

# DMANGAS

DIGITAL  
**DIGIMON**  
MONSTERS

Le film et toutes  
les photos  
des épisodes 21 à 30



## POKÉMON

L'empereur  
de la tour de  
cristal



**DRAGON BALL GT** 2 JEUX VIDÉO

100 ans plus tard  
Les aventures de Gokuh Jr

**Pokémon Puzzle League**

**Dino Crisis 2**

NINTENDO  
PlayStation

# Sakura

chasseuse de cartes

Mensuel N° 475  
Avril 2001  
20 FF - 145 FB  
6,50 FS  
ISSN 1286-1707





# Tout sur vos mangas favoris

Téléphonez au

# 08 36 68 80 88

2,21 F/mn

## SOMMAIRE

### MAGAZINE

- 3 Pokémon**  
L'empereur de la tour de Cristal
- 6 Pleins feux sur...**  
Pinocchio et Gepetto, Yamakasi, Digimon, Nos voisins les Yamada
- 24 En direct du Japon**
- 26 Quoi de neuf ?**
- 35 Dragon Ball GT**  
Les aventures de Gokuh Jr
- 40 Jeux vidéo**  
Dino Crisis 2  
Pokémon Puzzle League
- 44 Digimon**  
Episodes de 21 à 30
- 50 Sakura**  
Une nouvelle série sur M6

### BANDES DESSINEES

- 10 Dragon Ball GT**  
Le retour
- 52 Les Chevaliers du Zodiaque**  
La toile d'Andromède (2)

### JEU

- 59 Test**  
Etes-vous un farceur ?

### POSTERS

- 27 Pokémon**

**POUR 180 F RECEVEZ**



**CHEZ VOUS TOUS LES MOIS**



Chaque mois retrouvez les aventures de

**DRAGON BALL GT**

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



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

### BULLETIN D'ABONNEMENT

A envoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS  
18/28, qual de la Marne 75164 Paris Cedex 19  
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 - 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° 475 - Avril 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. MAQUETTISTE : Arnaud Bertrand. 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 : Avril 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 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, 18/28, qual de la Marne 75164 Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par SNIL.

# POKÉMON

## L'empereur de la tour de Cristal

**Ce film, sorti en juillet 2000 au Japon, est le troisième de la série. Il met en vedette un Pokémon rare du nom de Entei. Son titre original est "Kesshotô no teio Entei" ("Lord of the unknown tower"). Comme dans chaque film, il y a un court-métrage de Pokémon en première partie. Vous avez pu le découvrir dans D.Mangas de février.**

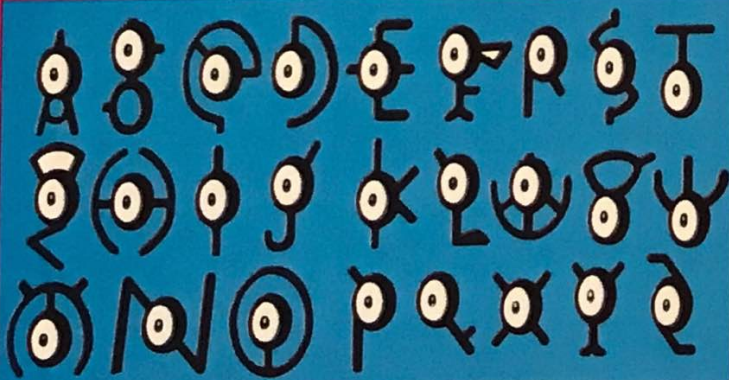


**Entei fait partie des Pokémon les plus rares. C'est le favori de Mee, la fille du professeur Shuri.**

**D**ans un immense manoir de Vertville, Mee et son père le professeur Shuri, un célèbre et riche archéologue, compulsent un vieux livre. En regardant une gravure sur laquelle on voit une jeune fille à cheval sur le dos d'Entei, Mee dit alors à son père que c'est son Pokémon favori.

Le professeur Shuri lui montre ensuite une page parlant d'une très vieille légende à propos des 26 Unknowns. Il s'agit de Pokémon spectres de différentes formes et qui ressemblent aux lettres de l'alphabet romain. A ce moment, le professeur Shuri reçoit un e-mail l'informant qu'il doit se rendre immédiatement sur un site où vient d'être faite une grande découverte : un puzzle, représentant les Unknowns, a été découvert.

emporte les pièces avec lui et se rend au manoir de Vertville. En arrivant devant Mee qui pleure en apprenant la disparition de son père, il laisse tomber le puzzle. Par réflexe, Mee ramasse les différents morceaux et les place dans le bon ordre. Elle forme le texte "papa, maman et moi". Les 26 Unknowns prennent alors forme et se mettent à tourner dans la pièce en libérant une étrange énergie.



*Chacun des 26 Pokémon Unknowns est représenté par un signe s'apparentant à une lettre de l'alphabet romain*

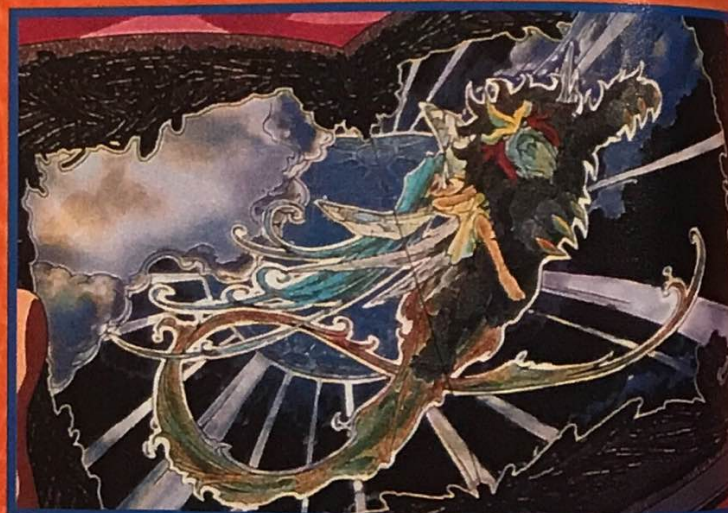
Le professeur Shuri se rend sur le site et commence à inspecter les pièces qu'il place dans un certain ordre. S'étant trompé, il est absorbé dans une autre dimension. Un de ses collègues

Cette énergie peut exaucer tous les vœux de Mee. Elle demande que son père revienne à la vie sous les traits d'Entei, son Pokémon favori. L'énergie dégagée par les Unknowns alerte les autorités.



*C'est en regardant un vieux livre avec sa fille Mee que le professeur Shuri découvre la légende des 26 Unknowns.*

Très inquiet, il rentre chez lui et trouve sa mère et le professeur Chen en grande discussion avec des journalistes. Il va alors apprendre que sa mère et le professeur Shuri étaient des amis de longue date. Mee, qui regarde la télé, voit l'interview du professeur et de la mère de Sacha. Elle demande à Entei de capturer cette dernière afin qu'elle devienne sa nouvelle maman. Entei débarque devant la petite assemblée et enlève la mère de Sacha sans qu'il puisse faire quoi que ce soit.



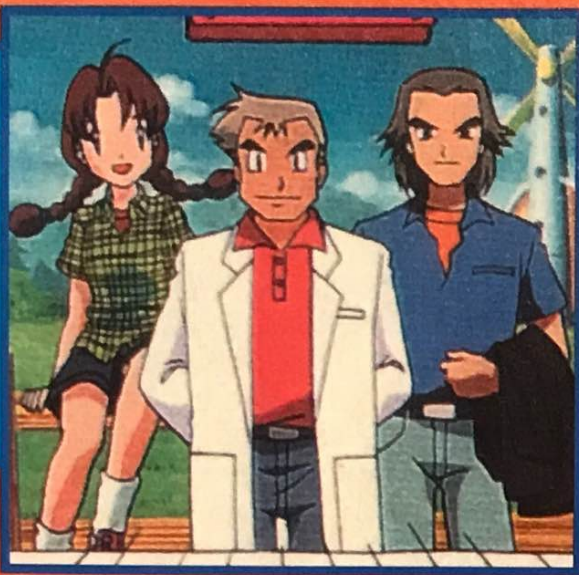
*Dans le vieux livre découvert par son père, Mee ne se lasse pas de regarder cette gravure représentant Entei, un Pokémon très rare et très puissant.*

En effet, le manoir s'est transformé en une sorte de palais de cristal dans lequel nul ne peut entrer. Sacha, qui vient d'affronter une jeune fille du nom de Rin dans un combat Pokémon, part avec elle en direction du manoir. Il tombe sur un champ de fleurs en cristal qui va jusqu'au palais.

*Mee a demandé aux Unknowns d'exaucer un de ses vœux : que l'esprit de son père se réincarne dans le corps d'Entei !*



*Une ancienne photo montre côté à côté la mère de Sacha, le professeur Chen et le professeur Shuri.*



Mee croit alors qu'elle est sa propre mère et que Entei est son père. La mère de Sacha, hypnotisée par les Unknowns, prend Mee pour sa fille.

Sacha décide d'aller dans cette tour de cristal pour sauver sa maman.

Pendant ce temps, Dracaufeu, qui vit maintenant dans les montagnes avec sa fiancée, voit Sacha à la télé essayer de sauver sa mère des griffes d'Entei. Il décide d'aller l'aider.

La télévision suit de loin la progression de Sacha qui grimpe le long de la tour de cristal.

Après une succession de batailles contre les Unknowns, Sacha et ses amis se retrouvent face à Entei. A ses côtés se tient Mee, devenue adulte. Elle a fait le vœu d'être grande et maître Pokémon. Sacha perd contre Entei mais il est sauvé in extremis par Dracaufeu arrivé à sa rescousse.

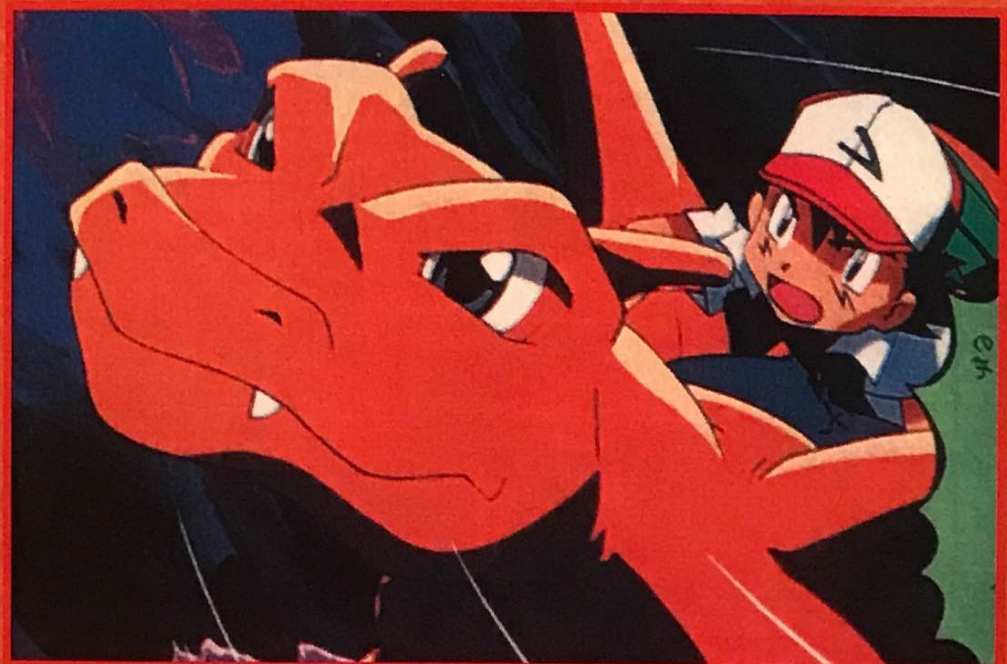
Ce dernier va affronter Entei dans un combat titanesque. Alors que Dracaufeu est sur le point de perdre, la mère de Sacha intervient et tente

de raisonner Mee. Après une terrible bataille psychologique, Mee revient à la raison et demande à Entei de détruire le lien entre le monde des Unknowns et le monde réel.

Entei se sacrifie pour fracasser la porte dimensionnelle, et tout redevient comme avant. Dans l'épilogue, on découvre que les vrais parents de Mee sont revenus de la dimension de Unknowns. Depuis, ils vivent tous trois heureux dans leur manoir.



*Mee a aussi fait le vœu de devenir adulte et d'être un grand maître Pokémon, encore meilleur que Sacha.*



*Le moment le plus impressionnant du film est l'arrivée de Dracaufeu venant au secours de Sacha aux prises avec Entei.*

# PLEINS FEUX SUR...



# le film



Ce long-métrage est en réalité le second film adapté de la série Digimon. Ce choix a été fait car le premier film, sorti il y a un an aux USA, correspond aux épisodes de la première série TV. Cette série, achevée sur TF1 depuis peu, laisse place à la seconde. Ce film est une présentation des nouveaux héros du monde digital. C'est une sorte de passation de pouvoirs...

### Notre avis

Ce choix de sortir le deuxième film au cinéma est très judicieux. En plus d'être largement supérieur au premier volet, il met en scène de nouveaux personnages. Étant donné qu'il s'agit d'un nouveau départ, il peut aussi faire office de pilote pour la seconde série. Ce film plaira aussi bien aux fans de Digimon qu'aux néophytes...



### L'histoire

Digimon raconte les aventures de huit enfants transportés au cœur de l'univers informatique pour combattre des monstres digitaux. Ces derniers sont prêts à tout pour contrôler le monde via le Net. C'est une sorte de version moderne du film "Tron".

L'action du premier film, qui est et restera inédit en France, se situe trois ans avant le début de la première série. Ce premier opus est avant tout axé sur Tai et Kari, et fait une synthèse des explications données sur les Digimon et le Digimonde.

Alors que le troisième film sort en salles au Japon, vous vous apprêtez à découvrir en France le second volet.

Il se déroule six mois après le retour des Digisauveurs du Digimonde et la fin de la première série. Un nouveau Digimon sort de son Digioeuf et entame une conquête du Net. Il absorbe à un rythme effréné les données, digivolve rapidement à travers ses formes successives jusqu'à atteindre son paroxysme en devenant Diabormon !

En un laps de temps très court, il réussit à maîtriser toutes les communications de la planète. Son but ultime : déclencher un conflit entre les USA et le Japon en mettant en

scène une guerre nucléaire. Les Digisauveurs se rassemblent pour discuter de la meilleure stratégie à adopter pour venir à bout de ce nouvel ennemi. Pendant que le combat fait rage entre les Digisauveurs et les Digimon, trois enfants regardent cet affrontement sur leur ordinateur. Mais ces derniers ne sont pas les seuls à les observer. Aux USA, Wallace, un jeune Américain possédant des Digimon jumeaux, s'apprête à leur prêter main forte.



Sortie le 4 avril





Sortie le 4 avril



# PINOCCHIO ET GEPETTO

## L'histoire

L'histoire : Gepetto travaille dur. Il est si fatigué qu'il tombe malade. Pinocchio, devenu un jeune garçon de 12 ans, demande alors à l'affreuse Madame Flambeau de lui concocter un élixir magique. Profitant de sa naïveté, elle lui fait signer un contrat et lui confie une potion qui transforme

le malheureux Gepetto en marionnette. Madame Flambeau se rend chez ce dernier pour lui faire honorer le contrat signé par Pinocchio. C'est ainsi que le pauvre homme devient l'attraction vedette de la

fête foraine. Mais, finalement, il semble s'accommoder de son statut de star de cirque. Cependant, Pinocchio refuse de laisser son vieux père finir sa vie dans la peau d'un pantin de foire et va chercher un moyen de lui rendre son apparence humaine.



## Notre avis

C'est avec un plaisir intact que l'on retrouve les aventures du pantin le plus célèbre de la planète. Effets spéciaux et leçons de vie donnent à ce conte animé toutes les qualités nécessaires pour passer un délicieux moment.



## L'histoire

Face à l'immense succès de "Pinocchio" sorti en 1996, les producteurs ont mis quatre ans avant de pouvoir lui donner une suite tout aussi magique. A l'issue du premier opus, Pinocchio avait retrouvé une forme humaine. Il a donc fallu tout le talent de Sherry Mills, le scénariste, pour que ces aventures soient tout aussi attrayantes et magiques. A cela est venue s'ajouter une batterie d'effets spéciaux par le biais de pantins électroniques. Mais, pendant le tournage, les marionnettes ont capté des interférences provenant d'une compagnie de taxis, ce qui a provoqué des mouvements tout à fait inattendus. Finalement, ces improvisations ont tellement plu au réalisateur qu'il a conservé ces scènes incongrues.



# Mes Voisins les Yamada



Sortie le 4 avril

Ce pastiche de la cellule familiale, narre les tribulations au quotidien des Yamada. Une famille quelconque décrite avec humour par Isao Takahata. Méconnu en France, il est à l'origine de chefs-d'œuvres tel que "Le tombeau des Lucioles".



"Mes voisins les Yamada" est tiré d'une bande dessinée de Hisaichi Ishii, spécialiste des BD à 4 cases. Il est

très connu au Japon car il publie dans l'un des plus gros quotidiens du monde tirant à 8 millions d'exemplaires. "Mes voisins les Yamada" est un projet très ambitieux bien qu'à petit budget. Si les dessins caricaturaux peuvent choquer, le contenu reste néanmoins d'une qualité ineffable. Ce film est une sorte de poésie animée parsemée de haïku (courts poèmes japonais).

## L'histoire

Nonoko, petite fille espiègle et élève en classe de CE2, présente sa famille sous ses aspects les plus marrants : Takashi le père, un homme d'affaires, Matsuko la mère, spontanée et fan de programmes télé, Naburo le grand frère, ado qui déteste étudier, et Shigé la grand-mère qui n'a pas sa langue dans la poche.



## Notre avis

Le film, bien que traité avec légèreté et humour, prône les valeurs de la cellule familiale. Ces petits riens du quotidien qui font de la vie une chose merveilleuse et émouvante. Le père qui tente d'impressionner les siens, la mère qui préférerait passer son temps à glander, le fils et ses premières amours... Ce film plaira davantage aux parents qui se reconnaîtront à de nombreuses reprises. Mais vous rirez aussi. Dommage, toutefois, qu'il soit si long.

Sortie le 4 avril



Quand un film est estampillé Luc Besson, on se dit «ça va être de la balle !». Et c'est avec raison car Besson ne déçoit jamais. C'est sûr, "Yamakazi" dont il est le producteur, va faire un carton plein.

# Yamakazi

## Les samourais des temps modernes



Les Yamakazi existent vraiment. Ce terme, d'origine zaïroise, signifie en lingala «Esprit fort, corps fort, homme fort». Ils sont sept et se connaissent depuis 10 ans. Légers, agiles et rapides ils sautent d'immeuble en immeuble tels des hommes-araignées. Ils peuvent grimper le long des façades à des vitesses phénoménales. Ce sont les Yamakazi. Ils ont chacun une spécialité. Baseball peut, avec sa balle, atteindre n'importe quelle cible. L'Araignée est un virtuose quand il a une corde entre les mains. La Belette et Tango peuvent faire des sauts périlleux impressionnants et passer

n'importe où. Zicmu peut descendre d'une façade d'immeuble sans craindre de tomber. Rocket peut courir et se déplacer à des vitesses impressionnantes. Sting Bull, le casse-cou, peut se jeter d'un balcon même situé très haut. La police les traque et les voisins, les prenant pour des voleurs, paniquent. Les enfants, eux, les admirent et rêvent de faire comme eux. Mais un jour, les Yamakazi vont prendre conscience des risques de leur existence. Lorsque le petit Jamel est hospitalisé d'urgence à la suite d'une chute, ils décident de trouver coûte que coûte des fonds pour lui venir en aide.



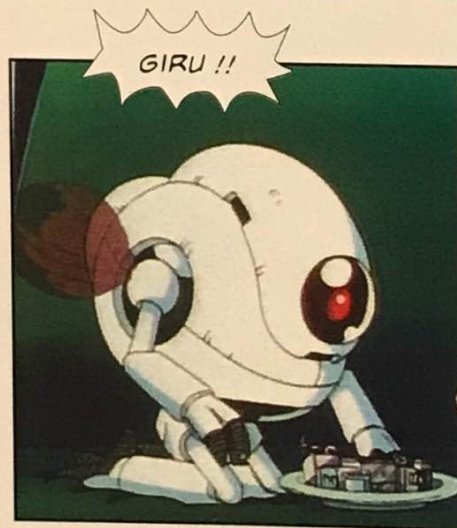
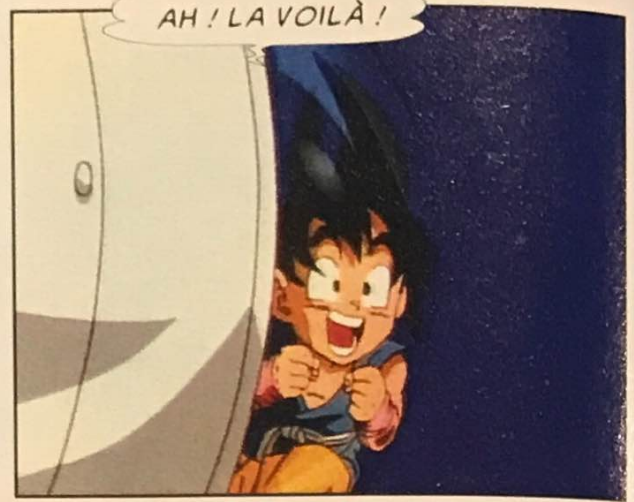




# DRAGON BALL GT

## LE RETOUR

Résumé : Le bébé mutant a enfin révélé ses Mystérieuses origines ! Dans le passé son peuple a été décimé par des guerriers sayans... Pain, trunks et sangoku s'apprêtent a rentrer ! qui sait ce qu'ils vont trouver ?



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





C'EST PLUS RAISONNABLE !



AVANT DE PENSER AU SORT DE LA PLANÈTE, NOUS DEVRIONS PENSER À TA TAILLE !



JE TE RAPPELLE QUE C'EST POUR CELA QUE NOUS SOMMES PARTIS AU DÉPART !

ÇA NOUS A PRIS NEUF MOIS POUR LES RAMASSER ET LE DÉLAI N'EST QUE D'UN AN !



IMPOSSIBLE !



LES BOULES RISQUERAIENT DE SE REDISSIPER DANS L'UNIVERS ET IL FAUDRA TOUT RECOMMENCER !



SI JE COMPRENDS BIEN, MON PAUVRE GRAND-PÈRE EST VOUÉ À RESTER COMME ÇA !



ET MES SENTIMENTS ALORS ?

ET LES MILLIONS DE GENS ?



TU TIENS VRAIMENT À CONNAÎTRE MON OPINION ?



J'AI UNE IDÉE, ON VA DEMANDER À BULMA DE GONFLER LE MOTEUR DE LA CAPSULE POUR ALLER PLUS VITE ET APRÈS ON REPART !



ALORS LÀ, SANS MOI !



TU ME DÉÇOIS ÉNORMÉMENT !



TU SAIS PAIN, ÇA NE ME GÊNE PAS DE RESTER COMME ÇA ! LA VIE DES TERRIENS AVANT LA MIENNE !



QUE VA DIRE GRAND-MÈRE QUAND ELLE VA TE VOIR ?



APRÈS UNE EXPLICATION ELLE COMPRENDRA ! SOIS RAISONNABLE DONNE LES BOULES À DENDÉ !



COMME TU VEUX ! MAIS NE T'ATTENDS PAS À AVOIR DE BONS PETITS PLATS !



BON JE RENTRE À LA MAISON MAINTENANT !



SALUE BULMA ET VÉGÉTA POUR MOI !

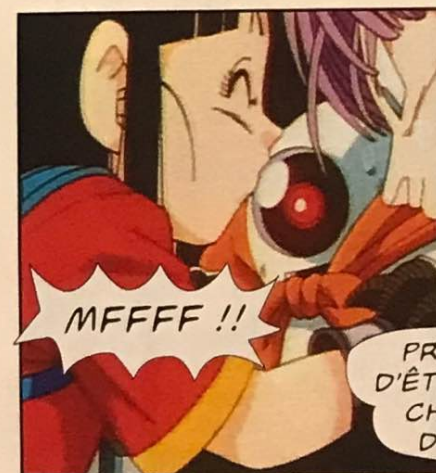
AVANT QUE TU T'EN AILLES, JE VEUX QUE TU SACHES QUE JE TE CONSIDÈRE COMME UN AMI !



AU FAIT GIRU POURRQUOI TU NE VIENDRAIS PAS HABITER CHEZ MOI ?



TU M'EN VEUX TOUJOURS POUR L'HISTOIRE DU DÉSSERT ? C'EST STUPIDE !



MFFFF !!



PROMETS-MOI D'ÊTRE BIEN SAGE CHEZ BULMA, D'ACCORD ?



OH LALA, JURÉ !

SOUVIENS-TOI CE DE QUE JE T'AI DIT DENDÉ !

C'EST ALORS QUE DENDÉ CHANGE DE VOIX !

NON LOIN DE LÀ...

PASSEZ NOUS VOIR À L'OCCASION !

HUM ! C'EST LE BÉBÉ MUTANT QUI VA ÊTRE CONTENT...

ON VEUT VOIR LE MAIRE ! ALLEZ, FAITES-LE SORTIR !

ON VEUT VOIR LE MAIRE ! ON VEUT VOIR LE MAIRE !

OH, C'EST DINGUE !

VOIX VENANT DU VENTRE DE BOUBOU !

QUOI ! TU AS DES NOUVELLES DE SANGOKU ?

OUI, IL EST RENTRÉ !

PAIN AUSSI ALORS ! AVEC LEUR AIDE, LES CHOSES VONT RENTRER RAPIDEMENT DANS L'ORDRE !

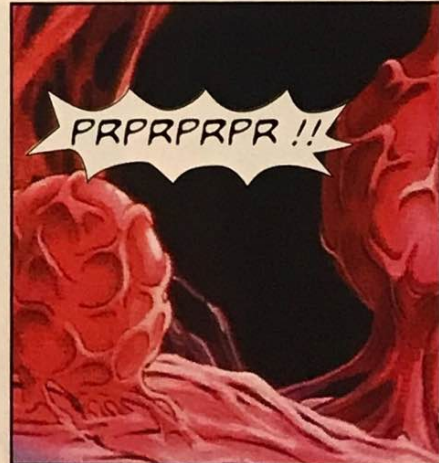
DEPUIS DEUX MOIS, LES GENS ONT PERDU LA TÊTE ! JE ME SUIS ALORS REFUGIÉ DANS CE BON VIEUX BOUBOU !

ILS SONT DÉJÀ SUR LE CHEMIN DE LA MAISON !

C'EST PAS TRÈS CONFORTABLE POURTANT !

C'EST MIEUX QU'UN ULCÈRE ? JE NE VAIS PAS RESTER ENCORE LONGTEMPS !

DEMANDE À SANGOKU DE VENIR À LA MAIRIE !



NE T'INQUIÈTE PAS, LE BÈBE  
MUTANT N'EST PAS LÀ !

CES GENS SONT ORDI-  
NAIRES ! SANS SUPERS  
POUVOIRS !



SOIS PRUDENT ! LEUR  
CHEF EST SÛREMENT  
PARMI EUX !

ÇA S'ANNONCE  
COMMENT ?



BOUBOU PREND SON ÉLAN  
ET CRACHE UN GRAND  
COUP !



ÇA CHANGE TOUT ALORS !  
JE PEUX LES AFFRONTER !

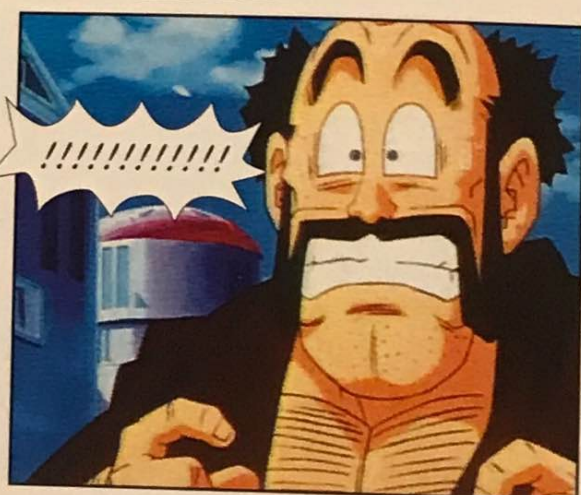
JE VOUDRAIS  
SORTIR S'IL TE  
PLAIT !

VOUS VOULEZ  
VOUS BATTRE !  
ALLEZ !



SCHPLOC !!

MES AMIS, VOUS VOUS  
ÊTES LAISSÉ ABUSER  
PAR UNE CRÉATURE  
ASSOIFFÉE DE VEN-  
GEANCE !



JE VOUS DONNE 5  
MINUTES DE REPOS ET  
ON RECOMMENCE !

!!!!!!!!!!!!!!

BOUBOU AU SECOURS,  
CE NE SONT PAS DES  
TERRIENS ORDINAIRES !



BOUBOU ENTENDANT L'AP-  
PEL DE SON AMI VIENT À  
SON SECOURS !



PAIN ET SANGOKU SONT DE  
RETOUR À LEUR DOMICILE...



COUCOU ON EST LÀ ! ON  
A LES SEPT BOULES DE  
CRISTAL !



MAMAN !



JE MANGERAIS BIEN  
QUELQUE CHOSE MOI !



AAHH !!

ON EST SAUVÉS !



ON A MIS LES BOULLES EN  
SÛRETÉ CHEZ DENDÉ !



POURQUOI FAIS-TU LA  
TÊTE MA CHÉRIE ?



POURQUOI VOUS  
REFUSEZ DE NOUS  
PARLER ?



JE SERAIS CURIEUX DE  
SAVOIR POURQUOI  
VOUS NOUS FAITES LA  
TÊTE !



TRUNKS ET GIRU ARRIVENT  
EUX AUSSI...



ILS AURAIENT PU VENIR  
NOUS ACCUEILLR...

JE TE FAIS VISITER  
GIRU ?





ALERTE ! DANGER GIRU !



TU N'AS RIEN À CRAINdre ICI GIRU !



TU SAIS MON PÈRE NE MORD PAS !



EN VÉRITÉ, MA MÈRE EST BEAUCOUP PLUS DANGE-REUSE !



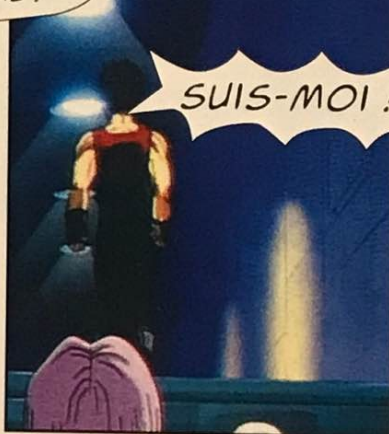
TU ES EN RETARD !



PAPA !



JE SUIS DÉSOLÉ, MAIS NOUS AVONS TOUTES LES BOULES DE CRISTAL !

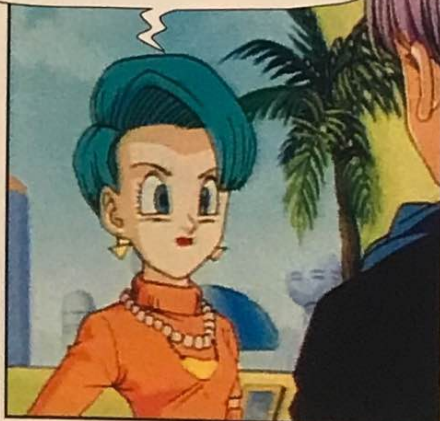


SUIS-MOI !!!



BONJOUR MAMAN !

BIENVENUE TRUNKS ! MAIS QUE T'ARRIVE-T-IL ? TU ES DEVENU UN VILAIN GARÇON !



QU'EST-CE QU'ELLE DIT ?

QUOI ????



VOUS VOUS CONDUISEZ BIZARREMENT !





À PARTIR D'AUJOURD'HUI TU VAS DEVENIR MON PREMIER VASSAL !

TU TE SOUVIENS ? L'HISTOIRE SE RÉPÈTE ON DIRAIT !



MAIS QUI ES-TU ?



TU M'AS DÉJÀ OUBLIÉ ?



LORSQUE J'ÉTAIS EN TOI, J'AI LAISSÉ UN ŒUF DANS TON CŒUR !



GLOUPS !!



NON LOIN DE LÀ...

AVEZ-VOUS L'INTENTION DE BOUDER TOUTE LA SOIRÉE ?



ON SE DONNE UN MAL FOU POUR SAUVER LE MONDE ET VOILÀ L'ACCUEIL...



ALLEZ UN PETIT SOURIRE !



NE CRIE PAS COMME ÇA ! JE N'AI AUCUN ORDRE À RECEVOIR D'UN GUERRIER SAYAN !



CETTE NOURRITURE N'EST PAS POUR TOI !



SANGOTEN ! J'AI FAILLI NE PAS TE RECONNAÎTRE ! TU ES UN GRAND GAILLARD !



EN REVANCHE TOI TU AS PLUTÔT RAPETISSÉ DEPUIS LA DERNIÈRE FOIS !

IL EST BEAUCOUP MOINS IMPRESSIONNANT !



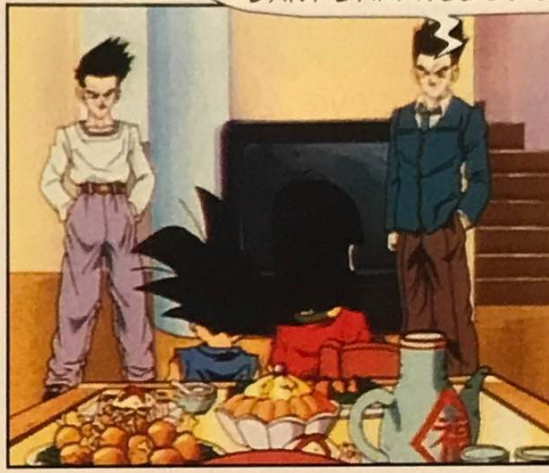
PAPA !

IL Y A QUELQUE CHOSE QUI N'EST PAS NORMAL GRAND-PÈRE !



JE PROPOSE QUE L'ON S'AMUSE UN PEU EN ATTENDANT L'ARRIVÉE DU CHEF !

OUI J'AI REMARQUÉ ! JE NE M'EXPLIQUE PAS LEUR ATTITUDE !



MAIS DE QUI PARLEZ-VOUS ?



PAPA ARRÊTE ! TU ME FAIS PEUR !



IL FAUT COMMENCER PAR SANGOKU !



LA PLAISANTERIE A ASSEZ DURÉ ! ON A AUTRE CHOSE À FAIRE !



SI CELA PEUT TE RASSURER, LA TERRE NE SURVIVRA QUE QUELQUES MINUTES !

PAIN SE RETROUVE PROJETÉ DANS LES AIRS !



CE N'EST PAS JUSTE ! JE PARS PENDANT DES MOIS ET JE N'AI PAS DE BISOU EN RENTRANT !

L'ATTAQUE REPREND DE PLUS BELLE !

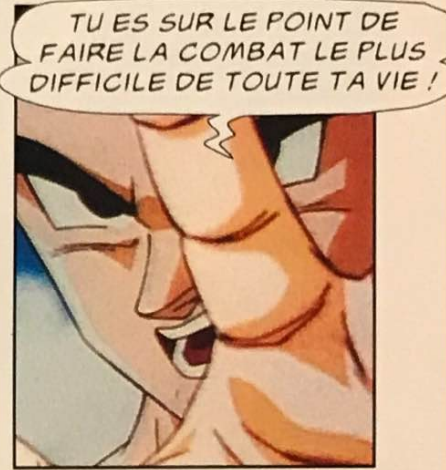


AAHH !!





MES PAUVRES PETITS CHÉRIS...



TU COMMENCES À COMPRENDRE L'IRONIE DE LA SITUATION JE VOIS !



TIENS TIENS COMME ON SE RETROUVE !

TOI AUSSI ! COMMENT A-T-IL PU RÉUSSIR ?

SANGOKU ET SES AMIS SONT ENFIN RENTRÉS SUR TERRE ! MAIS LE BÉBÉ MUTANT LES Y A PRÉCÉDÉ ET À RÉDUIT TOUTE LA POPULATION EN ESCLAVAGE ! SEUL HERCULE ET BOUBOU ONT RÉUSSI À ÉCHAPPER À L'EMPRISE DU DERNIER DES TSUFFU !



TU VAS VITE LE SAVOIR !

**EN  
DIRECT  
DU  
JAPON**

# Les nouveaux mangas japonais

Ce mois-ci, les news japonaises ne concernent que des mangas, autrement dit des bandes dessinées. Découvrez quelques titres qui cartonnent au pays du Soleil-Levant.

## GunM Last Order

**G**unM est une ancienne BD qui a connu une popularité internationale (publiée en France chez Glénat). Ce titre avait tant de succès que l'auteur a préféré y mettre fin, car il ne supportait plus la pression infligée par le rythme de production. Aujourd'hui, il continue l'histoire. Le principe de base est un univers où les gens sont tous cybernétisés grâce à des prothèses mécaniques. La violence y est

omniprésente. Ido, réparateur d'humains le jour et chasseur de primes la nuit, va remettre sur pied une jeune guerrière du nom de Gally.

Dans ce nouveau volet, elle quitte la cité volante de Zallem pour se rendre dans l'espace sur la station Giru.

A la recherche de ses origines et de sa mémoire effacée, Gally va arriver sur la base Mars et découvrir son terrible secret.



**Gally est à la recherche de ses origines et de sa mémoire**



## Ghost in the shell 2

**L**a bande dessinée était sortie en France chez Glénat en deux parties. Par la suite, le long métrage avait fait une apparition dans les salles de cinéma où il avait acquis une grande notoriété. Après une très longue attente, la seconde partie sort enfin et c'est le manga le plus extraordinaire jamais sorti. Pas forcément par son scénario mais par l'image. Car ce qui

en fait surtout une BD hors du commun, c'est son graphisme. Tout est réalisé par ordinateur, même les dessins. L'histoire se situe dans un futur proche où Internet relie les hommes du monde entier grâce à un réseau cérébral. En gros, plus besoin d'ordinateur puisque le cerveau est directement connecté. De cette masse d'informations va naître une entité dont le seul désir est d'être vivante hors de la machine. En enquêtant sur une série de meurtres, l'agent Usanagi, spécialisé dans le piratage informatique, va découvrir l'existence de cette entité.

**LES CERVEAUX  
SONT BRANCHES  
SUR ORDINATEUR**





# SANDLAND



**A la recherche d'un fleuve légendaire**

**A**kira Toriyama, l'auteur de Dragon Ball, sort un nouveau titre sous le nom de Sand Land. Un petit démon cherche un fleuve légendaire gardé par un roi égoïste. Il arrive dans une contrée où il n'y a que du sable. Pour récupérer de l'eau, il va devoir affronter des sbires du roi. Une gentille petite histoire qui sera très prochainement éditée en France au Editions Glénat.

# Karenshi Kanojo no Jijo

**K**arenshi Kanojo no Jijo signifie "Entre elle et lui". Ce titre destiné aux filles a été adapté en série télé. C'est une histoire d'amour avec un grand A. Yukino Miyazawa a toujours été considérée comme la fille la plus populaire et la plus belle de son collège. Elle s'acharne pour être la meilleure en tout... Mais cette année, elle vient d'être battue au concours d'entrée du lycée Hokuei par un nouvel élève, Sochiro Arima, séduisant jeune homme. Yukino fait tout pour être de nouveau la meilleure en redoublant d'efforts. L'affaire se



corse quand le fameux Sochiro rend visite à notre jeune héroïne chez elle et la surprend en jogging avec des lunettes et coiffée de petites nattes. Sochiro lui donne le coup de grâce en lui faisant une déclaration d'amour. Humiliation suprême pour Yukino qui a toujours su jouer avec le cœur des garçons ! Elle avait décidé de consacrer sa vie au travail et la voilà qui ne se sent pas indifférente aux avances du jeune homme...

**Elle s'acharne pour être la meilleure, mais...**



大学生に人気抜群の国際 高校生、大学生に人気抜群の国際 青山短期プロ

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

# MANGAS

LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS

**15 jeux Triominos Excel**



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

**Gagnez un BMX et ses protections**



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

**08 36 68 80 88**

2,21 F/mn

Disponible sur



et sur le câble

# QUOI DE NEUF ?

## vidéos

### ● Manie Manie

Ce chef-d'œuvre de l'animation est un long métrage en trois sketches, réalisé il y a quelques années par trois grands noms du manga : Rintaro, Shoji Kawajiri et Katsuhiro Otomo. Il s'agit d'un exercice de style façon "quatrième dimension".



### ● Blue Submarine

Il s'agit des épisodes 1 et 2. Cette série mélange le dessin animé classique à l'image de synthèse. Un film extraordinaire, à voir pour sa technologie.

Au cours du XXI<sup>e</sup> siècle, les calottes polaires ont fondu et ont submergé la surface terrestre. Les rares survivants tentent de résister aux assauts de créatures mi-humaines mi-animales nées des manipulations génétiques du professeur Zorndyke.

### ● Sakura

La série diffusée sur M6 sort depuis longtemps en vidéo et nous en sommes aux épisodes 17 à 20. Sakura part au bord de la mer avec son école. Durant le séjour, elle se voit contrainte de passer une épreuve de courage...



### ● City Hunter Goodbye My Sweetheart

Il s'agit du premier film spécial de Nicky Larson. Ryo Saeba, aussi connu sous le nom de City Hunter, et son associée, Kaori Makimura, sont contactés par une jeune star souhaitant retrouver son frère disparu.

## Découvrez les nouveautés d'avril

# mangas

### Editions Pika



#### ● BTX (13)

Ce manga, dessiné par l'auteur des Chevaliers du Zodiaque, approche de son dénouement. Le général Saphiro attend nos héros armés de son B'T Heoica, capable de transformer n'importe qui en pierre précieuse...

#### ● GTO (11)

Ce manga génial met en scène Eiki-chi Onizuka qui veut être professeur dans le but de... sortir avec les jolies lycéennes. Mais il va se retrouver dans un lycée fréquenté par des voyous et, petit à petit, son sens de la justice va l'amener à devenir un véritable enseignant.



### Editions J'ai lu



#### ● Captain Tsubasa Olive et Tom (118)

Il s'agit du manga original dont est tirée la série télé. Nous sommes en demi-finales du seizième championnat national de football des collèges. Trois équipes sont déjà qualifiées...

#### ● Ken le survivant (18)

Nous sommes en plein dans la partie inédite de la série. Dans la version télé, il s'agit de Ken 2. Les héros ont tous vieilli et le monde est en proie à la dictature. Lin et Bart, qui suivaient Ken partout, sont à la tête de l'armée du Hokuta. Dans ce volume, Lin découvre qu'elle a une sœur jumelle et que toutes deux ont un secret.



### Tonkam Editions

#### ● Talulu le Magicien (4)

Ce manga génialissime met en scène un jeune garçon qui vit des aventures fantastiques depuis le jour où il a fait le vœu qu'un enfant magicien devienne son meilleur ami. Dans ce volume, Homalu doit affronter Harakko lors d'un match de boxe, à cause d'un crayon que Talulu lui a planté dans la tête...



#### ● Maison Ikkoku, Juliette je l'aime (2)

Le manga original, qui a inspiré la série télé, paraît dans sa version intégrale. Vous allez découvrir l'histoire en version complète, avec les parties qui avaient été supprimées dans la version TV. Godai est amoureux fou de Kyoko, la jeune responsable de la pension où il habite. Malheureusement pour lui, un professeur de tennis très séduisant est lui aussi amoureux d'elle...



#### ● Kimengumi, un collège fou fou fou (4)

Le manga original qui a inspiré la série télé paraît en français. Vous trouverez des histoires qui n'avaient pas été adaptées dans la série télé. Dans ce volume, vous allez découvrir le clan de joyeux loufoques à la page.



### Génération Comics

#### ● Dark Angel (5)

Dark et son ami, Elf Kyo, voyagent vers le centre du royaume pour être sacrés Gensei. Mais en chemin, Kyo est enlevé par des bandits et Dark décide de les prendre en chasse jusqu'à leur repaire. Ce passionnant manga d'heroic-fantasy est aussi vendu avec un coffret pour ranger les quatre premiers volumes.



# DRAGON BALL **GT**

**100 ans  
plus tard**

## LES AVENTURES DE GOKU JR

Dans D.Mangas de mars, vous avez découvert le dernier épisode de la série Dragon Ball GT. Ce mois-ci, vous allez découvrir le téléfilm, diffusé sur la chaîne Fuji au Japon, qui conclut la grande saga Dragon Ball.



## Il y a cent ans...

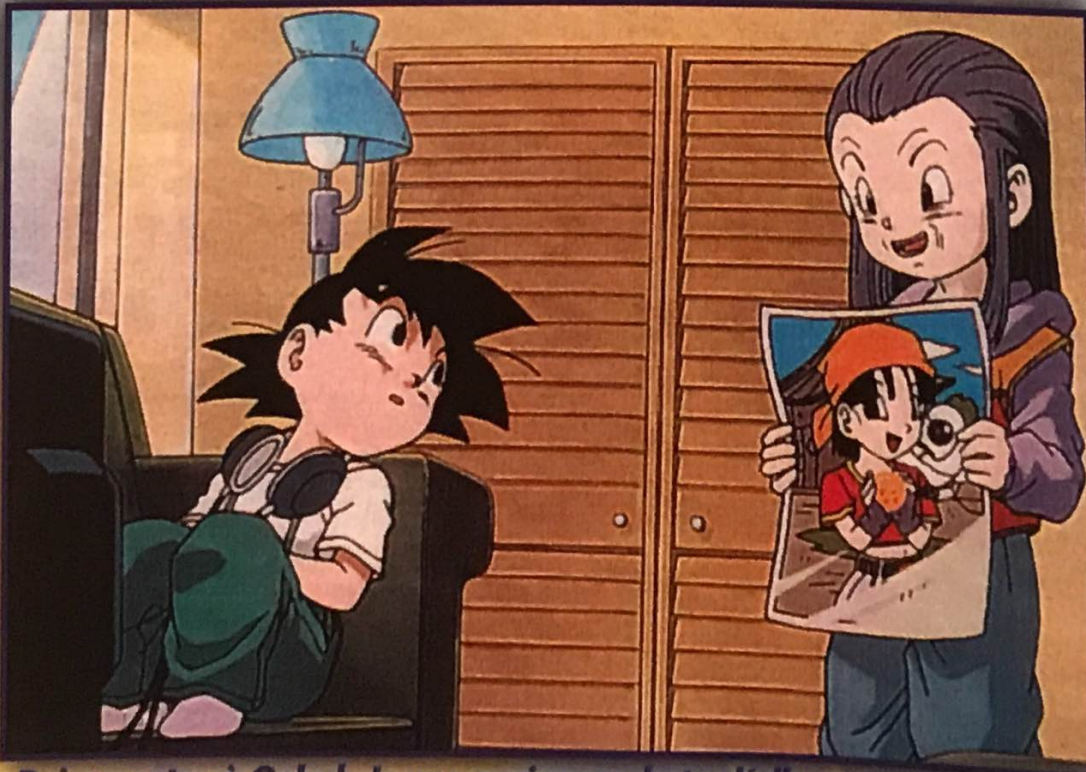
Sangoku, un jeune extraterrestre venu de la planète Végéta, protège la Terre contre différents ennemis venus de l'espace. Il va se marier avec Chichi, une jeune humaine, qui lui donnera deux enfants. Son aîné, Sangohan, se mariera avec Bidel, la fille du plus célèbre des héros terriens : Hercule, dit Mister Satan.

Sangohan et Bidel auront une fille, Pain. Avec son grand-père Sangoku, elle vivra une grande aventure à travers l'espace, à la recherche des boules de cristal permettant de faire apparaître le Dragon qui exauce les vœux. Sangoku mourra après avoir sauvé la Terre de l'arrivée des Dragons Noirs. Petit à petit, son groupe va se séparer et s'éloigner. Certains vont mourir, d'autres s'expatrieront.

Après le décès de ses parents, Pain vivra avec son mari et ses enfants dans la ville de Satan City. Les années passeront... Ses enfants mourront et elle se retrouvera seule à élever son petit-fils Gokuh Jr.



**Mamboru vit tapie dans la forêt et attire tous ceux qui passent pour les dévorer**



**Pain montre à Gokuh Jr une ancienne photo d'elle en compagnie de Giru quand ils étaient à la recherche des boules de cristal**

## Aujourd'hui...

Cent ans se sont écoulés depuis la mort de Sangoku et Pain se rend sur la tombe de son grand-père pour lui rendre un hommage sous forme de prière. Elle est accompagnée de son petit-fils Gokuh Jr qui est sa seule raison d'être, son unique famille. Pain fait de son mieux pour l'élever et surtout l'entraîner. Elle tente, entre autres, de lui apprendre à se battre mais, même pour les choses les plus élémentaires, il n'est pas doué.

Pain s'est fait une raison car Gokuh Jr n'a vraiment rien à voir avec son arrière-arrière-grand-père. Elle tente aussi de lui donner du courage en lui racontant ses aventures en compagnie de Sangoku et Trunks dans l'espace. Chaque jour, elle lui explique comment ils faisaient pour trouver une boule de cristal sur une planète.

Pain et Gokuh Jr vivent dans la ville de Satan City où habitait le grand-père maternel de Pain. Hercule y est encore très respecté car ses exploits, malgré les années passées, sont toujours aussi vivants dans le cœur des hommes. Gokuh Jr va à l'école primaire de la ville. Tout se passerait bien pour lui si trois voyous, dont le chef s'appelle Pack, ne l'avaient pas pris pour souffre-douleur. Ils ont du mal à comprendre que le fils du plus grand héros de la Terre soit une poule mouillée. Chaque jour, ils le harcèlent jusqu'à lui rendre la vie impossible.

## Pain tombe malade

Un soir, après une dispute avec Pack et ses acolytes, il rentre à la maison et explique à Pain ce qui s'est passé. Cette dernière s'énerve contre Gokuh Jr qui se laisse faire. Tout à coup, Pain a une attaque cardiaque et est emmenée d'urgence à l'hôpital. Gokuh Jr est très inquiet car il risque de se retrouver

seul si sa grand-mère mourait. Il se rend à son chevet à l'hôpital et lui demande pardon de ne pas être à la hauteur de Sangoku. Pain lui assure qu'elle l'aime tel qu'il est, mais Gokuh Jr a du mal à l'admettre et s'enfuit de l'hôpital en pleurant. Durant la nuit, il se met à jouer à un jeu vidéo pour se calmer.

A un moment, il contemple une photo accrochée au mur. Elle représente Pain jeune aux côtés de Giru et tenant à la main une boule de cristal. Il pense alors à ce que lui a raconté sa grand-mère au sujet du Dragon qui exauce les vœux. Il décide de partir à la recherche de la fameuse boule de cristal à quatre étoiles de son grand-père. Au petit matin, il s'en va portant sur le dos un énorme sac de nourriture et d'autres élé-



**Pour sauver ses amis, Gokuh Jr se transforme en Super Guerrier**



**Pack et ses compagnons ne cessent de terroriser le pauvre Gokuh Jr**

ments indispensables pour un long voyage.

En sortant de la ville, il tombe nez à nez avec Pack et sa bande. Ils se moquent de lui et lui font comprendre que seul il ne pourra survivre longtemps. Alors que les deux acolytes de Pack tentent de l'arrêter, il dégage une énergie lumineuse incroyable qui les surprend et les éloigne aussitôt. Gokuh

Jr reprend la route et, au petit matin, il s'arrête près d'une nationale. Il est pris en stop par un camionneur qui se met à fouiller dans son sac. Il mange toutes les réserves de nourriture du jeune garçon et finit par le laisser sur le bas-côté près d'un lieu désert. Gokuh Jr se met à marcher et arrive à bout de forces, épuisé par le soleil, à une station service

où l'attend Pack. Après une petite discussion, ce dernier lui apprend qu'il a pris la décision de l'aider à trouver la fameuse boule de cristal qui lui permettra de sauver sa grand-mère.

Ils reprennent la route à bord du scooter de Pack et arrivent au bord de la forêt. Tout en marchant, ils s'amuse et finissent par enterrer leurs griefs. La nuit tombe et ils

décident de se reposer. Tout à coup, ils voient des centaines d'yeux en train de les regarder. Ce sont des loups qui veulent les dévorer.

## Mamba la sorcière

Les deux nouveaux amis se retrouvent séparés. Une bande de loups saute sur Gokuh Jr pour le dévorer.



**En sauvant un ourson des griffes de Getto, Gokuh Jr va se faire de nouveaux alliés**

Tout à coup, une puissante énergie lumineuse sort de notre jeune héros et balance les loups à l'autre bout de la forêt. De son côté, Pack est aidé par une jolie jeune femme qui tire au fusil sur les loups. Elle s'appelle Mamba et propose à Gokuh Jr et Pack de venir dormir dans son chalet. Après leur avoir donné à manger et montré leur chambre, elle se rend à la cave et se transforme en une sorte de sorcière aux cheveux orange. Elle est rejointe par deux créatures : Raca, une sorte de poulet

guerrier qui peut se camoufler, et Getto, un guerrier crapeau capable de se métamorphoser en liquide pour se déplacer. Mamba, armée d'un énorme couteau, se rend ensuite dans la chambre de Gokuh Jr et Pack pour les tuer et les dévorer.

## Pack libère Gokuh Jr

Mais nos deux amis, qui avaient entendu du bruit, se sont cachés sur le toit du chalet en passant par la fenêtre. Ils entrent à nouveau

dans la maison par une autre fenêtre, ce qui attire l'attention de Mamba qui se met à les poursuivre dans les couloirs de la maison. Elle tire sur un lustre et ouvre une trappe dans laquelle nos deux amis tombent. Ils se retrouvent dans la cave et découvrent un immense chaudron où Mamba fait chauffer de l'eau pour les cuire avant de les manger ! Ses cheveux se mettent alors à pousser à une vitesse phénoménale et entourent le cou de Gokuh Jr pour le rapprocher d'elle. Mamba



**Pain, chaque année, vient se recueillir sur la tombe de ses anciens amis**

fait apparaître une énorme hache mais, au moment où elle s'apprête à le découper, les yeux de Gokuh Jr deviennent bleus et de petits flashes électriques l'entourent jusqu'à reproduire cette étrange lumière qui propulse Mamba à l'autre bout de la pièce. Dans sa course, elle renverse la marmite bouillante sur elle.

Pack libère Gokuh Jr des cheveux qui l'enserrent et tous deux s'enfuient de la maison. Ils arrivent à un pont en bois suspendu qu'ils empruntent. Le pont, trop vieux, s'écroule et Pack tombe dans le vide en sauvant Gokuh Jr.

## Sangoku réapparaît

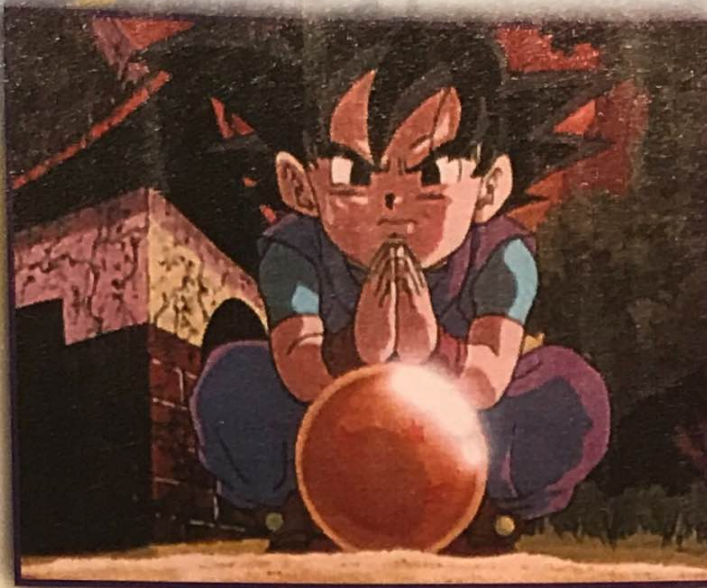
Après un bon repas, celui-ci reprend la route au petit matin et entend d'étranges bruits derrière un buisson. Il découvre un jeune ourson nez à nez avec Getto, l'homme de main de Mamba, qui tente de le tuer. Il décide de l'aider mais prend peur et s'enfuit. Il réfléchit au sort que Getto réserve à l'ourson et revient en force. Getto lui saute dessus et tente de l'avaler. Une fois de plus, l'étrange énergie survient et éjecte Getto.



**Yumaot détruit tout ce qui pénètre sur son territoire**

Gokuh Jr soigne l'ourson blessé jusqu'à l'arrivée de sa mère folle de rage. En voyant que Gokuh ne veut pas de mal à l'animal, elle se calme et tous les trois prennent la route. Gokuh Jr arrive à la maison dans les montagnes où il est censé trouver la boule de cristal à quatre étoiles.

En fait, il s'agit de la maison où vivaient Sangoku et son grand-père Sangohan dans le premier épisode de la série. Il se met à courir vers la maison et tombe nez à nez avec Mamba, Getto et Racal. Il fait demi-tour pour fuir et les trois méchants se mettent à le poursuivre. Ils arrivent dans un canyon et sont attaqués par un homme sanglier du nom de Yumaot. C'est un vrai géant armé un canon. Il tire sur nos amis qui sont éjectés. Yumaot s'approche de Gokuh Jr et s'apprête à l'écraser avec ses pieds. La mère ours saute sur Yumaot pour détourner son attention.



### **Gokuh Jr ignore qu'il faut 7 boules de cristal pour faire apparaître le Dragon**

Il l'éjecte d'un coup de la masse qui vient de pousser à la place de son bras. En effet, Yumaot peut transformer son bras en n'importe quelle arme.

La mère ours, qui veut protéger Gokuh Jr et son ourson, revient à la charge et une bataille très violente commence. Yumaot finit par avoir le dessus et tient la

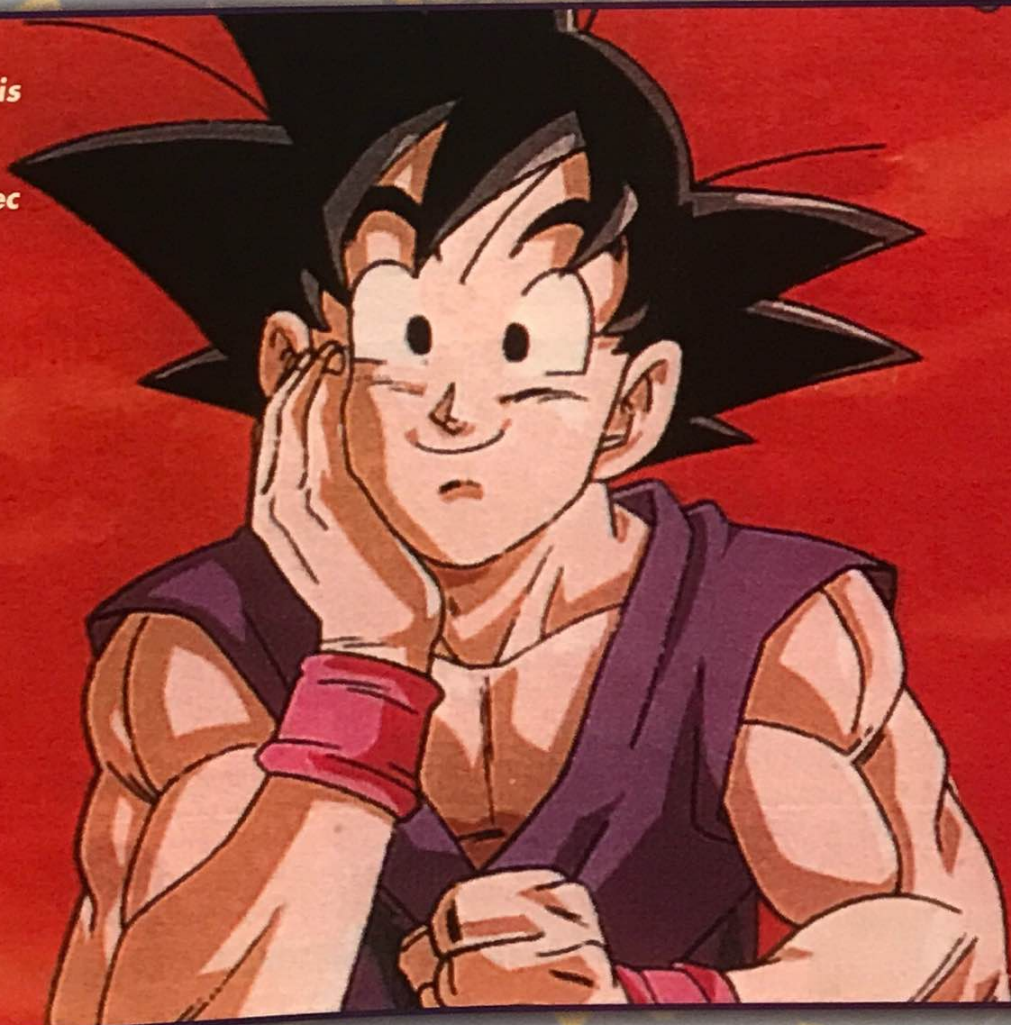
mère ours par le cou, prêt à la décapiter avec son bras transformé en lame. Le petit ourson se précipite au secours de sa mère. Au moment où il va être tué lui aussi, les yeux de Gokuh Jr deviennent bleus, ses cheveux jaunes et il se transforme en Super Guerrier. Il fonce sur Yumaot et l'attaque sans relâche.

Il finit par le mettre K.O. en l'expédiant d'un coup de poing ultra puissant contre une falaise.

Acompagné des deux ours, il se rend à la maison de Sangoku et trouve la boule de cristal à quatre étoiles. Il l'emporte dehors et supplie le Dragon d'apparaître, mais en vain. En fait, il ignore qu'il y a sept boules et qu'il les faut toutes pour invoquer le Dragon. Rien ne se produisant, il prend la boule et la lance violemment. Sangoku apparaît alors et lui fait un signe de la main. Il lui explique le principe des boules, lui dit qui il est et l'encourage. Il disparaît peu après laissant apparaître l'ombre d'un engin volant où se trouve sa grand-mère Pain remise sur pied.

Elle est accompagnée de Pack qui a, lui aussi, survécu à sa chute. C'est ainsi que s'achève cette histoire qui est le début d'une nouvelle grande aventure : celle de Gokuh Jr à la recherche des sept boules de cristal.

**Sangoku, bien que mort depuis longtemps, peut toujours contempler avec émotion sa descendance**

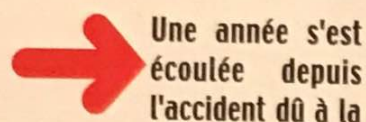


# D. MANGAS Jeux vidéo →

APRÈS LE SUCCÈS INTERNATIONAL DU PREMIER OPUS DE CETTE FUSION ENTRE JURASSIC PARK ET RESIDENT EVIL, CAPCOM, LE MEILLEUR CONCEPTEUR DE JEUX, A DÉCIDÉ DE RÉCIDIVER. IL FAUT CROIRE QUE C'EST QUAND ON FAIT LE SECOND VOLET QUE L'ON EST LE MEILLEUR ! C'ÉTAIT DÉJÀ LE CAS POUR STREET FIGHTER 2, RESIDENT EVIL 2 ET MAINTENANT POUR DINO CRISIS 2.



## TIP



Une année s'est écoulée depuis l'accident dû à la tri-énergie et l'arrestation du Docteur Kirk. Le gouvernement a confisqué les notes du scientifique. Malgré la catastrophe engendrée par ses expériences, le gouvernement a décidé de remettre ça. Malheureusement, il ne s'est entouré d'aucune précaution. Un nouvel accident vient de se produire. Cette fois, la base militaire et le centre de recherches de l'île Edward City se sont retrouvés projetés des milliers d'années dans le passé, à l'ère jurassique. Une équipe de militaires du Trat est envoyée dans le passé pour trouver d'éventuels survivants et savoir ce qui s'est passé.



### Invincibilité

Mettez le jeu en pause, tenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur Croix, Rond, Haut, Bas, Croix, carré, Croix, Croix.

### Dino Coliseum

Terminez le jeu une fois pour pouvoir combattre tous les dinosaures.

Étant la plus calée, du fait de son aventure dans le premier volet, Régina est chargée d'accompagner une équipe commandée par Dylan. À peine arrivés, ils sont attaqués par un T-rex et plusieurs raptors. Dylan et Régina, dont la machine a été sabotée, se retrouvent seuls sur l'île et doivent trouver un moyen de retourner dans le futur.

### ● Principe de jeu

Beaucoup d'innovations dans ce second volet. Le principe est le même que pour Resident Evil : vous incarnez le héros et vous devez enquêter, trouver des indices et des objets, et exploser tous les dinosaures qui se trouvent sur votre chemin. Vous évoluez sur une surface de jeu très grande et vos actions sont entrecoupées de cinématiques qui recomposent l'histoire.



## → LES ARMES



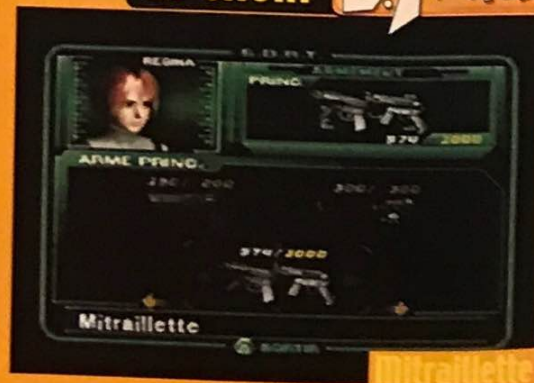
Lance-flammes



Fusil électrique

Un grand nombre d'armes sont à votre disposition. Vous pouvez les recharger facilement car, à chaque fois que vous tuez des dinosaures, vous gagnez des points. Vous pouvez aussi acheter de nouvelles armes allant du lance-flammes au fusil électrique.

## Le choix D. MANGAS



Mitraillette

La mitraillette est votre arme de base et reste de loin la meilleure car elle peut détruire très rapidement tous les dinosaures. Régina possède un magnum et deux fusils, alors que Dylan, lui, a un fusil à pompe.



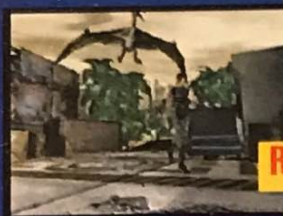
## → LES ZONES DE COMBAT

C'est le truc le plus terrible de Dino Crisis 2. Dans certaines parties du jeu, appelées "zones", vous devez tuer le plus de monstres possibles. Plus vous en éliminez rapidement, et plus vos points augmentent. Terminer une zone, sans vous faire toucher, vous apporte des points bonus. Avec Dylan, une balle peut tuer deux ou trois raptors en même temps.



Fiche technique

**Éditeur :** Capcom  
**Genre :** Resident Like  
**Participant :** 1 joueur  
**Difficulté :** Elevée  
**Sauvegarde :** Memory card  
**Machine :** PlayStation



## → VOTRE PERSONNAGE



Dylan

Dans ce deuxième

volet, vous pourrez jouer avec deux personnages différents, et à tour de rôle. Vous commencez par utiliser Dylan puis Régina. Vos points sont communs, mais pas toutes vos armes. Dylan possède une épée laser alors que Régina a un sabre.

## LES INNOVATIONS

La malle a disparu pour faire place à l'ordinateur. Il y en a partout dans le complexe. A chaque fois que vous tuez des dinosaures, vous gagnez des points. Grâce à cela, vous pouvez acheter des munitions, des objets divers et des armes.

Votre énergie est signalée par une barre qui diminue à mesure que vous êtes touché. Les parties combat sont réparties en zones dans lesquelles vous devez éliminer le plus de monstres possibles.

Fini le jeu où vous devez économiser vos balles !

De petits jeux ont été également incrustés dans Dino Crisis 2. Non seulement vous jouez avec deux personnages différents, mais en plus vous pourrez jouer sous l'eau comme dans Tomb Rider.

Quand vous terminez le jeu, vous avez un mode arène qui vous est offert. Ça n'a aucun intérêt, si ce n'est celui de pouvoir éliminer le maximum de dinos.



## → MODES DE VUE

Non seulement le graphisme s'est amélioré mais, cette fois, vous allez rencontrer 17 sortes de dinosaures différents. Chaque spécimen a son point faible et nécessite une arme adéquate.



## → LEUR AVIS

**Pascal**

Le système de combat revu et corrigé rend le second supérieur au premier que je n'avais pas beaucoup aimé. Graphisme magnifique, bande son terrible !

**David**

Le jeu est réussi, dommage que le mode extra soit nul et que la durée de vie soit courte. En tout cas, le graphisme est bien ainsi que la jouabilité.

## D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20

Le personnage court tout seul et il est très maniable. C'est un peu dommage qu'il soit difficile de descendre des échelles.

● **Durée de vie** → 16/20

Plutôt longue en mode facile, courte en moyen.

● **Animation** → 18/20

Fluide, avec beaucoup de cinématiques.

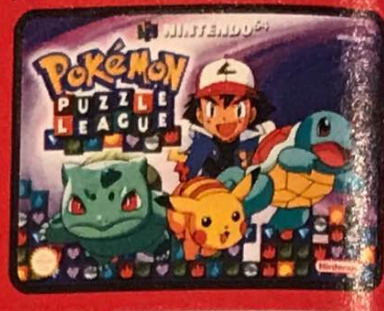
● **Graphisme** → 19/20

La PlayStation prouve qu'elle en a encore dans le ventre !

● **Intérêt** → 19/20

Si vous aimez le genre, c'est une véritable évolution.

LA MINE D'OR POKÉMON A ENCORE FRAPPÉ ! SI ON ÉTAIT MAUVAISE LANGUE, ON DIRAIT "ENCORE UN JEU POKÉMON ! FAUT VRAIMENT QU'ILS ARRÊTENT !" ... EH BIEN NON, ON NE DIRA PAS ÇA. ON NE DIRA PAS NON PLUS "POKÉMON À LA SAUCE TETRIS". LA RAISON EST SIMPLE : NINTENDO A RÉUSSI À INNOVER EN REPIQUANT DANS TOUS LES CLONES DE TETRIS. ET VOUS NE DEVINEREZ JAMAIS... LE JEU EST TERRIBLE !



Le graphisme tue, le son est terrible. On s'en

rend vite compte en regardant les passages composés de dessins animés. Aucun pixel, aucun point à l'écran. Ici, vous affrontez tous les personnages de la série pour remporter les badges de la league Pokémon. Sacha, Pierre, Ondine, Morgane, la Team Rocket, Jacky, Giovanni... En plus, vous pouvez faire apparaître quatre personnages cachés !

### ● le principe du jeu

Le meilleur mode est celui à 1 ou 2 joueurs. Le principe de jeu est simple si vous avez déjà joué à Tetris. Des cubes de couleur repré-

## TIP



sentent les différentes castes de Pokémon :

**Bleu = eau, jaune = électrique, rouge = feu, vert = herbe...**

A chaque fois que vous faites des association de couleurs par au moins trois cubes à la fois, ils disparaissent et font apparaître un énorme bloc chez votre adversaire. Il peut être personnifié par un ami ou par l'ordinateur. Ce qui est

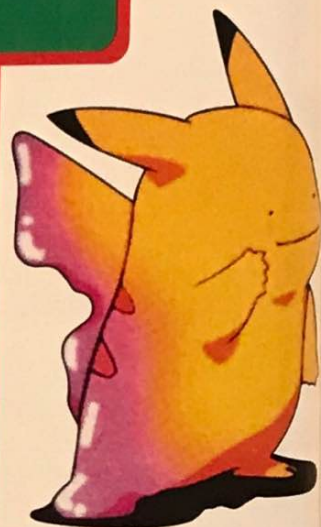
### Cheat Mode

Débloquez toutes les sélections. Maintenez Z et faites A, B, R, A, A, B, R, A à l'écran titre.

### Difficulté Very Hard

Maintenez L et faites L, L, A et B à l'écran de sélection de la difficulté.

dommage dans ce jeu, c'est que l'on n'a pas besoin d'être rapide pour gagner. Quand je jouais contre Babour, je tentais de faire des formes et des couleurs et lui, en faisant bouger les cubes dans tous les sens, réussissait à me vaincre à chaque coup. Moralité : il faut faire n'importe quoi ou alors être très rapide physiquement et cérébralement.



## → MODE UN ET DEUX JOUEURS



Mode 2D



Mode 3D

Dans le mode 2D, vous vous contentez d'associer les couleurs à mesure que montent les cubes. Dans le mode 3D, vous pouvez faire tourner l'écran à 360°. C'est un mode très difficile car il faut sans cesse vérifier que les cubes ne s'empilent pas d'un côté ou de l'autre.

## Le choix D. MANGAS



Mode 2 joueurs en 2D

Ce mode rentabilise à lui seul votre achat. Vous pouvez choisir entre 15 personnages. Ensuite, vous choisissez la vitesse, le handicap et, enfin, l'un des trois Pokémon qui correspond à votre personnage. La puissance de vos attaques varie en fonction du Pokémon choisi par votre adversaire.

## → MODE STATION

Ce mode est génial : une ligne clignotante apparaît à l'écran et monte de plus en plus. Vous gagnez quand vous avez réussi à faire passer les cubes sous la ligne.



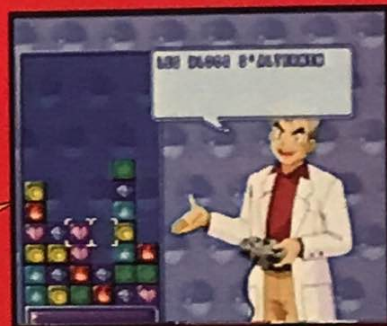
Fiche technique

Éditeur : Nintendo  
Genre : Réflexion  
Participants : 2 joueurs  
Difficulté : Moyenne  
Sauvegarde : Cartouche  
Machine : Nintendo 64

## → LE VILLAGE PUZZLE



Le village Pokémon se compose de neuf différents édifices. Le professeur Chen vous expliquera comment jouer dans son labo. Dans le manoir, Jacky vous entraîne à faire des combos. Vous y trouverez aussi tous les différents modes de jeu.



## LES DIFFERENTS MODES DE JEU

De base, vous pouvez choisir de jouer en 2D ou 3D. À partir de là, vous avez plusieurs modes de jeu. Le meilleur : un ou deux joueurs, et ensuite les modes alternatifs.

### ● Marathon

Dans un temps limité, vous devez battre le score inscrit en haut de l'écran.

### ● La zone temps

Elle est presque identique, sauf que vous devez faire le plus de formes et de combats possibles.

### ● Station

Vous affrontez la Team Rocket. Une ligne apparaît à l'écran et vous devez, dans un temps record, passer les carrés sous une ligne qui monte de plus en plus vite.

### ● Université Puzzle.

Les cubes sont placés dans une certaine position et vous avez deux ou trois coups pour les faire disparaître.



## → VERSION PUZZLE



Dans la version puzzle, vous avez en fait deux modes : celui de forme définie que vous devez résoudre, et celui que vous allez composer vous-même.

Vous placez les cubes et, ensuite, vous devez résoudre le puzzle.

## → LEUR AVIS

### Pascal

L'un des meilleurs jeux que j'aie vus depuis longtemps. Pendant les sept jours qui ont suivi l'achat de Pokémon Puzzle League, j'y ai consacré tous mes moments de liberté.

### Babour

Très bon jeu de stratégie, qui reste tout de même un peu simple. En plus, il est très bien car j'en ai mis "plein la tronche" à Pascal, ce qui ne m'arrive pas souvent...

## D.MANGAS Notes

### ● Maniabilité → 16/20

C'est la seule chose qui pêche, le curseur n'est pas assez maniable.

### ● Durée de vie → 17/20

Le jeu reste dans la tête et vous avez sans cesse envie d'y jouer.

### ● Animation → 17/20

Ce jeu est composé surtout de cubes qui montent.

### ● Graphisme → 19/20

Les parties dessins animés sont hyper nettes.

### ● Intérêt → 18/20

Terrible... Le jeu est vraiment bien réalisé !

Voici la suite des aventures de Tai et de ses amis dans le Digimonde

## 21 Retour à la maison



**T**ai et Koromon, après avoir été aspirés par le Vortex, se retrouvent dans le monde réel. Tai prend aussitôt le chemin de sa maison. Il n'est pas au bout de ses sur-

prises en retrouvant d'abord sa petite sœur, Kari, puis en découvrant la date du jour : 1<sup>er</sup> août. Tai comprend alors qu'il vient de remonter le temps car c'est à cette

date que les Digivices sont apparus aux Digi-sauveurs. Peu après, Tai s'aperçoit que, dans le monde réel, certains Digimon sont méchants. Koromon et Tai partent pour combattre ces Digimon. Ils tombent sur OGREMON qui les attaque. Koromon, en ripostant, se digivolve en Agumon.



Ils arrivent à battre facilement OGREMON. Mais Tai et Agumon sont obligés de repartir dans le monde digital.



## 22 Les champignons de l'oubli



**A**yant réussi à rejoindre le Digimonde, Tai et Agumon tombent immédiatement

sur Tokomon qui est couché sur le sol. Ce dernier leur raconte ce qui s'est passé.

Finalement, ils arrivent à eux trois à retrouver TK et son nouvel ami : Demidevimon. Mais rapidement, Tai et TK découvrent que Demidevimon n'est qu'un menteur. Alors, un com-



bat s'engage entre Demidevimon et Tokomon. Ce dernier réussit à se digivolver en Patamon. Grâce à l'agilité de Patamon et son attaque Tonnerre, il parvient enfin à se débarrasser du méchant Demidevimon.

## 23 Un mauvais restaurant



**M**att et Gabumon pensent être perdus quand Matt est dirigé vers un restaurant grâce à son Digivice. Ils ont la surprise d'y retrouver Gomamon et Joe. Le pauvre Joe est traité en esclave dans ce restaurant. Matt décide de rester pour l'aider. Peu de temps après, alors que Tai et TK rejoignent Matt et Joe, Digi-

tamamon les attaque tous. C'est à ce moment que, en voulant sauver TK des griffes de Vegiemon, Joe est lui-même pris au piège.

Alors, Garurumon arrive à se digivolver en Were-Garurumon et se débarrasse facilement de Digitamamon. Enfin, tout étant rentré dans l'ordre, ils se mettent à la recherche des autres.



*Vegiemon*



*Digitamamon*



*Betamon*

## 24 Assez de questions !

Izzy cherche désespérément Gennai pour lui poser quelques questions. Alors que Tentomon et lui découvrent plusieurs pancartes portant des indications, ils sont capturés sans tarder par Vademon.

Ce dernier vole la curiosité d'Izzy pour la revendre. Tout s'explique quand Demidevimon demande à

Vademon de lui vendre le scanner d'Izzy. A ce même moment, Tentomon, voyant qu'Izzy ne s'occupait plus de lui, évolue en Pabumon. Finalement, Izzy retrouve ses esprits.

C'est alors qu'un combat éclate entre Vademon et Kabuterimon. Pas assez fort, Kabuterimon évolue alors en Mégakabuterimon. Battu, Vademon est



*Vademon*

envoyé au fin fond de l'univers. Pour finir, Izzy retrouve Matt et TK.



## 25 Une méchante princesse

**J**oe et Tai, ayant rejoint l'autre rive du lac, sont guidés par un Digivice vers un château. Ils y retrouvent Mimi qui est devenue la princesse de ce château. Mais Tai et Joe se font expulser des lieux pour avoir manqué de respect à Mimi. Après avoir compris comment Mimi est devenue princesse, Tai et Joe sont résolus à ne pas



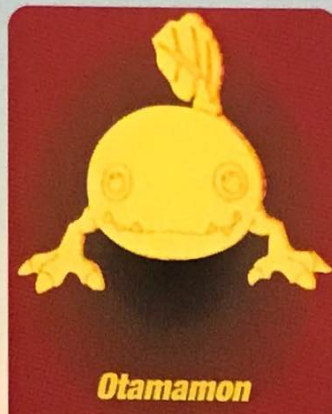
abandonner leur amie. Et ils décident de tout faire pour que Mimi redevienne comme avant. Seulement, elle a décidé de rester et fait enfermer les deux garçons dans la prison du palais. Cependant, après avoir réfléchi, elle fait libérer Tai et Joe et décide de partir avec eux. Mais Shogungekomon n'est pas d'accord pour la laisser partir. Alors, un duel commence entre lui et Greymon qui se digivolve en MetalGreymon. Ce dernier, grâce à son attaque Giga Blaster, rendort Shogungekomon.



**Shogungekomon**



**Gekomon**



**Otamamon**



## 26 Des signes d'amour

**T**ous les enfants se sont retrouvés, sauf Sora qui manque à l'appel. Alors que les Digivices conduisent les six enfants vers elle, Flymon les attaque. Mais grâce à Birdramon, venu pour les sauver, Flymon est mis en échec. Pensant que Sora est dans le coin, les six copains suivent Birdramon. Ils retrouvent enfin Sora qui leur ex-

plique pourquoi elle ne voulait pas revenir dans le groupe. A la nuit tombée, ils sont attaqués par Myotismon, le maître de Demidevimon.

Grâce à l'amour de Sora, Birdramon réussit à se digivolver en Garudamon. Mais pas encore assez fort, il ne peut qu'emporter les sept enfants loin de Myotismon, le troisième Digimon maléfique.



**Flymon**



**Myotismon**

## 27 De fameuses recrues



Les sept enfants, contactés par Gennai, apprennent qu'il y a un 8<sup>e</sup> Digisauveur mais ils ne savent pas qui c'est. Ils découvrent également que Myotismon veut se



rendre, par l'intermédiaire de portes du château de Myotismon, dans le monde réel pour détruire ce 8<sup>e</sup> Digisauveur. Agumon et Palmon se font passer pour des mercenaires afin de pouvoir entrer dans le château. Peu de temps après, ce sont les sept enfants et leurs Digimon qui pénè-

trent dans le château et trouvent aussi les portes en question. Mais ils sont arrêtés par Gatomon, un Digimon chat, et quatre Devidramon. Grâce à MetalGreymon, ils parviennent à se débarrasser de ces gêneurs. Malheureusement, les portes se sont refermées sans qu'ils puissent les franchir.



## 28 La bonne carte

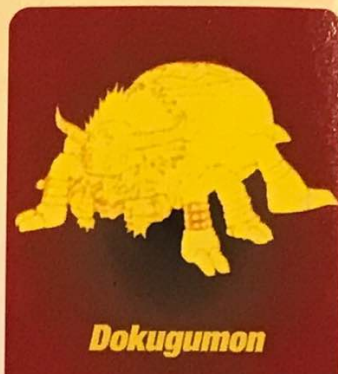
**D**écus par leur défaite, les sept enfants acceptent l'invitation de Gennai. Une fois chez ce drôle de bonhomme, ils apprennent comment se rendre dans leur monde grâce à des cartes représentant des Digimon. A la nuit tombée, Izzy pose toutes sortes

de questions à Gennai à propos des deux mondes et de la manière d'utiliser les cartes.

Le lendemain, de retour au château, les enfants sont confrontés à un autre problème : ils ont 10 cartes mais seulement 9 emplacements pour ouvrir la porte interdimensionnelle.



En même temps, ils sont attaqués par Dokugumon mais, grâce à WereGarurumon, ils peuvent continuer à réfléchir au sujet des cartes. Izzy ayant enfin réussi à placer les bonnes cartes, ils se retrouvent dans leur monde avec leurs Digimon.



## 29 La révélation

**A**près être revenus dans le monde réel, ils se retrouvent à leur point de départ : la colonie de vacances et, ensuite, ils arrivent à rejoindre Tokyo en bus. Il se retrouvent dans un quartier bien connu de leur mémoire car ils y habitaient tous. Mais à cause d'un attentat, ils ont dû déménager. Alors qu'ils se posent la question : pourquoi sont-ils devenus



des Digisauveurs ? , Mammothmon les attaque. Birdramon, qui se digivolve en Garudamon, réussit à battre Mammothmon.

A l'issue du combat, TK se rappelle soudain qu'il avait vu deux monstres à l'époque de l'attentat. C'est alors qu'Izzy fait le lien : ils furent choisis comme Digisauveurs car ils habitaient tous dans ce quartier et avaient tous vu deux Digimon se battre.





## 30 L'auto-stop

Nos sept amis sont presque de retour à la maison. Ils arrivent en ville, mais sont si fatigués par leur aventure qu'ils s'endorment dans le train. Résultat : ils loupent leur station et se retrouvent trop loin de chez eux. Ils descendent du train et décident d'aller manger. Izzy et Joe se séparent du groupe pour faire des recherches pendant que les autres vont se restaurer.

sur le siège. Très énervé, le cousin de Mimi stoppe son véhicule. Etant donné qu'il ne voit pas les Digimon, il pense que c'est Joe qui a sali sa voiture et il tente de le frapper. Izzy intervient et reçoit le coup qui le fait tomber du pont où ils sont. Motimon se digivolve juste à temps pour le sauver. Tout à coup, Gesomon sort de l'eau et Gomamon se digivolve en Ikkakumon

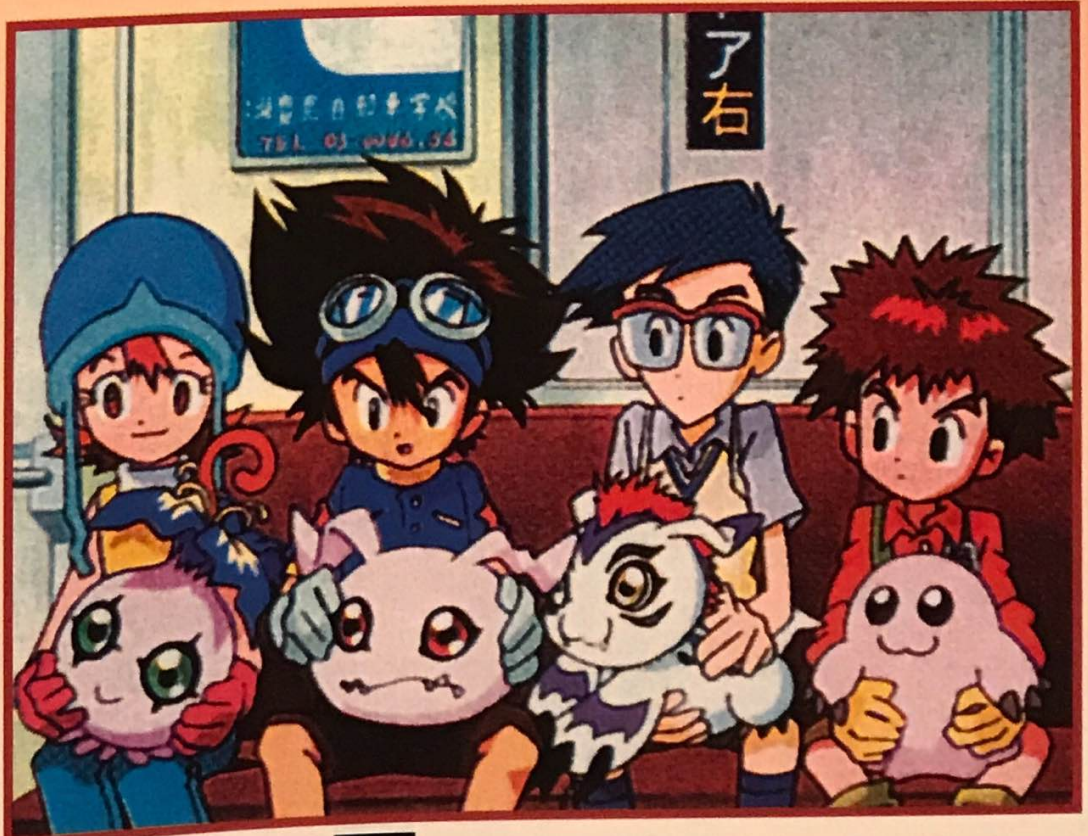


pour le combattre. Après la bataille, ils montent tous sur Ikkakumon qui les fait naviguer sur l'eau.



**Gesomon**

Quand Izzy et Joe reviennent, ils découvrent que leurs copains ont dépensé tout l'argent en achetant de la nourriture. Malheureusement, ils n'ont pas pensé à en laisser un peu pour les tickets de train. Ils décident donc de faire du stop pour se rendre chez eux. C'est Tai et Matt qui commencent mais aucune voiture ne s'arrête. Ensuite, c'est au tour de Joe et Izzy qui échouent à leur tour. Mimi et Sora ont beaucoup plus de chance. Le cousin de Mimi, qui passe sur la route à ce moment-là, les fait monter dans sa voiture. Pendant le trajet, Koromon fait ses besoins



# SAKURA

## CHASSEUSE DE CARTES

La série "Sakura, chasseuse de cartes" a été produite au Japon par le célèbre studio Clamp. Ce studio est dirigé par quatre femmes qui gèrent toute la production de la série.

"Sakura" se distingue des autres séries japonaises par le soin apporté à la réalisation et la qualité de son animation. Vous pouvez suivre cette série tous les mercredis sur M6 à 13 h 30.

### **Kero**

*Ce petit lion allé est le conseiller de Sakura. Gardien du livre de Clow, Kero a pour mission d'empêcher les cartes magiques d'agir*





### **Lionel**

*Arrivé seul à Hong Kong, ce jeune garçon est entré dans la même classe que Sakura. Dès leur première rencontre, Sakura comprend que ce garçon mystérieux est le descendant du magicien Clow Reed. Muni de son sabre magique, il combat et capture les cartes*



### **Tiffany**

*C'est la meilleure amie de Sakura. Tiffany est une fille de bonne famille qui ne recule jamais devant le danger. Elle accompagne partout Sakura et la filme avec sa caméra. Elle lui fournit aussi des costumes adaptés à chacune de ses missions*

### **L'histoire**

Sakura Kinimoto est une fille de 10 ans qui vit avec son père et son grand frère. Un jour, elle pénètre dans la bibliothèque de son père, attirée par d'étranges bruits. Elle y découvre le livre de Clow, qui se présente comme une boîte remplie de cartes ressemblant à celles du tarot. A peine a-t-elle pris la première carte qui représente le vent, qu'une tempête se déchaîne autour d'elle. Toutes les autres cartes s'envolent et disparaissent par la fenêtre. Une petite créature ailée jaune émerge du livre et se proclame le gardien des cartes de Clow. Kero, c'est son nom, lui explique que ces cartes ont été créées il y a très longtemps par le sorcier Clow Reed. Certaines sont bonnes, d'autres mauvaises, et chacune d'elles obéit à celui qui l'a capturée. Kero parvient à convaincre Sakura de devenir chasseuse de cartes et de retrouver ces cartes magiques avant qu'elles ne conquièrent le monde et le plongent dans le chaos.



# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## La toile d'Andromède (2)

Résumé : Le vieux maître a confié à Shina la célèbre armure d'or ! Grâce à l'une des armes de l'armure, Seyar parvient à détruire le pilier du Pacifique nord !



FSSSSZZ !



MAIS... C'EST IMPOSSIBLE !



OH ! MAIS QU'EST-CE QUE C'EST ?

TU FERAI MIEUX DE T'HABITUER À CE BRUIT, CAR À PARTIR D'AUJOURD'HUI, TU L'ENTENDRAS SOUVENT !

ON DIRAIT QU'UNE PARTIE DU CIEL DU TEMPLE DE POSÉIDON S'ÉCROULE !



D'APRÈS LA DIRECTION, CE SERAIT CELUI DU PACIFIQUE NORD !



ET CROIS-MOI ON L'ENTENDRA DE LOIN !



C'EST CONTRE-MOI QUE TU TE BATS ! NE L'OUBLIE PAS !



PARTEZ... NE PERDEZ PAS DE TEMPS, JE VOUS COUVRE !



NOUS FERIONS MIEUX DE SUIVRE L'EXEMPLE DE SEYAR !



SOIS PRUDENTE !

AU PACIFIQUE NORD !



ALORS, QU'EST-CE QUE C'EST D'APRÈS TOI ?





S'ILS S'APPROCHAIENT TROP PRÈS DE CES GROTTES, ELLES LES CAPTURAIENT ET LES DÉVORAIENT !



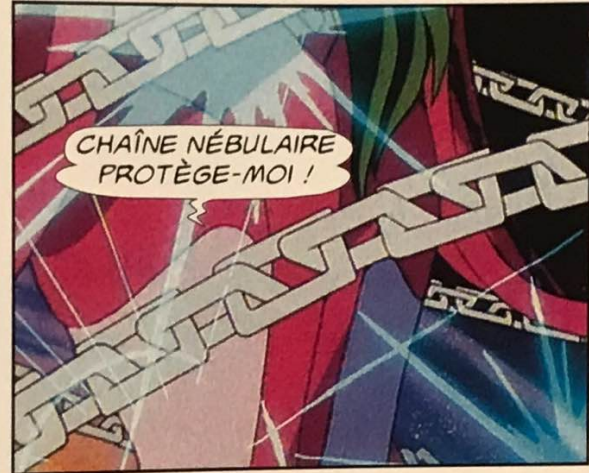
AUJOURD'HUI C'EST TOI QUI DEVAIT ÊTRE LA PROIE DE CES MONSTRES !



LEURS GRIFFES ET LEURS CROCS VONT BIEN TÔT TE DÉVORER ! EN GARDE !

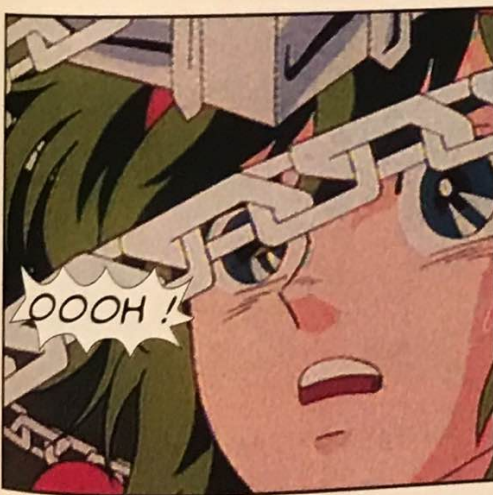


GRR !!



CHAÎNE NÉBULAIRE PROTÈGE-MOI !

C'EST INUTILE, MÊME LA CÉLÈBRE CHAÎNE D'ANDROMÈDE NE TE PROTÈGERA PAS DEUX FOIS !



OOOH !

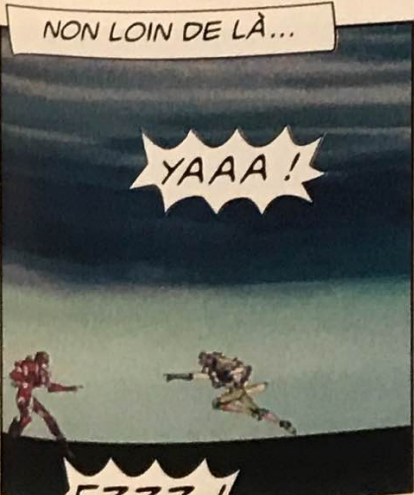


QUE LES GRIFFES DE L'AIGLE TE DÉCHIRENT !



AAHH !

MERCI ! SANS TOI JE N'AURAIS PAS RÉUSSI À DÉTRUIRE LE PILIER NORD !



NON LOIN DE LÀ...

YAAA !

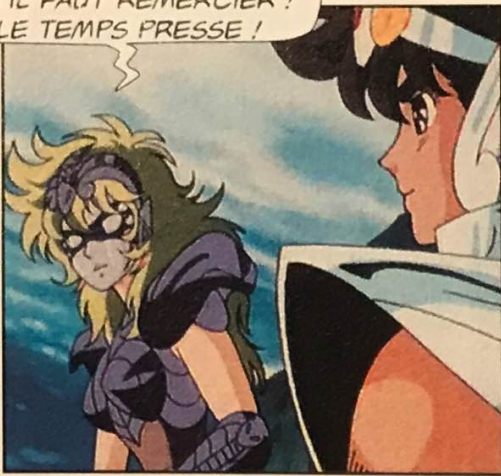
FZZZ !



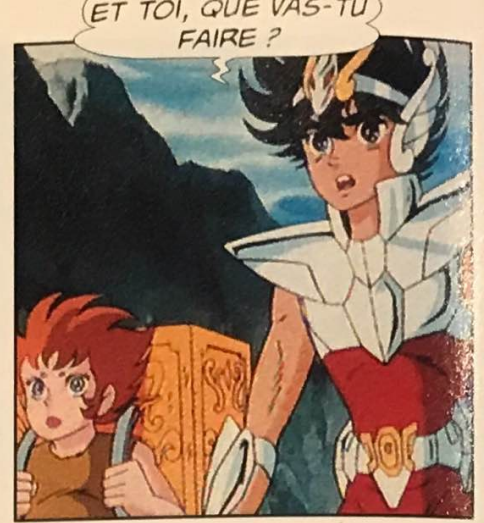
SHINA, C'EST NOUS !!



C'EST LE VIEUX MAÎTRE  
QU'IL FAUT REMERCIER !  
LE TEMPS PRESSE !



SHUYRIU ET YOGA  
SE SONT DIRIGÉS  
VERS LES PILIERS  
DES OCÉANS INDIEN  
ET ANTARCTIQUE !

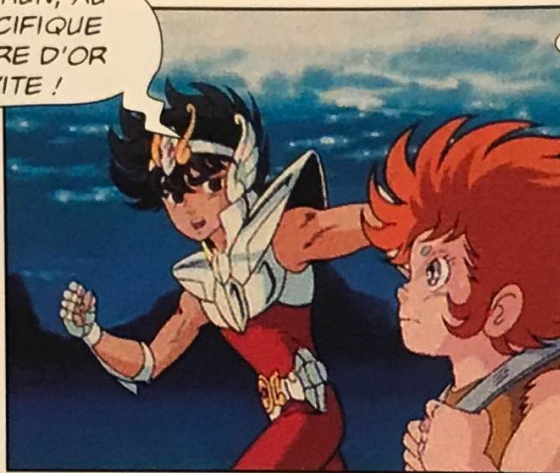


(ET TOI, QUE VAS-TU  
FAIRE ?



APPORTE À SHUN, AU  
PILIER DU PACIFIQUE  
SUD, L'ARMURE D'OR  
AU PLUS VITE !

CONTINUE TA ROUTE, NE  
T'OCCUPE PAS DE ÇA !  
ALLEZ, PARS...



T'INQUIÈTE PAS !  
C'EST COMME SI  
C'ÉTAIT DÉJÀ FAIT !



QUOI ! ILS SE SERVENT  
DE L'ARMURE D'OR DE  
LA BALANCE, IL FAUT  
QUE JE L'ARRÊTE !



YAAA !



IKY !  
ATTENTION !



TU NE PARTIRAS PAS  
D'ICI TANT QUE TU NE  
M'AURAS PAS BATTU !

MAIS OÙ EST-CE QUE JE  
SUIS ? OÙ EST LE PILIER  
DU PACIFIQUE SUD ?



QUELQUE CHOSE ME DIT  
QUE JE SUIS PERDU !





DEPUIS QUELQUE TEMPS, JE N'ARRIVE PLUS À ME TÉLÉPORTER OÙ JE VEUX !



NON LOIN DE LÀ...

COMMENT A-T-IL FAIT POUR TRAVERSER MON BOUCLIER !



JE T'AVAIS PRÉVENU !



QUE LES GRIFFES DU LOUP TE SAIGNENT !



OH !



APRÈS L'AIGLE, C'EST AU TOUR DU LOUP !



QUE VEUX-TU QUE JE DÉCHAÎNE CONTRE TOI MAINTENANT ?



LE DARD GÉANT D'UNE ABEILLE !



OH !

OH ! IL VA FINIR PAR BROYER TOUS LES OS DE MON CORPS !



MA CHAÎNE NÉBULAIRE NE ME SERT PLUS À RIEN !



QUE LE BOA CONSTRICTOR T'ÉTOUFFE !





LE COMBAT VA ÊTRE PLUS RAPIDE QUE JE NE LE PENSAIS !

QUE LE VAMPIRE S'ABREUVE DE TON SANG CHEVALIER !



JE NE PEUX TOUT DE MÊME PAS MOURIR SANS AVOIR RIEN ACCOMPLI !

CHOISIS CELUI QUI TE TUERAS !

IL NE ME RESTE PLUS QU'À T'ACHEVER !



JE VAIS CHOISIR POUR TOI !

CE SERA LE DARD DE L'ABEILLE GÉANTE ! QUE LA REINE DES ABEILLES TE TRANSPERCE !



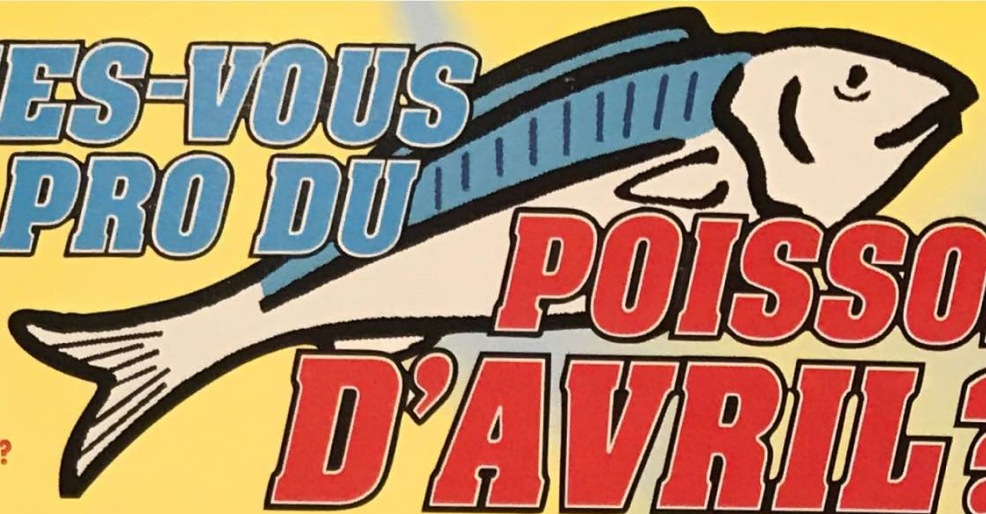
IL DOIT ÊTRE LA RÉINCARNATION DE SILVA !

LA CHAÎNE D'ANDROMÈDE A PLUS D'UN TOUR DANS SON SAC !

CHAÎNE NÉBULAIRE, TERRASSE MON ENNEMI !

QUE SE PASSE-T-IL ? COMMENT A-T-IL FAIT CELA ?

# ÊTES-VOUS UN PRO DU



# POISSON D'AVRIL?

Accrocher un poisson dans le dos de quelqu'un ou être "victime" d'une farce, vous aimez un peu, beaucoup, pas du tout... ?

**1** Le poisson d'avril, c'est quel jour de cette année ?

- A Le dimanche 1<sup>er</sup> avril
- B Le premier mercredi d'avril
- C Quand on veut

**2** Savez-vous d'où vient cette tradition ?

- A D'enfants qui voulaient s'amuser
- B Le 1<sup>er</sup> avril, autrefois, était le jour de fermeture de la pêche
- C D'un commerçant ou d'un roi qui voulait s'amuser

**3** Comment réagissez-vous quand vos copains se mettent à rire sur votre passage ?

- A Vous n'aimez pas beaucoup, ça vous fâche à la longue
- B Vous aimez bien provoquer le rire autour de vous
- C Vous riez d'autant plus que vous leur avez fait la même blague et qu'ils ne s'en aperçoivent pas

**4** Vous est-il déjà arrivé d'avoir envie de faire marcher un copain, de lui raconter un bobard ?

- A Tous les jours
- B De temps en temps
- C Jamais

**5** Combien de temps à l'avance préparez-vous vos blagues ?

- A Une minute
- B Plusieurs jours
- C Un jour

**6** Quelle est votre fête préférée ?

- A Mardi-Gras et Halloween
- B Noël
- C Le 1<sup>er</sup> avril

**7** Les farces, en faites-vous souvent ?

- A C'est comme une envie irrésistible. Vous avez une imagination extraordinaire et vous vous en servez pour faire rire tout le monde
- B Il ne se passe pas un jour sans que vous ayez une idée de farce
- C Pas trop, ce sont les autres qui s'en chargent et c'est souvent très drôle

**8** Si vous faites une farce à un copain et qu'il se met à pleurer, vous...

- A Le traitez de poule mouillée
- B Lui demandez pardon
- C Vous sentez très malheureux, vous n'aviez pas voulu lui faire de la peine

**9** Si un copain s'obstine à vous faire la même farce chaque jour, vous...

- A Ne trouvez pas ça drôle et vous le chassez du cercle de vos copains
- B Vous énervez et le menacez de vos poings pour qu'il cesse

**10** Si votre père perd son temps à chercher ses clés au moment de partir au travail, vous...

- A Riez d'autant plus que chaque matin, vous les posez bien en évidence
- B Riez de bon cœur rien qu'en l'entendant râler contre tous ceux qui lui cachent ses affaires
- C L'aidez à les retrouver



## VOS POINTS ET LES RESULTATS

1 point pour : 1c 2a 3b 4c 5a 6b 7c 8a 9b 10c  
2 points pour : 1b 2c 3a 4b 5c 6a 7b 8c 9a 10b  
3 points pour : 1a 2b 3c 4a 5b 6c 7a 8b 9c 10a

**Vous obtenez de 1 à 10 points** Vous n'êtes pas un farceur né. Ne vous désespérez pas pour autant, ça viendra avec les années. Si vous ne pratiquez pas la farce, vous ne détestez pas être la cible des petits plaisantins. Vous avez une bonne nature et quand vos copains se moquent de vous, ça ne vous fâche pas. Bien au contraire, vous en redemandez. Il faut évidemment que la plaisanterie soit de bon goût, qu'elle ne soit pas méchante. Autrefois, le 1<sup>er</sup> avril était le jour de la fermeture de la pêche en eau douce. C'est la pleine période de reproduction des poissons. C'est pour se moquer des pêcheurs privés de poissons qu'on a commencé à leur épingler des harengs dans le dos.

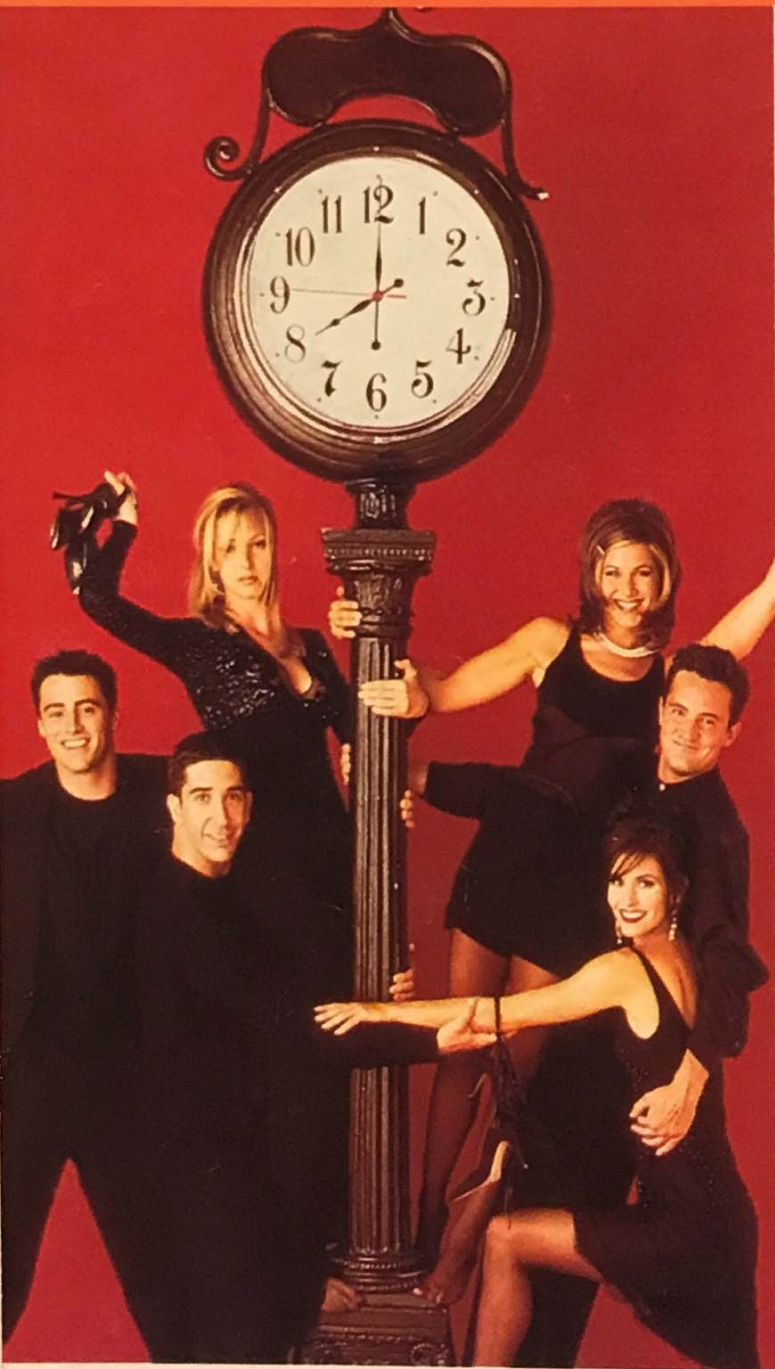
**Vous obtenez de 11 à 20 points** Vous aimez bien le jour du 1<sup>er</sup> avril même si vous ne savez pas vraiment d'où vient cette tradition de faire des farces ce jour-là. Et vous faites comme tout le monde : la veille, vous confectionnez des poissons avec du papier et le lendemain, dès votre réveil, vous les accrochez dans le

dos de tous ceux que vous aimez. Vous avez raison de choisir des personnes de votre entourage : un instituteur ou un inconnu dans la rue risque de ne pas apprécier la plaisanterie. En général, vous aimez bien vous moquer gentiment de vos copains ; mais à l'inverse, vous supportez difficilement de devenir la cible des farceurs. Personne n'est parfait...

**Vous obtenez plus de 20 points** Vous adorez le 1<sup>er</sup> avril et, en général, vous trouvez qu'il n'y a pas assez d'occasions au calendrier pour faire le fou. Vous ne ratez pas ce jour-là et le préparez chaque fois avec beaucoup de soin. Tous vos proches ont droit à leur poisson et leur étonnement vous amuse énormément. Ils prennent vos farces avec bonne humeur, en règle générale, parce qu'elles ne sont pas méchantes. C'est le rire que vous voulez provoquer, pas la mauvaise humeur. Quand l'une de vos "victimes" se met à pleurer, c'est à force de trop se gondoler... Vous êtes d'une nature joyeuse. Ne changez rien, les gens dans votre genre ne sont pas si nombreux.

# 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)