

D.M. MANGA

à
gagner
60 jeux vidéo



DIGIMON
Les nouveaux
Digisauteurs



POKÉMON



Game Boy
versions or et
argent

**Toutes les
astuces pour
terminer le jeu**

DRAGON BALL GT

C'est fini !

**le dernier
épisode**



T 2918 - 474 - 20,00 F

Mensuel N° 474 Mars 2001
20 FF - 145 FB - 6,50 FS - ISSN 1286-1707



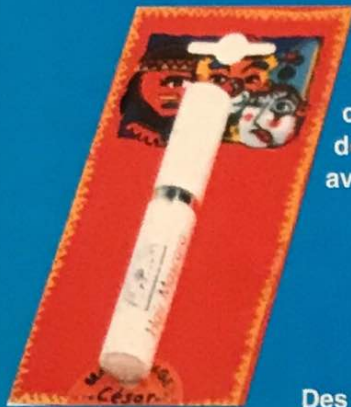
CARNAVAL 2001

C'est la période du Carnaval. Il est fêté dans beaucoup de villes de France. Pour célébrer l'événement, le groupe César vous propose plein d'idées de déguisements et de maquillages.

Une boîte de 5 crayons à paillettes pour vous maquiller le visage. 26 F.



Pour teindre vos cheveux dans la couleur de votre choix. S'enlève avec un shampoing. 26 F.



Des fonds de teint pour colorier votre visage en différentes couleurs : bleu, vert, blanc, noir... 20 F.



S O M M A I R E

MAGAZINE

- 3 Pokémon**
Les versions Or & Argent
- 26 Quoi de neuf ?**
Mangas, vidéos, DVD...
- 35 A gagner : jeux THQ**
- 36 Jeux vidéo**
MTV Pure Ride, Power Rangers
- 40 Pleins feux**
Kuzco l'empereur mégalo
- 42 Digimon**
Les nouveaux Digisauveurs
- 46 Dragon Ball GT**
Adieu Sangoku !
- 50 En direct du Japon**
Les nouvelles séries

BANDES DESSINEES

- 12 Dragon Ball GT**
L'intervention de Végéta
- 52 Les Chevaliers du Zodiaque**
L'étoile d'Andromède (1)

JEUX

- 59 Test**
Aimez-vous vous déguiser ?

POSTERS

- 27 Pokémon** Lugia et Houou

Tout sur vos mangas favoris Téléphonez **08 36 68 80 88**

2,21 F/mn

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 "SFC D.Mangas"

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° 474 - Mars 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 Maclula. MAQUETTISTE : Arnaud Bertrand. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu. ILLUSTRATIONS : ©Nintendo Creatures.Inc. Bird studio, Shuetsu, Toei Animation CO LTD Naoko Takeu-chi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL : Mars 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 EDITIONNEE par ABNET.COM SA au capital de 750 000 F. R.C.B. 334 323 961 - 132 av. 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.



Avant de commencer à jouer, vous devez régler l'horloge. C'est très important car, dans ces nouveaux jeux, certains Pokémon peuvent être attrapés la nuit et d'autres, le jour. L'avantage, c'est que si vous jouez avant de vous coucher, l'horloge indiquera que c'est le soir. Ensuite, le professeur Chen (Oak) vous demandera votre nom. Dans la version japonaise, vous pouvez choisir d'inscrire votre vrai prénom ou l'un des prénoms suivants : Hiroki, Tetsuo, Takashi.

POKÉMON

A LA DECOUVERTE DES VERSIONS OR ET ARGENT



POKÉMON



Ecruteak (Enju City)

Olivine (Asagi City)

Golden Road City

Taban City (Cian Wood)

Ramoloss City (Hiwado)



Blackthorn (Fusube City)

Mahogany Ville

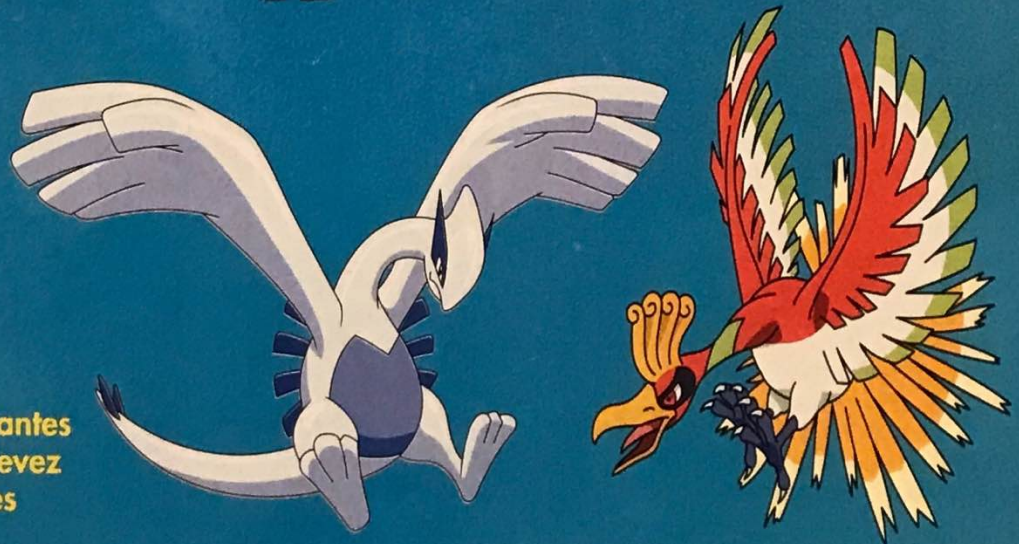
Violet Ville

Cherrygrove

New Bark Town

Carte des jeux Or & Argent

Toutes les villes importantes
dans lesquelles vous devez
passer pour trouver des
badges à récupérer



Vous êtes le héros et vous commencez le jeu dans votre chambre. Après avoir demandé à votre mère quel jour on est, elle vous remet un Pokégear.

Vous allez ensuite dans la maison tout en haut à gauche où vous attend le professeur Elm (Utsugi) dans son labo.

Choisissez votre Pokémon parmi les trois placés sur la table. Celui de gauche s'appelle Cyndaquil. C'est un Pokémon feu (comme Salamèche dans la version Bleue & la Rouge). Il est bien plus stable et plus puissant que Dracaufeu car il devient de plus en plus fort au fur et à mesure du jeu et en évoluant. Au milieu, vous trouverez Totodile, Pokémon de type eau (comme Carapuce dans la version Bleue & la Rouge), c'est le préféré des joueurs japonais car il est facile à maîtriser et, quand on l'a bien en main, on peut faire des merveilles dans le jeu. En fait, c'est un dragon d'eau. A droite, sur la table, vous verrez Chicorita. C'est un Pokémon de type herbe comme Bulbizarre dans la version Bleue & la Rouge. Dans ces versions, Bulbizarre était le meilleur des trois. Ici, c'est le plus difficile à utiliser mais il reste super balèze. Quand il aura appris l'attaque feuille de rasoir, vous serez presque invulnérable. Ses attaques sont toutes exceptionnelles. Si vous pensez être un bon, choisissez Chicorita.

Direction ouest

Avant que vous ne partiez, l'assistant du professeur vous remet une potion et l'aventure peut commencer. La première chose à faire est d'entraîner votre Pokémon pour qu'il atteigne le niveau 10.

Vous devez ensuite aller vers l'ouest, direction la ville de Cherrygrove. Quand vous entrez pour la première fois dans cette ville, un vieil homme, à qui vous allez parler, va vous donner une carte pour votre Pokégear.

Juste après, vers le nord-est, vous pourrez récupérer un drôle d'œuf. Il s'agit d'un œuf de Pokémon, une grande nouveauté de Or & Argent.

Allez ensuite vers le nord jusqu'à une maison où un homme vous donnera ce qui ressemble à une noisette.

LE HEROS

Vous pouvez lui donner votre nom ou en choisir un parmi les trois proposés : Hiroki, Tetsuo, Takashi. Tout comme Sacha, ce nouveau personnage, héros de Or & Argent, désire devenir maître Pokémon. Il a à peine dix ans mais il est déjà très intelligent. Normal, c'est vous !



CHICORITA

Pokémon de type herbe comme Bulbizarre, c'est aussi le meilleur des trois mais le plus difficile à utiliser. Il fonctionne de la même façon et ses attaques sont exceptionnelles.



PROFESSEUR ELM

Dans Or & Argent, il est votre conseiller et tient la place qu'avait le professeur Cherry dans le premier volet. C'est lui qui vous donnera votre premier Pokémon au début du jeu. Ce grand scientifique est entouré de plusieurs collègues laborateurs et l'un d'eux vous remettra vos cinq Pokéballs. Le professeur Elm vous contactera tout au long du jeu pour vous indiquer ce que vous devez faire.

MAMAN

Elle apparaît deux ou trois fois dans le jeu. C'est la mère du héros de l'histoire, c'est-à-dire vous. Dès le départ, Maman vous remettra le Pokégear.



TOTODILE

Pokémon de type eau comme Carapuce, il est plutôt facile à utiliser et c'est un personnage assez sympathique.



CYNDAGUIL

Pokémon de type feu comme Salamèche, il est bien plus stable et plus puissant que Dracaufeu, et devient de plus en plus fort au fil de l'évolution du jeu.



Vous en trouverez partout tout au long du jeu dans de grosses fleurs. Elles vous seront très utiles, par exemple comme antidote.

Vous irez ensuite chez le professeur Chen (Oak) qui vous remettra le Pokédex.

Au petit matin, vous recevrez un appel du professeur Elm vous demandant de retourner à New Bark Town car quelque chose de grave s'y est produit. En effet, quelqu'un a volé un des Pokémon du professeur Elm parmi ceux que vous deviez choisir au début.

En arrivant à Cherrygrove, vous rencontrerez un jeune homme qui détient le Pokémon en question. Il deviendra votre rival durant tout le reste du jeu. Arrivé chez Elm, ce dernier sera très intrigué par votre œuf et l'analysera un peu. Avant que vous ne partiez, il vous donnera 5 Pokéballs. En sortant de la ville, un homme vous montrera comment bien utiliser les Pokéballs pour attraper des Pokémon.

Vous vous rendez ensuite à Violet Ville après avoir capturé quelques-uns des nouveaux Pokémon, comme Cyndaquil, Totodile, Rattata... Laissez tout de même une place de libre au cas où...

L'œuf de Togépi

A Violet Ville, vous allez vous battre contre Falkner (Hayato), le champion de l'arène, qui utilise des Pokémon oiseaux. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à le battre et vous gagnerez le Badge Vent (Badge Aile). Il augmentera la puissance de tous vos Pokémon. Avec Flash, vous aurez aussi une récompense de 900 \$, un CT31 et une attaque nommée l'Enfer de sable. A titre d'infos, vous affronterez Roucool. Si vous avez Cyndaquil, utilisez-le. Sinon, prenez Totodile ou Rattata. Contre Roucoups, utilisez Rattata ou bien Otachi.

A ce moment, vous recevez un appel du professeur Elm. Il vous demande de vous rendre au centre Pokémon pour récupérer votre œuf. Il éclore au bout de 1000 pas. En fait, c'est un œuf de Togépi qui fera désormais partie de votre équipe. Allez au nord de Violet Ville pour trouver la Chéti Tour.



Vous y rencontrerez des moines utilisant des Chétiflor. Arrivé en haut, vous verrez votre rival qui vient juste de vaincre le moine supérieur : le Sage Li. C'est maintenant à vous de le battre. Il vous donnera la CS05 : Flash ! Après avoir gagné contre Spalkner, vous trouverez un centre Pokémon sur la Route 32. Vous rencontrerez Tsurbito, un pêcheur qui vous remettra une canne à pêche. Dans la partie nord de la ville, le fabricant de Pokéballs vous demandera deux des Pokémon retenus captifs.

Maintenant, vous pouvez partir à l'ouest jusqu'aux grottes, avec un puzzle à résoudre. Quand vous aurez reconstitué le Kabuto, vous tomberez automatiquement à l'étage en dessous où se trouve un Pokémon fantôme. Vous aurez en tout quatre puzzles à reconstituer : le Kabuto, le Phénix, le Ptéra et l'Amonita.

Après avoir quitté le tunnel, vous trouverez la Team Rocket gardant une grotte ainsi que l'entrée de l'arène locale. Ils ont capturé tous les Ramoloss de la ville. Battez-vous contre eux et recevez une Lureball.

Après cela, rendez-vous à l'arène pour vous battre contre le champion en titre, Buggy, et gagner le Badge Insecte. Il vous permettra de contrôler les Pokémon jusqu'au niveau 30. Vous aurez une récompense de 1600 \$ et un CT49. Buggy vous affrontera avec un Chrysacier. Utilisez vos Pokémon les plus faibles contre lui pour leur donner des points d'expérience : Coconfort (lui aussi est très facile à battre), Insécateur (qui est assez dur mais peut être battu par des Pokémon feu)...

La reproduction

En quittant la ville, vous rencontrerez votre rival mais, cette fois, il sera plus dur à battre. Vous arriverez dans la forêt d'Ilex. Un homme est assis sur un buisson et vous demandera de retrouver son Canarticho que vous trouverez un peu plus bas. Vous recevrez, en remerciement, CS Cut. Un autre homme vous donnera le CT 02 qui vous permettra de secouer les petits arbres de manière à trouver un Dardagnan, un Papillusion...

OEUFS POKEMON

Grande nouveauté de ce jeu : maintenant, les Pokémon peuvent se reproduire. Il y en a de sexe mâle et femelle. Donnez les mâles au vieil homme et les femelles à la vieille femme, à condition qu'ils soient de même type. Quand vous reviendrez chercher vos Pokémon, l'homme vous donnera un œuf.

Les Pokémon qui peuvent se reproduire pour donner de nouveaux monstres sont les suivants : Pikachu donne naissance à un Pichu, Electek à un Elekid, Rondoudou à un Bambidoudou, Mélofée à un Mélognome, Lippoutou à un Libisou et Magmar à un Bubbii. Il n'y en a pas beaucoup, donc voici la

liste :

- 2 Rondoudou = 1 Bambidoudou, 2
- Mélofée = 1

Mélognome, 2 Pikachu = 1 Pichu, 2 Magmar = 1 Bubbii, 2 Electek = 1 Elekid, 2 Lippoutou = 1 Libisou
Les parents reproducteurs (Pikachu, Mélofée...) sont rares à trouver dans les versions Or & Argent.

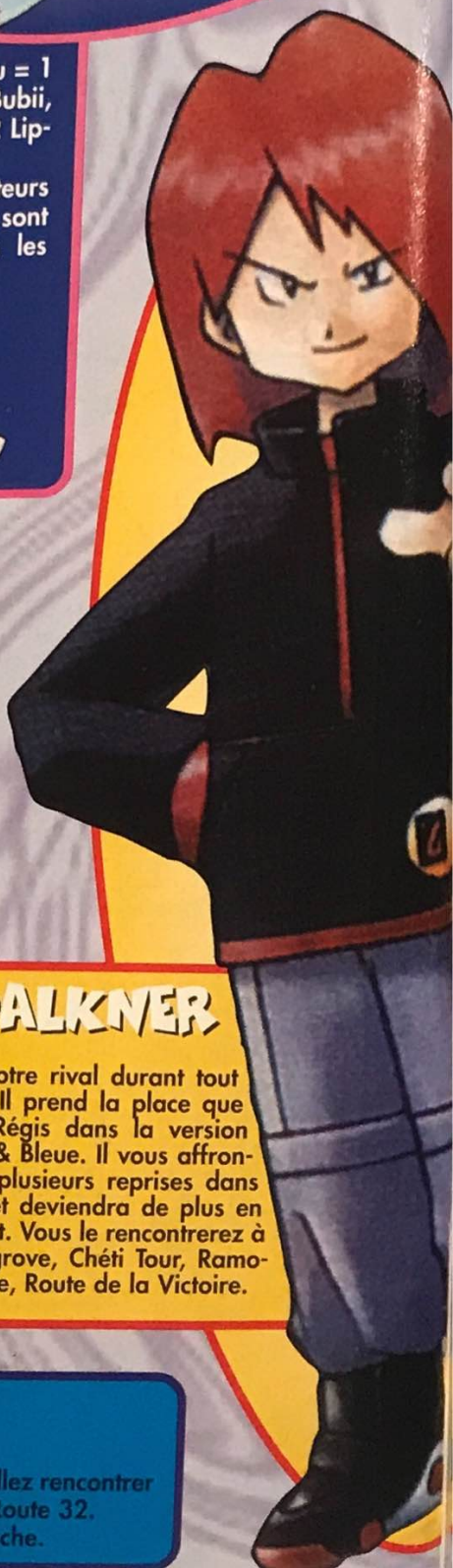


TSURBITO

Il s'agit d'un pêcheur que vous allez rencontrer près du centre Pokémon de la Route 32. Il vous remettra une canne à pêche.

SPALKNER

C'est votre rival durant tout le jeu. Il prend la place que tenait Régis dans la version Rouge & Bleue. Il vous affrontera à plusieurs reprises dans le jeu et deviendra de plus en plus fort. Vous le rencontrerez à Cherrygrove, Chéti Tour, Ramoloss Ville, Route de la Victoire.





POKEDEX

Sacha en avait un mais celui-ci est très différent et plus perfectionné. Il prend en compte les caractéristiques des nouveaux Pokémon. Il y a dans Or & argent 100 nouveaux Pokémon et, du coup, de nouvelles catégories : type ténèbres, type acier...

LE PROFESSEUR CHEN

Très célèbre spécialiste des Pokémon, il aide beaucoup les jeunes apprentis dresseurs. Dans la première version, il assistait Sacha durant tout son parcours. Ici, le professeur Chen n'est là qu'en tant que consultant et il se trouve à Cherrygrove. C'est toutefois lui qui vous remet le Pokédex au début du jeu.



POKEGEAR

Il vous est remis par votre mère et fonctionne avec des cartes que vous allez récupérer sur votre route. Il sert, entre autres, de calendrier-montre-téléphone. C'est grâce à lui que vous recevrez les appels du professeur. Les cartes vous permettront de le remettre à jour et de l'utiliser également comme radio.

Juste avant de parvenir à Kogane, vous remarquerez la maison d'un couple de petits vieux. Parlez à l'homme et, tout comme dans Bleue & Rouge, il augmentera vos Pokémon d'un niveau. Chose importante dans Or & Argent : une nouvelle option a été intégrée au jeu. Maintenant, vous pouvez faire se reproduire vos Pokémon entre eux car il y en a de sexe mâle et femelle. Pour cela, donnez les mâles au vieil homme et les femelles à la vieille femme, à condition qu'ils soient de même type. Quand vous reviendrez chercher vos Pokémon, le vieil homme vous donnera un œuf. Le Pokédex vous dira où se trouvent les Pokémon capables de se reproduire. Vous pouvez tenter également la reproduction de Pokémon de types différents mais le résultat n'est pas garanti. Si vous faites se reproduire deux Pokémon différents mais du même type (par exemple Ronflex et Rondoudou), le résultat sera un Pokémon de la même espèce que la mère mais avec les attaques du père. Ça peut paraître bizarre mais ça permet de faire de bonnes combinaisons de dressages.

La Radio Card

Golden Road City est la plus grande ville du jeu. Visitez-la mais n'allez surtout pas à l'arène de la ville. Vous trouverez un porte-monnaie et des jetons à l'intérieur d'une Pokéball dans un tunnel et une bicyclette dans un magasin de vélos. Allez à la station de radio, et répondez aux questions de la femme pour gagner la Radio Card pour votre Pokégear. Faites ensuite un tour au Casino.

Après, rendez-vous à l'arène de Golden Road City mais arrangez-vous pour que vos Pokémon aient au moins le niveau 25 car Whitney, la championne de cette arène, est vraiment très forte. Elle possède un Badge Normal. Et vous vaincrez son Pokémon, un Mélolée, avec Rattatac. Quand vous aurez gagné, vous toucherez une récompense de 2000 dollars et un CT45. Whitney aura du mal à vous remettre son Badge mais un des membres du club parviendra à l'y obliger. Une fois sorti de

l'arène, dirigez-vous vers la maison située en haut à droite. La femme vous donnera le liquide Squirtle. Continuez au nord pour rejoindre le grand arbre qui se transformera en Sudowwodo, un Pokémon qui vous attaquera. Allez vers la droite pour parler au "gros gars" qui vous donnera la CT08. Capturez Sudowwodo, un Pokémon roche/plante.

La zone Safari

Près de Golden Road City se trouve une tour. Son gardien vous donnera accès à une zone Safari comme dans la version Bleue & la Rouge. Vous pouvez y aller le mardi, le jeudi et le samedi. Capturez-y les Pokémon suivants : Papillusion, Aéromite, Chenipan, Scarabrute, Chrysacier, Aspicot, Dardagnan, Coconfort, Insécateur. Si vous arrivez premier, vous obtiendrez la Pierre Solaire.

Allez ensuite à la maison à gauche du centre Pokémon pour trouver un localisateur. Rendez-vous après à la maison où dansent les cinq filles et battez-les toutes. Elles possèdent des évolutions d'Evoli. Parlez ensuite à l'homme dans la pièce pour qu'il vous remette la CS3 Surf, puis allez à Ecruatek (Enju City). Soignez vos Pokémon car le combat à venir risque d'être dur.

Les Pokémon spectres

Le champion de l'arène locale s'appelle Morty et utilise des Pokémon spectres. Si vous avez des Pokémon psy comme Kadabra, vous les vaincrez sans problème. Morty a un Badge Spectre (ou Fantôme). Tous les Pokémon en dessous du niveau 50 vous obéiront. Morty possède les Pokémon suivants : Fantominus, Ectoplasma, Spectrum. Grâce au Badge Spectre, vous pourrez contrôler les Pokémon jusqu'au niveau 50. Vous aurez droit aussi à un CT30.

Dans la portion nord-ouest de la ville, il y a une tour près du temple. Quand vous y entrerez, votre rival vous y attendra. Brisez les rochers et libérez un grand trou. Vous

LES CHAMPIONS



Falkner (Hayato)

Lieu : Violet Ville
Récompenses : Badge Vent, 900 \$, CT31
Pokémon : Roucool, Roucoups
Info : Falkner est un spécialiste des Pokémon oiseaux



Bugsy (Tsukushi)

Lieu : Ramoloss Ville
Récompenses : Badge Insecte, 1600 \$, CT49
Pokémon : Chrysacier, Coconfort, Insécateur.
Info : Buggy est un spécialiste des Pokémon insectes



Whitney (Akane)

Lieu : Golden Road City
Récompenses : Badge Normal, 2000 \$, CT45
Pokémon : Mélofée, Mirutanku,
Info : Whitney est une spécialiste des Pokémon dits normaux. Elle sait très bien les maîtriser



Morty (Matsuba)

Lieu : Ecruatek
Récompenses : Badge Fantôme, 2000 \$, CT45
Pokémon : Fantominus, Spectrum, Ectoplasma
Info : Morty est une spécialiste des Pokémon spectres et est très très fort. Votre seule solution pour le battre est d'avoir des Pokémon psy comme, par exemple, Kadabra



Jasmine (Mikan)

Lieu : Olivine
Récompenses : Badge Mécanique, 2000 \$, CT45
Pokémon : Magneto, Magne-ton, Haganeeu
Info : Jasmine vous apprécie beaucoup car c'est vous qui allez lui rapporter des médicaments pour soigner ses Pokémon malades



Chuck (Shijima)

Lieu : Cian Wood
Récompense : Badge Chok
Pokémon : Colossinge, Tartard,
Infos : Si Chuck n'est pas concilant, la femme qui l'accompagne vous donnera un CS02 si vous le gagnez



Pryce (Yanagi)

Lieu : Mahogany
Récompense : Badge glace
Pokémon : Otaria, Lamantine, Inomu
Info : Pryce est un spécialiste des Pokémon eau. Son arène est de glace



Clair (Ibuki)

Lieu : Blackthorn
Récompense : Badge Rage
Pokémon : Minidraco, Draco, Kingudora, Dracolosse
Info : Clair vous demandera de résoudre une énigme. De plus, pour obtenir le badge, vous aurez une petite mission à accomplir

pourrez y trouver des Smogo, des Rattata, des Fantominus. Vous y trouverez aussi un chat légendaire et plein d'autres Pokémon de légende comme Entei. Quittez ensuite la tour pour vous rendre à la ville de Olivine (Asagi City) à l'ouest. Vous allez passer à proximité d'une ferme où il y a des Pokémon malades. Donnez-leur des noix et ils guériront. En remerciement, la femme vous offrira un CT.

Le Badge Chock

En arrivant dans la ville d'Olivine, vous découvrirez que l'arène est vide. Allez au sud, jusqu'au phare où vous trouverez Jasmine, la championne de l'arène locale. Elle vous demandera de lui rapporter des médicaments car ses Pokémon sont malades, ce qui l'empêche de combattre.

Sortez du phare et allez vers la dernière maison juste avant la plage. Parlez au marin pour obtenir un CS Strength Force.

Allez ensuite à Taban City (Cian Wood) en utilisant le CS Surf à partir d'Olivine. Le chemin est assez long et bordé de cavernes. A l'arène de Taban City, battez le champion local. Vous obtiendrez le badge Chock qui fera obéir tous les Pokémon en dessous du niveau 70. Le champion local s'appelle Chuck. Ses Pokémon sont Colossinge que vous battez avec Rattata, Tartard que vous vaincrez avec un Yoru-nozuku. Vous gagnerez un CT1 Punch explosif. Parlez ensuite à la femme près de l'arène. Elle vous donnera la CS02 Vol. Derrière la maison dans le bas de la ville, un homme vous donnera des médicaments.

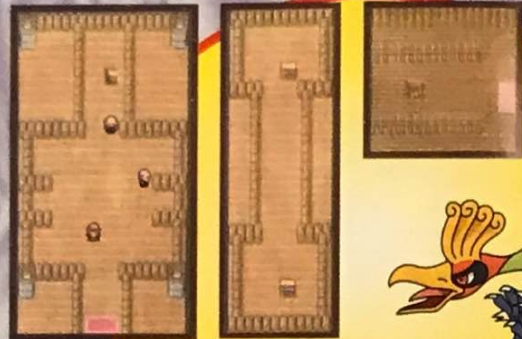
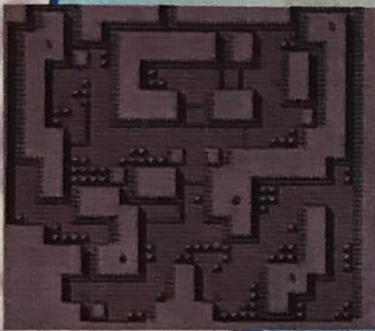
Retournez à Olivine (Asagi City) voir Jasmine (Mikkan) et donnez-lui les médicaments. Elle retournera automatiquement dans son arène. Battez-la pour gagner le Badge Acier. Vous aurez encore une récompense de 2000 \$ et CT45. Ses Pokémon sont deux Magne-ton et un Haganeeu. Vous aurez droit également à un CT23 Queue d'Acier.

COMMENT FINIR LE JEU

Pour terminer le jeu complètement, vous devrez avoir trois Pokémon. Quand vous aurez récupéré les huit Badges, le professeur Elm vous appellera. Allez chez lui pour qu'il vous donne la Master Ball. Vous pourrez participer à la Pokémon League. Vous y accéderez à partir de New Bark Town. Toutefois, vous aurez besoin d'une grande puissance de feu. A ce moment du jeu, il vous est possible de capturer le 4^e et le 5^e oiseaux légendaires : Houou et Lugia. Le premier s'obtient sur la version Or ; quand au second, vous l'aurez sur la version Argent. Que ce soit l'un ou l'autre, vous les capturerez au niveau 30 minimum dès le début.

Le plus grand des Pokémon légendaires. Il est de type vol/eau et a la faculté d'apprendre très vite. Dans le dessin animé, c'est le héros du second film. Lugia se trouve dans le dédale de cavernes de Cian Wood (Taban City). Vous devez avant tout avoir la Silver Wing qui se trouve dans la Tour Radio. A Olivine, allez à droite. Vous trouverez quatre entrées de grottes. La première a une cascade en haut de laquelle se trouve Lugia.

Lugia



Houou



Oiseau légendaire de type vol/feu, il est très puissant. Dans la série télé, on le découvre dans le premier épisode quand Sacha le voit passer près d'un arc-en-ciel. Houou se trouve près du temple légendaire. Vous devez avant tout avoir la Rainbow Wing qui se trouve dans la tour radio. Retournez à Ecruteak (Enju City) et pénétrez dans la maison tout au nord. Houou vous attend sur le toit.

Suikume

Ce sont trois chiens de légende. Le premier est le héros du troisième film Pokémon. Pour les capturer, vous devez aller à Sudowoodo afin qu'un homme vous remette CT08. Rendez-vous ensuite au nord d'Ecruteak et explorez la tour en utilisant la King Rock pour casser les pierres. Vous finirez par atteindre trois statues à l'effigie des chiens de légende. Il suffira de leur parler pour les réveiller.



Raiku



Entei

Ce Pokémon est pour Or & Argent ce que Myu était à la version Rouge & à la Bleue. Autrement dit, vous aurez beaucoup de mal à l'avoir. Célébi est un Pokémon extra-terrestre de type psy/plante. Il a le pouvoir de voyager dans le temps. Dans la série télé, il est enfermé dans la GS Ball que possède Sacha. Il n'en sortira que pour le 4^e film, prévu cet été au Japon. Célébi est le Pokémon 251.

Tout comme pour Myu, c'est uniquement les gens de chez Nintendo qui peuvent télécharger Célébi sur votre cartouche. Malheureusement pour nous, il n'y a pas de Salon des jeux vidéo dans notre pays. A cause de ça, Myu était difficile à avoir. Je vous conseille de tricher en utilisant l'action replay pour le débloquent. Vous pourrez aussi le faire avec Pokémon Stadium 2.

Célébi



DRAGON BALL GT

L'INTERVENTION DE VÉGÉTA

RÉSUMÉ : PAIN, TRUNKS ET SANGOKU SONT À LA RECHERCHE DE LA SEPTIÈME BOULE DE CRISTAL, CELLE À DEUX ÉTOILES... IGNORANT CE QUI SE PASSE SUR LEUR PLANÈTE, ILS N'ONT QU'UNE PRÉOCCUPATION : RETROUVER CETTE DERNIÈRE BOULE ! MAIS, UN DANGER MENACE LEUR FAMILLE...

C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE TU ACCEPTES DE FAIRE LES BOUTIQUES AVEC MOI !



TU M'AS FORCÉ ! JE M'EN SERAIS BIEN PASSÉ !



OUI, MAIS TU T'ES ACHETÉ QUELQUE CHOSE !

CE NE SONT PAS TES AFFAIRES !



MMMM !



LAISSE-MOI DEVINER ! CE KIT DE RASAGE EST POUR TOI ?

PENDANT CE TEMPS...



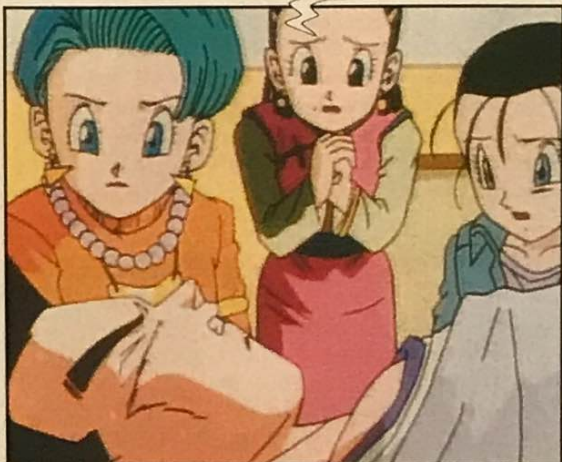
C'EST LA PREMIÈRE FOIS QU'IL EST MALADE COMME ÇA ! QUE S'EST-IL PASSÉ ?

SANGOTEN, PARLE-MOI !



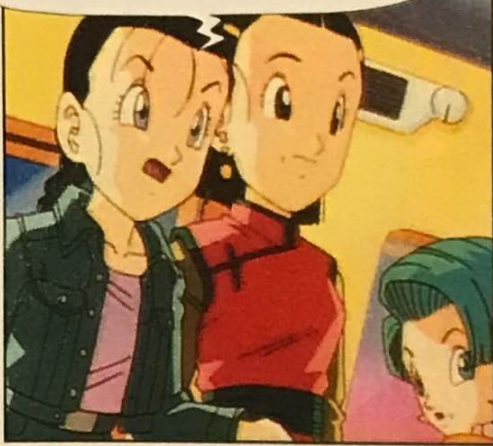
JE VAIS FAIRE UN TOUR !

IL A BEAUCOUP DE FIÈVRE !



TU NE VAS PAS SORTIR ALORS QUE TON FRÈRE EST MALADE !

RESTE ! QUE S'EST-IL
PASSÉ ENTRE VOUS DEUX ?



J'AI UNE BONNE IDÉE,
JE VAIS PRÉPARER À
DÎNER !



JE TE PRÉVIENS, SI TU
SORS, JE M'EN VAIS !



LAISSE-MOI !



TOUTES LES VITRES
VOLENT EN ÉCLATS !



OOOH !!



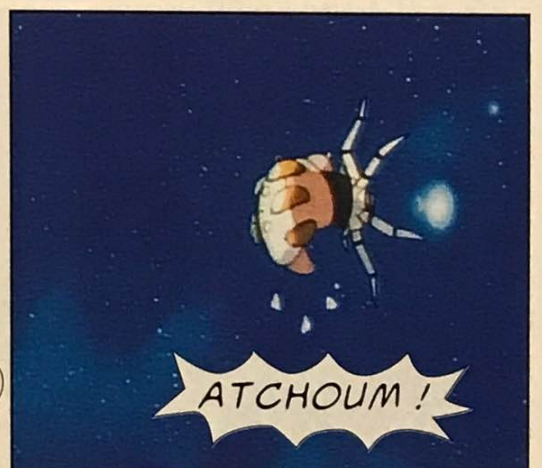
BON, À NOUS DEUX
VÉGÉTA !



MES FILS PROFITENT
DE L'ABSENCE DE
LEUR PÈRE POUR ME
RENDRE FOLLE !



ATCHOUM !



POURQUOI FAIT-IL SI
FROID TOUT À COUP !



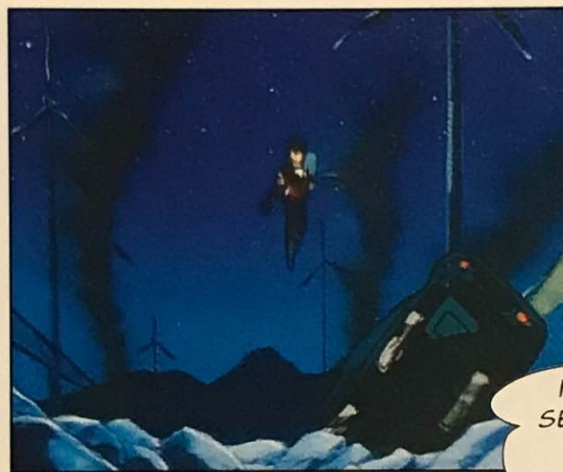
NOUS APPROCHONS
DE LA PLANÈTE
GELÉE !



GIRU A PERÇU LE SIGNAL
DE LA DERNIÈRE BOULE !









VZZZZZ!



MA TÊTE!



RETOURNE AU CENTRE COMMERCIAL ! SANGOHAN ET MOI ON A À PARLER !



JE TE SIGNALE QU'IL FAIT NUIT !



C'EST UN ORDRE ! ET QUOI QU'IL ARRIVE, NE TE RETOURNE PAS !



DÉBROUILLE-TOI POUR QU'IL NOUS REMBOURSE CE QU'IL A DÉTRUIT !



VOIX DU MUTANT !

BON DÉBARRAS, ON SERA MIEUX SEULS !



À NOUS DEUX ! QUI ES-TU ?



VOIX DU MUTANT !

TU NE M'AS JAMAIS VU, MAIS J'AI L'HONNEUR DE CONNAÎTRE TON PATERNEL !



VOIX DU MUTANT !

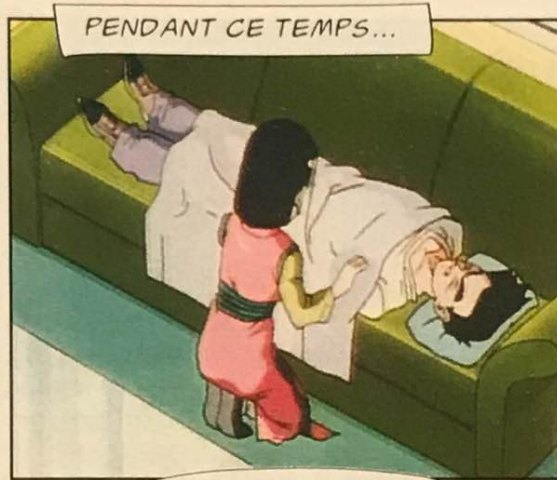
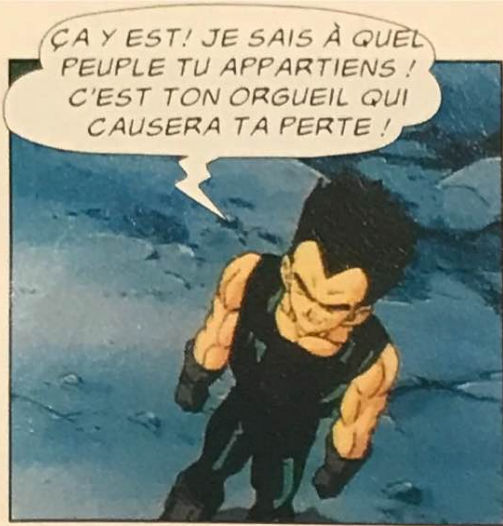
VOYONS VOIR, J'AI OUBLIÉ SON NOM ! ÇA NE ME REVIENT PAS !

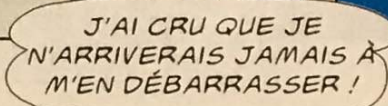


QUOI !



VOUS VOUS RESSEMBLEZ TELLEMENT, C'EST SA BÊTISE QUI L'A PERDU !







JE SUIS PLUS FORT
QUE TU NE LE CROIS !



AAHH !!



BAOUM !!

TRÈS IMPRESSIONNANT, JE
COMMENCE À SAVOIR ME
SERVIR DE CES POUVOIRS !



TU SAIS CE QU'ONT DÙ
ENDURER MES ANCÊTRES !



SACRÉ VEINARD ! VOUS
DEVEZ BIEN VOUS
AMUSER !



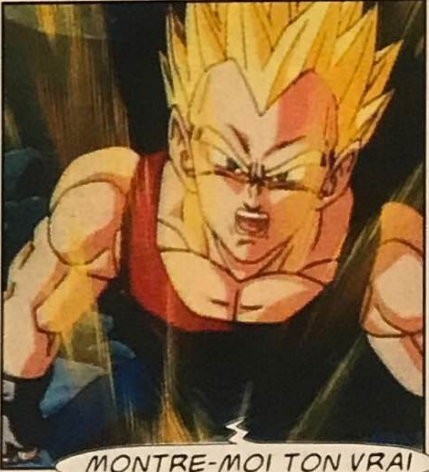
JE VAIS MAINTENANT
M'INSTALLER DANS TON
CORPS !



FZZZZ !



FINI LA RIGOLADE ! SORS
DE CE CORPS !



MONTRE-MOI TON VRAI
VISAGE !



JE NE PEUX MALHEUREUSEMENT
PAS ACCÉDER À TA REQUÊTE !



TU N'APPROCHERAS
PLUS MA FAMILLE !



ET SANGOHAN, TU L'AS OUBLIÉ ?



ON POURRAIT ARRÊTER DE DISCUTER MAINTENANT ?



OUAAAAHH !!



FZZZZ !!



PSSSSS !!



YAAAAA !!



T'EN VAS PAS !



BAOOOUM !!

IL EST FORT ! MAIS JE FINIRAI BIEN PAR L'AVOIR ! IL A FORCÉMENT UN TALON D'ACHILLE !



À TA PLACE JE RENTRERAI TRANQUILLEMENT SUR MA PLANÈTE ! JE SUIS PLUS FORT QUE TOI ! TU NE M'AURAS PAS !



VÉGÉTA !



JE SUIS VENU POUR T'AIDER !



TU N'AS RIEN À FAIRE ICI JEUNE CRÉTIN !



JE ME DÉBROUILLE TRÈS BIEN TOUT SEUL !



CE N'EST PAS L'IMPRESSION QUE J'AI EUE ! SI JE NE CONNAISSAIS PAS LA VÉRITÉ, ON DIRAIT MON FRÈRE !



MAIS JE SUIS TON FRÈRE, SANGOTEN !

VOIX DU MUTANT !



RETOURNE CHEZ TOI !



COMPTE LÀ-DESSUS !

FZZZ !!



FZZZ !!



JE SUIS VENU POUR AIDER L'UN DE VOUS DEUX, ET DEVINEZ DANS QUEL CAMP J'AI DÉCIDÉ D'ALLER ?



VOIX DU MUTANT !

AH AH AH !! JE SUIS FIER DE TOI SANGOTEN !



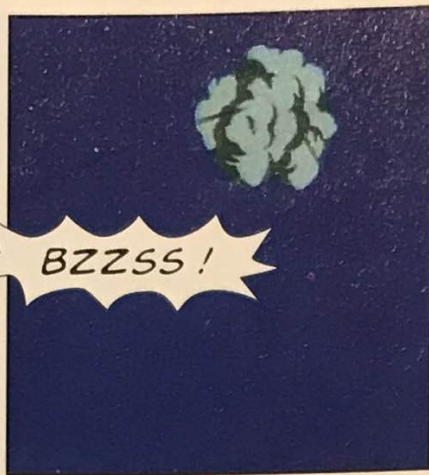
MERCI !!



CE N'EST PAS VRAI ! TU N'AS PAS LE DROIT !



FZZZ !!



BZZSS !



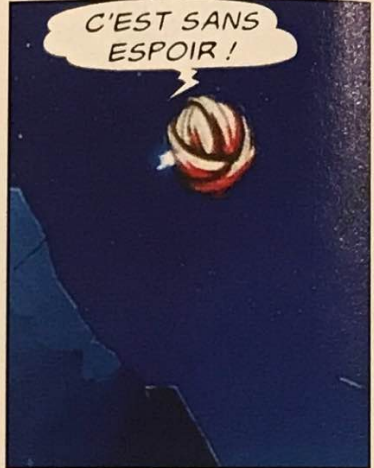
BZZSS !



OOOOOH !



AAAAHH !



C'EST SANS
ESPOIR !



RECONNAIS MES
SUPER POUVOIRS !



TU SERAS MA
PROCHAINE VICTOIRE



AVOUE-LE, TU N'AS
JAMAIS AFFRONTÉ
D'ADVERSAIRE AUSSI
INQUIÉTANT !



LA SITUATION EST GRAVE
MAIS PAS DÉSESPÉRÉE !



TU N'AS PAS ENCORE
COMPRIS QUE PLUS TU
DÉGAGES DE L'ÉNERGIE
PLUS TU ME FACILITES LA
TÂCHE !



YAAA !!

TU NE T'EN TIRERAS PAS
COMME ÇA !

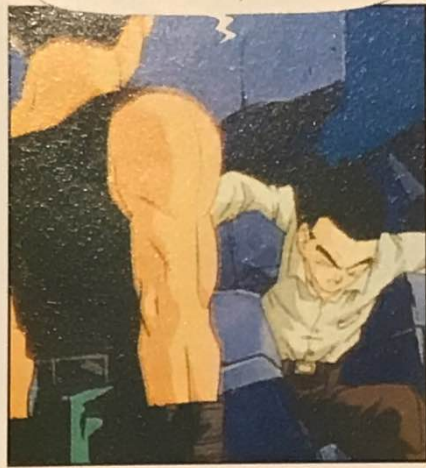


YAYAYA !!



VOIX DU MUTANT !

AAAHH !



VOIX DU MUTANT !



VRAIMENT !

OÙ ES-TU !
JE T'ORDONNE DE SORTIR
TOUT DE SUITE DE
TA CACHETTE !

VOIX DU MUTANT !



JE NE SUIS PAS LOIN. EN CE
MOMENT, JE TE PARLE DE
TON CERVEAU !

TU PENSES QUE JE SUIS UN
PARASITE... SAUF QUE LA
RÉALITÉ EST UN TOUT PETIT
PEU PLUS COMPLIQUÉE !



VOIX DU MUTANT !

NOUS NE FORMONS PLUS
QU'UN ! À L'AVENIR, JE PEUX
TE DONNER DES ORDRES !



C'EST ENCORE MOI
LE MAÎTRE ICI !

VOIX DU MUTANT !



LA PREUVE, TU VOUDRAIS
LEVER LE BRAS MAIS TU
N'Y ARRIVERAS PAS !

VOIX DU MUTANT !



J'AI ENFIN L'OCCASION DE
VENGER MES ANCÊTRES !

SI ON VOUS A
ATTAQUÉS, C'EST QU'IL
Y AVAIT UNE BONNE
RAISON !



VOIX DU MUTANT !



À L'ÉPOQUE NOUS ÉTIIONS
PLUS ÉLEVÉS QUE VOUS
ET VOUS NE L'AVEZ PAS
SUPPORTÉ !





AAAHH !!



LES TROIS MEILLEURS GUERRIERS SAYANS SONT EN MOI !

ILS SONT DÉSORMAIS DE MON CÔTÉ ! VOUS ALLEZ VOIR CE QUE VOUS ALLEZ VOIR !



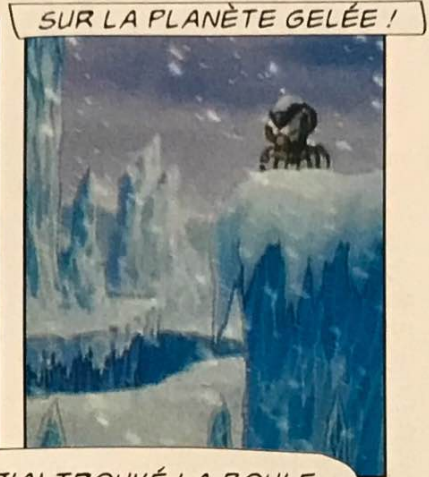
J'AI MIS À GENOUX LE ROI VÉGÉTA ! QUE LA VENGEANCE EST DOUCE !



DANS QUELQUES SEMAINES, TOUTE LA PLANÈTE TERRE SERA SOUS MON CONTRÔLE !



SANGOKU VA SE RENDRE COMPTE DE CE QUI LUI EN COÛTE QUAND ON S'ATTAQUE À MOI !



SUR LA PLANÈTE GELÉE !



DIS-MOI GIRU, TU ES SUR QU'IL Y A UNE BOULE DE CRISTAL PAR ICI ? J'AI TRÈS FROID !



GRAND-PÈRE !

AU SECOURS !!



J'AI TROUVÉ LA BOULE À DEUX ÉTOILES !



ALLEZ ! ON RENTRE À LA MAISON ! CHICHI VA ME PRÉPARER UN BON REPAS HUM ! J'AI UNE DE CES FAIMS !



PAUVRE SANGOKU, S'IL SAVAIT ... UN AUTRE DANGER MENACE LA PLANÈTE BLEUE ! NOS TROIS JEUNES HÉROS NE SONT PAS AU BOUT DE LEURS PEINES !



QUOI DE NEUF ?

Découvrez les nouveautés de mars

m a n g a s

Editions Pika

● Trefle Clover



Ce très beau manga de Clamp narre les aventures de Kazuhiro, un ancien officier des services secrets, chargé par le général Koo de convoyer une étrange fillette du nom de Suh.

● Card Captor Sakura



Manga original de la série "Sakura" diffusée sur la chaîne du câble Fox Kids, cette histoire de "magical girl", dessinée par Clamp, renouvelle le genre. Sakura, une fillette de 10 ans, se trouve investie d'une mission très spéciale : retrouver et capturer des cartes magiques. Créées par un puissant sorcier, ces cartes se matérialisent sous la forme de créatures maléfiques.

Glénat

● Kenshin le Vagabond



Au milieu du siècle dernier, le Japon s'apprête à entrer dans l'ère Meiji, passant sans transition du Moyen Age à l'Industrialisation. Les samourais n'ont plus leur place dans cette société moderne où les guerriers sont moins utiles que les commerçants. Kenshin, lui, n'a pas abandonné le port du sabre. Mais il s'en sert uniquement pour venir en aide aux plus faibles, et refuse de tuer.

● One Piece



Nous sommes à l'ère des pirates. Luffy, un garçon espiègle, rêve de voyager et de vivre de grandes aventures. Son but : trouver le "One Piece", un fabuleux trésor. Par mégarde, Luffy a avalé un jour un étrange fruit qui va le transformer en homme caoutchouc. Depuis, il est capable de contorsionner son corps élastique dans tous les sens, mais il a perdu la faculté de nager. Avec l'aide de ses précieux amis, dont le fidèle Shanks, Luffy va affronter de redoutables pirates dans des aventures toujours plus rocambolesques.

d v d

● Les Mystérieuses Cités d'Or



Au XVI^e siècle, sur le Nouveau Continent, trois jeunes adolescents recherchent les mystérieuses et mythiques Cités d'Or, appelées aussi El Dorado. Dans ce DVD, vous trouverez tous les épisodes de la série diffusée maintes et maintes fois sur Antenne 2 puis France 2.

● Mermaid's Scar



Une légende raconte que celui qui mangera de la chair de sirène aura la vie éternelle... Ce dessin animé, sorti il y a trois ans en vidéo, ressort en DVD. Il s'agit de l'adaptation en animé d'un manga de Rumiko Takahashi, l'auteur de "Juliette je t'aime", "Ranma 1/2"...

Edition Kana

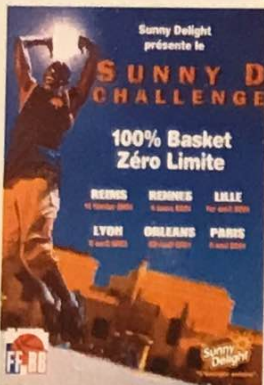
● Slam Dunk



L'équipe de basket du lycée Shohoku doit disputer un match déterminant contre celle du lycée Shoyo dont la réputation de meilleure équipe du département de Kanagawa ne semble pas usurpée. Qui va gagner ?

concours

Vous rêvez d'être le super joueur de basket de demain et de connaître l'ambiance des grands matchs ? Le Sunny D Challenge vous offre tout cela.



Jusqu'au 8 mai, vous pouvez participer à cet événement de basket unique. Une seule condition : avoir entre 12 et 18 ans

Pour participer au Sunny D Challenge, inscrivez-vous auprès de la Fédération Française de Basket-Ball dans les trois semaines précédant le passage du Sunny D Challenge dans votre ville.

A gagner

Sunny Delight, la nouvelle boisson adorée des jeunes Américains, vous offre **10 body bags**

Pour gagner l'un d'eux, trouvez la bonne réponse à la

question ci-dessous et envoyez le bulletin-réponse.

Question De quelle nationalité est l'équipe de la NBA ?



Découpez et envoyez ce bon à : D.MANGAS, "Jeu Sunny D", 132, avenue du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

BULLETIN-REPONSE

REPONSE

Nom :

Prénom :

Adresse :

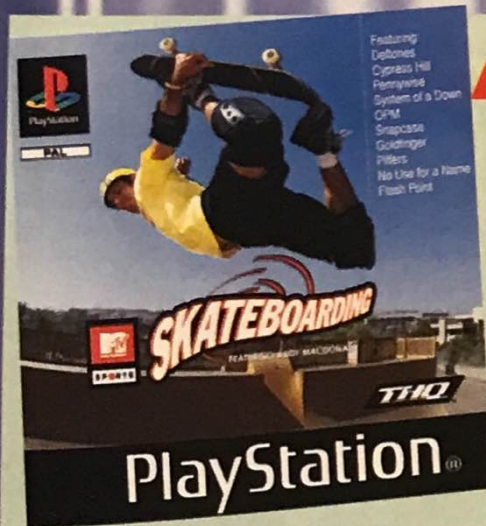
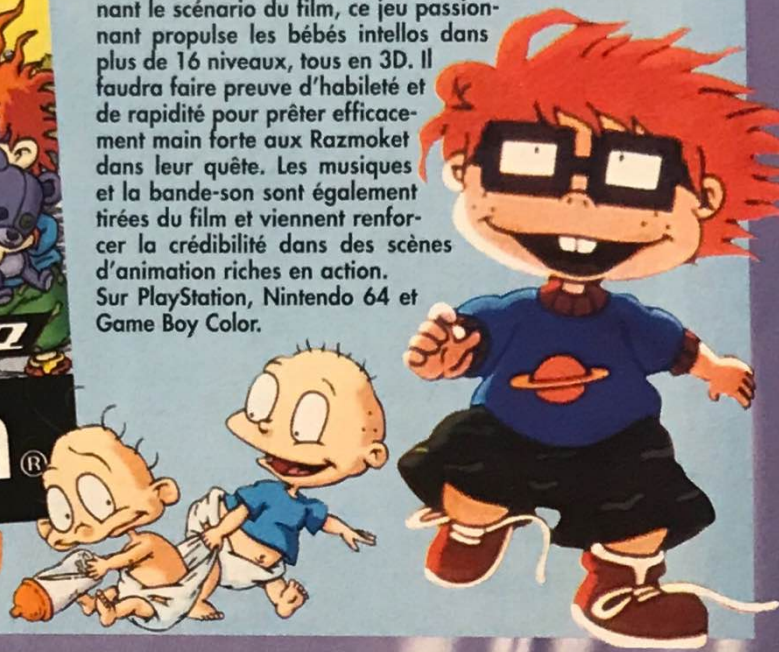
CP : Ville :



A gagner : 20 jeux

LES RAZMOKET A PARIS - LE FILM

Face au succès des premières adaptations sur consoles inspirées de la série TV et du film "Les Razmoket à Paris", THQ propose un jeu pour tous, mettant en scène la grande vadrouille des bébés à la découverte du Vieux Continent. Tout ce que Charles-Edouard désire, c'est une nouvelle maman. C'est à Paris, avec un parc d'attractions en toile de fond, que les bébés et une nouvelle amie française tentent de lui trouver la mère idéale. Reprenant le scénario du film, ce jeu passionnant propulse les bébés intellos dans plus de 16 niveaux, tous en 3D. Il faudra faire preuve d'habileté et de rapidité pour prêter efficacement main forte aux Razmoket dans leur quête. Les musiques et la bande-son sont également tirées du film et viennent renforcer la crédibilité dans des scènes d'animation riches en action. Sur PlayStation, Nintendo 64 et Game Boy Color.



A gagner : 20 jeux

SKATEBOARDING

Enfin un jeu de skate pour les riders, les vrais ! Désormais, on peut répéter les tricks au petit salon avec tous les grands noms du skateboard ! On dénombre pas moins d'une vingtaine de champions dans ce jeu. Peu importe les tendances de chacun des joueurs puisque tous les types de spots y sont représentés. Les décors, inspirés de l'environnement urbain, sont tous très vastes afin de permettre aux skaters de retrouver les mêmes sensations de liberté que lors de la pratique réelle de ce sport. Sur PC, Dreamcast, PlayStation ou Game Boy Color.



A gagner : 20 jeux

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Ce jeu propose aux joueurs de s'immerger dans un environnement interactif reproduisant fidèlement toutes les caractéristiques de la série. Chaque console met en scène une aventure qui exploite au mieux ses capacités techniques : la Nintendo 64 propose 30 niveaux de jeu, la PlayStation une vingtaine mais ponctués de séquences Full Motion Video, alors que la Game Boy Color se voit dotée d'un jeu portable ne comprenant pas moins de 20 niveaux tous en couleurs.



Pour gagner

Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse. Les 60 premiers à trouver la bonne réponse recevront un jeu.

Question

Les Razmoket sont à la recherche d'un robot. Quel est son nom ?

Découpez et envoyez ce bon à :
D.MANGAS, "Jeu THQ",

132, avenue du Président Wilson
93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

BULLETIN-REPOSE

RÉPONSE

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

APRÈS NOMBRE DE SÉRIES TÉLÉS, DES FILMS, DES JEUX VIDÉO, DES CARTES, DES T-SHIRTS, DES JOUETS, DES MONTRES, DES SMARTIES ET, ENFIN, LA NOUVELLE SÉRIE TÉLÉ FAITE AVEC LES RESTES DE STARSHIP TROOPERS, SABAN A CONFIE LE PROJET D'UN ÉNIÈME JEU À CLIMAX. EH BIEN, VOUS SAVEZ QUOI ? LE JEU EST PAS MAL, FACILE À JOUER. ON DIRAIT UN JEU DE SUPER NINTENDO. BREF, ON PASSE UN BON MOMENT AVEC.



→ On ne peut choisir qu'un seul des cinq Rangers à la fois, ainsi qu'un sixième personnage caché qui doit être, je suppose, le Power Ranger Blanc. Ce personnage n'apparaît que dans la 7^e saison qui passe sur Fox Kids. La série s'appelle "Power Rangers Galaxy". A ne pas confondre avec "Les Power Rangers dans l'espace". Le jeu est en 3D et compte 20 niveaux ayant chacun plusieurs boss faciles à exploser.

● L'histoire

la Reine Bansheera a envoyé ses monstres attaquer le centre de Mariner Bay. Elle utilise une sorte de magie

TIP



Pas de tips pour ce jeu qui est très facile. Alors, une astuce de jeu à la place : les méchants sont programmés pour se diriger vers vous en ligne droite. Il suffit de se poster derrière un obstacle pour éviter tout affrontement.

pour empêcher la police d'intervenir. Vous, vous êtes les Power Rangers, une unité d'intervention chargée de protéger la veuve et l'orphelin.

● Principe de jeu

Les cinq Power Rangers ont non seulement des couleurs de maillots différentes mais aussi diverses caractéristiques. Hormis la couleur du maillot, leur vitesse est chan-

gée, leur force aussi. Ces caractéristiques s'avèrent inutiles dans le jeu étant donné que l'on n'observe aucun changement en jouant. Finalement, comme les M&M's, seule leur couleur fait la différence. Ce qui est dommage dans ce jeu : les mouvements des héros sont saccadés et des ralentissements interviennent régulièrement lorsqu'il y a trop de monde à l'écran.



→ LES PERSONNAGES



Power Ranger rouge



Power Ranger rose

Quel que soit le Power Ranger que vous choisissez, vos chances de gagner sont égales.



Power Ranger jaune

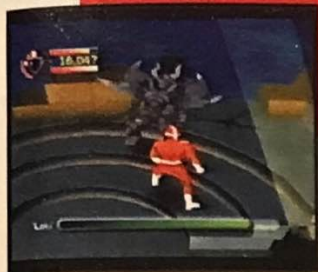
Le choix D. MANGAS



Le robot Mégazore

Le mieux, c'est de jouer avec le robot parce qu'il sait tout. C'est sympa de jouer avec lui jusqu'à ce qu'on comprenne que l'on peut tuer le Boss en deux secondes. Vous le coincez dans un coin et vous l'enchaînez très très vite. Dommage...

→ LES BOSS



Il y a plein de Boss dans le jeu. En fait, il s'agit des monstres apparaissant dans la série. Ils sont très faciles à tuer. Il suffit de foncer comme un bourrin, pas besoin de réfléchir ou de les éviter. Ils ne vous tuent même pas ! Vous trouverez aussi quelques mini-monstres sur votre parcours.



LES DIFFERENTS NIVEAUX

Pour utiliser votre attaque spéciale, vous devez remplir une sorte de petite barre d'énergie. Il faudra donc remplir votre jauge en collectant quelques pierres d'énergie. Les actions des personnages se limitent à donner de simples coups de pied et de poing. Le jeu est parsemé de cinématique entre chaque niveau et au début. Il s'agit, en fait, d'extraits de la série.

Il y a deux boss à chaque niveau plus des demi-Boss. La première mission, par exemple, consiste à sauver des gens, à taper sur d'autres et à éviter les bugs du jeu car je me suis retrouvé coincé à un moment. Il y a une plateforme qui monte et qui descend et si elle s'arrête, impossible de continuer le jeu. Vous êtes obligés d'éteindre la console. C'est dans l'un des derniers niveaux.

→ MODE DEUX JOUEURS



C'est un mode deux joueurs à la Probotecteur ou Final fight... C'est un jeu de rue, donc on joue sur le même écran. On divise les continus, c'est-à-dire qu'il y a cinq continus pour les deux. Ce qui est bien, c'est que l'on ne peut pas se toucher l'un et l'autre.

→ LEUR AVIS

Pascal

Quand j'ai vu inscrit Power Rangers, j'ai dit à Babour : "tiens, c'est un super jeu pour toi !". J'avais raison puisqu'il le trouve plutôt sympa (voir ci-contre).

Babour

J'ai bien aimé. Je devrais plutôt dire que j'ai été surpris. Quand j'ai vu Power Rangers, j'ai crié au secours mais, après quelques minutes, je me suis laissé prendre.

Fiche technique

Éditeur : Climax

Genre : Action

Participants : 2 joueurs

Difficulté : Facile

Sauvegarde : Memory Card

Machine : PlayStation-Game Boy

→ DIVERS DECORS



Il s'agit des décors de la série. Il y a la ville, des méchants, une espèce de monde en flammes... On commence sur les toits, on entre dans un immeuble, on se bat sur un train, dans un parking... Les décors ne sont pas travaillés mais les concepteurs ont fait un gros effort pour que l'on ait l'impression qu'ils sont, tout de même, très variés.



DMANGAS Notes

● **Maniabilité** → 16/20

Le jeu est vite pris en main. On ne perd pas quatre vies avant de comprendre.

● **Durée de vie** → 15/20

Courte car le jeu se finit en deux secondes.

● **Animation** → 14/20

Ralentie quand il y a du monde à l'écran.

● **Graphisme** → 16/20

Le pixel rouge, c'est bien sûr Power Ranger rouge. Non, je plaisante !

● **Intérêt** → 17/20

Un petit jeu sympa pour ceux qui aiment Final Fight ou Street of Rage.

BIEN QUE LA PLAYSTATION PROPOSE DÉJÀ UN LARGE CHOIX DE JEUX DE SNOWBOARD, CELUI-CI REUSSIT À INNOVER BIEN QU'IL NE SOIT PAS DE SUPER QUALITÉ. APRÈS MTV SNOWBOARDING, THQ NOUS PROPOSE MTV PURE RIDE, UNE VERSION COMPORTANT LE PLUS LARGE DOMAINE SKIABLE JAMAIS CRÉÉ POUR UNE CONSOLE. VOUS IREZ DANS LES PLUS GRANDS PAYS DE LA GLISSE, LE TOUT AGRÉMENTÉ D'UN GRAND NOMBRE D'ÉPREUVES ET DE PARTICIPANTS.



Freeride, Challenge, spécialistes ou encore mode cascade et deux joueurs... La plupart des nouveaux modes sont peu réalistes mais procurent la possibilité de faire des figures insensées. Un éditeur de circuits est présent pour que vous puissiez créer vos propres parcours et les sauvegarder. L'éditeur est assez bien fait et permet de customiser trois montagnes différentes. On trouve 14 surfeurs dans ce jeu. Certains sont des personnages classiques dans ce type de jeu mais on trouve aussi quatre authentiques champions : Brad Scheuffele, Michele Taggart, Blaise Ro-

senthal et Marc Montoya. Pour délirer, les concepteurs y ont inclus des personnages complètement loufoques comme l'homme invisible ou un homme poulet...

● Principe de jeu

Le snowboard est un jeu qui se joue sur un monoski et consiste à faire des figures les plus audacieuses possibles pendant une descente sur neige à grande vitesse. Pure Ride se déroule dans pas moins de sept endroits dans le monde dont la France, les États-Unis, l'Hima-

TIP



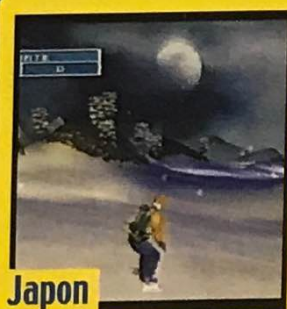
Pour débloquer les séquences vidéo suivantes, vous devez :

- Oakey et Halfpipe : Terminez toutes les épreuves Specialist Halfpipe.
- Bones et Slopestyle : Terminez toutes les épreuves Specialist Slopestyle.
- Pecker et Big Air : Terminez toutes les épreuves Specialist Big Air.

laya, le Canada ou encore la Suède. Vous pouvez faire du hors-piste, du saut, etc. Vous avez aussi divers obstacles qui vous barrent la route : arbres, maisons, murs... Comme la plupart des courses sont notées sur les figures et non sur le chronomètre, vous pouvez du coup tenter des épreuves très audacieuses.

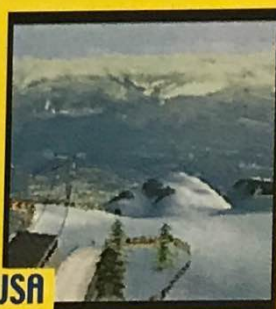


→ LES PAYS VISITES



Japon

Piste assez petite mais rapide et truffée de pièges. Pour commencer et devenir fort, c'est un bon exercice.



USA

Piste claire, beaucoup de rochers et de petites montagnes. Assez facile car la pente n'est pas sévère.



France

Piste claire et très rapide. Il y a peu d'obstacles, mais un grand nombre de sapins. Un vrai régal au niveau du décors.



Amérique du Sud

Très difficile. La piste est une pente hyper dure et pleine de pierres. Ça va très vite et il faut penser vite aussi.

→ LES ACROBATIES

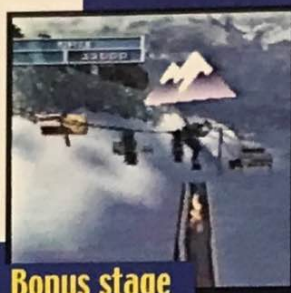
Vous pouvez effectuer un grand nombre de figures dans ce jeu. Même si elles ne sont pas du tout réalistes, elles sont très originales. Le jeu est fait en sorte que vous puissiez trouver à tout moment des astuces dans le menu pour faire des figures incroyables. On appelle cela des Tricks. Pour vous entraîner, je vous conseille le mode Free Ride.



Fiche technique

Éditeur : THQ
Genre : Sport
Participants : 2 joueurs
Difficulté : Moyenne
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation

→ ORIGINALITES



Bonus stage

Quelques originalités dans ce jeu. Vous avez sur votre parcours des logos MTV.

Si vous les attrapez par paires, ils permettent de débloquer des tableaux.

Vous pouvez aussi construire vos parcours et y mettre des montagnes selon votre choix.



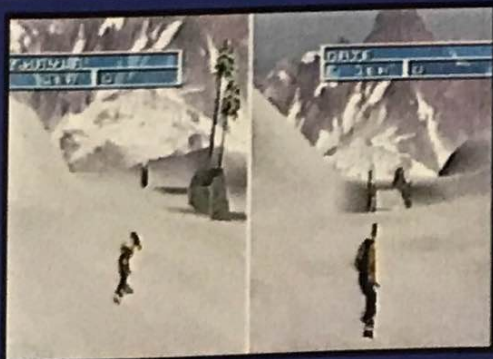
EN SAVOIR PLUS SUR LE JEU

MTV est une chaîne de télévision musicale qui, depuis peu, finance un grand nombre de jeux vidéo.

S'ils ne sont pas en général de grande qualité, la musique (point fort de MTV) est souvent excellente. D'ailleurs, chaque année MTV sponsorise un grand nombre d'événements spor-

tifs dans le monde comme le snowboard, le vélo-cross... Généralement, quand MTV fait des jeux, le point fort est toujours la variété musicale. Dans Pure Ride, vous trouverez des musiques de Brender, Incubus, Project 86. Sympa : au début de chaque partie, vous pouvez choisir votre musique.

→ MODE DEUX JOUEURS



L'incontournable mode deux joueurs : assez difficile à utiliser car le jeu n'est pas super au point. Les jolies figures des autres modes laissent place à un jeu de vitesse.



→ LEUR AVIS

Pascal

MTV Sport Pure Ride n'est pas hyper bien fait mais c'est le jeu le plus réussi de MTV Sport qui, jusqu'à présent, décevait beaucoup. Il se laisse jouer.

Babour

Franchement, je ne sais pas trop quoi dire parce que j'ai trouvé le jeu nul. Pour moi, c'est un jeu qui ne réjouira même pas les fans de snowboard.

MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 14/20

Les commandes sont dures à manipuler et pas toujours en accord avec les surfeurs.

● **Durée de vie** → 16/20

Il y a un grand nombre de bonus à déverrouiller et beaucoup d'options. Le jeu dure longtemps.

● **Animation** → 14/20

Elle tient la route, mais pas le top dans le genre.

● **Graphisme** → 15/20

Le graphisme est bien.

● **Intérêt** → 15/20

Réservé surtout aux fans du genre. Des idées originales, mais ça s'arrête là.

**PLEINS
FEUX SUR...**

Sachez que vous n'aurez plus un mais deux longs métrages d'animation Disney par an. Pour faire face à la concurrence grandissante (Fox, Warner...), les studios du monde enchanté ont décidé de vous gâter. Vous allez pouvoir vous éclater avec "Kuzco l'empereur mégalo", la plus désopilante des productions de Disney. Info : en décembre, vous frissonnerez avec "Atlantis", leur prochain film. En attendant sa sortie, bienvenue dans le monde comico-délinant de Kuzco !



Kuzco l'empereur mégalo

Sortie nationale le 28 mars

L'histoire

Chose très importante avant de voir cette œuvre brillantissime : oubliez "Hercule" et "Aladdin", car là vous passez à la seconde vitesse. Bienvenue dans le monde sans queue ni tête, mais ô combien éclatant, de l'empereur mégalo ! En tout et pour tout ce film compte quatre protagonistes principaux et cinq personnages secondaires. C'est une sorte de long métrage intimiste en dessin animé. Prenez un jeune homme imbuvable, très égoïste, capricieux, imbus de lui-même, limite

méchant mais surtout très soulant et placé comme prince à la tête d'un royaume dans lequel il s'ennuie pire qu'en prison. Prenez ensuite son bras droit, Yzama, une femme perfide mais ô combien lasse de ses facéties excentriques, et enfin Pacha, un pauvre paysan victime du dernier caprice de Kuzco. Vous avez votre mise en scène toute faite. En gros, car le scénario tient sur un ticket de métro... Kuzco veut raser la maison de Pacha, qui se trouve sur une colline, pour construire un palais d'été. Il va

donc congédier Yzama qui, pour se venger, va demander à Kronk, son sbire, d'emprisonner l'empereur. Mais il va se tromper de potion et le transformer en lama. Seulement voilà, c'est un lama hyper méga soulant qui parle et se plaint tout le temps. Un chieur, quoi ! Sans défense, il est pris dans un road movie dont il devient la proie, poursuivi à travers le pays par Yzama et Kronk...



Notre avis

Le scénario est vraiment le dernier élément d'intérêt du film. On va le voir pour s'éclater durant une heure vingt, et ça n'arrête pas. C'est, et de loin, le plus marrant de tous les Disney, en première position devant "Aladdin". Les gags sont souvent innovants et très recherchés. Cette idée de faire un héros limite méchant est très intelligente. "Cuzco" est à découvrir sans hésiter.

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

Les nouveaux Digisauteurs



Digimon 2 commence à être diffusé sur Fox Kids en VF et ne devrait pas tarder à passer sur TF1. Dans cette nouvelle série, on retrouve les anciens héros qui ont grandi et sont devenus des ados, ainsi que plein de nouveaux personnages.

Tai



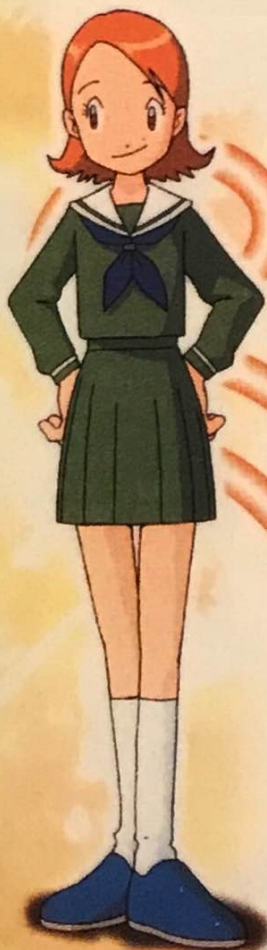
Tai fait partie des anciens Digisauveurs. C'est maintenant un adolescent très populaire dans son lycée car il continue à jouer au foot. Son Digimon dans l'ancienne série était Agumon, et son symbole celui du Courage. Maintenant, c'est Davis qui le possède et son Digimon s'appelle Veemon.

Matt



Matt fait partie des anciens Digisauveurs. Il chante et joue de la guitare électrique dans un groupe. Son rêve : devenir une rock star. Très séduisant, il a beaucoup de succès auprès des filles. Tai et lui sont devenus les meilleurs amis du monde. Son Digimon dans l'ancienne série était Gabumon, et son symbole celui de l'Amitié. Maintenant, c'est Davis qui le possède pour faire évoluer Veemon.

Sora



Sora fait partie des anciens Digisauveurs. Cette ravissante adolescente n'a plus rien du garçon manqué qu'elle était dans la première série. Bonne étudiante, elle est admirée de tous les garçons. En plus, c'est la championne de tennis de son lycée. Son Digimon dans l'ancienne série était Biyomon, et son symbole celui de l'Amour. Elle apprécie beaucoup Yolie qui la prend pour modèle ; elle lui a d'ailleurs prêté son symbole pour faire Hawkmon, son Digimon.

Mimi



Mimi fait partie des anciens Digisauveurs. Elle est de plus en plus belle mais toujours aussi superficielle. Mimi fait rêver tous les garçons de lycée. Elle vit maintenant la plupart du temps en Amérique. C'est elle qui a le plus changé de look. Joe et elle sont devenus inséparables. Son Digimon dans l'ancienne série était Palmon, et son symbole celui de la Sincérité. C'est Yolie qui a hérité de son symbole.

Izzy



Izzy fait partie des anciens Digisauveurs. C'est un vrai génie de l'informatique. Il aide beaucoup les nouveaux Digisauveurs dans leur aventure. Son Digimon dans l'ancienne série était Tentomon, et son symbole celui de l'Intelligence. Izzy a prêté son symbole à Cody pour faire évoluer Armadillomon.

Joe



Joe fait partie des anciens Digisauveurs. C'est maintenant un ado et il a davantage confiance en lui. Son aventure dans le Digimonde l'a rendu plus courageux. Il fait office de prof pour les nouveaux Digisauveurs et suit des études pour devenir médecin. Joe est souvent en compagnie de Mimi, mais on ignore s'il y a quelque chose entre eux. Son Digimon dans l'ancienne série était Gomamon, et son symbole celui de la Responsabilité. Joe a prêté son symbole à Cody.

Kari



Kari, la dernière arrivée dans le groupe, est la jeune sœur de Tai. Elle rêve d'être photographe. Kari n'ignore pas que Davis est amoureux d'elle mais elle préfère TK. Les aventures qu'ils ont vécues les ont beaucoup rapprochés. Elle fait partie de la nouvelle équipe. Son Digimon dans l'ancienne série était Gatamon. Son symbole est celui de la Lumière. Gatamon se digivolve en Nefertimon puis en Angewomon.

TK



TK fait partie des anciens Digisauveurs. Il a maintenant l'âge qu'avait son grand frère Matt dans la première série. C'est un garçon courageux et très intelligent. Bien qu'il ne le montre pas publiquement et refuse même de l'admettre, il est très épris de Kari. Son symbole : celui de l'Espoir. TK fait également partie des nouveaux Digisauveurs. Son Digimon est Patamon qu'il a retrouvé comme promis. Il se Digivolve en Pegasusmon grâce au DigiMental de l'Espoir, puis en Angemon.

Davis



Davis est courageux et ressemble à Tai qui est son idole. Il s'habille comme lui, fait les même choses et joue au foot également. Il est amoureux de Kari et très jaloux de TK. Il possède les symboles de Matt et Tai qui représentent à la fois le **Courage** et l'**Amitié**. C'est un peu le chef des nouveaux Digisauteurs. Son Digimon s'appelle Vee-mon. Il se digivolve en Flamedramon puis en Raidramon.

Yolie



Yolie est de nature très calme. C'est une grande fan de Mimi qu'elle prend pour modèle. Yolie a un faible pour le méchant Kaiser qu'elle trouve très beau. Cela ne l'empêche pas de se battre contre lui. Elle possède les symboles de Mimi et de Sora qui représentent l'**Amour** et la **Sincérité**. Son Digimon est Hawkmon. Il se Digivolve en Halsemon, puis en Shurimon grâce au Digi-Mental de la Sincérité.

Cody



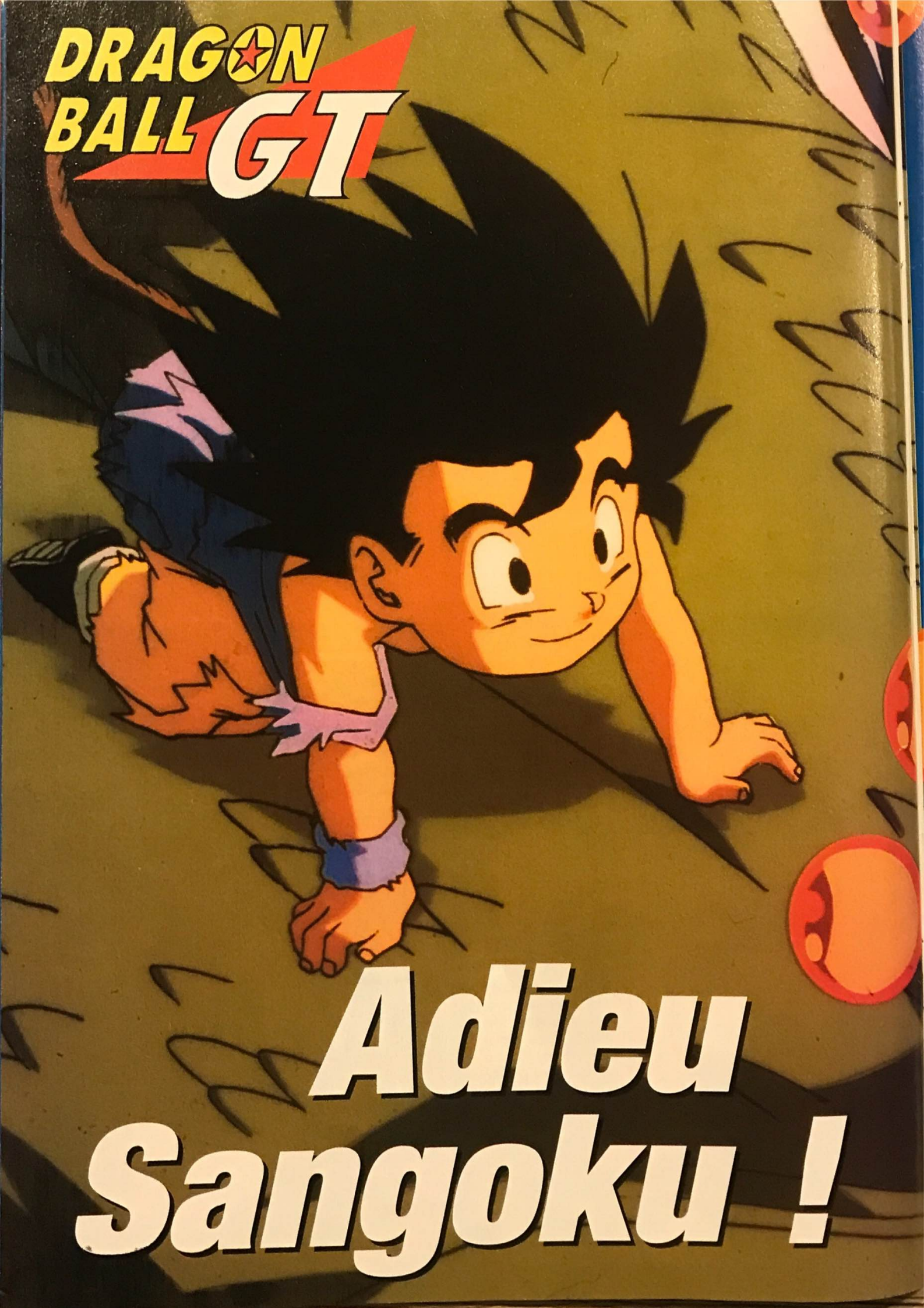
Cody est le dernier des nouveaux Digisauteurs. C'est un garçon bizarre et solitaire. C'est aussi le plus jeune du groupe : il n'a que neuf ans. Hyper intelligent, très réfléchi mais aussi très indépendant, il est totalement pacifiste. Il possède à la fois le **symbole** de Izzy et de Joe, et représente l'**Intelligence** et la **Responsabilité**. Son Digimon se digivolve en Armadillomon puis en Submarinemon.

Kaiser



Kaiser est le méchant attitré de la deuxième série. Son Digimonstre est Wormmon. On l'appelle aussi l'Empereur Digimon. Il s'agit d'un personnage assez contradictoire car si, en apparence, c'est un méchant, Kaiser est destiné à faire partie des Digisauteurs. D'ailleurs, son **symbole** est... celui de la **Bonté** ! Il transforme les Digimon en monstres haineux à l'aide de disques noirs.

DRAGON
BALL *GT*



***Adieu
Sangoku !***

Après que Sangoku ait réussi à battre Li Shéron, Shéron fait son apparition miraculeuse, comme au début de la série Dragon Ball. Mais cette fois, le ciel n'est pas devenu sombre...

Le Dragon s'adresse à Sangoku qui se lève aussitôt après avoir été soigné. Shéron lui demande alors s'il a compris pourquoi les Dragons Noirs étaient apparus. Sangoku lui répond simplement que cela est dû à l'abus de souhaits émanant des Terriens. Après quoi, Shéron prend la décision de ne plus autoriser les Terriens à faire des souhaits. Sangoku comprend la volonté de Shéron mais cela ne l'empêche pas de faire un dernier grand souhait : que les personnes innocentes, mortes à cause de

cet ultime combat, ressuscitent, afin de réparer les dégâts. Shéron accepte et toutes les victimes réapparaissent, même Giru le petit robot de Pain. Une fois le souhait exaucé, Shéron demande à Sangoku de venir avec lui : le grand moment est arrivé. Et, à la surprise de tout le monde, Sangoku révèle qu'il va devoir s'absenter quelque temps.

Un dernier affrontement

Végéta n'est pas d'accord pour le laisser partir sans un dernier affrontement. Mais il semble finalement comprendre la requête de Sangoku et se décide à garder le secret. Ce qui permet à Shéron de prendre son envol avec Sangoku et les sept boules du Dragon. Chichi crie à son mari de revenir vite. Bulma, elle, s'aper-



Végéta Jr. et Sangoku Jr. sont vraiment dignes de leurs ancêtres

çoit que personne ne pourra plus se servir des boules du Dragon et elle se souvient avec émotion de toutes ses aventures avec le petit Sangoku. Alors que Sangoku et Shéron volent autour de la planète, on voit Yamcha et

Plume dans un désert, Ten Shin Han et Chaos devant une cascade. Sangoku demande un petit arrêt en chemin sur l'île de maître Mutenroshi. On voit donc Krilin et Tortue Géniale qui plaisantent avec le maître, toujours aussi pervers.

Sangoku retrouve une dernière fois ses tous premiers ennemis : Pilaf et ses acolytes





Krillin est vraiment très heureux de voir son vieux complice (bien qu'il soit enfant) et le maître, lui, déprime de voir que Sangoku est le seul de tous à avoir rajeuni.

Sangoku demande alors à son ami un dernier combat en mémoire du bon vieux temps. Après une petite

discussion, Sangoku se prend un coup sur la tête et ils se mettent à rire car Krillin n'a vraiment pas changé. Il explique à Sangoku qu'il s'entraîne toujours avec C-18. Puis Sangoku disparaît, tandis que son maître comprend qu'il ne le reverra plus jamais. Il est temps pour lui de remercier les boules de cristal pour tout.

Un peu plus tard, en Enfer, Piccolo protège un village d'une attaque. Il s'aperçoit peu après que Sangoku était assis plus haut en train de l'observer.

Etonné, Piccolo lui demande pourquoi il a eu la stupide idée de venir en Enfer...

Mais Sangoku se contente de lui tendre la main et de le remercier des bons moments qu'ils ont passés ensemble. Puis, il disparaît à nouveau.

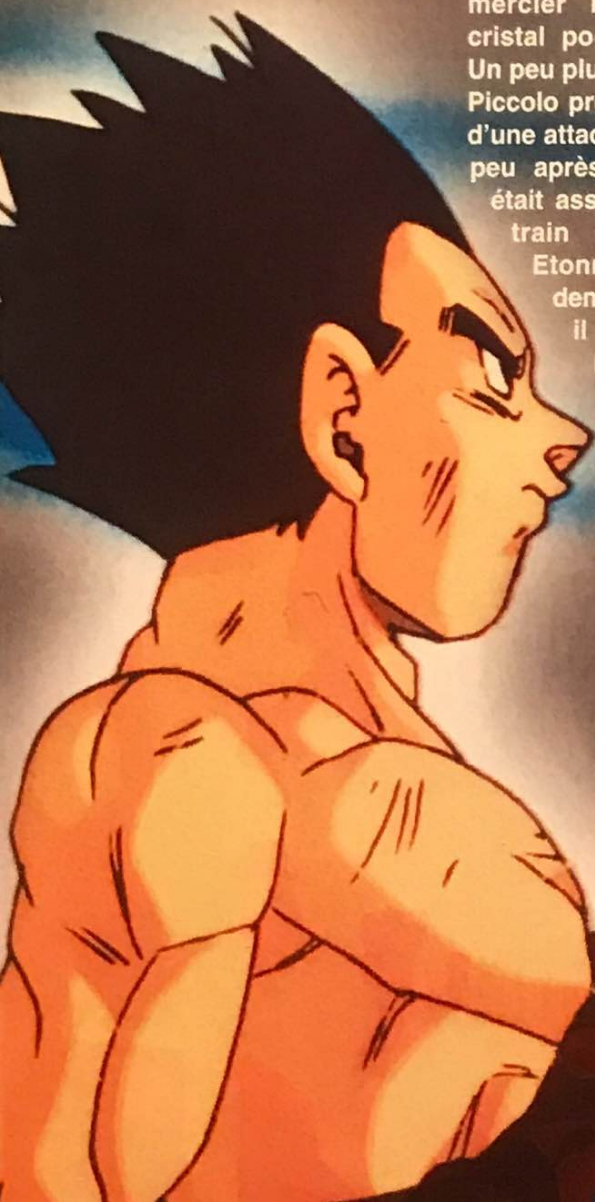
Sangoku s'envole sur le Dragon

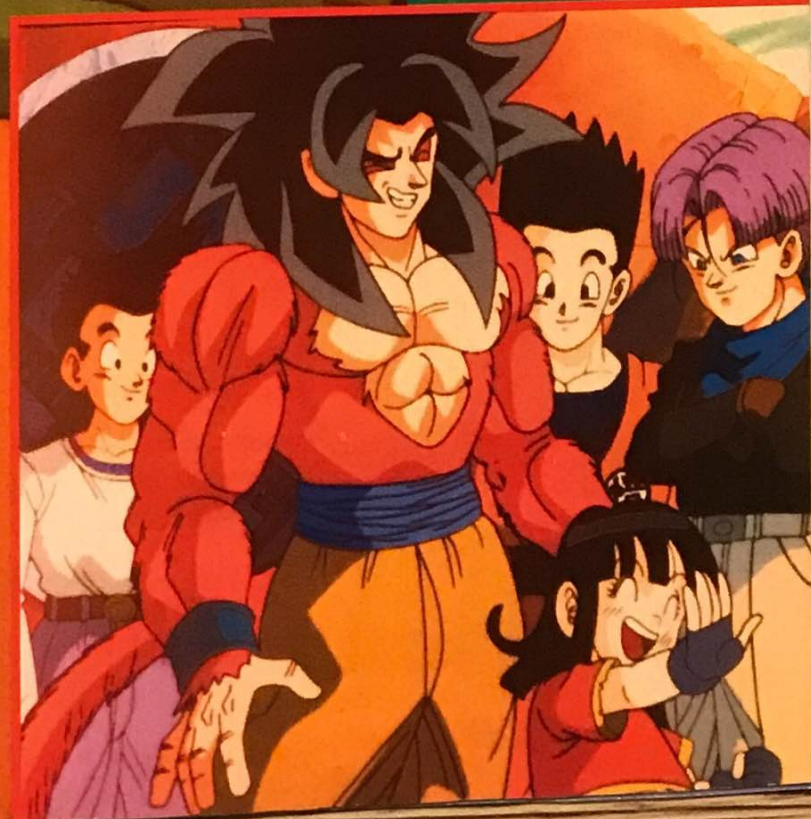
Chichi est triste : elle avait prévu de faire un festin pour son mari et ses enfants. Bulma leur dit que le temps est venu de rentrer à la maison. Ubu est le premier à faire ses adieux et Sangoten va voir sa mère pour la pousser à cuisiner. Pain regarde tristement un des cratères en se demandant si, finalement, les boules du Dragon étaient réellement bonnes. Pour la reconforter, Trunks lui explique qu'elles existeront toujours pour eux. Pain, regardant les vêtements de Sangoku, se met à pleurer et se demande si le départ de ce dernier est vraiment nécessaire. Végéta lui révèle alors qu'il était de toute façon trop tard et qu'il était déjà parti. Survolant le ciel sur le Dragon, Sangoku s'endort tandis que les boules du Dragon entrent dans son corps. Cent ans plus tard, se prépare un nouveau tournoi

des arts martiaux. Le présentateur explique à la foule qui sont les deux héros du stade : le grand champion Sangoku et le légendaire M. Satan. De plus, il annonce que les deux combattants sont Sangoku Junior et Végéta (les arrières-petits-fils des deux lutteurs). Pain est, quant à elle, dans la foule. Le jeune Sangoku se répète qu'il va gagner contre Végéta Jr. (descendant de Végéta). Pain, émue par le combat, conseille à Sangoku de lutter avec tout son pouvoir. Les spectateurs sont surpris quand ils les voient voler et se battre dans les airs.

Deux Super Sayans

Végéta est satisfait de pouvoir se battre contre quelqu'un de son niveau, alors les deux enfants se transforment en Super Sayans, se surprenant mutuellement par la transformation de l'autre. Pain aperçoit un visage connu parmi l'assistance. Mais il disparaît dans la foule. Il s'agit bel et bien de Sangoku qui s'en va, alors que commence le générique de fin dans lequel apparaissent tous les personnages de la saga.





A l'occasion de son départ définitif, Sangoku revoit avec beaucoup de nostalgie ses anciens amis et tous ceux qui l'ont accompagné tout au long de la saga Dragon Ball

EN DIRECT DU JAPON

Les nouvelles séries japonaises

Angelic Layer

cette fois, c'est au tour de "Angelic Layer". L'idée de départ est de s'occuper et d'éduquer une poupée mécanique, une sorte de Tamagotchi. Misa-ki possède un pouvoir télékinésique et Hikaru est un "ange" qui peut voler à une vitesse incroyable. Ensemble, ils participent à un grand championnat nommé "Angelic Layer". Après bien des victoires, ils se retrouvent en demi-finale. Mais le nouvel adversaire d'Hikaru semble avoir trouvé son point faible...

Eduquer une poupée mécanique

Les Clamp sont quatre femmes, unies depuis leur adolescence, qui créent dans un studio des bandes dessinées destinées surtout aux filles. Avec le temps, elles ont acquis une certaine notoriété et sont devenues incontournables dans le milieu du manga. Leurs titres sont régulièrement adaptés en dessin animé et,



Tales of Eternia

A l'origine, ce nouveau dessin animé est un jeu vidéo. La première version s'appelait "Tales of Phantasia" et était sortie sur Super Nintendo. Ensuite, il y a eu "Tales of Destiny" et, enfin, "Tales of Eternia". Ce jeu, dessiné par Inomata Mutsumi ("Le collège des Ninjas", "Windaria"), a eu tant de succès sur la PlayStation que la chaîne de télé WOWOW a décidé d'en faire une série. L'histoire commence quand deux amis d'enfance, Reed Herschel et Fara Elested, découvrent un étrange objet volant au-dessus de leur village, Enfernia. Selon le même principe que le dernier "Zelda", il

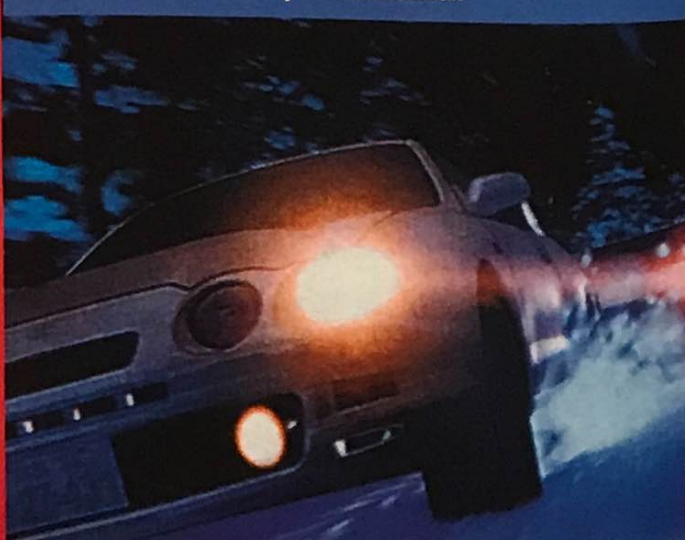
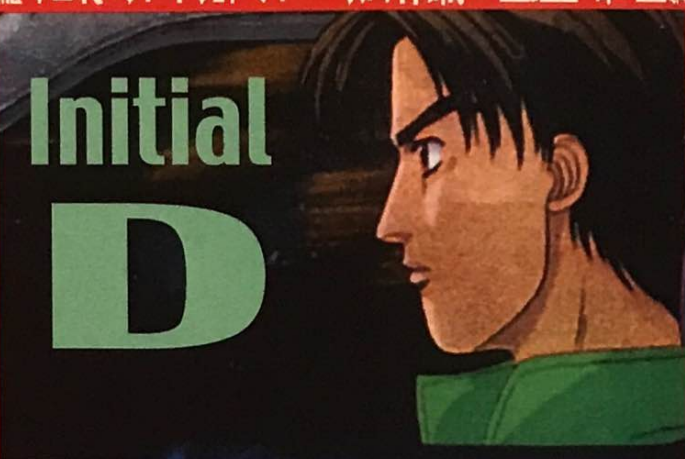
Réussiront-ils à sauver la Terre ?

semble que la Terre va être détruite et nos deux jeunes héros doivent la sauver.



Initial D

Cette série télé, qui était diffusée vers 1 heure du matin, devient un film. Takumi aime beaucoup les voitures et est très doué pour les conduire. Il va participer à quelques courses, sans pour autant prendre ces compétitions très au sérieux. Mais, aujourd'hui, les choses ne sont plus les mêmes. Takumi veut devenir coureur professionnel.



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

TOUCH

Ce téléfilm, diffusé par la chaîne Fuji, fait suite à une série TV passée sur la 5 puis sur TF1 sous le nom de "Théo ou la batte de la victoire". Elle raconte, à l'origine, l'histoire de deux frères doués pour le baseball. Mais seul l'un y joue car l'autre a décidé de s'effacer pour ne pas lui faire de l'ombre. Cependant, les choses vont changer le jour

où celui qui joue meurt dans un accident de voiture. Théo (Uesugi Tatsuya) est contraint de remplacer son frère défunt dans l'équipe. Il va alors tout faire pour arriver au Koshen, le stade le plus mythique du Japon. Dans ce nouvel opus, Uesugi Tatsuya part pour les USA afin d'intégrer une équipe de base-ball secondaire américaine qui va bientôt être dissoute à cause de sa trop grande faiblesse...

La suite de Théo ou la batte de la victoire



POKEMON THE MOVIE 4

La sortie du 4^e film "Pokémon" est annoncée pour l'été 2001 (juillet). Le titre et le sous-titre, non définitifs, sont "Célébi, le voyageur du Temps" et "La rencontre qui excède le Temps". Apparemment - et là, vous allez pleurer, fans de Pokémon ! - ce



film racontera la dernière aventure des monstres de poche et clôturera la série. Tout le monde se demande si Nintendo ne va pas mettre fin au succès de la série en faisant cela. Un jeu vidéo de clôture est déjà prévu !!!

Célébi, c'est le 251^e Pokémon

A la fin du 3^e film, juste avant le générique de fin, une bande-annonce de cinq secondes annonçait le 4^e film en présentant Célébi. En fait, c'est l'équivalent de Mew pour la version Or et Argent. Et vous ne devinez jamais... Célébi est le 251^e Pokémon ! Ça, c'est de l'info !!!



手塚プロダクション 高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

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

MANGAS

LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS

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

15 jeux **Triominos Excel**



et des abonnements de 6 mois au magazine **MANGAS**
Pour cela, composez vite le

08 36 68 80 88



Gagnez un **BMX** et ses protections



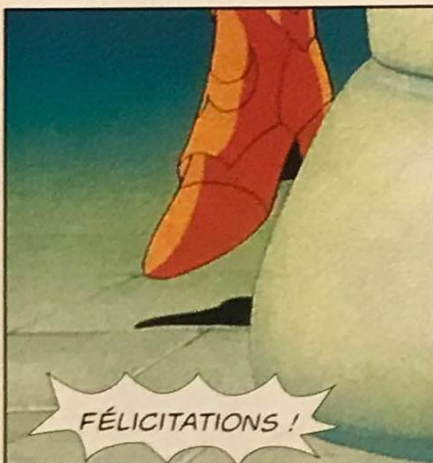
Disponible sur TPS et sur le câble

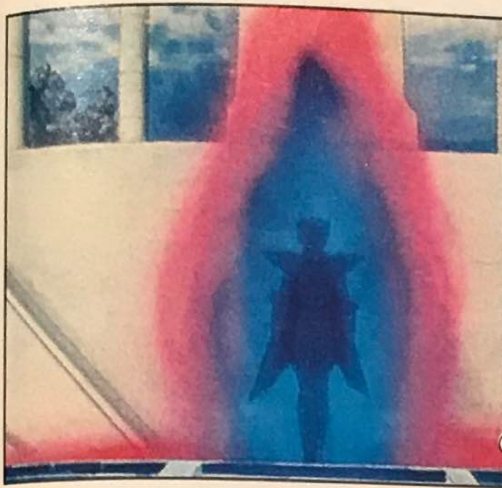
2,21 F/mn

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

La toile d'Andromède (1)

Résumé : Seyar tente en vain de détruire le pilier du Pacifique Nord ! Malheureusement, ses armes ne sont pas assez efficaces...





JE SUIS LE GÉNÉRAL HÉO DE SILVA ! TU N'AURAS PAS DÛ VENIR, TU COURS À UNE MORT CERTAINE !



JE VAIS DÉTRUIRE LE PREMIER PILIER !



UN SEUL COUP DEVRAIT SUFFIRE !



IMPOSSIBLE !



HEIN !

... IL TE SERAIT IMPOSSIBLE DE DÉTRUIRE LE PILIER NORD !



MÊME SI TU ARRIVAIS À AUGMENTER TA COSMOS ÉNERGIE...



TU MENS !!



LA COSMOS ÉNERGIE DE TOUS LES CHEVALIERS D'OR N'ARRIVERAIT PAS À L'ÉGRATIGNER !



JE RÉUSSIRAI !



NON ! JE PEUX MOURIR EN PAIX ! POSÉIDON VAINCRA !

ET IL MOURUT...



POSÉIDON !!

SUR TERRE JE SUIS CAPABLE DE VAINCRE N'IMPORTE QUELLE MATIÈRE ! JE VAIS Y ARRIVER !



PAR LA COMÈTE DE PÉGASE !

BON SANG !



OOH !!

NE PERDONS PAS COURAGE ! IL FAUT RECOMMENCER ! JE VAIS ESSAYER AVEC MES MÉTÉORES CETTE FOIS !



IL A PEUT-ÊTRE DIT LA VÉRITÉ ! JE N'AI MÊME PAS ENTAMÉ LA SURFACE DU PILIER !



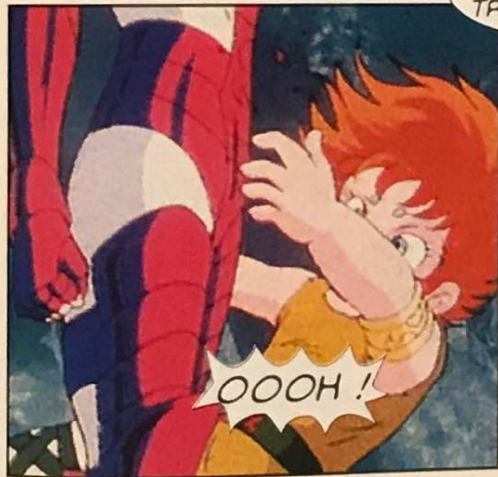
PAR LES MÉTÉORES DE PÉGASE !



JE N'Y ARRIVE PAS ! ÇA VEUT DIRE QUE MÊME SI ON BAT TOUS LES GÉNÉRAUX, CELA NE SERVIRAIT À RIEN !



POUR LIBÉRER ATHÉNA, IL FAUT QUE J'Y ARRIVE !



JE M'APPELLE SHINA ! JE
SUIS CHEVALIER
D'ARGENT DU SERPENT !



VOUS SEREZ LE
MEILLEUR PILIER
HUMAIN QUI AIT
JAMAIS EXISTÉ !

EH BIEN, TU
TOMBES
BIEN...



... JE PENSAIS
JUSTEMENT À TOI !
HEUREUSEMENT QUE
TU ES LÀ !



TU ME REMERCIERAS PLUS
TARD ! TU DOIS AMENER ÇA
À SEYAR, C'EST DE LA PART
DU VIEUX MAÎTRE !



OH ! DU VIEUX
MAÎTRE !



PAR LES MÉTÉORES
DE PÉGASE !



RIEN À FAIRE, J'AI
BEAU LE FRAPPER DE
TOUTES MES FORCES,
JE N'ARRIVE À RIEN !



JE COMMENCE À
CROIRE CE QU'IL
M'A DIT !



JE PERDS UN
TEMPS
PRÉCIEUX !



DOIS-JE M'AVOUE
VAINCU ET RENONCER À
ATHÉNA ?



IL NE ME RESTE PLUS
QU'À POUSSER MON
COSMOS ET ME JETER
DESSUS À LA VITESSE
DE LA LUMIÈRE !

JE JURE QU'AVANT DE MOURIR JE VIENDRAI À BOUT DE CE PILIER ! FOI DE CHEVALIER !



EH NON ! ATTENDS ! SEYAR, C'EST MOI !



IKY !!



SHINA M'A DIT DE T'AMENER ÇA ! C'EST DE LA PART DU VIEUX MAÎTRE !



C'EST L'ARMURE D'OR DE LA BALANCE !



COMMENT VOUS REMERCIER GRAND MAÎTRE ? GRÂCE À VOUS JE VAIS DÉMOLIR TOUS LES PILIERS DU TEMPLE !



TITSIE ET SHINA CONTINUENT LEUR LUTTE INFERNALE !



SEYAR, SERS-TOI DE L'ARMURE QUE LE VIEUX MAÎTRE T'A CONFIEE, SAUVE ATHÉNA !



JE NE COMPRENDS PAS, TU VAS METTRE L'ARMURE DE LA BALANCE ?



LE SEUL QUI PEUT LA PORTER EST LE GRAND MAÎTRE ! CETTE ARMURE DISPOSE DE SIX PAIRES D'ARMES DIFFÉRENTES !



ON NE PEUT S'EN SERVIR QU'EN CAS D'EXTRÊME DANGER ! ATHÉNA N'AIME PAS LES ARMES !



SEYAR, LIBÈRE ATHÉNA EN UTILISANT CETTE ARMURE !



CLING !



C'EST UN SIGNE DU VIEUX MAÎTRE ! JE DOIS UTILISER CE BOUCLIER !



COMMENT VAS-TU FAIRE ?

ET MAINTENANT, À NOUS DEUX !



YAAAAA !



SEYAR, ATTENTION, LE BOUCLIER REVIENT !



LE BOUCLIER EST D'UNE PUISSANCE EXTRAORDINAIRE, IL VIBRE SOUS MES DOIGTS !



JE SUIS SÛR QU'IL SERAIT CAPABLE DE DÉTRUIRE DES ÉTOILES !



REGARDE LÀ-HAUT, LE PILIER SE FISSURE !

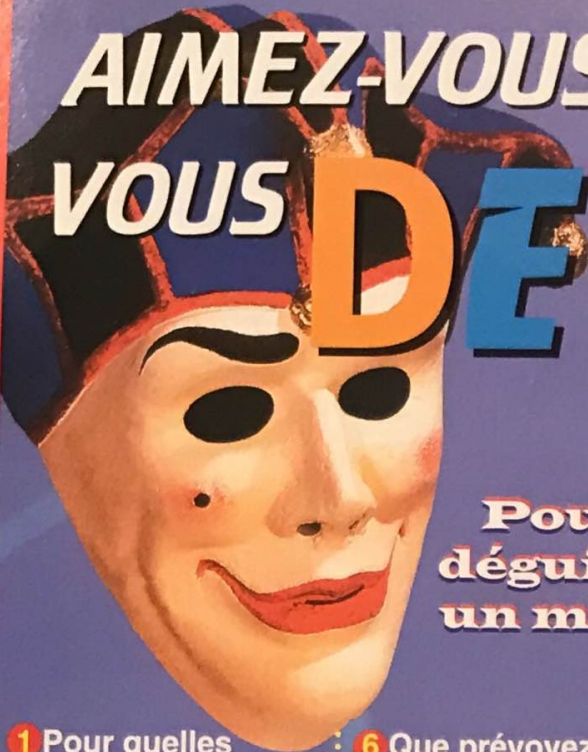


M
A
N
G
A
T
U
L

AIMEZ-VOUS

VOUS

DE GUISER



Pour Carnaval, on se déguise. La fête derrière un masque, c'est un plus pour vous ?

1 Pour quelles fêtes vous déguisez-vous ?

- A Toutes les fêtes
- B Celles qui sont en costume
- C Carnaval

2 Derrière votre masque, vous vous sentez...

- A Ridicule
- B Un(e) autre
- C Mal à l'aise, mais heureux(se) quelque part même si vous ne savez pas pourquoi

3 Endossez-vous un costume tout fait ?

- A Seulement quand vous n'avez pas d'idée
- B Oui
- C Non, vous fabriquez votre déguisement vous-même

4 Organisez-vous des fêtes costumées ?

- A Plein
- B Quelques-unes
- C Pour rendre la politesse

5 Combien de temps mettez-vous à les préparer ?

- A Une heure
- B Plusieurs semaines
- C Un jour

6 Que prévoyez-vous en plus ?

- A Des jeux
- B Rien
- C Des pièces de théâtre

7 Pour Carnaval et Halloween, vous promenez-vous en costume dans la rue ?

- A Bien sûr, cela fait partie de l'amusement
- B Pourquoi pas ? Mais à condition de le faire en bande, avec les copains
- C Surtout pas, quelle horreur !

8 Jetez-vous de la farine sur tout ce qui bouge ?

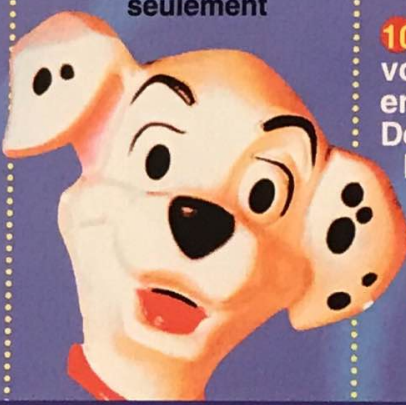
- A Vous n'avez pas envie de vous faire gronder
- B Et comment !
- C Sur vos copains seulement

9 Une bonne fête bien réussie, ça vous rend...

- A Très excité(e), sur les nerfs
- B Triste
- C Euphorique, heureux(se)

10 Garçon, aimez-vous déguiser en Belle au Bois Dormant ou en fée ?
Fille, en Zorro ?

- A Bien sûr ! c'est ça se déguiser !
- B Peut-être
- C Ça ne va pas, non ?



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 déguiser ? Trop peu pour vous ! Vous détestez tout ce qui peut vous ridiculiser aux yeux des autres. Un déguisement ne vous cache pas selon vous. Bien au contraire, il vous trahit encore un peu plus dans ce que vous avez de plus personnel. Et vous n'êtes pas du genre à étaler vos émotions comme vos travers sur la place publique. Pudique, vous êtes également timide, donc orgueilleux(se). Vous êtes chatouilleux(se) pour tout ce qui concerne l'image que vous donnez aux autres. Et quand vous vous amusez, vous voulez le faire en pleine lumière, pas derrière un masque.

De 11 à 20 points Vous aimez bien vous déguiser, c'est amusant. Cependant, vous ne trouvez pas le déguisement indispensable pour qu'une fête soit réussie, mais le temps que vous passez à préparer vos masques et vos costumes est

une période très stimulante. La fête est encore meilleure si vous vous êtes donné du mal en amont. L'amusement, c'est du sérieux. Pour réussir à faire plaisir à tout le monde, il faut bien tout organiser à l'avance, c'est sûr.

Plus de 20 points La fête, pour vous, c'est d'abord le déguisement. Dès que vous avez endossé un costume et mis un masque, vous êtes comme libéré(e). Vous pouvez vous amuser sans frein, c'est fantastique ! Vous n'attendez pas Mardi-Gras ou le Carnaval pour vous déguiser. Vous organisez des fêtes auxquelles vous invitez des copains adorant revêtir des tenues très variées. Chaque fois, vous en confectionnez de nouvelles. Vous les imaginez vous-même car c'est bien plus drôle que de vous habiller avec une panoplie de Zorro ou une robe de Belle au Bois Dormant achetée dans le commerce.

AB1

C O O L T



une chaîne



DISPONIBLE SUR

CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE



ET SUR LE CÂBLE

www.ab1tv.com