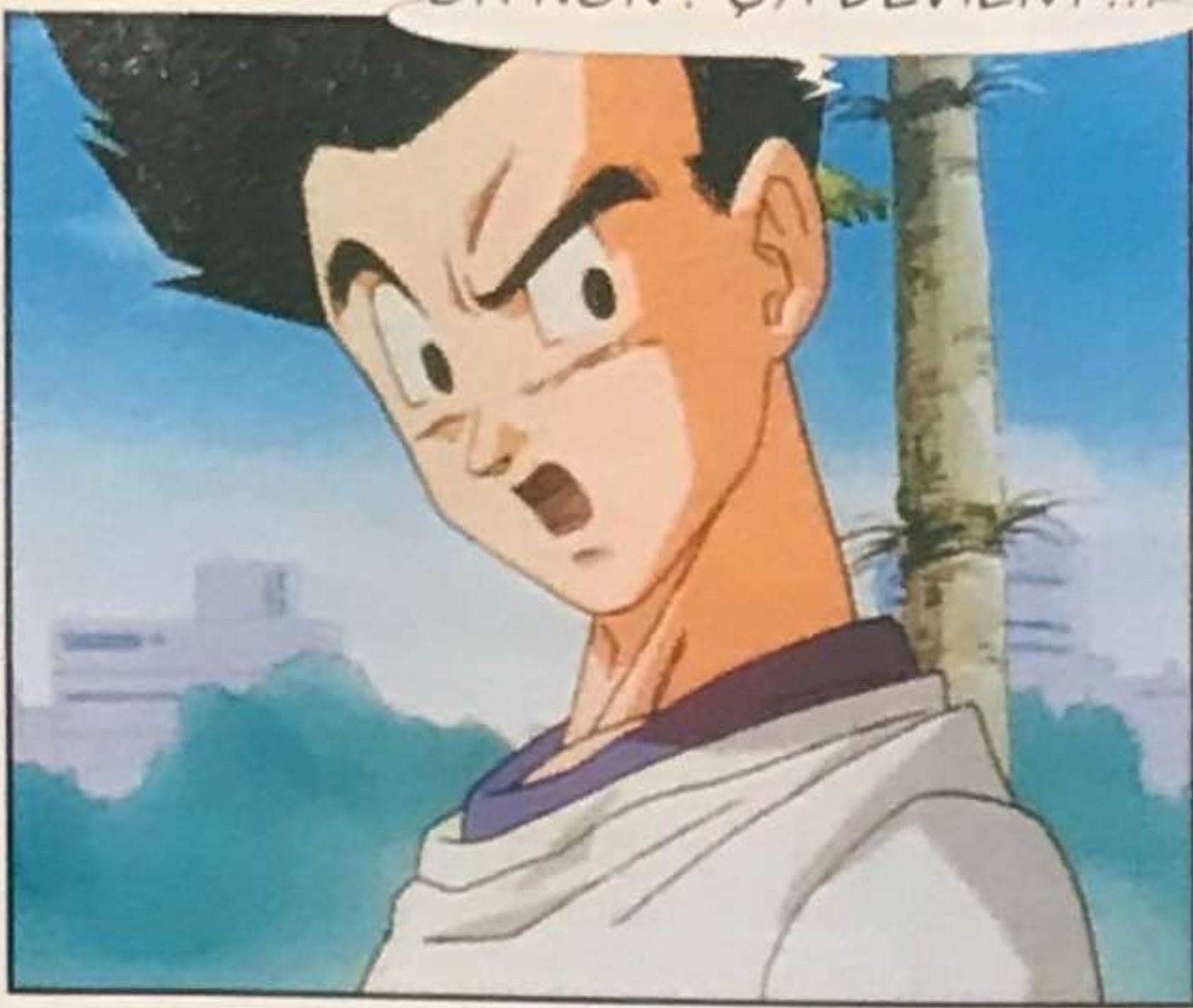
OH AH !



HUM ! C'EST BIZARRE  
CETTE DRÔLE DE SENSATION  
QUE J'AI !



OH NON ! ÇA DEVIENT...



BING...

ON BAISSÉ SA GARDE  
UNE SECONDE ET  
VOILÀ LE RÉSULTAT !



UNE FOIS ENCORE LE BÉBÉ  
MUTANT S'EST EMPARÉ D'UN  
CORPS HUMAIN !



AAH !!



DOUÏÏ !!



GZZZ !!

DOUÏÏ !!

TU ES UN SAYAN N'EST-  
CE PAS ?



EH TOI, QUI ES-TU ?

J'AURAIS FINI PAR TE TROUVER DE  
TOUTE FAÇON ! TU DÉGAGES LA  
MÊME ÉNERGIE QUE SANGOKU !



TU AS DÉJÀ RENCONTRÉ  
MON PÈRE !

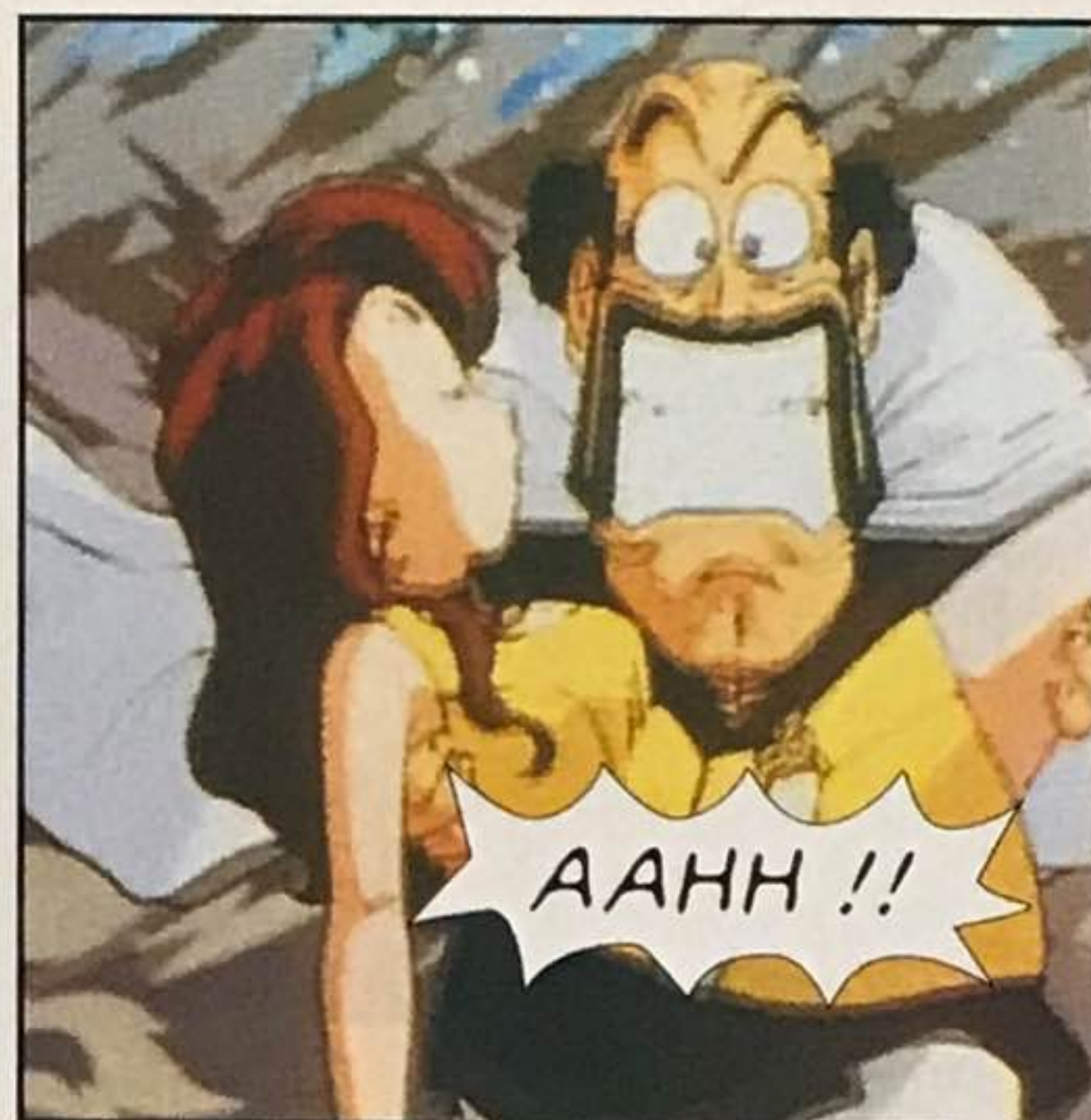


AINSI, TU ES LE FILS DE CE  
MISÉRABLE AVORTON !



SI TU NE VEUX PAS QUE JE  
FASSE DU MAL À TA PETITE  
COPINE, DONNE-MOI TOUS TES  
POUVOIRS ! J'AI PROMIS UN  
AUTRE COMBAT À TON PÈRE !





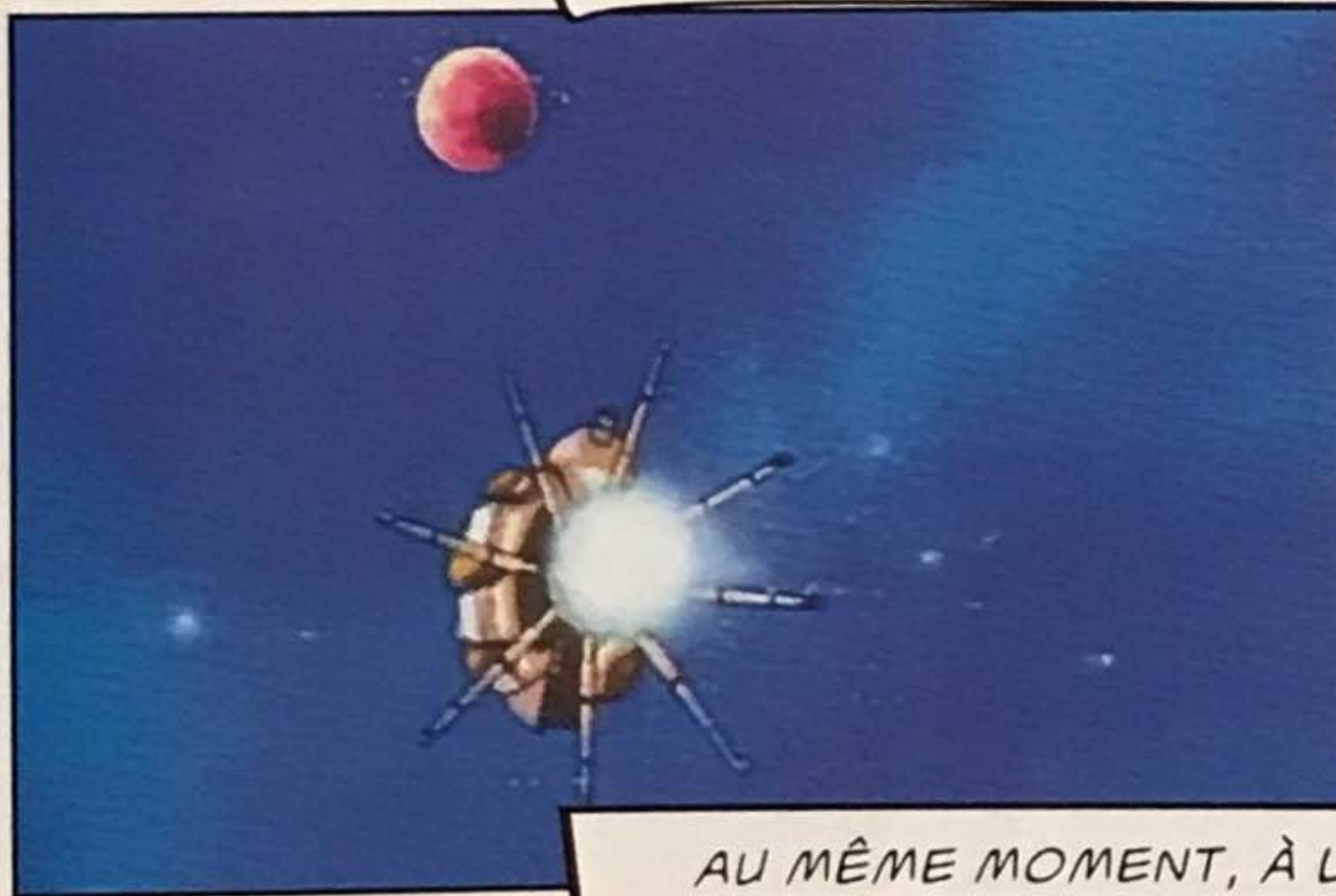




CONTRE TOUTE ATTENTE, LE BÉBÉ MUTANT A DÉBARQUÉ SUR LA PLANÈTE TERRE ! SON PLAN EST SIMPLE : S'APPROPRIER LES SUPER POUVOIRS DE SANGOTEN...



... ET REPARTIR À LA RECHERCHE DE SANGOKU ! MAIS, SANGOTEN N'EST PLUS UN ENFANT ET IL SAIT SE BATTRE !



AU MÊME MOMENT, À L'AUTRE BOUT DE LA GALAXIE, TRUNKS ET SES COMPAGNONS CONTINUENT LEUR VOYAGE SANS SE DOUTER DES DANGERS QUI LES GUETTENT !





# Qui veut gagner des boules de cristal ?

Testez vos connaissances et découvrez si vous connaissez à fond la série. Dans ce quiz, vous aurez le choix entre quatre réponses. A vous de trouver la bonne !



**DRAGON BALL**

1 Le mariage de Sangoku et Chichi s'est déroulé à l'extérieur, sur la pelouse. Pour quelle raison ?

A Il y avait trop d'invités

B Le château de Guymaho avait brûlé

C Le château était

trop petit

D Leur maison n'était pas construite



2 Comment s'appelle le grand-père adoptif de Sangoku ?

- A Guymaho
- B Sangohan
- C Tortue Géniale
- D Brief



3 Quel âge avait Bulma dans le premier épisode de Dragon Ball, quand elle a rencontré Sangoku pour la première fois ?

- A 12 ans
- B 14 ans
- C 16 ans
- D 18 ans

4 Quelle société possède la famille de Bulma ?

- A Capsule Corp
- B Umbrella
- C Acme
- D Orange star

5 Quel est le premier souhait exaucé par le Dragon ?

- A Détruire le palais de Pilaf
- B Une petite culotte
- C Redonner vie au père de Uppah
- D Redonner vie à Krilin

6 Au début de Dragon Ball, quel âge a Sangoku ?

- A 8 ans
- B 10 ans
- C 12 ans
- D 14 ans

7 Combien faut-il de temps entre deux utilisations des Dragon Balls ?

- A 1 mois
- B 1 an
- C 3 ans
- D 5 ans

8 Qui a inventé le radar détecteur de Dragon Ball ?

- A Dr Brief
- B Dr Slump
- C Tortue Géniale
- D Bulma

9 Pour quelle raison, Tortue Géniale porte-t-il des lunettes noires ?

- A Pour protéger ses yeux du soleil
- B Pour avoir l'air cool
- C Pour mater les jolies filles
- D Parce qu'il est myope

10 Quel est le métier exercé par Yamcha pour gagner sa vie ?

- A Joueur de base-ball
- B Footballeur
- C Chasseur de primes
- D Mercenaire



11 Combien de vœux le Dragon de Namec peut-il exaucer ?

- A 1
- B 2
- C 3
- D 4

12 Et combien le Dragon de la Terre, créé par le Tout-Puissant, peut-il en exaucer ?

- A 1
- B 2
- C 3
- D 4

13 Dans ces quatre noms d'amis de Sangoku, quel est l'intrus ?

- A TENCHIN HAN
- B VÉGÉTA
- C PETIT CŒUR
- D KRILIN

14 Parmi ces noms d'ennemis de Sangoku, avez-vous repéré l'intrus ?

- A FREEZER
- B CELL
- C COOLER (KURA)
- D BABIDI

15 Comment s'appelle la planète d'origine des Guerriers de l'espace ?

- A NAMEC
- B TSUFURE
- C VÉGÉTA
- D IMÉGA

16 Quel est le nom du Dragon Sacré de la planète Namec ?

- A Pologne
- B Shéron
- C Neil
- D Polonga

17 Quelle est la particularité des cheveux Guerriers de l'espace ?

- A Ils ne s'arrêtent jamais de pousser
- B Ils sont de toutes les couleurs
- C Ils sont frisés
- D Ils ne changent jamais de longueur

18 Dans l'un des films, un héros entreprend de chanter en public et entame un karaoké qui casse les oreilles de tout le monde, surtout celles de Végéta. Qui est-ce ?

- A KRILIN
- B SANGOKU
- C BULMA
- D TENCHIN HAN

19 Quel héros se fait passer pour Petit Cœur (Piccolo) dans le but de sauver Sangohan ?

- A KRILIN
- B SANGOKU
- C BULMA
- D TENCHIN HAN

20 Qu'est-ce que les habitants de la planète Namec, dont Petit Cœur, détestent-ils le plus ?

- A Le bruit
- B La foule
- C Les sifflements
- D Les insectes



21 Quel âge a Oub quand il participe au 28<sup>e</sup> Tournoi des Arts martiaux ?

- A 8 ans
- B 10 ans
- C 12 ans
- D 14 ans

22 De combien d'années Trunks remonte-t-il le temps pour prévenir Sangoku de l'arrivée des Cyborgs ?

- A 12 ans
- B 17 ans
- C 22 ans
- D 37 ans

23 Quand apparaît le Super Guerrier millénaire ?

- A Tous les 100 ans
- B Tous les 1000 ans
- C Tous les 10 000 ans
- D Tous les 100 000 ans

24 Dans Dragon Ball GT, combien Sangoku et ses amis ont-ils de temps pour réunir les sept boules de cristal ?

- A 1 mois
- B 6 mois
- C 1 an
- D 6 ans







## DRAGON BALL GT

25 Qui a créé le personnage de Baby ?

- A Dr Brief
- B Dr Gélot
- C Dr Slump
- D Dr Myu

26 De qui Bra est-elle la fille ?

- A Bulma & Végéta
- B Krilin & C18
- C Sangohan & Bidel
- D Sangoku & Chichi

27 Lequel de ces héros de la série meurt définitivement dans GT ?

- A Petit Cœur
- B Végéta
- C Yamcha
- D TENCHIN HAN



28 Avec qui Oub va-t-il fusionner dans la série pour devenir Ultra Oub ?

- A Baby
- B Hercule
- C Sangoku
- D Boubou

29 Combien de Dragons Noirs Sangoku doit-il combattre ?

- A 5
- B 7
- C 9
- D 10



### RÉPONSES

1 : B. 2 : B. 3 : C. 4 : A. 5 : B. 6 : C (Sangoku avait 12 ans mais pensait en avoir 14 car il ne savait pas compter). 7 : B. 8 : D. 9 : C. 10 : A. 11 : C. 12 : A. 13 : C (les autres sont des anciens ennemis de Sangoku). 14 : D (Babidi n'a pas de transformation). 15 : C. 16 : D. 17 : A. 18 : A. 19 : A. 20 : C. 21 : B. 22 : B. 23 : B. 24 : C. 25 : D. 26 : A. 27 : A. 28 : D. 29 : B (comme les 7 boules de cristal).  
 Si vous avez plus de 22 bonnes réponses : Bravo ! Vous êtes incollable (ou presque) sur les héros de la série et des films. Vous méritez 7 boules de cristal !  
 De 16 à 22 : Pas mal mais peut mieux faire ! Replongez-vous dans votre collection de D.Mangas pour ne plus rien ignorer de Sangoku, de ses amis et... ennemis.  
 De 10 à 15 : Dragon Ball, vous aimez bien, sans plus. Sans doute préférerez-vous les Pokémon et les Digimon plus proches de votre "génération".  
 Moins de 10 bonnes réponses : Fusionnez avec votre grand frère ou un cousin plus âgé que vous si vous voulez combler toutes vos lacunes sur Dragon Ball !



# POKÉMON<sup>®</sup>

Attrapez-les tous!<sup>™</sup>



## Être dresseur Pokémon

Pour devenir un vrai maître Pokémon, il faut non seulement savoir s'occuper de ses petits monstres de poche mais aussi participer à des affrontements contre d'autres experts en Pokémon. Dans chaque ville du monde de Pokémon se trouve une arène. Dans ces arènes, il y a des champions qui, parfois, ont des badges spéciaux. C'est grâce à ces badges que l'on peut participer aux grands tournois.





PIERRE

## Arène de Carmin-sur-Mer

Dans l'arène de Carmin, vous pouvez récupérer le badge Foudre. Il appartient au Major Bob qui possède trois Pokémon : Pikachu, Raichu et Voltorbe.

Le major Bob est sûrement un ancien militaire car il est très dur avec ses Pokémon. Il les entraîne comme dans un camp militaire. Il est persuadé que seule la force brutale peut réussir à arriver à bout de tout. Il n'a qu'un but en tête : gagner coûte que coûte. Quand il a eu son Pikachu, le Major l'a fait tout de suite évoluer avec la Pierre Foudre afin qu'il devienne Raichu. Du coup, il n'a pas appris à maîtriser son électricité aussi bien que le Pikachu de Sacha. Mais en affrontant le Major Bob et son Raichu, notre héros va lui apprendre à être plus modéré.



RAICHU

## Arène d'Argenta

Dans l'arène d'Argenta, vous pouvez récupérer le badge Rocher. Il appartient à Pierre qui possède quatre Pokémon : Onix, Racaillou, Nosferapti et Goupix.

Pierre est le maître de l'arène d'Argenta et il est surtout spécialisé dans les Pokémon Roche. Il rêve de s'occuper des Pokémon, un peu comme le professeur Chen. Pierre vit avec ses dix frères dont il s'occupe depuis le départ, il y a longtemps, de leur père

Clint. Ce dernier les avait quittés pour parcourir le monde en tant qu'entraîneur Pokémon. Mais finalement, il a échoué et il est revenu à Argenta. Il avait si honte de son échec qu'il n'a pas osé dire à Pierre qu'il était revenu. Clint s'est alors caché en se faisant passer pour un tailleur de pierre.

Pierre est un garçon réfléchi et modéré. Après avoir donné son badge à Sacha, il a décidé de parcourir le monde

de en sa compagnie. Son but, c'est de tout savoir des Pokémon afin de devenir un grand éleveur. Aux dernières nouvelles, il s'est arrêté dans l'archipel Orange sur l'île de Valentia. Il s'occupe, en compagnie de Flora (professeur en recherche Pokémon), d'apprendre comment fonctionnent ces petits monstres de poche.

## Arène d'Azuria

Dans l'arène d'Azuria, vous pouvez récupérer le badge Cascade. Il appartient à Ondine et ses sœurs. Ondine possède six Pokémon : Stari, Staross, Poissirène, Psykokwak, Hypotrempe et Togépi.

En allant à Azuria, Sacha ne s'attendait pas à rencontrer les sœurs d'Ondine, sa compagne de route. Violet, Lily, Daisy et Ondine sont issues d'une famille de maîtres d'arènes Pokémon. Les quatre sœurs sont très jolies mais Ondine est non seulement la plus petite mais aussi la moins parfaite. C'est pour prouver sa valeur à tous qu'elle a décidé de quitter sa ville natale pour devenir maître Pokémon comme Sacha. Ce dernier va se battre contre elle afin d'obtenir le badge Cascade.

Ondine est une fille joyeuse et intelligente. Elle est amoureuse de Sacha mais fait tout pour montrer le contraire. Elle se chamaille souvent avec lui. En fait, ils passent tout leur temps à se disputer.

Elle aime beaucoup les Pokémon Eau, surtout les siens.



ONDINE



## Arène de Céladopole

Dans l'arène de Céladopole, vous pouvez récupérer le badge Prisme. Il appartient à Erika qui a trois Pokémon : Saquedeneu, Empiflor et Rafflesia.

A l'origine, Erika dirigeait une boutique de parfums. Elle a toujours aimé les plantes et les utilisait pour créer de nouvelles senteurs. Un jour, alors qu'elle était dans les bois, Erika a été attaquée par un Tadmorv. C'est alors qu'est apparu un Ortide qui lui a sauvé la vie. Depuis, ils sont devenus des amis inséparables mais, en plus, Erika a décidé de s'occuper de tous les Pokémon Plante qu'elle pouvait trouver. Son arène est un immense jardin, et Sacha apprendra énormément de choses en sa compagnie.

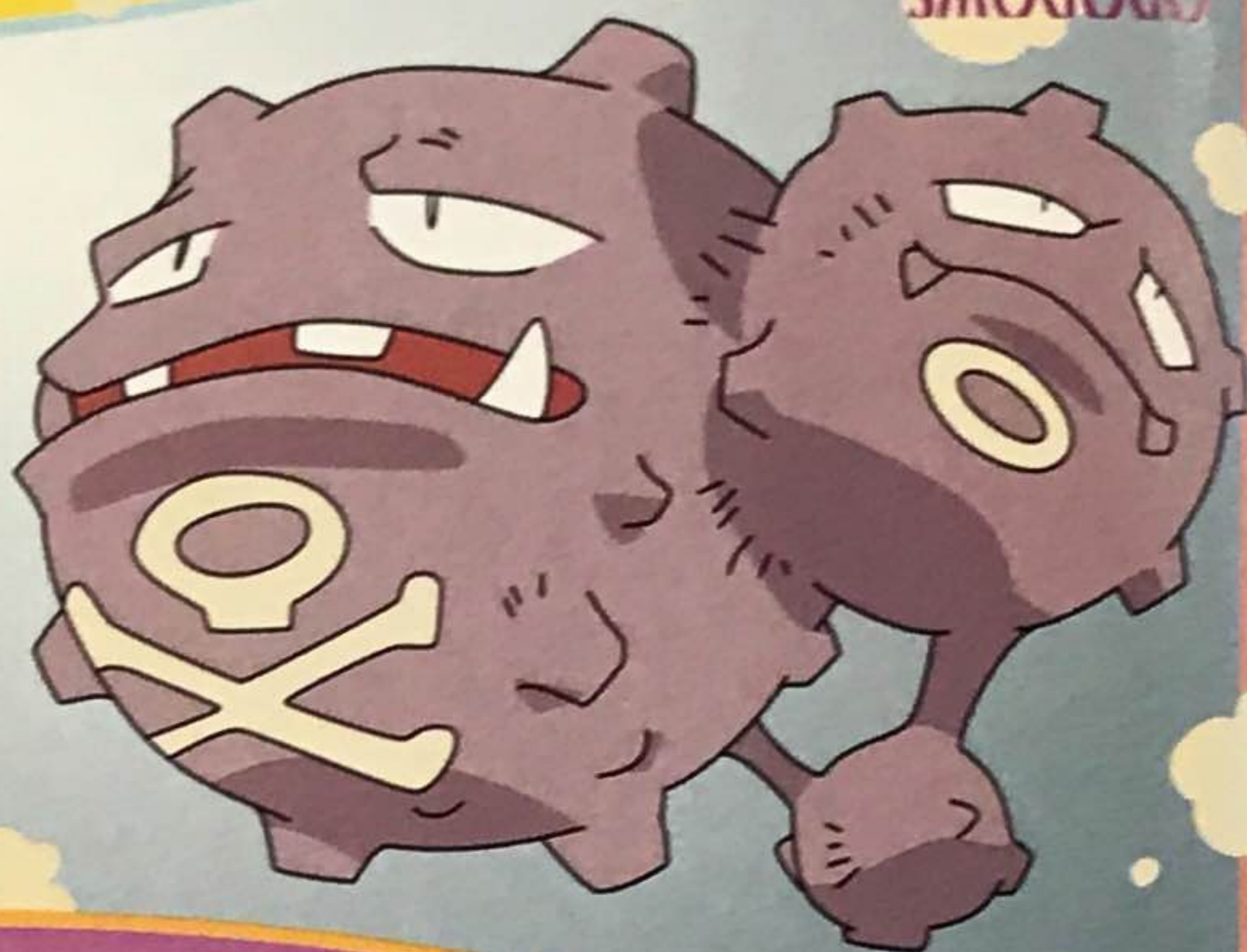
RAFFLESIA



## Arène de Parmanie

Dans l'arène de Parmanie, vous pouvez récupérer le badge Esprit. Il appartient à Konga qui a trois Pokémon : Grotadmorv, Smogo et Smogogo. Konga est un Ninja qui

aime beaucoup les Pokémon Poison. Il a surtout une préférence pour Smogo. Son arène est très inquiétante car elle est située dans un Dojo (maison d'arts martiaux). C'est un sage qui ne se bat qu'en dernier ressort. Il fait surtout preuve d'astuce lors des combats. Son arène est assez étrange car elle est inclinée, ce qui trouble énormément ses adversaires.



SMOGOGO

AUGUSTE

## Arène de Cramois'île

Dans l'arène de Cramois'île, vous pouvez récupérer le badge Esprit. Il appartient à Auguste qui possède quatre Pokémon : Arcanin, Caninos, Galopa et Ponyta.

Auguste est un adepte d'énigmes et il n'arrête pas d'en faire. D'ailleurs, elles sont très faciles mais Sacha aura beaucoup de mal à les résoudre. Sa deuxième passion, ce sont les Pokémon Feu. Il a d'ailleurs fait construire son arène au-dessus d'un volcan. Quiconque veut l'affronter doit trouver la solution d'une de ses énigmes. Grâce à Ondine, Sacha réussira, mais le pauvre Pikachu aura bien du mal face au Pokémon incandescent que lui enverra Auguste. C'est l'intervention de la Team Rocket qui fera tout changer en faisant écrouler le cratère.

## Arène de Jadielle

Dans l'arène de Jadielle, vous pouvez récupérer le badge Roche. Il appartient à Giovanni qui possède beaucoup de Pokémon. Parmi eux, il y a Persian, Nidoqueen, Nidoking, Rhinoféros, Rhinocorne et TrioPiqueur.

Giovanni est un homme inquiétant et on sait peu de choses à son sujet. C'est un personnage récurrent dans la série puisqu'il est le chef de la Team Rocket. Il est si puissant qu'il a une armée à sa disposition ; il va d'ailleurs l'utiliser pour Sylphe, une société située dans la ville de Sarafina. On ne sait pas pourquoi il est obsédé par les Pokémon, en tout cas il possède un grand réseau d'escrocs qui volent des monstres de poche pour son compte. C'est aussi lui qui a fait fabriquer Mewtwo à partir d'une cellule de Mew. D'ailleurs, dans le premier film, vous pouvez voir Mewtwo s'entraîner dans l'arène de Giovanni.





M. MIME

## Arène de Sarafina

Dans l'arène de Sarafina Vous pouvez récupérer le badge Marais. Il appartient à Morgane. Les Pokémon qu'elle possède : M. Mime, Kadabra, Aéro-mite et Alakazam. Depuis qu'elle est toute petite, Morgane a des pouvoirs psychiques et télépathiques. Issue d'une famille très aisée, elle se sentait souvent seule et avait pour compagnie des Pokémon. Avec le temps, ils sont devenus son unique famille et elle a appris à communiquer avec eux par la pensée. Morgane a passé tant de temps sans parler qu'elle a même perdu la faculté de rire ou de sourire. Heureusement, Sacha et ses compagnons vont finir par trouver le moyen de la faire changer en lui amenant un Ectoplasma très amusant.

GIOVANI

## Badges de la League Indigo



Arène : Argenta  
Pokémon : Roche  
Maître d'arène : Pierre  
Badge : Rocher  
Permet de contrôler les Pokémon des niveaux 1 à 30



Arène : Azuria  
Pokémon : Eau  
Maître d'arène : Ondine  
Badge : Cascade  
Permet de contrôler les Pokémon des niveaux 1 à 30



Arène : Carmin-sur-Mer  
Pokémon : Electrik  
Maître d'arène : Major Bob  
Badge : Foudre  
Permet de contrôler les Pokémon des niveaux 31 à 50



Arène : Sarafina  
Pokémon : Psy  
Maître d'arène : Morgane  
Badge : Marais  
Permet de contrôler les Pokémon des niveaux 51 à 70



Arène : Céladopole  
Pokémon : Plante  
Maître d'arène : Erika  
Badge : Prisme  
Permet de contrôler les Pokémon des niveaux 31 à 50



Arène : Parmanie  
Pokémon : Poison  
Maître d'arène : Konga  
Badge : Esprit  
Permet de contrôler les Pokémon des niveaux 51 à 70



Arène : Cramois'île  
Pokémon : Feu  
Maître d'arène : Auguste  
Badge : Volcan  
Permet de contrôler les Pokémon des niveaux 51 à 70



Arène : Jadielle  
Pokémon : Sol  
Maître d'arène : Giovanni  
Badge : Roche  
Permet de contrôler tous les Pokémon



## Badges de la League Orange

Ile : Partoufo (Troviate)  
Maître d'arène : Rudy  
Badge : Corail



Ile : Chantilly (Navel)  
Maître d'arène : Danny  
Badge : Rubis des mers

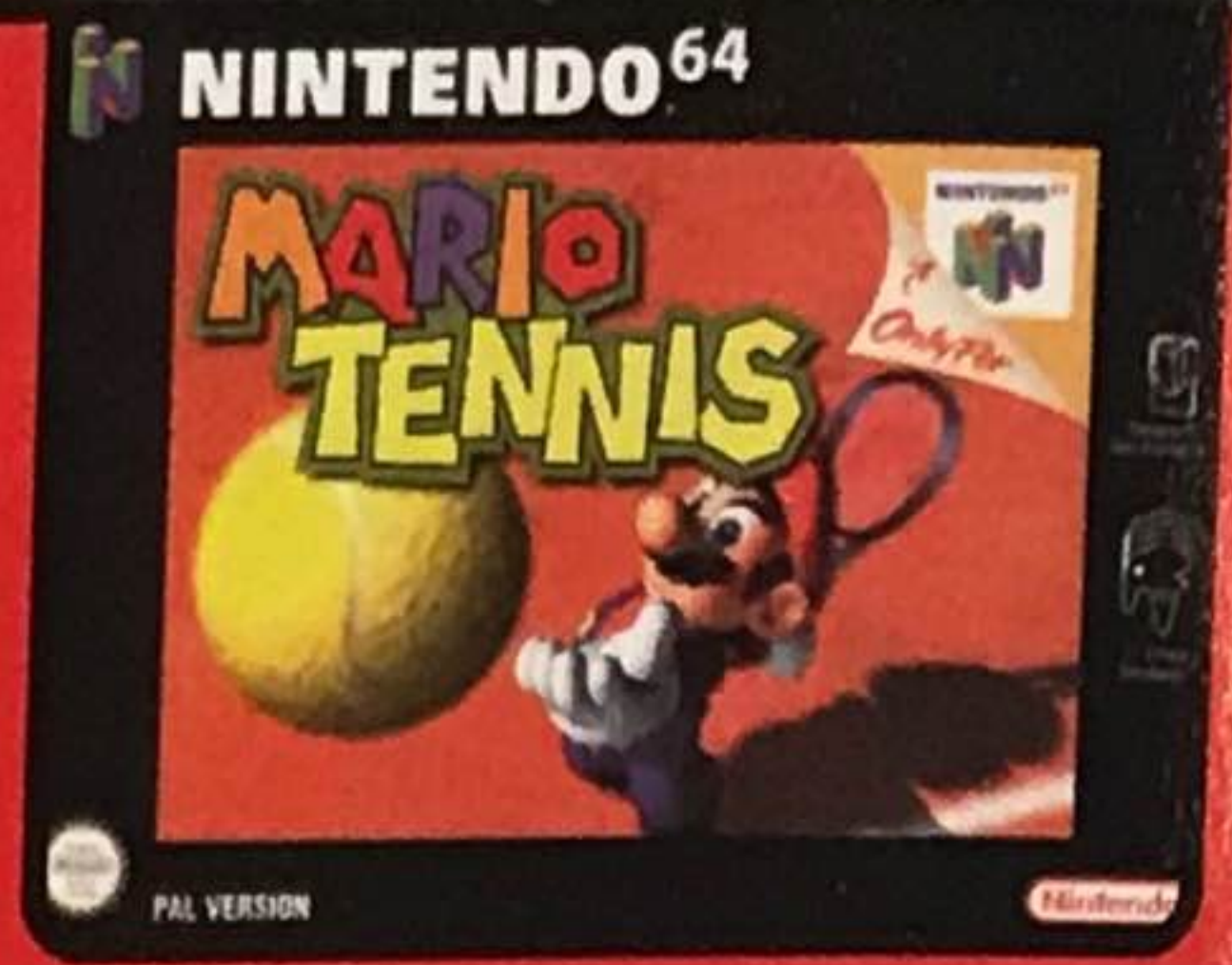
Ile : Kumquat  
Maître d'arène : Juana  
Badge : Etoile de jade



Ile : Dame Blanche (Mikan)  
Maître d'arène : Sissi  
Badge : Œil de corail



NINTENDO N'ARRÊTE PAS DE NOUS ÉTONNER EN INVENTANT SANS CESSER DE NOUVEAUX JEUX MARIO. APRÈS, ENTRE AUTRES, SUPER MARIO, MARIO PARTY ET MARIO GOLF, VOICI UN NOUVEAU MARIO TOUT AUSSI EXCEPTIONNEL. CETTE FOIS, NINTENDO S'ATTAQUE À LA SIMULATION DE TENNIS AVEC UN JEU SIMPLE ET RENOUVELLE LE GENRE UNE FOIS DE PLUS.



Les jeux de tennis étaient, jusqu'à présent, rébarbatifs. D'un côté, il fallait se contenter de taper sur une balle, d'un autre, s'en sortir avec une simulation censée réaliste mais injouable, car difficile à utiliser. Et puis... Nintendo est arrivé. Tout comme Mario Golf, ce jeu est plus qu'une simulation. En théorie, le principe est le même. Dans la pratique, il offre des nouveautés propres à l'univers de Nintendo.

### ● L'histoire

Mario décide de participer à un grand tournoi de tennis. Il y invite tous ses amis sans exception. Un grand nombre



### Coupes cachées

A l'écran titre, placez-vous sur Club House et maintenez enfoncés Z + R + A. Code Entry apparaît. Pour participer aux nouvelles coupes, entrez les codes :

- Nintendo Power's Cup : KPXWN9N3
- Zelda's Cup - 1<sup>er</sup> camp d'Hyrule : 0EQ561G2
- Zelda's Cup - 2<sup>e</sup> camp d'Hyrule : 5VW689O6

de nouveaux venus sont donc présents dans ce jeu.

### ● Principe de jeu

Les coups sont simples à jouer car seuls deux boutons sont utiles. En les combinant, vous pouvez faire différentes actions : lobs, amortis, smashes... Plus vous pressez le bouton, et plus la balle est lancée en hauteur. Pour saisir

la balle, il vous suffit d'être à côté d'elle. L'ordinateur s'occupe de la saisir et il ne vous reste qu'à la frapper. Pour ceux qui ne savent pas jouer, c'est très simple. Le terrain est partagé en deux et séparé par un filet. Il y a un ou deux joueurs de chaque côté et ils doivent se lancer la balle sans toucher le filet ni sortir des limites du terrain.



## → LES MODES SPECIAUX



Ring Shot

Le Ring Shot se joue seul ou à plusieurs. Le but de ce mode consiste à faire passer la balle dans des anneaux placés au centre du court. Le gagnant est celui qui atteint le premier la mise de départ : 50, 100...



Le Prianas Challenge

Ce mode ressemble à un entraînement car son principe de base est d'envoyer la balle à des endroits précis du court. Cela peut paraître simple mais ça ne l'est pas vraiment, car votre adversaire doit faire de même.

## Le choix D. MANGAS



Le Browser Stage

Le match se déroule dans le palais de Browser et se joue selon le même principe que Mario Kart. Pour commencer, le terrain bouge dans tous les sens. Ensuite, il y a des diamants multicolores sur le court. Chaque fois que vous les heurtez, un bonus apparaît.



## → LES DIFFÉRENTES SORTES DE JEUX

14 personnages dans un tournoi de tennis classique où vous pouvez gagner deux personnages supplémentaires. Dans ce mode Exhibition, vous pouvez également jouer à 2 ou à 4. Vous choisissez le type de terrain et le tour est joué.

Se joue à un seul joueur. En fait, il s'agit d'un tournoi de tennis classique où vous affrontez plusieurs joueurs pour arriver en finale. Vous pouvez choisir entre la Coupe des Stars, la Coupe des Champions et la Coupe des Fleurs.



Exhibition



Tournament

Fiche technique

Éditeur : Nintendo  
Genre : Simulation de tennis  
Participants : 1 à 4 joueurs  
Difficulté : Facile  
Sauvegarde : Interne  
Machine : Nintendo 64

## → TYPES DE TERRAINS



Ciment



Terre battue



Gazon



Synthétique

Selon le type de terrain que vous choisissez, le jeu diffère. Les concepteurs ont tenté de se rapprocher le plus possible de la réalité. La vitesse des balles et leur rebond varient en fonction du type de terrain sur lequel vous jouez. Vous avez intérêt à vous entraîner avant de commencer un tournoi.

### COURTS DE TENNIS ET JOUEURS

Cinq courts de tennis aux surfaces différentes sont proposés :

- Le ciment (grand rebond)
- Gazon (balle rapide)
- Terre battue (balle lente et rebond faible)
- Gazon artificiel (balle ultra rapide)
- Enfin, un niveau caché nommé le Mario spécial.

14 personnages :

- Mario, Luigi, Birdo, Peach, Catherine, Mini Mario, War-

rio, Donkey Kong, Troopa Troopa, Toad, Waluigi, Yoshi, Boo... et deux personnages cachés. Chacun d'eux possède une particularité dans sa façon de jouer. Certains sont rapides, d'autres tapent très fort. Vous avez droit à plusieurs modes de jeu, seul, à deux, à trois ou à quatre. En plus des deux joueurs cachés, vous pouvez aussi gagner des terrains spéciaux avec Mario dessiné dessus.

## → QUATRE JOUEURS



Comme pour toutes les simulations Mario, le mode quatre joueurs est le plus travaillé, et c'est aussi celui qui rentabilise le jeu.

Si vous vous entendez bien avec votre partenaire, vous pouvez faire des actions exceptionnelles.

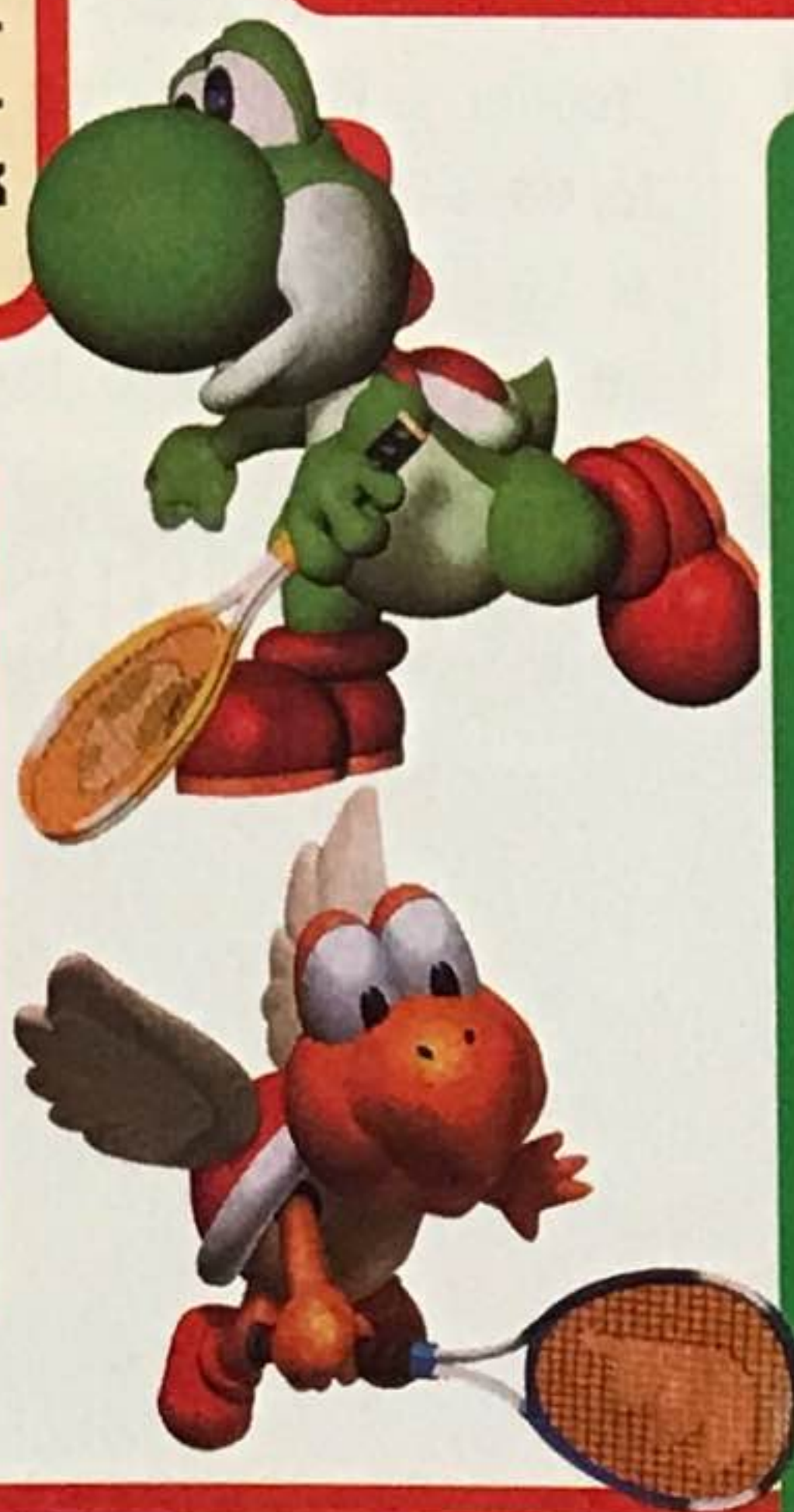
## → LEUR AVIS

### Pascal

Terrifiant, comme tous les jeux Mario. Enfin un jeu de tennis jouable ! Maintenant, il faut espérer que Nintendo fasse la même chose pour le football.

### Babour

Décidément, lorsque Mario se met au sport, les médailles tombent !!! Mario Tennis ne perd pas de son originalité. Seul ou à plusieurs.



### MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20  
Comme pour tous les jeux Nintendo, facile à utiliser.
- **Durée de vie** → 17/20  
Seul ou à plusieurs, le jeu ne vous lassera pas.
- **Animation** → 18/20  
Fluide comme tous les Mario et égal à lui-même.
- **Graphisme** → 18/20  
Des couleurs éclatantes et le graphisme classique des jeux Mario.
- **Intérêt** → 18/20  
Super réussite qui donne ses lettres de noblesse au simulateur de tennis sur console.



JUSQU'À PRÉSENT, LA RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE SIMULATION DE SKATE-BOARD ÉTAIT TONY HAWK PR., UN JEU INCROYABLE QUI A SUSCITÉ LA CRÉATION DE CLONES. ALORS QUE L'ON ATTENDAIT QUE MTV, LA CHAÎNE MUSICALE, DONNE NAISSANCE À UN JEU FANTASTIQUE AVEC UNE MUSIQUE TERRIBLE, EH BIEN... CE JEU EST TOUT À FAIT NORMAL. ALORS, SI VOUS VOULEZ VOUS AMUSER AVEC, IL NE FAUT ACHETER AUCUNE AUTRE SIMULATION DE SKATE AVANT.



Les jeux de skate sont très à la mode en ce moment. Le problème de ces jeux, c'est que les concepteurs ont tout fait pour qu'ils remportent un succès égal à Tony Hawk. Mais voilà, ils en ont trop fait et, en plus, ils n'ont pas fini le jeu. Résultat : une bonne idée qui finit très mal et pourtant...

Sous la bannière de MTV et de Andy Mac Donald, un grand champion de skate, vous pouvez utiliser 14 skaters de talent. Vous avez 25 niveaux de difficulté, une bande son composée de gros succès qui ont fait leur preuve sur MTV et, enfin, vous pouvez effectuer plus de 60 figures différentes.

### Ce qu'il faut savoir pour jouer

Le principe même du skate-board est de faire des figures avec la planche. On appelle cela les

Tricks. Il y en a beaucoup de sortes, mais les deux premières sont le Ollie et le Flip.

- Le Ollie est vraiment la base, la première chose à apprendre. Le pied avant doit être au milieu de la planche et le pied arrière sur le trail. Pour faire un Ollie, il faut frapper le trail avec force et là, vous allez décoller.

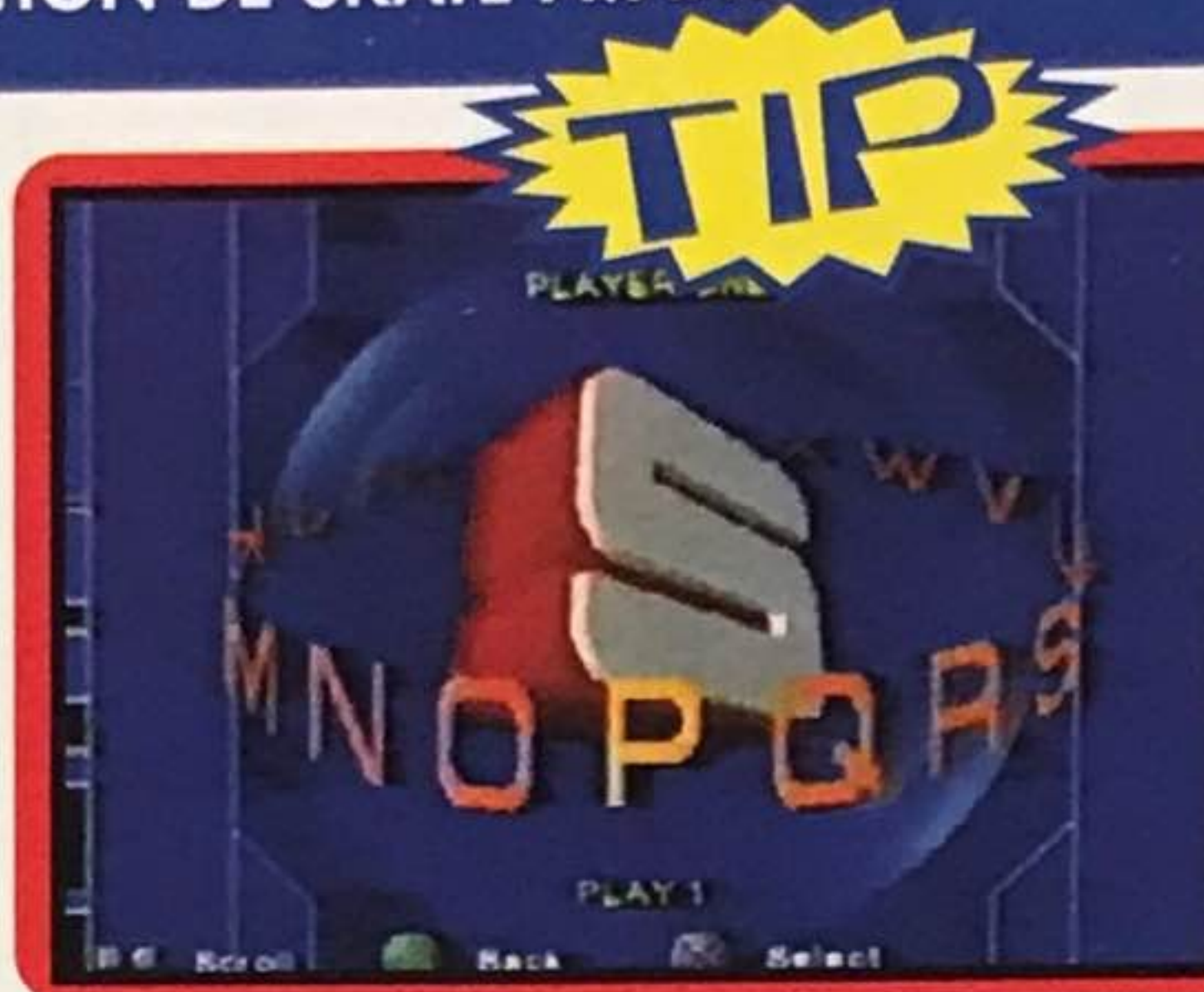
- Le Flip, quant à lui, est un Ollie pendant lequel

vous faites tourner la planche sur elle-même.

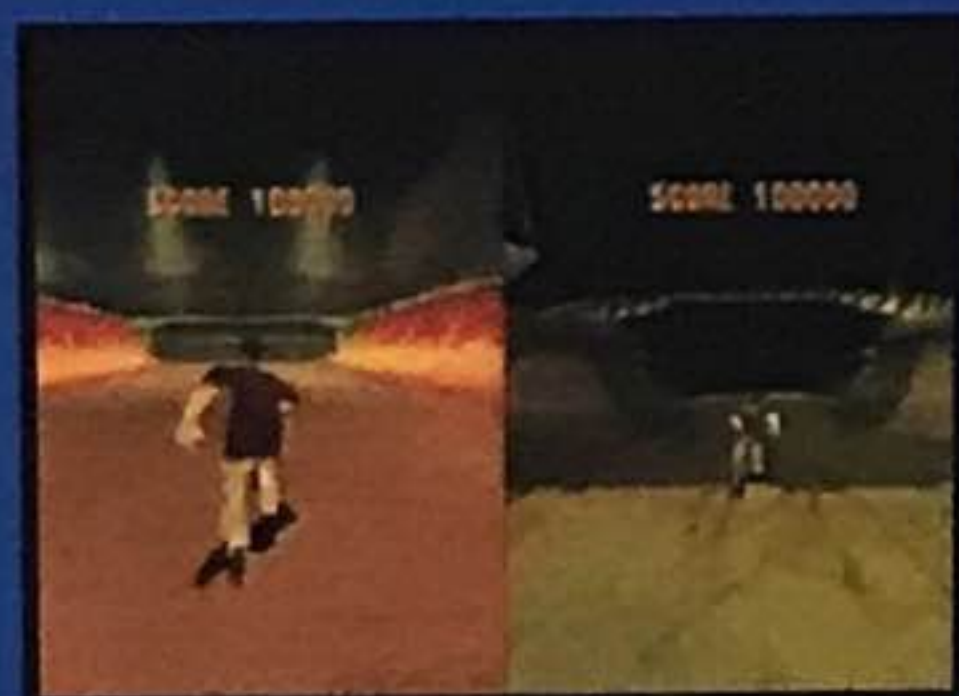
- Pour gagner des points, il faut commencer à faire de tous petits Tricks, ce qui vous donnera de la vitesse. Les figures pourront devenir de plus en plus extraordinaires et vous gagnerez de plus en plus de points.

### Mode des trucs

Dans le mode life-style, entrez le mot PASWRD pour débloquer toutes les planches, les parks, les skaters et leurs costumes.



## → LE MODE DEUX JOUEURS



### Bataille

Vous commencez chacun avec 100 000 points, et vous devez faire des figures. A chaque fois que vous marquez des points, ils sont décomptés à votre adversaire.

### Time Bomb



Un joueur a sur lui une bombe programmée pour exploser au bout de 60 secondes. Le but est de ne pas la garder et de la passer à un autre joueur avant qu'elle explose.



### MTU Hunt

Le but est de ramasser, sans tomber, le maximum d'icônes MTV et ce, évidemment, le plus rapidement possible.

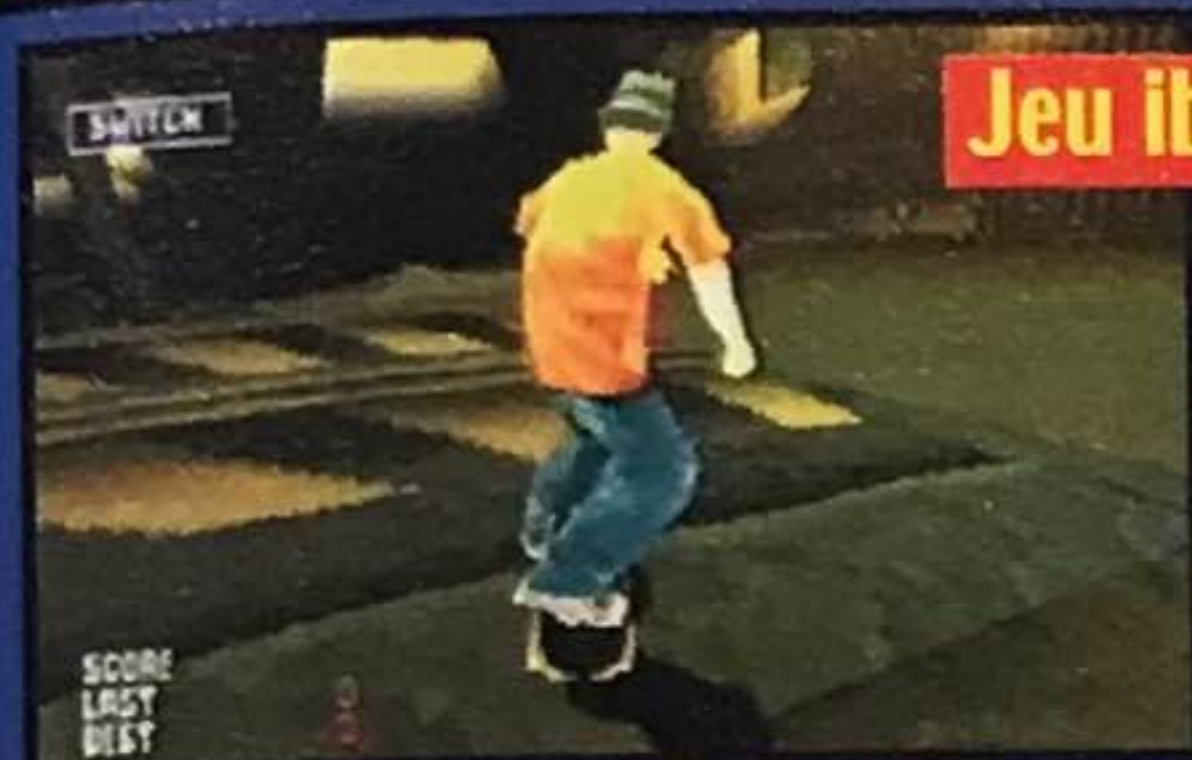
### Duel



Des bonus sont éparpillés sur le terrain. Le but est de les utiliser pour faire tomber votre adversaire le plus souvent possible.



## → LES JEUX A UN JOUEUR



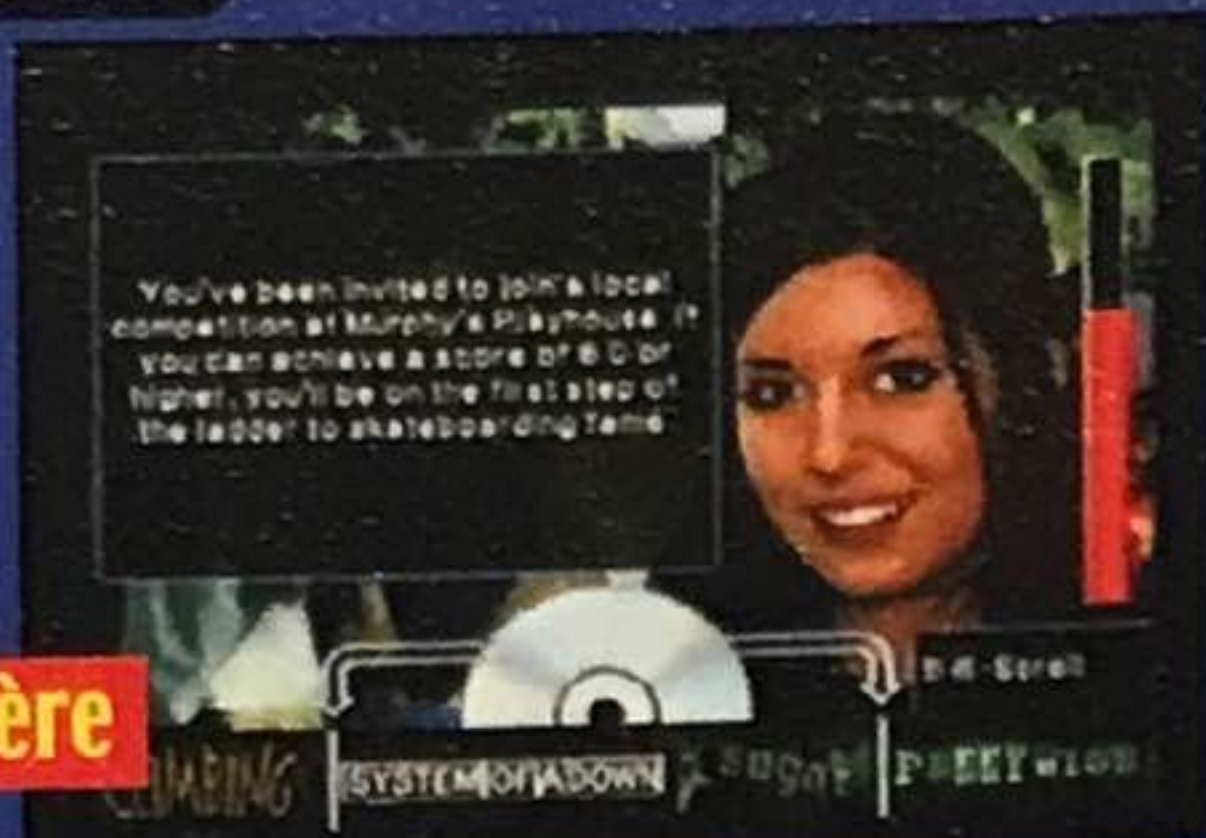
**Jeu libre**

Le jeu libre est en fait le mode entraînement qui vous pousse à marquer le plus de points possibles afin de participer aux autres épreuves.



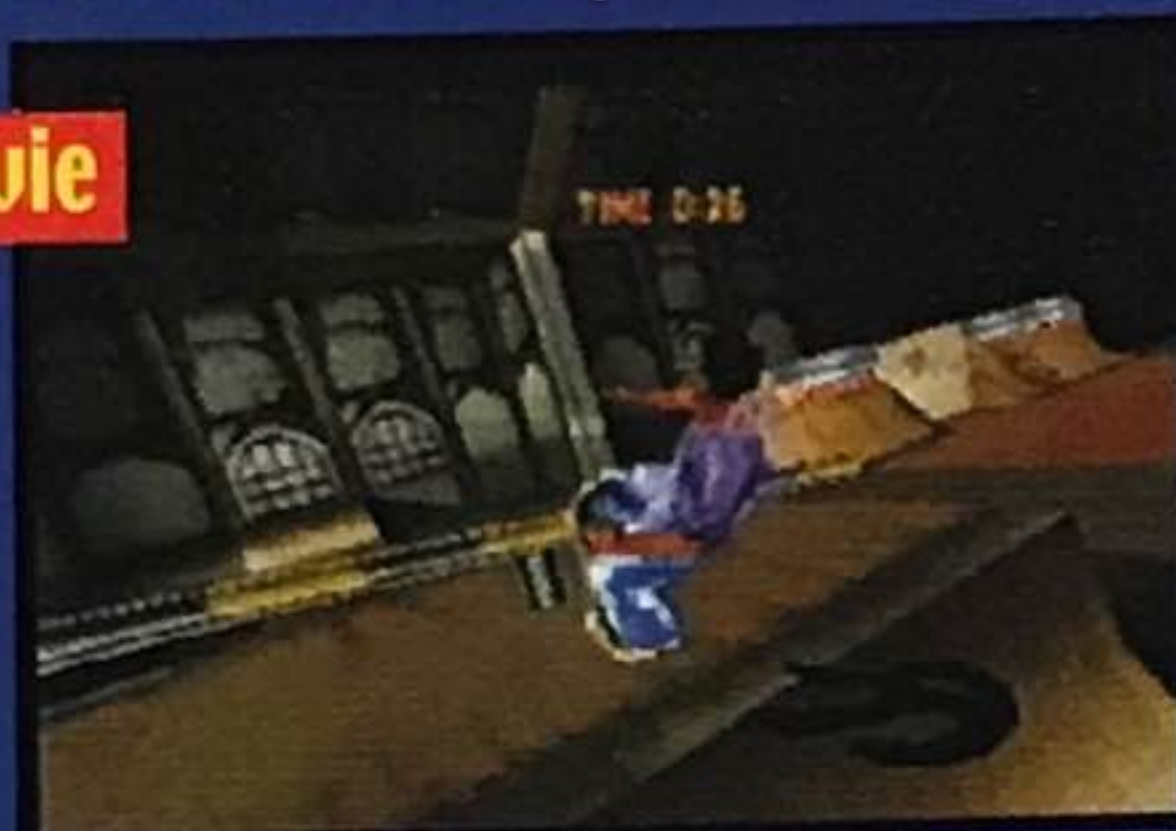
**Chasse MTV**

Vous devez ramasser en un temps limité le plus d'icônes MTV possibles pour débloquer des bonus cachés.



**Carrière**

Pour commencer, vous êtes un simple joueur et vous devez monter au classement pour devenir premier. Vous participerez à tous les championnats.



**Survie**

Vous avez 30 secondes et vous devez faire des figures pour gagner du temps supplémentaire.

Fiche technique

**Éditeur :** THQ

**Genre :** Simulation de skate

**Participants :** 1 à 2 joueurs

**Difficulté :** Moyenne

**Sauvegarde :** Memory card

**Machine :** PlayStation & Gameboy



**Meilleur score**

En deux minutes, vous devez faire les plus belles et les plus compliquées de toutes les figures de skate pour battre le score. Pour les joueurs balaises.

**Mode cascades**



Ce mode est presque identique au mode survie, sauf que là vous devez faire les figures les plus compliquées possibles.

## QUELQUES PROS PRÉSENTS DANS LE JEU

- **Andy Mac Donald** est considéré comme le meilleur skater de cette décennie. Il a été champion de skate de 1997 à 1999, et a gagné cinq médailles d'or aux X-Games.
- **Jen O'Brien** est né en Floride. Sa dernière grande figure est un air frontside sur un canal.
- **Brian Howard** a patiné pendant 15 ans et a été un pro. Ses parcs de skate préférés sont le Parc de Tampa, Woodward et celui de Marseille.
- **Danny Way** est le fou qui saute d'hélicoptère. Il a gagné le prix Sport MTU'S 1999 et celui du Festival de Musique "Highest Air". En plus du patinage, Danny fait aussi du snowboard.
- **Colin McKay** est un membre de l'équipe DC Skate Team. Ses lieux favoris de

Colin pour faire du skate sont les plages du sud de Miami, de Hawaii, de Vancouver et de San Diego. En plus du patinage, le passe-temps préféré de Colin McKay est le snowboard.

- **Salvador Barbier** est né à Bâton Rouge. Il vit à Los Angeles et son endroit préféré pour faire du skate est le centre-ville de cette grande cité californienne.
- **Stevie Williams** est le plus jeune patineur. Il réside à Philadelphie où l'on peut le voir "déchirant" les rues de cette ville avec Josh Kalis. Stevie est aussi un membre de la célèbre équipe de patin DC Shoes Skate Team.
- **Keith Hufnagel** vient de Manhattan. C'est un grand skater de rue et sa spécialité est le 360 kickflip. La place préférée de Keith pour patiner est à New York.

## → LEUR AVIS

### Pascal

J'ai joué surtout au mode Time Bomb car l'idée est géniale et rien que pour ça, je ne regrette pas d'avoir le jeu.

### Babour

Même si les magazines l'ont démolie, il faut reconnaître que le jeu est tranquille et on s'éclate bien si on est persévérant.

## MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 16/20

Au départ, ce n'est pas vraiment évident mais on s'habitue très vite.

● **Durée de vie** → 12/20

Un jeu réservé aux passionnés de skate.

● **Animation** → 16/20

Normale, il n'y a rien à dire.

● **Graphisme** → 16/20

Peut mieux faire.

● **Intérêt** → 17/20

Si vous n'avez jamais utilisé de simulation de skate, c'est un bon jeu. Autrement, vous risquez d'être un peu déçu. Cela dit, vous ne regretterez pas votre achat.





MOTO RACER WORLD TOUR, C'EST LE TROISIÈME DE LA SÉRIE. BEAUCOUP PLUS PORTÉ SUR LA SIMULATION ET LE RÉALISME, C'EST UNE VÉRITABLE RÉVOLUTION DANS LE DOMAINE DES JEUX VIDÉO. POUR UNE FOIS, IL EXISTE UNE VRAIE RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE JEU DE MOTO SUR CONSOLE.

### TIP

→ Moto Racer World Tour est une révolution en matière de simulation de moto. En fait, il réunit tous les genres dans un seul jeu. Facile à utiliser mais tout de même très difficile, ce jeu met en avant le réalisme. Le logiciel est partagé en trois modes de jeu principaux comprenant des sous-menus :

- Arcade, dans lequel les circuits sont imposés pour accéder au niveau suivant. Vous devez battre tous les adversaires.
- Un mode deux joueurs.
- Un mode Carrière où vous aurez à débloquent 4 types d'épreuves, et à accéder à des catégories su-



#### Super turbo

Au menu principal, appuyez sur droite, gauche, bas, haut, rond, haut, bas.

#### Toutes les motos

Au menu principal, appuyez sur carré, triangle, carré, rond, droite, haut, droite.

#### Adversaires plus lents

Au menu principal, appuyez sur bas, haut, haut, droite, triangle, carré, R2.

périeures. Par ailleurs, vous pouvez procéder à des réglages sur vos motos. Il est également possible de s'entraîner sur n'importe quel circuit, et de se battre contre la montre.

#### Principe de jeu

Un large éventail de motos est proposé, de la 125cc aux puissantes 500cc. Différents types de modèles sont également disponibles : piste, super-

cross, trial, dragster. Un des plus impressionnants parcs de motos sur console. Vous pourrez prendre part à 6 types d'épreuves distinctes : course, supercross, freestyle, trial, trafic, dragster. Le tout réparti sur 18 circuits différents. On retrouve des lieux connus comme Suzuka, le Sachsenring ou le Stade de France, ainsi que des parcours de trial ou encore de freestyle.



## → LES PRINCIPAUX MODES



Arcade



Arcade

Le mode Arcade est des plus classiques. Fun et réaliste, il permet d'enchaîner les courses les unes derrière les autres sans but particulier. En fait, c'est le jeu basique tel qu'il est présenté dans les salles de jeu vidéo.

## Le choix D. MANGAS

### STADE DE FRANCE



- SACHSENRING
- SUZUKA
- ISLE OF MAN - ROAD
- EASTERN CREEK
- ISLE OF MAN - HILLS
- ISLE OF MAN - TOWN
- BARCELONA
- VIA FARE
- STADE DE FRANCE
- REYCADES
- DELO HORIZONTE

#### Mode world tour

Le mode World Tour vous permet de jouer sur une dizaine de circuits, répartis aux quatre coins du monde (Europe, Australie, Amérique, Japon...). Que ce soit sur le gravier ou sur bitume, vous aurez le choix entre 8 motos différentes que vous pourrez en plus personnaliser.



## → DIFFERENTS NIVEAUX

### Entraînement



**MODE ENTRAÎNEMENT** où vous serez seul sur la piste, afin d'apprendre à utiliser le jeu et le départ. Vous n'avez accès qu'à quatre circuits.



### Contre la montre

**LE MODE CONTRE LA MONTRE** vous propose de tenter un challenge qui consiste à finir la course dans un temps donné. Seule la vitesse compte.

Fiche technique

**Éditeur :** Delphine Software  
**Genre :** Simulation moto  
**Participants :** 1 à 2 joueurs  
**Difficulté :** Elevée  
**Sauvegarde :** Memory Card  
**Machine :** PlayStation

### Mode dragster



Mode disponible une fois que vous aurez gagné le championnat. Le Dragster est une moto qui roule à plus de 500 km/h !!!



### Simple course

Choisissez une course ou un championnat dans les circuits que vous avez déjà utilisés dans un autre mode, et il ne vous reste plus qu'à tester vos capacités



### Mode trafic

**LE MODE TRAFIC** se déroule en pleine ville ou sur route. Vous n'avez qu'un seul adversaire et vous devez éviter la circulation pour le rattraper et gagner.

### Freestyle



Disponible une fois que vous aurez gagné le cross. Ici, vous devez exécuter un certain nombre de figures dans un temps donné.



### Mode trial

Disponible une fois que vous aurez gagné la seconde saison du championnat. Vous devez franchir un certain nombre d'obstacles dans un temps limité.



### Championnat

Vous participerez à trois championnats différents. Vous devez choisir une écurie. En débloquant cette course, vous aurez accès aux courses spéciales.

## → LEUR AVIS

### Pascal

Le mode trial est excellent. Avec de la patience, vous allez faire des merveilles. Le jeu est réaliste et franchement indispensable dans une ludothèque.

### David

Le jeu est bien mais un peu trop difficile. Ce n'est pas trop mon truc. Je préfère les jeux de voiture du genre Ridge Racer.

## D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 16/20

Pour gagner, vous devez connaître à fond chaque parcours.

● **Durée de vie** → 17/20

Si vous êtes faible, le jeu va vous lasser. Si vous êtes fort, des heures de jeu...

● **Animation** → 18/20

Fluide et très réaliste.

● **Graphisme** → 18/20

Tout est soigné, les motos comme les décors.

● **Intérêt** → 18/20

Ce jeu est réservé aux personnes très fortes en simulation moto car il reste très difficile.



# Manga Distribution présente les s



499 f

**Evangelion**  
L'intégrale - ref 2339 - 9 volumes - épisodes 1 à 27



399 f

**Chevaliers du Zodiaque**  
Part. 1 - ref 1470 - 8 volumes - épisodes 01 à 32  
Part. 2 - ref 1471 - 8 volumes - épisodes 33 à 64  
Part. 3 - ref 1471 - 8 volumes - épisodes 65 à 99

599 f



399 f

**Robotech**  
Saison 1 - L'intégrale - ref 1407 - 9 volumes - 36 épisodes  
Saison 2 - L'intégrale - ref 1408 - 8 volumes - 24 épisodes  
Saison 3 - L'intégrale - ref 1409 - 8 volumes - 25 épisodes



499 f

**Cat's Eyes**  
Partie 1 - ref 2338 - 8 volumes - épisodes 1 à 37



199 f

**Saint-Seiya poseidon - L'intégrale**  
Part. 1 - ref 1941 - 4 volumes - épisodes 100 à 107  
Part. 2 - ref 1942 - 4 volumes - épisodes 108 à 114



289 f

**Saint-Seiya**  
Les Films - ref 1421 - 4 films



499 f

**Olive et Tom**  
Partie 1 - ref 1632 - 8 volumes - épisodes 1 à 32



399 f

**Street Fighter**  
Série intégrale - ref 1531 - 9 volumes - 26 épisodes



399 f

**Ken le Survivant**  
Part. 1 - ref 1448 - 8 volumes - épisodes 01 à 32  
Part. 2 - ref 1449 - 8 volumes - épisodes 33 à 63



499 f

**Max et Compagnie**  
Partie 1 - ref 2117 - 9 volumes - épisodes 1 à 32



299 f

**Cybersix**  
L'intégrale - ref 2191 - 6 volumes - 13 épisodes



299 f

**L'Empire des 5**  
L'intégrale - ref 1900 - 8 volumes - 26 épisodes



499 f

**Ulysse 31**  
L'intégrale - ref 2218 - 9 volumes - épisodes 1 à 26



299 f

**Capitaine Flam**  
Première partie - ref 1491 - 6 volumes - épisodes 01 à 24  
Deuxième partie - ref 1492 - 7 volumes - épisodes 25 à 52

299 f



399 f

**San Ku Kai**  
L'intégrale - ref 1491 - 9 volumes - 27 épisodes



399 f

**Jayce et les Conquerants...**  
Partie 1 - ref 2219 - 9 volumes - épisodes 1 à 33  
Partie 2 - ref 2220 - 9 volumes - épisodes 34 à 65



499 f

**Cobra**  
L'intégrale en 10 volumes - 31 épisodes

399 f



299 f

**X'Or - L'intégrale**  
Première partie - ref 1492 - 7 volumes - 20 épisodes  
Deuxième partie - ref 1491 - 8 volumes - 24 épisodes



# Les qui ont bercé votre enfance



399 f

L'Or de la Série - ref 0937 - 7 volumes - 39 épisodes



399 f

Princesse Sarah  
Part. 1 - ref 1630 - 8 volumes - épisodes 1 à 32



399 f

Dragon Ball  
Part. 1 - ref 1679 - 8 volumes - épisodes 01 à 32  
Part. 2 - ref 1680 - 8 volumes - épisodes 33 à 64



299 f

Tom Sawyer  
1 - ref 1052 - 6 volumes - épisodes 01 à 24  
2 - ref 1336 - 6 volumes - épisodes 25 à 49



399 f

Nicky Larson  
Part. 1 - ref 1626 - 8 volumes - épisodes 01 à 32



399 f

Dragon Ball Z  
Part. 1 - ref 1466 - 8 volumes - épisodes 01 à 40  
Part. 2 - ref 1467 - 8 volumes - épisodes 41 à 72  
Part. 3 - ref 1673 - 8 volumes - épisodes 73 à 103

499 f



399 f

Il était une fois... l'espace  
Intégrale - ref 1605 - 8 volumes/CD audio - 26 ép.



399 f

Juliette je t'aime  
Part. 1 - ref 1624 - 8 volumes - épisodes 01 à 24  
Part. 2 - ref 1625 - 8 volumes - épisodes 33 à 64

499 f



99 f la K7

Dragon Ball GT

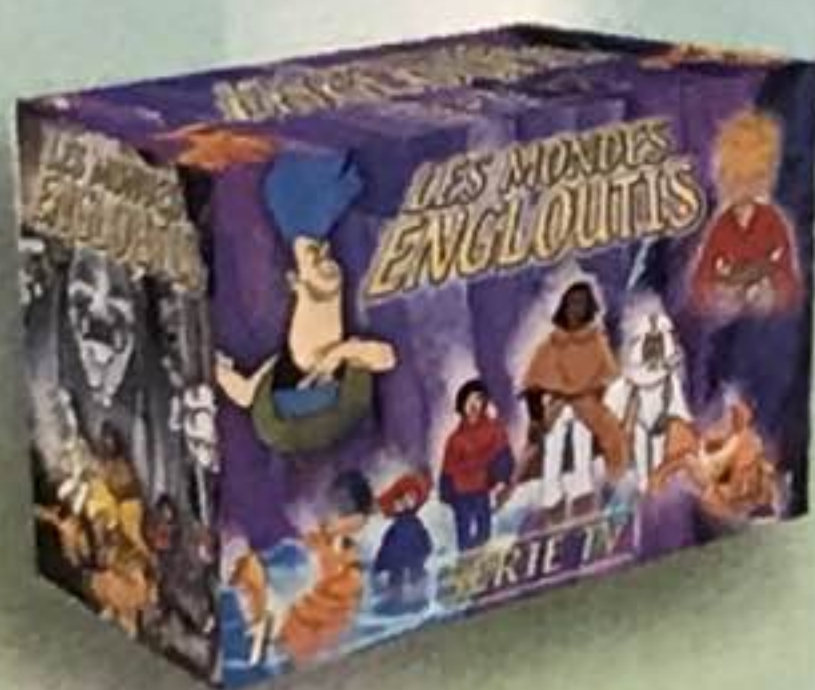
vol 1 - ref 1354 - Prix 99 F  
vol 2 - ref 1355 - Prix 99 F  
vol 3 - ref 1356 - Prix 99 F  
vol 4 - ref 1457 - Prix 99 F  
vol 5 - ref 1458 - Prix 99 F  
vol 6 - ref 1459 - Prix 99 F  
vol 7 - ref 1460 - Prix 99 F  
vol 8 - ref 1461 - Prix 99 F

599 f  
le pack 8 K7



399 f

L'Or de la Série  
1ère partie - ref 2008 - 6 volumes - ép. 01 à 20  
2ème partie - ref 2072 - 6 volumes - ép. 21 à 40



399 f

Les Mondes Engloutis  
Part. 1 - ref 1903 - 8 volumes - épisodes 01 à 26



399 f

Albator 84 - L'intégrale  
1ère partie - ref 1606 - 7 volumes - 21 épisodes  
2ème partie - ref 1684 - 7 volumes - 21 épisodes



399 f

Albator 84  
L'intégrale - ref 0939 - 7 volumes - 21 épisodes



399 f

Blue Seed  
Intégrale - ref 1901 - 9 volumes - 26 épisodes



Retrouvez toutes les K7 dans notre magasin au 13 bd Voltaire 75011 Paris.  
Ouvert sans interruption du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 30 (métro République).

## comment commander?

Il vous suffit de cocher les coffrets des vidéos que vous souhaitez commander et renvoyez cette publicité à :

**Manga Distribution**

Route du Val, Quartier de Paris, 83170 Brignoles.

(ou écrivez-nous sur papier libre) - Tel : 04 94 69 61 00

### 1) Sélectionnez votre moyen de paiement

Chèque  Carte Bleue  Mandat Postal  Contre remboursement 60 f  
 Paiement en 3 chèques sans frais  
(divisez en 3 votre facture et joignez les 3 chèques à votre commande)

N° C.B (16 chiffres) \_\_\_\_\_

Expire le \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_ Nom du porteur de la Carte : \_\_\_\_\_

ou commandez par tél uniquement CB ou contre remboursement  
au **04 94 69 61 00**

### 2) Calculez votre montant

Total en francs des coffrets choisis

+ 40 francs de port (livraison 72 heures) =

### 3) Inscrivez votre adresse de livraison

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

tél. : .....

Signature obligatoire



Il y a 54 épisodes dans la première série Digimon. Dans ce numéro, découvrez les 10 premiers ainsi que leurs principaux protagonistes.

## 1 Comment tout a commencé...

Tai nous raconte qu'il passait ses vacances en colonie avec six de ses amis, Sora, Matt, Joe, Izzy, Mimi et T.K. Alors que c'était l'été, survint une violente tempête de neige ! Ils rentrèrent pour se mettre à l'abri mais, plus tard, T.K. et Mimi sortirent pour jouer dans la neige. A part Izzy, leurs copains les rejoignirent quand, soudain, ce qui ressemblait à une aurore boréale apparut dans le ciel. Izzy sortit à son tour et leur proposa d'aller voir de plus près ce phénomène.

C'est à ce moment-là que sept boules de feu jaillirent du ciel comme des flèches et frappèrent le sol. Ensuite, sept petits dispositifs électroniques, rayonnant dans la neige, apparurent devant eux. A l'instant où chacun en saisissait un, un raz-de-marée énorme, venu de nulle part, les balaya...



alentours. Il découvre des montagnes et un océan qu'il n'avait jamais vus auparavant. Tout à coup, une énorme chose ressemblant à un



Tokomon. Peu de temps après, c'est au tour de Joe d'arriver en courant avec Bukamon volant derrière lui.

Les cris perçants de Mimi retentissent tout à coup et elle ne tarde pas à faire son apparition en courant avec Tanemon à ses côtés. Elle se met à crier parce que Kuwagamon, le monstre du début, la poursuit.

Le petit groupe court jusqu'à une falaise. Grâce au Digivi-

ce qu'ils ont reçu, chacun d'eux transforme le Digimon qui lui correspond.

Koromon se digivolve en Agumon, Yokomon en Biyomon, Tsunomon en Gabumon, Bukemon en Gomamon, Motimon en Tentomon, Tanemon en Palmon et Tokomon en Patamon.

Ensemble, ils se battent et défont Kuwagamon. La falaise se brise et tous commencent à tomber.



C'est à ce moment-là que Tai se réveille aux abords d'une étrange forêt. Il y a une chose rose sur lui qui se présente sous le nom de Koromon. Il semble tout connaître de Tai. Izzy s'approche et dit qu'une petite chose rose est également "après lui". Tai monte à un arbre pour observer les

scarabée, et appelée Kuwagamon, les attaque. Ils vont se protéger en se mettant sous un arbre énorme.

Sora apparaît à son tour et leur dit qu'il y a aussi une petite chose rose qui la suit et porte le nom de Yokomon.

De leur côté, Matt et T.K. apparaissent avec Tsunomon et



**Kuwagamon**



## 2 La naissance de Greymon

**A**près la chute de la falaise, nos amis tombent dans la rivière et craignent d'être emportés jusqu'à l'océan.

Tout à coup, Gomamon appelle un banc de poissons qui forme une sorte de lit et les emporte jusqu'à la berge. Ils arrivent à un endroit où se trouvent plusieurs cabines téléphoniques.

Ils essayent d'appeler chez eux, mais obtiennent seulement des voix mystérieuses. Ils décident alors de manger quelque chose, malheureusement ils ne trouvent rien.

C'est alors que Shellmon passe à l'attaque ! Tous les Digimon essayent de riposter mais ils sont trop faibles à cause de la faim.

Agumon est le seul qui peut attaquer, seulement son Souffle de Feu n'agit pas. Tai court pour se porter à son secours mais Shellmon le saisit et le serre. Agumon, qui essaye d'aider Tai coincé dans la main de Shellmon, se digivolve en Greymon et défait Shellmon.

Les cabines téléphoniques se regroupent et marchent dans une autre direction.



Shellmon



## 3 Garurumon, le loup bleu

**N**os amis continuent à marcher et se trouvent entre deux choix : d'un côté, Monochromon, et de l'autre, une roche. Ils courent rapidement se cacher derrière cette roche. Tentomon les mène à un lac gi-

gantésque avec une île au centre. Ils voient aussi un tramway au milieu et pénètrent à l'intérieur. Mais il n'y

a personne. Tous décident que ce ne serait pas une mauvaise idée de rester là pendant la nuit. Tout à coup, Tai et Matt se mettent à se disputer, allant jusqu'à être prêts à se battre. Sora les arrête et dé-

cide que Tai sera de garde pendant la première heure de la nuit. Peu après, Tai aperçoit quelqu'un, mais c'est juste Matt qui ne peut pas dormir. Tai lui demande des nouvelles de son frère. Matt lui dit que lui et T.K. sont seulement des demi-frères et, ensuite, il se met à jouer de l'harmonica.

Le feu qui les éclaire projette des étincelles sur une chose feuillue, rouge et énorme, qui n'est autre que la queue de Seadramon qui les attaque. Il s'avère que l'île sur laquelle se trouve nos amis est, en fait, le monstre. Matt plonge et nage pour protéger T.K. qui se dirige vers des chutes d'eau. C'est Gomamon qui le sauve. Matt a

alors une idée : il nage pour distraire Seadramon mais il est attrapé par sa queue. Gabumon se digivolve en Garurumon et le sauve avec son Hurlement Blaster. Plus tard, ils vont dormir près du feu.



alors une idée : il nage pour distraire Seadramon mais il est attrapé par sa queue. Gabumon se digivolve en Garurumon et le sauve avec son Hurlement Blaster. Plus tard, ils vont dormir près du feu.

alors une idée : il nage pour distraire Seadramon mais il est attrapé par sa queue. Gabumon se digivolve en Garurumon et le sauve avec son Hurlement Blaster. Plus tard, ils vont dormir près du feu.



Seadramon



Monochromon



## 4 Biyomon tout feu tout flamme

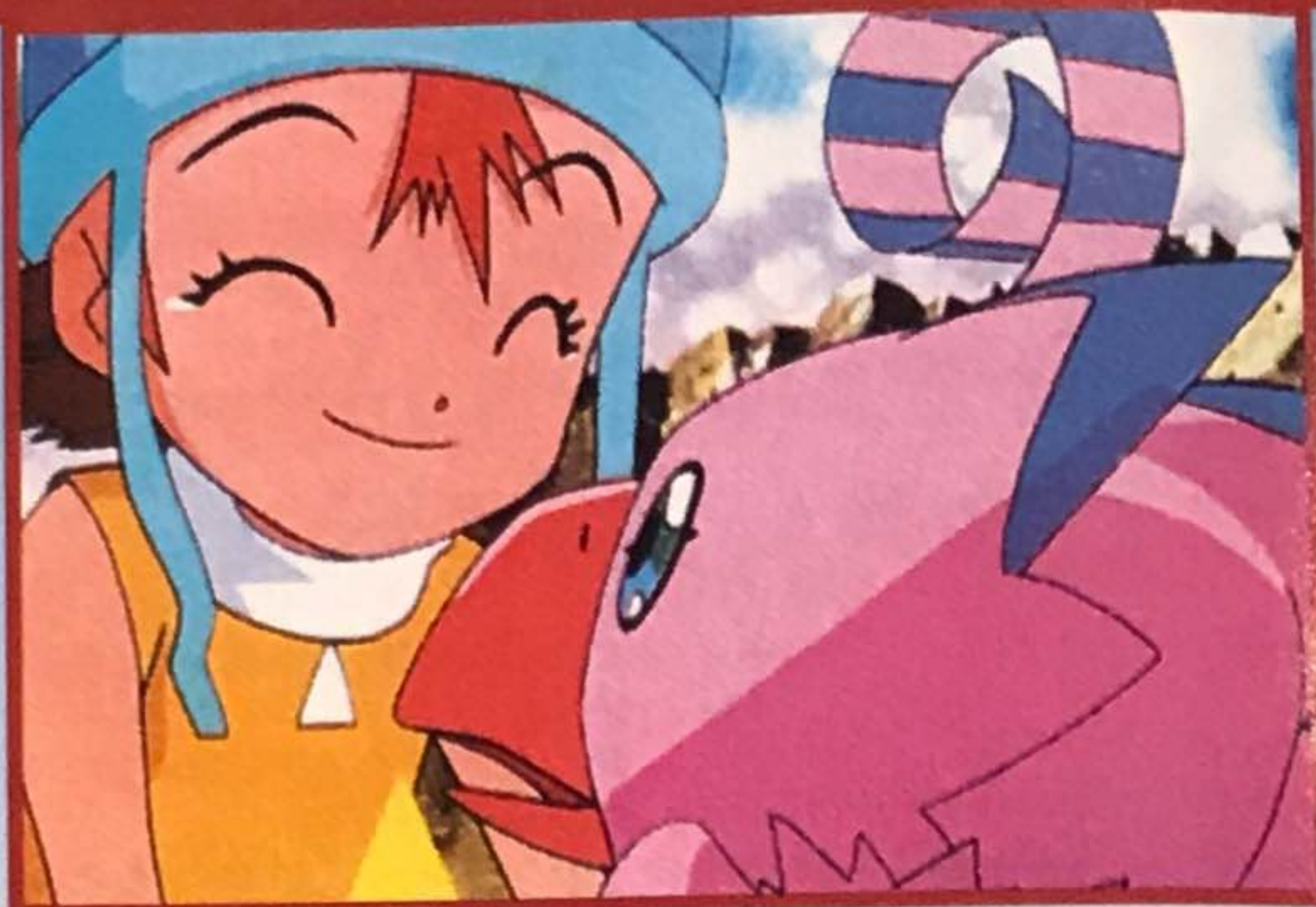
Le groupe erre dans un désert énorme, bordé de poteaux téléphoniques totalement inutiles car ils sont indépendants les uns des autres. Tai aperçoit alors une ville et propose au groupe d'aller la visiter. A leur arrivée, ils découvrent qu'il s'agit en fait d'un village de Yokomon. Ils ne peuvent pas toujours se protéger

Mécanisme Noir volant frappe Meramon avec la Droque Noire. Meramon s'enflamme d'un coup. Dans le village, Tai tente de remplir un seau d'eau dans le lac quand, soudain, un étrange phénomène se produit... Nos amis vont tous au lac et constatent qu'il est asséché. Tai regarde sur le Mont Me-



parce que leurs maisons sont trop petites. La seule chose se trouvant à proximité est un lac. Pendant ce temps, au sommet du Mont Mehiroshi, un

hiroshi et voit Meramon en descendre tout en hurlant de douleur. Ils prennent tous les Yokomon pour les cacher dans un bateau au fond du lac.



Au moment où Meramon atteint la forêt, Biyomon a juste fini de cacher tous les Yokomon. Meramon les attaque et frappe Biyomon. Sora l'attrape et le fait se digivolver en Birdramon. Il force les Mécanismes Noirs, et Meramon reprend alors ses esprits. Il les remercie chaleureusement et retourne au sommet du Mont Mehiroshi.

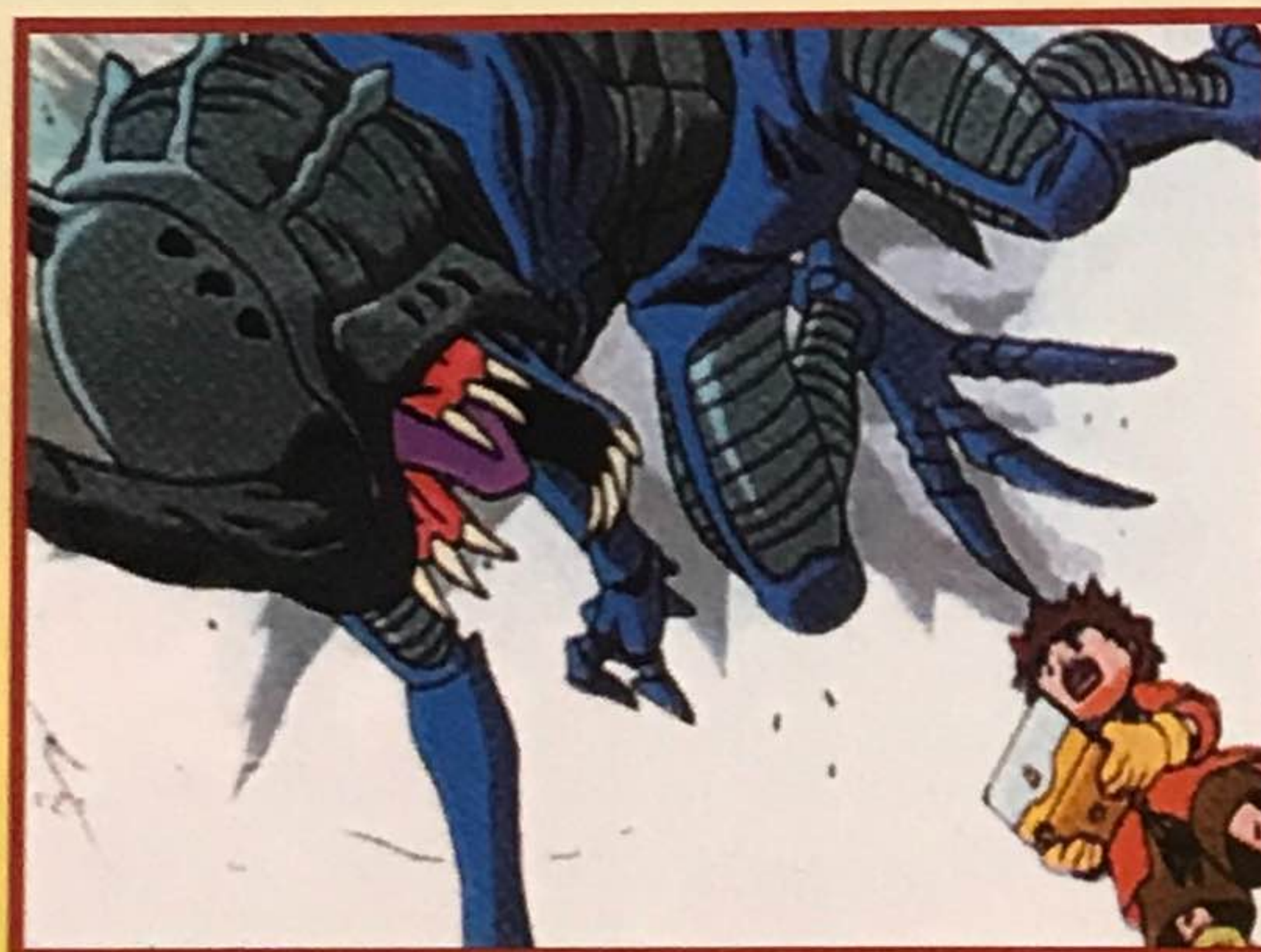


Meramon

## 5 Le faux androïde

Nos petits amis décident de s'asseoir pour se reposer un peu après leur très longue marche. De son côté, Izzy essaie toujours de découvrir ce qui est faux dans le décor grâce à son ordinateur.

que son ordinateur a de quoi travailler. Il commence à taper des données comme un fou. Mimi, T.K. et Matt découvrent le lieu où ces "choses" sont faites et descendent aux tréfonds de cette étrange usine.



Tai tombe sur une énorme usine qu'ils vont visiter. Pendant que Tai, Sora et Joe regardent autour, les autres trouvent une batterie énorme. Izzy est excité parce

Agumon repère Andromon qui est coincé sous un amas de décombres et le dégage. Il se réveille avec la Droque Noire en lui et, ensuite, il attaque.

Tentomon commence à chauffer à cause du programme qu'Izzy entre dans son ordinateur. Il l'éteint pour aller chercher les autres. Tai, Sora et Joe continuent à courir et finissent par se rencontrer. Andromon les prend au piège dans une pièce et essaie de les attaquer. Izzy a alors une idée : il commence à taper le programme qui a affecté Tentomon. Ce dernier se digivolve en Kabuterimon et fait un électrochoc à la jambe d'Andromon. La Droque Noire est ainsi éjectée de son corps et il redevient un bon Digimon. Il explique alors à nos amis que la seule sortie est par les pipelines. Tandis qu'ils



marchent, T.K demande à Izzy de transformer Patamon en un héros superbe. Il commence de nouveau à taper un programme.



Andromon



## 6 Logemon dans la Ville des Jouets

Tout en continuant à marcher dans les pipelines, nos amis décident de chanter. Mimi fait une très mauvaise prestation alors que Sora épate tout le monde par ses talents de cantatrice. En fait, elle a pris l'habitude de chanter à la maison depuis qu'elle est toute petite.

Ils se mettent ensuite à parler de ce qui leur manque le plus jusqu'à l'arrivée des Numemon. Ils partent en courant et finissent leur course dans un désert où les Numemon ne peuvent pas aller parce qu'ils ont peur de la lumière du soleil.

Nos amis voient une forêt de distributeurs automatiques, et Mimi ne peut pas résister à la tentation d'acheter un soda. Au moment où elle met sa pièce de monnaie dans le distributeur automatique, la machine s'ouvre jusqu'à ce qu'elle révèle un Numemon qui lui parle.

Alors qu'elle lui dit, de toutes les façons possibles, combien il est laid, un nuage se



met à cacher le soleil. Une foule de Numemon se présente alors et les chasse. Ils décident de se défendre mais Mimi et Palmon vont se heurter à une forêt.

Monzaemon, une sorte de nounours géant, apparaît tout à coup, contaminé par la Drogue Noire. Mimi et Palmon se cachent dans une crevasse puis ils se rendent à la Ville des Jouets située à proximité. Quand ils arrivent,

ils rencontrent un autre Digimon enfermé dans un coffre à jouets énorme. Le Digimon leur dit que les autres en-



fants ont été capturés par Monzaemon et hypnotisés afin que les jouets puissent s'amuser avec eux.

Il ne reste plus que Mimi et Palmon pour les sauver. Quand Mimi et Palmon trouvent Monzaemon, il les attaque de nouveau et Palmon tente de résister.



Le Numemon, qui a un faible pour Mimi, fait alors un mur pour la sauver.

Palmon se digivolve ensuite en Togemon, une sorte de cactus, pour défaire Monzaemon. Togemon va utiliser son Vaporisateur d'Aiguille pour éliminer la Drogue Noire.

Avant qu'ils partent, Monzaemon les remercie.



Monzaemon



Numemon

## 7 La torpille-harpon d'Ikkakumon

Le groupe continue à marcher et arrive dans un lieu très froid. Nos héros aperçoivent des vapeurs et trouvent des sources chaudes. Ils découvrent un réfrigérateur rempli d'œufs et décident de les faire cuire.

Matt et Tai se disputent au sujet de l'immense montagne proche. Tai veut y grimper pour obtenir une meilleure vue de l'île, alors que Matt pense que c'est trop dangereux. Joe essaye de les cal-



mer, mais finalement il se retrouve impliqué dans la dispute. Ensuite, ils décident d'arrêter là pour la soirée. Pen-



dant la nuit, Joe s'enfuit en silence et décide de se rendre seul sur la montagne.

Gomamon le retrouve et insiste pour le suivre. Ils commencent à monter et, à la moitié de l'ascension, le soleil apparaît peu à peu. Ils voient l'arrivée d'Unimon qui a été, lui aussi, contaminé par la Drogue Noire. Ce dernier finit par les attaquer.

En bas, au camping, Sora se réveille et voit le message que Joe a écrit sur le sable. Elle réveille les autres, et Tai et Sora partent le sauver.

Unimon a pris au piège Joe et Gomamon. Birdramon, qui porte sur le dos Tai, Sora et Agumon, frappe Unimon. Ce dernier riposte et expédie Birdramon en bas d'une falaise. Sora descend pendant que

Agumon se digivolve, mais il sera mis K.O. rapidement.

Joe, faisant preuve d'un courage inattendu, saute sur le Digimon qui entame, pour s'en débarrasser, des mouvements brusques. Il décide d'extraire lui-même la Drogue Noire d'Unimon.

Pour sauver Joe, Gomamon se digivolve en Ikkakumon. Il utilise alors sa torpille-harpon pour frapper le mécanisme noir. Unimon vole très haut et monte au sommet de la montagne afin que nos amis voient l'île.

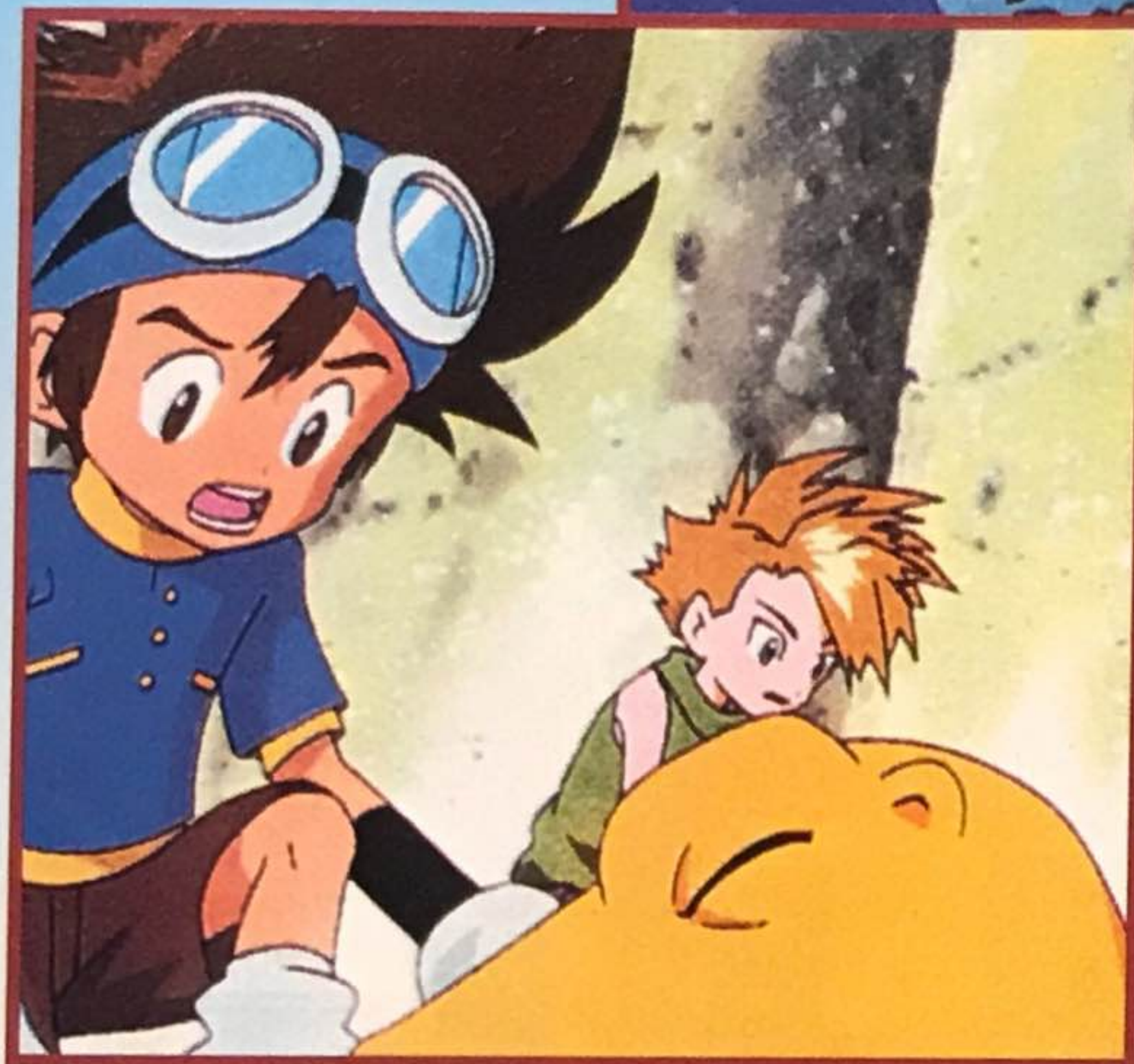
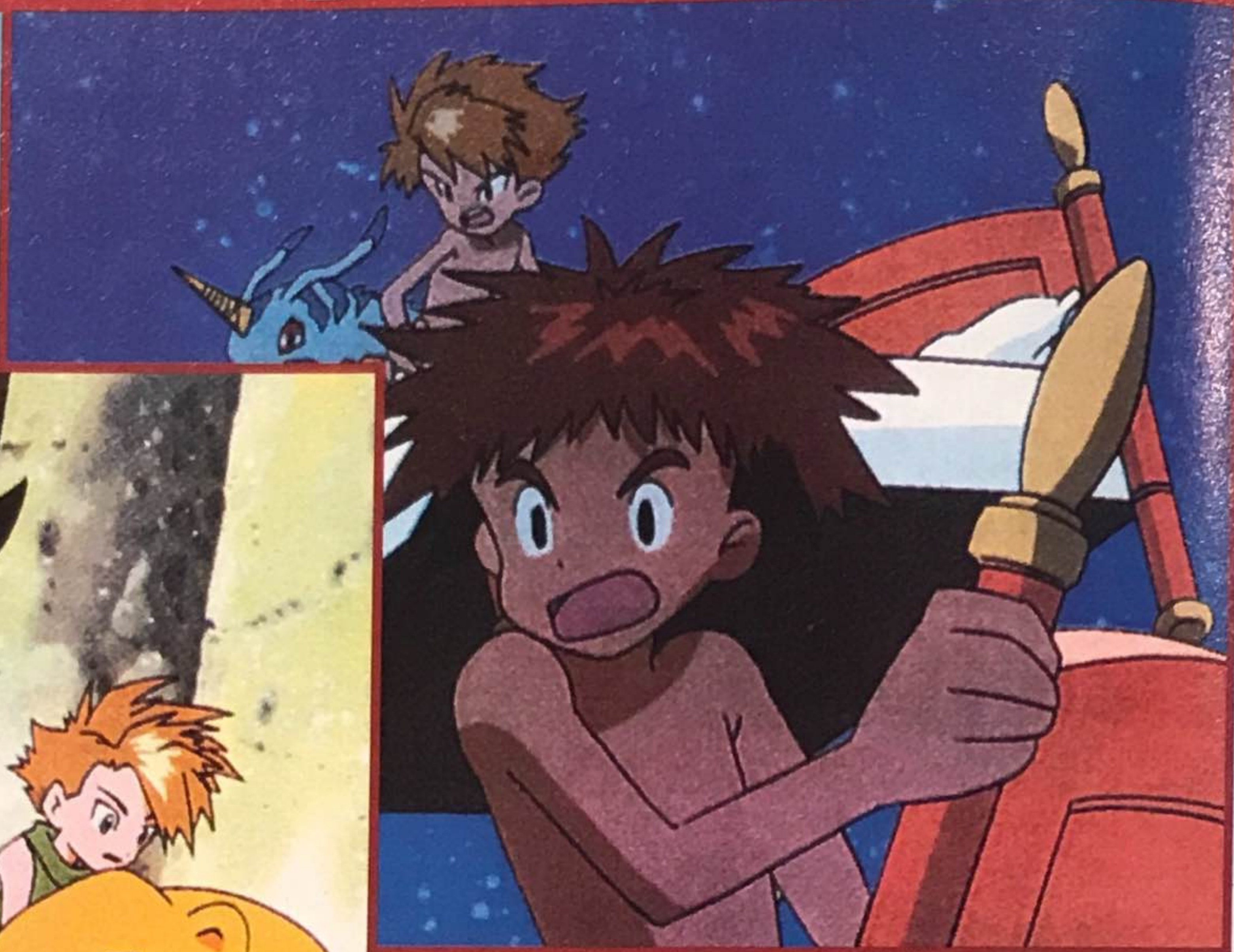


Unimon



## 8 Le visage du diable

**J**oe, Tai et Sora retrouvent les autres à mi-chemin en bas de la montagne quand Leomon, un très puissant Digimon contaminé par la Drogue Noire, les attaque. Ils partent en courant mais se heurtent à OGREMON, un autre Digi-



mon qui, lui, est très méchant. Presque tous les Digimon se digivolvent alors, sauf Patamon.

Devimon, le grand méchant, les observe et voit comment ils se débarrassent de leur adversaire. Nos amis finis-

sent par s'enfuir pour se réfugier dans un gigantesque hôtel de luxe particulier. Ils y entrent et décident que l'endroit semble assez sûr pour y passer la nuit.

Tai va à la salle de bains et Agumon l'accompagne. Au moment où ils s'apprêtent à la quitter, OGREMON sort d'une cabine et Tai et Agumon courent pour prévenir les autres. Mais Leomon bloque la voie. Devimon, qui les observe depuis le début, fait disparaître la maison, leurs peignoirs de bain et tout ce qui va avec. En réalité, tout cela n'était qu'une illusion.

Au moment où Leomon s'apprête à tuer Tai, son Digivice, qui est posé sur le sol, émet une lumière brillante. Leomon retrouve ses esprits et redevient un gentil Digimon. Il pousse alors Tai sur un iceberg voisin pendant que l'île se casse pour former de petits îlots.

Au même moment, Devimon s'apprête à détruire Tai et ses amis, flottant dans les airs, quand Leomon l'attaque pour les sauver.





## 9 Coup de froid

Tai et Agumon sont sur un petit iceberg et filent à toute vitesse vers une île. Ils la percutent et tombent dans la neige. Tai retire ses vêtements complètement gelés et Agumon utilise son Souffle de Feu pour les sécher.

Quelque temps plus tard, ils rencontrent Frigimon (Yukidarumon) qui les attaque



car il est possédé par la Drogue Noire. Tai donne un coup de pied dans le dos à Agumon qui lance une grande rafale de son Souffle de Feu. Il réussit ainsi à éliminer la Drogue Noire. Pour les remercier de l'avoir libé-



ré, Frigimon conduit Tai et Agumon sur une autre île où il a vu un enfant comme Tai. Sur l'île en question, Matt est dehors dans le froid, cherchant T.K. Gabumon part à sa place afin qu'il reste à l'intérieur pour se réchauffer. Quand Gabumon revient, il voit que Matt dort dans la neige et le met près du feu. Il utilise aussi sa fourrure pour que Matt ait bien chaud.



Frigimon



Mojamon

Tai, qui arrive enfin sur l'île, trouve Matt dans la caverne. Tous deux tentent alors de se mettre d'accord sur ce qu'il faut faire mais finissent par se disputer. Ils achèvent leur combat au bord d'une falaise.

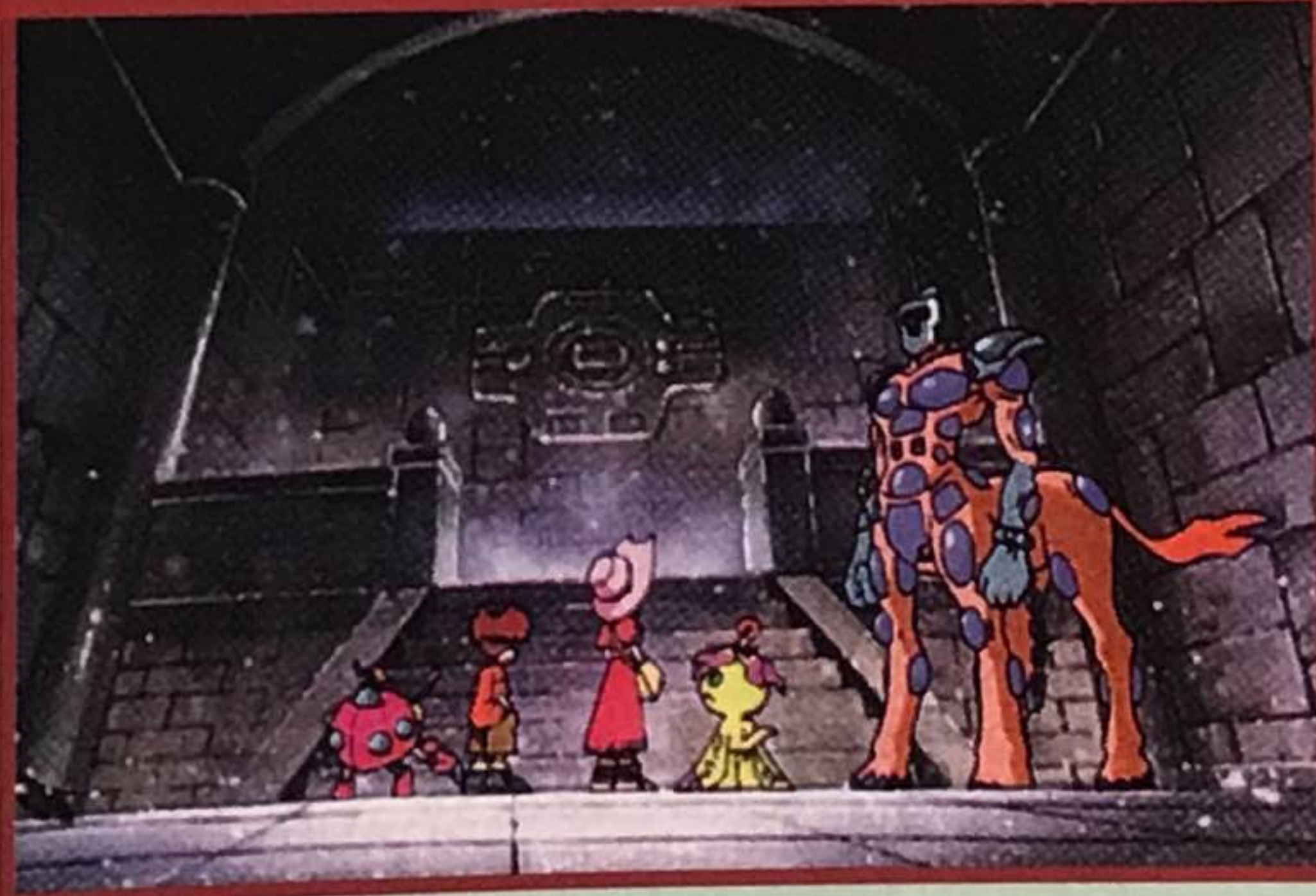
C'est à ce moment qu'apparaît Mojamon qui est possédé par la Drogue Noire. Il les attaque et les envoie valdinguer sur le bord de la falaise. Mojamon s'apprête à les éliminer mais, heureusement, Frigimon le frappe et élimine la Drogue Noire.

## 10 Un indice venu du Digipassé

Mimi, Palmon, Izzy et Tentomon se retrouvent sur des îles différentes. Izzy trouve dans une jungle quelques ruines antiques et découvre des hiéroglyphes qu'il commence à déchiffrer sur son ordinateur.

De leur côté, Mimi et Palmon trouvent quelques bananes et s'apprêtent à les manger. Mimi les épluche mais il n'y a rien à l'intérieur. C'est à ce moment-là qu'ils découvrent Sukamon et Chuumon dans un arbre. Ces derniers prétendent qu'ils doivent payer pour passer dans leur forêt.

Mimi et Palmon s'enfuient en courant. Ils découvrent une autre île juste à côté et sautent sur elle pour échapper aux deux Digimon possédés. Mimi poursuit sa route et



tombe sur Izzy qui est toujours près des ruines. Il continue à taper sur son ordinateur. Tentomon, de son côté, essaye de le convaincre de chercher les autres. Mimi, qui attend qu'Izzy ait terminé, finit par faire une crise de nerfs

parce qu'il ne prête aucune attention à elle. Folle de rage, elle part en courant et pénètre dans le grand labyrinthe que forment les ruines. Tentomon la suit pour la raisonner. Izzy et Palmon découvrent ce qui est arrivé, mais il est déjà

trop tard pour leur dire de ne pas entrer dans le labyrinthe géant. Izzy entre en contact avec Mimi par l'intermédiaire de son Digivice et indique à Mimi la bonne direction pour sortir du labyrinthe.

Il découvre alors qu'un Digimon inconnu se dirige vers Mimi et Tentomon. Izzy les mène à une pièce sans sortie et un Digimon inconnu, Centarumon, les attaque car il est possédé par la Drogue Noire. Au moment où Centarumon s'apprête à tuer Mimi et Tentomon, Izzy et Palmon arrivent à leur rescousse. Palmon et Tentomon se digivolvent, laissant Mimi et Izzy épinglés contre le mur. Ils attaquent, frappent la Drogue Noire et la détruisent.

Centarumon les conduit ensuite à une pièce où un symbole du Digivice est gravé sur le mur.

Peu après, Mimi retrouve Izzy tapant toujours les hiéroglyphes sur son ordinateur. Mimi, furieuse, donne un coup de pied au grand Mécanisme Noir dessiné sur les murs et l'île commence à reculer vers la Montagne d'Infini.



Chuumon



Sukamon

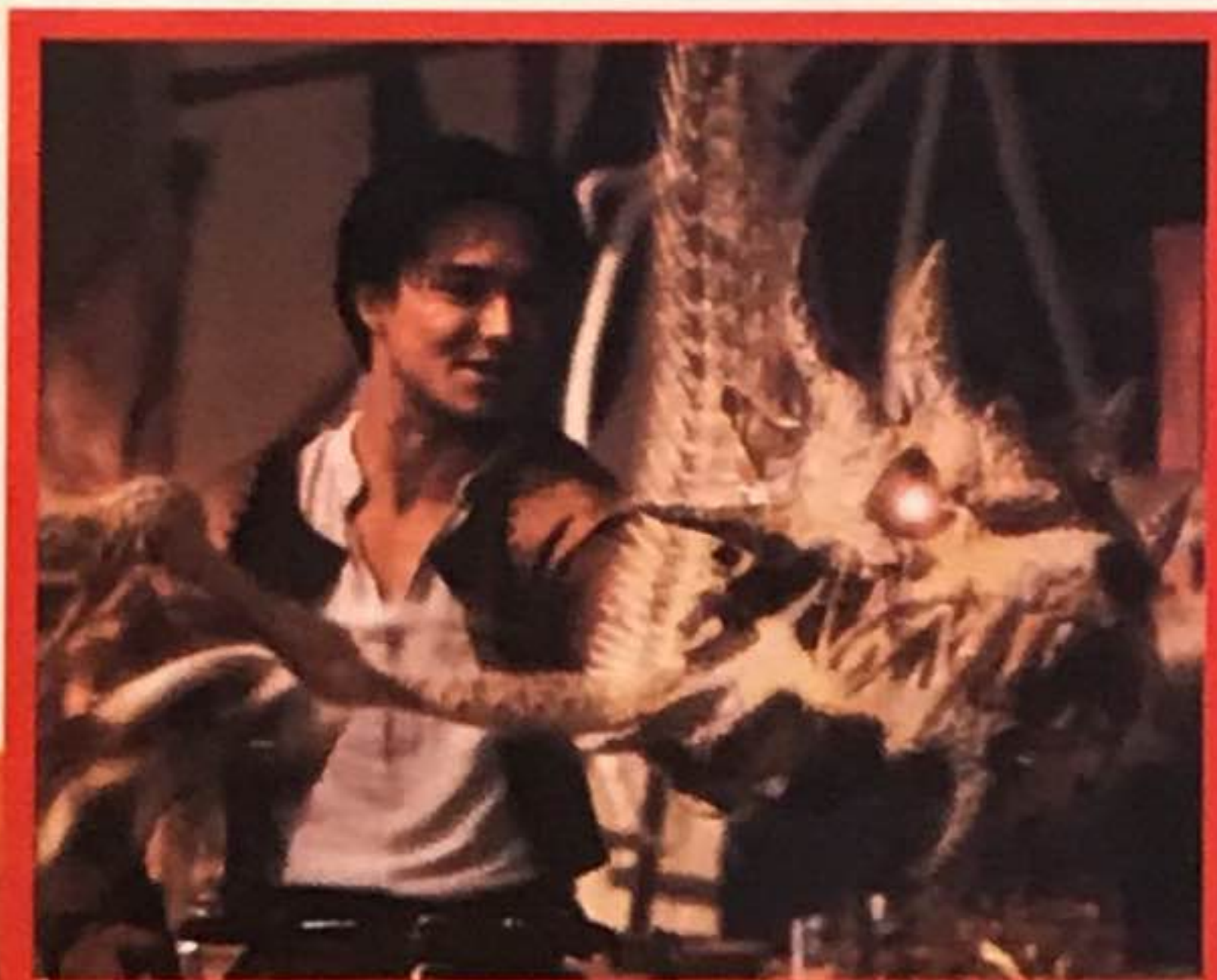
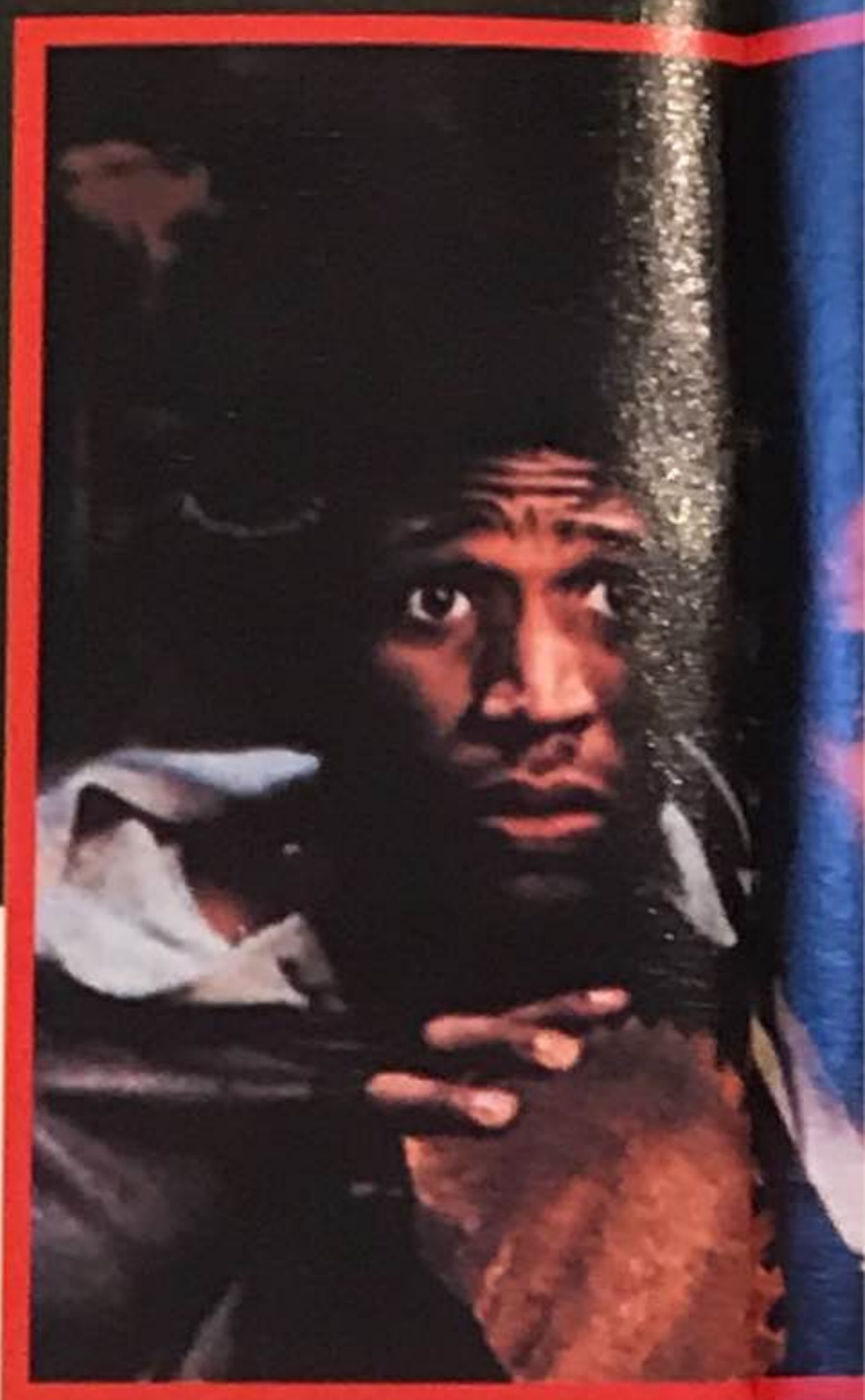


Centarumon



**PLEINS  
FEUX** SUR...

# DONJONS & DR



## L'histoire

**D**ans des temps immémoriaux, au Royaume d'Izmer, le Bien affronte le Mal. Succédant à son père sauvagement assassiné, la princesse Savina (interprétée par Thora Birch) est victime d'un complot mené par le magicien Profion (Jeremy Irons). Celui-ci parvient à convaincre le Conseil Suprême des Mages de l'incapacité à gouverner de la jeune princesse.

Le Conseil vote alors une motion pour la déposséder de son sceptre magique, mais Savina refuse de céder malgré toutes les pressions.

Alors que cette obstination peut déclencher une guerre sanglante, la princesse, consciente des intentions de Profion, s'apprête à livrer un combat sans merci pour empêcher le perfide Mage d'accéder au trône. Or, pour imposer ses propres règles, contrôler les Dragons d'or et obtenir le pouvoir suprême, Profion doit absolument s'emparer du sceptre.

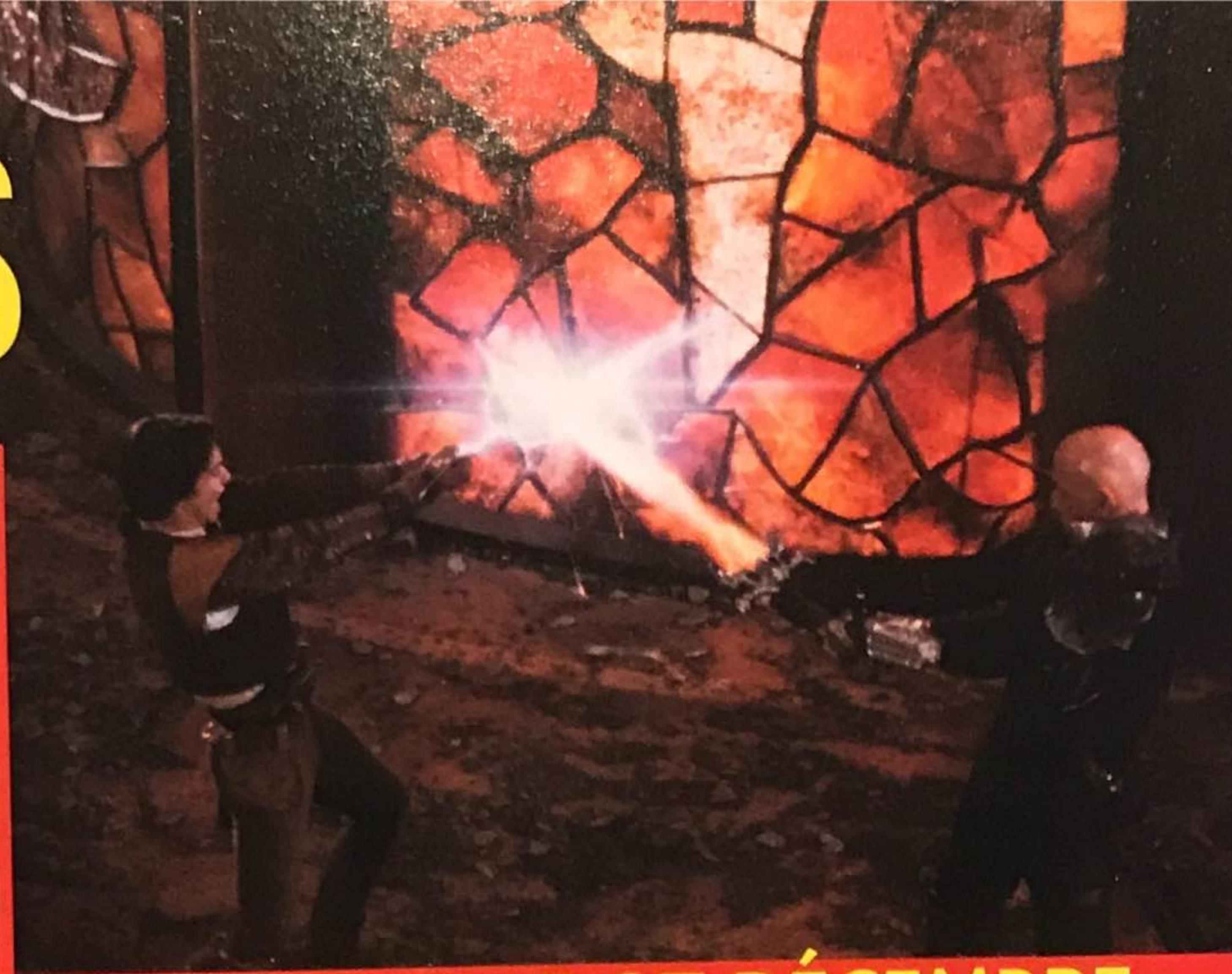
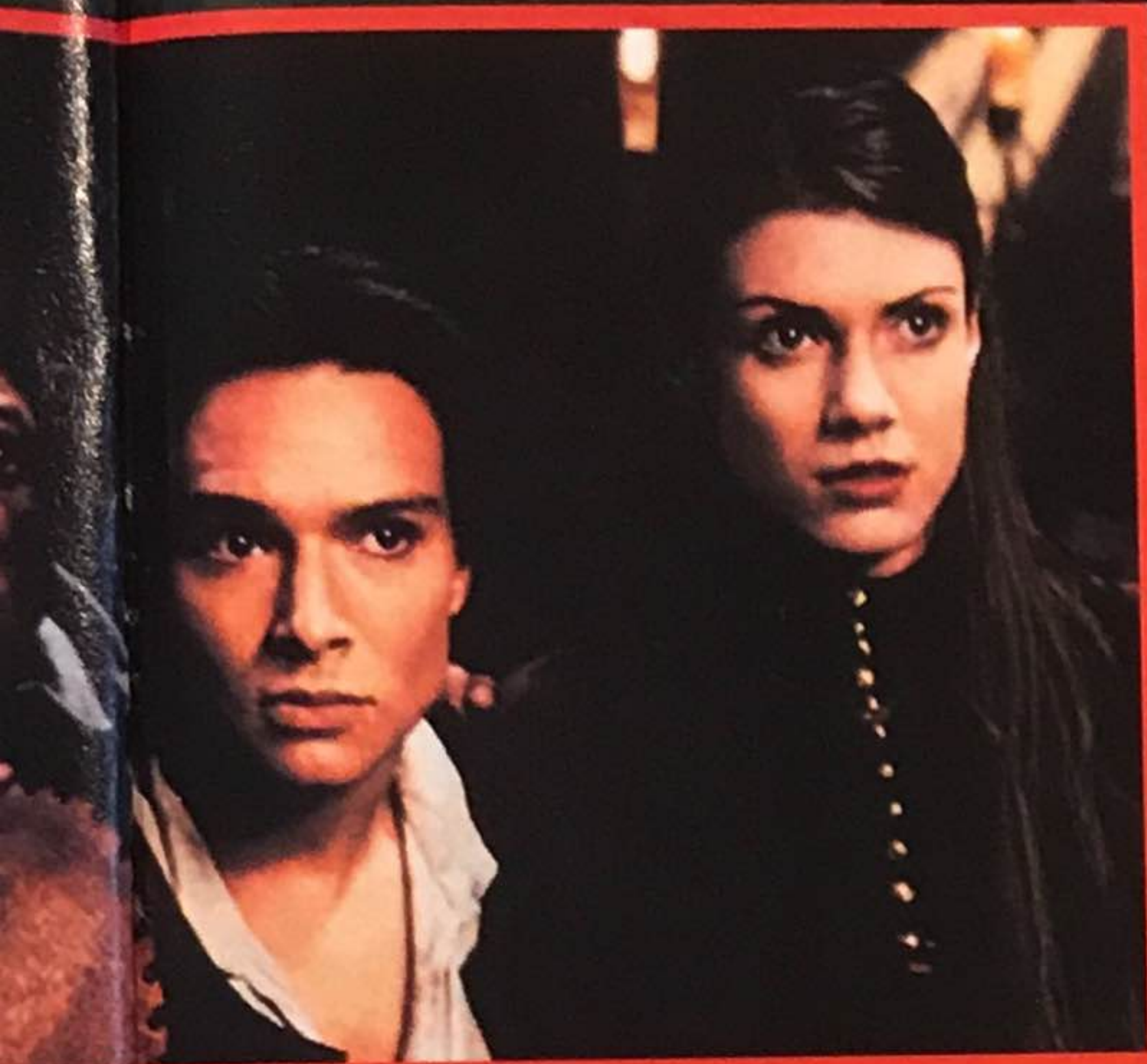
La princesse et son ami le Mage Vildan (Edward Jewesbury) envoient l'elfe Norda (Kristen Wilson) et l'apprentie magicienne Marina (Zoe

McLellan) à la recherche de la légendaire baguette de Savrille, seule capable de combattre les Dragons rouges, une espèce encore plus puissante que les Dragons d'or.

Alors qu'ils pénètrent dans une école de magie, ils rencontrent deux voleurs sans envergure, Ridley (Justin Whalin) et Snails (Marlon Wayans), auxquels ils vont devoir s'allier. Aidés par les textes sacrés d'un ancien manuscrit, ils vont déjouer les complots et les pièges pour permettre à leur peuple de couler enfin des jours paisibles.



# DRAGONS



**SORTIE LE 27 DÉCEMBRE**

## Notre avis

Ce film est basé sur le premier jeu de rôle inventé en 1974 par Gary Gygax et Dave Arneson, "Dungeons & Dragons". Le savant mélange de fantastique et de magie a permis à ce jeu de connaître un succès planétaire. Gageons que le film rencontrera le même triomphe que le célébrissime jeu dont il s'est inspiré. Une intrigue minutieuse, des décors sublimes et des personnages mystérieux campés par d'excellents comédiens vous transporteront dans un monde imaginaire où effets spéciaux, frissons et émotions sont au rendez-vous.





美、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

EN  
DIRECT  
DU  
JAPON

Les nouvelles séries japonaises

# Comics Party



C'est une histoire se passant dans le milieu que l'on appelle, au Japon, les dojinshi ; autrement dit, les fanzines. Il y a plusieurs personnages principaux, tous féminins : Kazuki, Mizuki, Tahishi. Kazuki et Mizuki sont deux lycéennes tout à fait comme les autres. Un jour, leur amie Tahishi les emmène visiter un salon du fanzine. Dès lors, elles

vont se passionner pour ce milieu. Pourtant, Kazuki est une adolescente qui ne s'était jamais intéressée à rien. Tout l'ennuyait, surtout les études. Mais cette fois, elle a trouvé quelque chose qui la branche vraiment. Cette série télé est l'adaptation d'un jeu vidéo sorti au Japon pour la console Dreamcast de Sega.

Dans cette histoire, il n'y a que des filles

## Akaiima Sadamiste



Adaptation en animé d'un manga paru dans le magazine Ultra Jump, cette nouvelle série télé sera diffusée au Japon à partir de fin janvier. Elle met en avant les aventures d'un jeune voyou au grand cœur. Un jour, il rencontre un être vivant ayant la forme d'un casque et composé de données digitales. Ce dernier a atterri sur la Terre alors qu'il était à la poursuite de 2000 criminels de l'espace. Ayant perdu une partie de ses capacités, il est obligé de renoncer à sa mission. Le garçon décide de l'aider et place le casque sur sa tête. Il va alors se transformer en une sorte de surhomme très puissant et combattre un à un tous les extraterrestres qui vont débarquer sur la Terre.

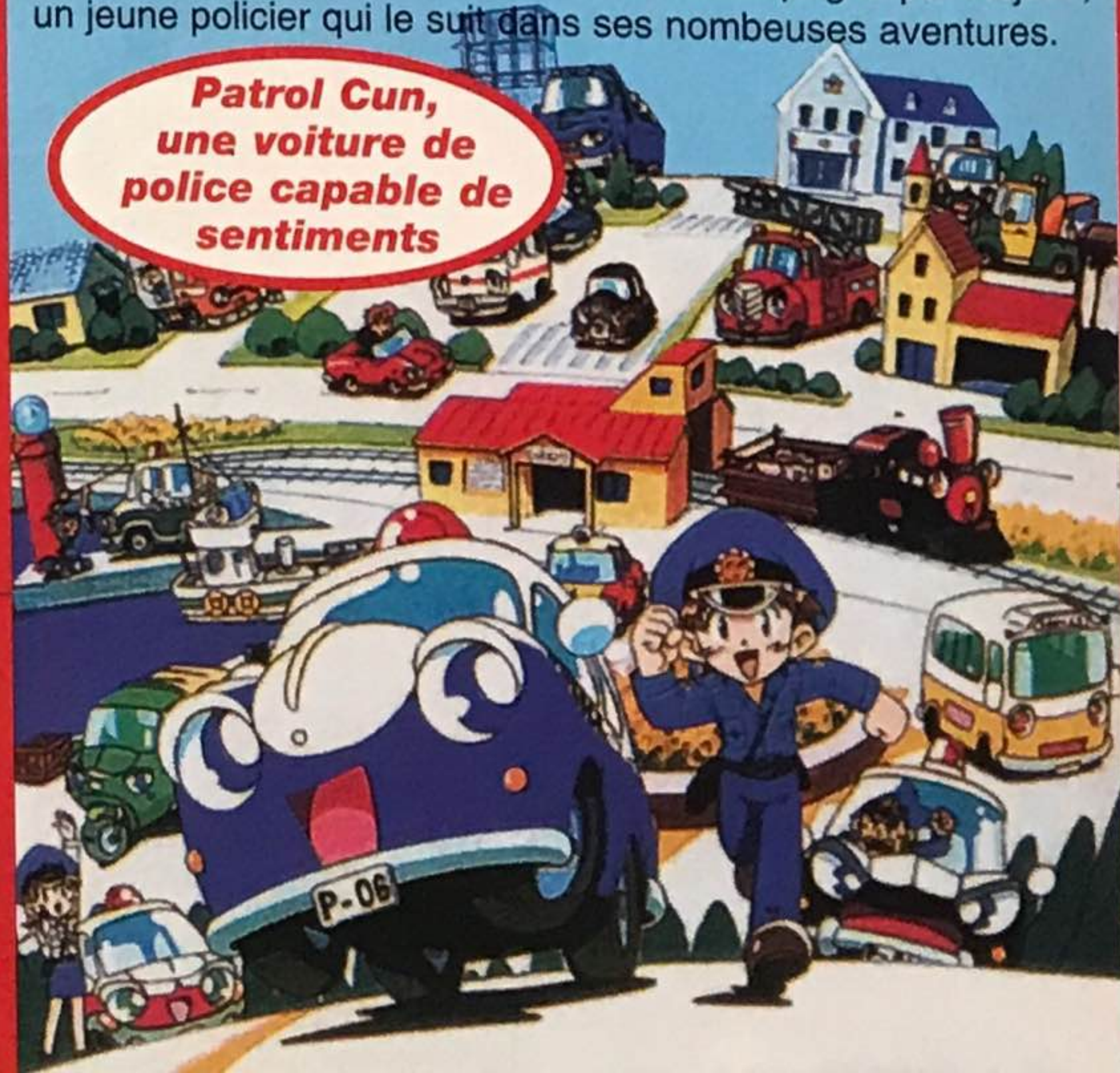
L'amitié entre un jeune garçon et un casque vivant

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座  
高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

## Pipopapopatrol

Pipopapo est le bruit que font les sirènes de police, et patrol signifie patrouille. Avec cela, vous devinerez très vite qu'il s'agit d'une série pour les petits. L'histoire raconte les aventures d'une jeune voiture de police (de sexe masculin, même si le mot voiture est féminin...) portant le nom de Patrol Cun. Ce véhicule vient d'être muté dans une petite ville imaginaire s'appelant Village du Tournesol. Patrol Cun possède des sentiments et exprime des émotions. Il est accompagné par Hajimé, un jeune policier qui le suit dans ses nombreuses aventures.

Patrol Cun, une voiture de police capable de sentiments





# Poniponi Poémi

**P**oémi est le nom de l'héroïne de la série qui est encore en cours élémentaire. Un jour, ses parents sont enlevés par des extraterrestres et elle est contrainte d'aller vivre chez sa meilleure amie. Mais les méchants extraterrestres ne la laissent pas tranquille car ils la veulent elle aussi. Alors, ils vont tout faire pour la capturer. C'est alors qu'elle va se transformer en... Poniponi Poémi, déesse protectrice de la Terre sélectionnée par le Monde Magique. C'est un scénario très simple mais le staff de création en est très content. Il affirme s'adresser à un public friand des séries de "magical girl".



La transformation extraordinaire de Poémi

# PROJECT GA



**C**ette série sera diffusée à la télé au Japon à partir de fin janvier.

Le Project GA consiste à faire renaître une civilisation longtemps disparue dans un univers de la galaxie. Les militaires

### Les pouvoirs des Cyberkanes

d'un pays, le Transball, vont utiliser des filles appelées les Cyberkanes et leur donner le pouvoir de contrôler des mécaniques, issues de la technologie de cette espèce disparue, nommées Giefts.

羊角羊、羊角草 高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

羊角羊、羊角草 高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

# MANGAS

LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS

En regardant tous les jours la chaîne télé **Mangas**

# Gagnez des rollers

qui s'adaptent à toutes les pointures

et des abonnements de 6 mois au magazine **MANGAS**

Pour cela, composez vite le

**08 36 68 80 88**

2,21 F/mn



ROLLET

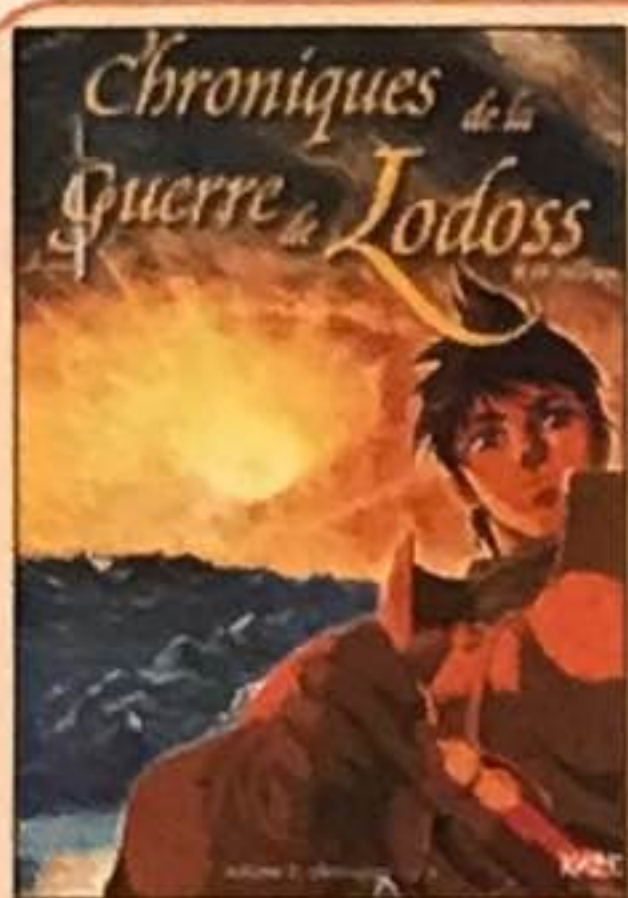


Disponible sur et sur le câble



# QUOI DE NEUF ?

## DVD



### ● Chroniques de la Guerre de Lodoss

Six jeunes héros partent à la quête de Wort, un ancien héros vivant en ermite dans les Montagnes des Nains. Dans ce DVD, en plus de cinq épisodes, se trouvent un jeu de rôle et une galerie d'images

### ● Gunsmith Cats

Attention, ce DVD est surtout destiné aux passionnés d'action et de belles armes !



Rally Vincent tient un magasin d'armes à feu mais, en réalité, elle est chasseuse de primes, spécialiste en armes de tout genre. Le DVD contient l'intégralité de l'histoire, soit trois épisodes (90 minutes au total). Kazé vous a gâtés puisqu'il a même rajouté des petits éléments en plus comme le making off, une interview du créateur...



### ● Il était une fois... l'homme

Quatre épisodes des origines de l'homme à la guerre de Cent Ans. Toute l'histoire à suivre en compagnie de personnages passionnants dont Maestro, Pierrot, Psi, le Nabot, le Teigneux...

## Découvrez les nouveautés de janvier !

# MANGAS

### Editions Kana

#### ● Les Chevaliers du Zodiaque (28)



Un numéro exceptionnel à ne pas rater car il s'agit du dernier volume. Découvrez enfin comment la série s'achève avec la mort de... (suspense, suspense !) et la fin d'Hadès.

#### ● Shaman King (15)

Cette histoire est une sorte de Chevaliers du Zodiaque version bouddhiste. Cette fois, Yoh, le héros, et son ami Amidamaru sont engagés dans le Shaman Fight. Ils vont découvrir enfin les motivations de leur adversaire.



### Editions Kana

#### ● Slam Dunk (10)

Bien que les matchs deviennent de plus en plus longs, l'humour est toujours au rendez-vous. Nous sommes presque à la finale et l'équipe de Shohoku affronte des adversaires "à la hauteur", puisqu'il s'agit de cinq joueurs de très grande taille !



### Editions Glénat



#### ● Kajika

C'est l'avant-dernière BD dessinée par Akira Toriyama (Dragon Ball Z). Elle est sortie il y a un an au Japon. Depuis qu'il a écrasé un renard à l'aide d'un rocher, Kajika a fusionné avec l'animal. Il est maintenant mi-homme mi-renard. Pour récupérer son corps, il devra sauver mille âmes.

## VIDEOS

#### ● Pokémon (le film)

Le premier film est enfin sorti en vidéo. Il existe deux versions, celle vue au cinéma et la vidéo. Cette dernière contient 20 minutes en plus qui racontent, entre autres, l'histoire de Mewtwo et de la fille de son créateur. La version française est annoncée avec des bonus



mais rien n'est précisé. Posez la question à votre vendeur de vidéos avant de l'acheter.

#### ● Nausicaä

Ce titre est à classer dans les dix meilleurs mangas japonais. Il a été créé par Hayao Miyazaki. Nausicaä, qui existe aussi en long métrage, est très poétique et d'inspiration écologique. Des dessins magnifiques et une belle fable. L'histoire se passe mille ans après que la Terre ait été recouverte par une immense forêt toxique. Elle est habitée par des insectes géants et difformes.



#### ● Evangéion

Le coffret Evangéion est enfin sorti. Il compte 7 cassettes en version doublée. Au début des années 2000, 15 ans après la première attaque, les humains s'apprentent à affronter des êtres géants appelés les Anges.



#### ● Ranma (20)

Nabiki tombe amoureuse pour la première fois. Mais le garçon qu'elle a rencontré est encore plus radin et obsédé par l'argent qu'elle !



# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## L'armure mystérieuse (1)

Résumé : Poséidon, l'empereur des océans, est revenu parmi les mortels ! Sa soif de pouvoir est sans limites !

AU PILIER DU PACIFIQUE NORD...



ALORS CHEVALIER ?  
PAR DEUX FOIS TU  
AS SUBI LE  
SOUFFLE DIVIN ET  
TU N'AS PAS PU  
L'ÉVITER...

ÉCOUTE, JE RECONNAIS QUE LE SOUFFLE  
DIVIN EST UNE ATTAQUE PRODIGIEUSE,  
MAIS CE N'EST PAS AVEC CELA QUE TU  
ME DÉCOCHERAS UN COUP MORTEL !



J'ESPÈRE QUE TU  
AS COMPRIS QUE  
TU N'ES PAS DE  
TAILLE !!



QU'EST-CE  
QUE TU DIS ?



JE N'ABANDONNERAI JAMAIS  
LE COMBAT ! JE VAIS BIEN  
TROUVER LE MOYEN DE TE  
FAIRE MORDRE LA  
POUSSIÈRE !



SI C'EST UN  
COUP FATAL  
QUE TU VEUX...



...LE CHEVAL DE MER VA TE  
TERRASSER ! EN GARDE !



EUH !



QUE LES LAMES  
DE FOND  
T'EMPORTENT !



YYAAA !





OOOHH !



PENDANT CE TEMPS...

C'EST LA COSMOS ÉNERGIE DE SEYAR, FAISONS VITE !



JE VOUS EN PRIE CHEVALIER, SOYEZ PRUDENT !



ALLEZ !



IKY, TÂCHE DE NOUS DONNER DES NOUVELLES !



J'ESPÈRE QUE L'EAU EST BONNE !



SEYAR REMONTE À LA SURFACE...



C'EST INCROYABLE, SON COUP ÉTAIT SI PUISSANT QU'IL A RÉUSSI À ME PROJETER À LA SURFACE !



IL VA FALLOIR JOUER SERRÉ !



FSSSS !



BON DÉBARRAS ! LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE FINIRONT BIEN PAR COMPRENDRE !





À L'HEURE QU'IL EST SEYAR DOIT SERVIR DE DÉJEUNER AUX REQUINS DU PACIFIQUE!



BON APPÉTIT !!  
AH AH AH !!



MAIS... QU'EST-CE QUE C'EST QUE...



OOH !!



BAOUM !!



CHEVALIER PÉGASE ?

MAIS CE N'EST PAS POSSIBLE !  
J'AI L'IMPRESSION DE RÊVER !



N'OUBLIE PAS QUE JE SUIS UN CHEVALIER D'ATHÉNA !  
JE L'AI DÉJÀ SAUVÉE DEUX FOIS ET JE VAIS RECOMMENCER !

J'AI DÉCHAÎNÉ CONTRE TOI LES LAMES DE FOND DU PACIFIQUE ET TU ES TOUJOURS VIVANT !



J'AI LIVRÉ DE NOMBREUX COMBATS POUR ELLE ! ET S'IL LE FALLAIT, JE REVIENDRAIS DU ROYAUME DES MORTS !

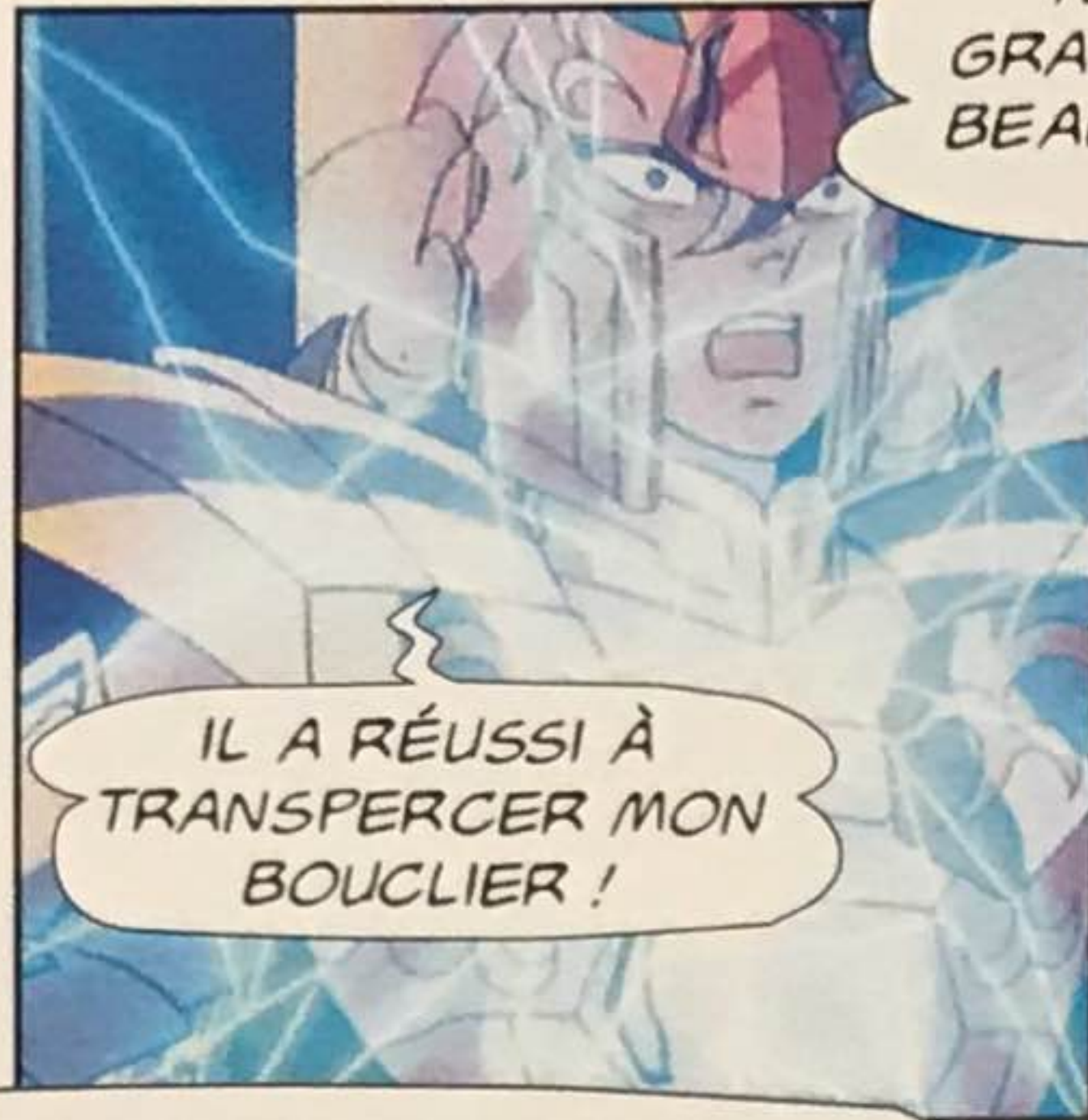


PAR LES MÉTÉORES DE PÉGASE !





JE CROYAIS T'AVOIR DIT QUE TES MÉTÉORES NE SERVAIENT À RIEN !



IL A RÉUSSI À TRANSPERCER MON BOUCLIER !



TU AS COMMIS UNE GRANDE ERREUR ! TU ES BEAUCOUP TROP SÛR DE TOI !



COMMENT OSES-TU ?



JE N'EN REVIENS PAS ! COMMENT UN SIMPLE CHEVALIER DE BRONZE EST-IL PARVENU À ME TOUCHER ?



PAR LES MÉTÉORES DE PÉGASE !



FSZSSSS !!



MON BOUCLIER !!!



NON !



FSZSSSS !!



YYAAA !



OOOHH !



PENDANT CE TEMPS...



SEYAR, MAIS OÙ ES-TU ?



LE VOILÀ !



JE ME DEMANDE QUEL OCÉAN SUPPORTE CE PILIER ?



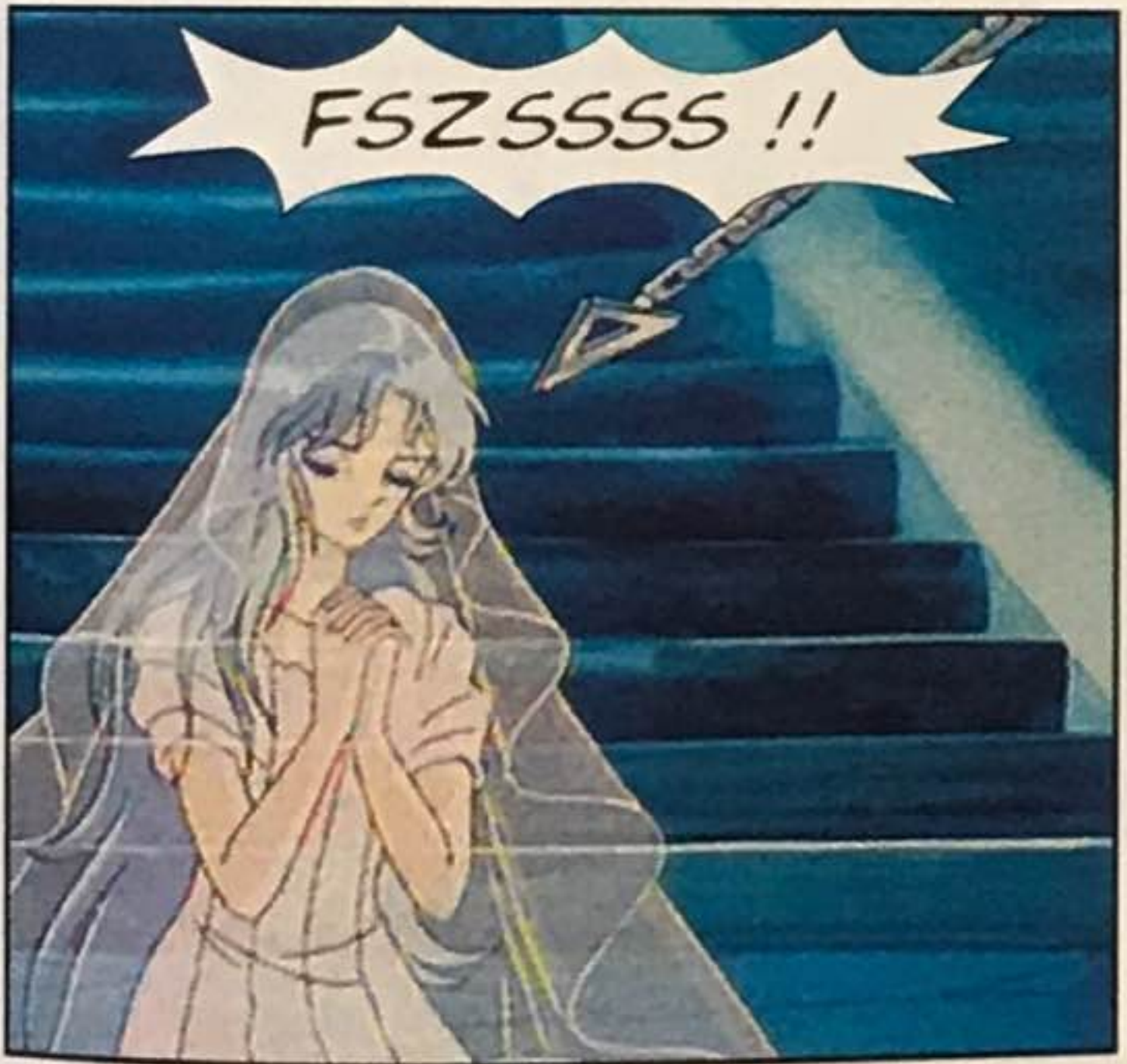
MA CHAÎNE A SENTI LA PRÉSENCE D'UN ENNEMI ! MAIS OÙ EST-IL ?



L'OMBRE D'UNE FEMME APPARAÎT SUR LE SOL...



MAIS C'EST UNE FEMME ! ARRÊTE CHAÎNE NÉBULAIRE !



FSZSSSS !!



OH ! ELLE A DISPARU, CE N'ÉTAIT QU'UNE ILLUSION !



QUELQU'UN ME SURVEILLE, JE FERAIS BIEN DE ME MÉFIER !



AH AH AH !! CHEVALIER ANDROMÈDE POURQUOI AS-TU RETENU TA CHAÎNE ? C'EST UNE ERREUR QUI TE COÛTERA LA VIE !



SSSSSSSSSS !





OH ! MAIS C'EST LA MÊME FEMME QUE TOUT À L'HEURE !



QU'EST-CE QUE TOUT ÇA VEUT DIRE ?



FFZZZZ !



EST-CE ENCORE UNE ILLUSION ?



CHAÎNE NÉBULAIRE, PROTÈGE-MOI !

SANS MA CHAÎNE JE SERAIS MORT À L'HEURE QU'IL EST ! MAIS J'IGNORE TOUJOURS QUI EST MON ENNEMI !



CE N'ÉTAIT PAS UNE ILLUSION, CES BÊTES ONT BEL ET BIEN ESSAYÉ DE ME TUER !



LA LÉGENDE PRÉTEND QUE LA CHAÎNE D'ANDROMÈDE PROTÈGE SON MAÎTRE MIEUX QU'UN MUR D'ACIER...



... ET JE VIENS D'EN AVOIR LA CONFIRMATION !



QUI ES-TU ?





JE SUIS LE GARDIEN DU PACIFIQUE SUD !



FFZZZZ !



JE SUIS LE GÉNÉRAL ÉO DE SILA ! TU N'AURAS PAS DÛ VENIR CHEVALIER, CE PILIER SERA TA TOMBE !



NE SOIS PAS SI SÛR DE TOI !



FFZZZZ !

AU PILIER DU PACIFIQUE NORD...



OOH !!



JE NE COMPRENDS PAS, AU DÉBUT CES MÉTÉORES NE POUVAIENT M'ATTEINDRE ET TOUT À COUP...



IL A REÇU DEUX FOIS LE SOUFFLE DIVIN, LES LAMES DE FOND ET SON ARMURE EST INTACTE !



QUOI !

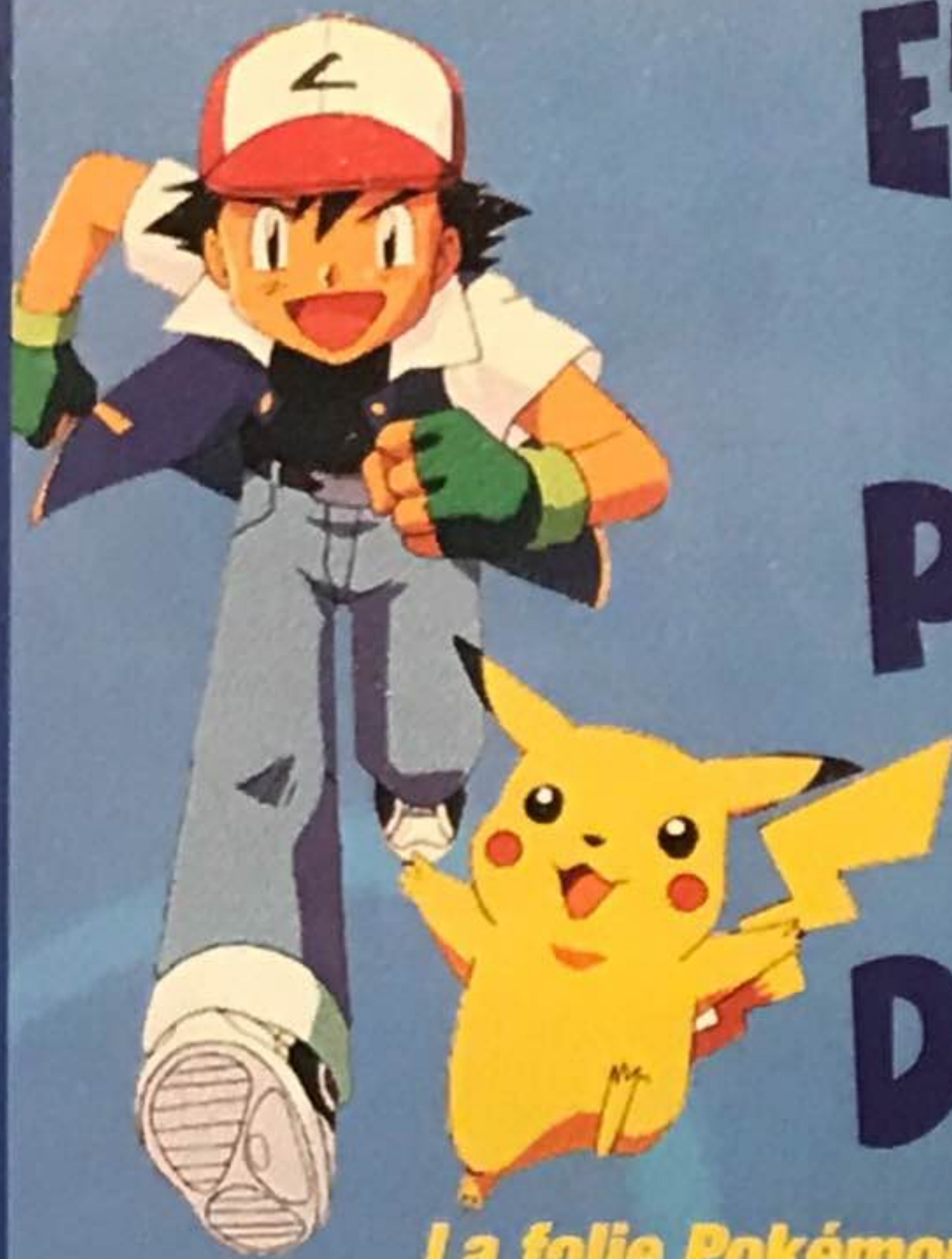


MON ARMURE SE TRANSFORME !



C'EST INSENSÉ ! ELLE BRILLE COMME DE L'OR PUR !





# ÊTES-VOUS FAN DE POKÉMON OU DE DIGIMON?



La folie Pokémon bat encore son plein, mais les Digimon ont de plus en plus d'inconditionnels. A quel clan appartenez-vous ?

**1 Quel est le petit monstre que vous préférez chez les Pokémon ?**

- A** Rondoudou
- B** Pikachu
- C** Miaouss

**2 Quel personnage de la série Digimon vous est le plus sympathique ?**

- A** Mimi
- B** Matt
- C** Tai

**3 Quelle est la différence entre Pokémon et Digimon ?**

- A** Les Digimon parlent toutes les langues humaines
- B** Les Pokémon ont des pouvoirs guerriers
- C** Les Digimon ont des sentiments

**4 Quel avantage ont les Digimon ?**

- A** Ils font équipe avec un être humain et l'aident à s'améliorer
- B** Quand ils deviennent méchants, ce n'est pas de leur faute
- C** Aucun

**5 Quand vous jouez avec vos Pokémon qu'est-ce qui vous amuse surtout ?**

- A** Être le plus fort, en collectionner le plus grand nombre
- B** Finir par connaître tous leurs pouvoirs, toutes leurs évolutions
- C** Les attraper tous et devenir Maître Pokémon

**6 Quel héros des Pokémon préférez-vous ?**

- A** Jackie
- B** Sacha
- C** Mélodie

**7 Les Digimon peuvent avoir combien d'évolutions ?**

- A** Quatre
- B** Trois
- C** Deux

**8 Dans quel monde vivent les Digimon ?**

- A** Sur une autre planète
- B** Dans un ordinateur
- C** Sur une chaîne de télévision

**9 Les Pokémon vivent dans...**

- A** Un monde imaginaire
- B** Sur une autre planète
- C** Au Japon

**10 Vous avez mis combien de temps pour retenir les noms des Pokémon ?**

- A** Vous ne les avez pas encore tous retenus
- B** Un an
- C** Un mois

## VOS POINTS ET LES RESULTATS

Comptez 1 point pour : 1C, 2A, 3B, 4C, 5A, 6B, 7C, 8A, 9B, 10C  
 Comptez 2 points pour : 1B, 2C, 3A, 4B, 5C, 6A, 7B, 8C, 9A, 10B  
 Comptez 3 points pour : 1A, 2B, 3C, 4A, 5B, 6C, 7A, 8B, 9C, 10A

**De 1 à 10 points** Vous êtes "digimonmaniac" sans hésitation. Comme Tai le courageux, et son Greymon, vous vous êtes adapté(e) immédiatement à ces personnages virtuels plus proches des humains que les Pokémon. Vous aimez leurs travers, ils vous émeuvent autant qu'ils provoquent chez vous l'hilarité. Plus complexes, ils en deviennent nettement plus intéressants. Cela vous demande un grand effort de mémoire. Pourtant, le plaisir compense largement la difficulté. Et puis, vous avez la satisfaction de constater qu'autour de vous, ils sont peu nombreux à réaliser cet exploit. Ça vous stimule.

**De 11 à 20 points** Vous êtes plus fan des Pokémon que des Digimon. Vous restez fidèle à Sacha et surtout à Pikachu, votre préféré. Pourtant, ces nouveaux personnages digitaux vous intéressent et retiennent votre attention presque autant que les Pokémon. Vous avez mis un an à apprendre les 250 Pokémon et leurs évolutions. Pour les 170 Digi-

mon, il va vous falloir un peu de temps pour les digérer, les reconnaître tous. Mais comme ils sont plus complexes et donc plus passionnants que les premiers, vous allez vous y mettre incessamment sous peu...

**Plus de 20 points** Vous n'arrivez pas à vous passionner pour les Digimon. A la manière de Mimi, vous vous sentez perdu(e) dans ce monde digital. Les Pokémon restent pour vous le centre de votre occupation. Vous n'êtes pas encore arrivé(e) à les reconnaître tous, vous avez du mal à retenir leurs noms et leurs pouvoirs, vous les mélangez encore trop pour vous mettre à mettre en mémoire les derniers nés de l'imagination japonaise. C'est toujours la même chose, vous vous retrouvez à la traîne. Vous n'arrivez pas à passer à autre chose si vous n'êtes pas sûr(e) de tout connaître. Vous avez mis tant de jours à retenir tous les noms et les évolutions des Pokémon que l'idée de fournir le même effort pour les Digimon vous rebute. On vous comprend...



Assurez-vous, même si le style est 200% nippon, le jeu n'est pas en japonais. Vous n'avez aucune excuse...

キミは生まれ変わる\*\*

\*Strider 2 \*\*Réincarnez-vous \*\*\*Strider 2 pousse très loin l'ambiance extrême des salles d'arcade. Grâce à vos pouvoirs magiques surhumains et votre dextérité inégalée, vous avez peut-être une chance de vous en tirer.

# ストライダー2



ストライダー2は室内の極限の状況をはるか彼方に押しやってしまう。超人的なキミの魔力と他を圧倒する底力で、キミはきっと難局を切り抜けるチャンスをもにものにするだろう。スタイルは200%ニッポンのものだが、心配には及ばない。ゲームは日本語ではないから。言い訳は無用だ... \*\*\*



**SOS PLAYERS**  
**SOLUTIONS & ASTUCES**  
 08 36 68 94 95 & 1177  
 3615 VirginGames  
**ENCORE PLUS D'INFOS**  
 www.virgininteractive.fr



**CERTIFIÉ CONFORME**  
TOUJOURS DISPONIBLE  
CD, MAXI VINYLS et K7  
www.IVMyPeople.com





# AB1

C O O L T V



une chaîne



DISPONIBLE SUR

**CANALSATELLITE**  
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE



ET SUR LE CÂBLE

[www.ab1tv.com](http://www.ab1tv.com)