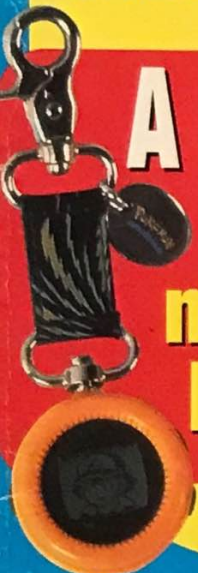


DM MANGAS

POKÉMON

Les Pokémon de la nouvelle série

A GAGNER
Les montres Pokémon



DRAGON BALL GT



Tous vos héros préférés



2 posters collectors géants

2 JEUX VIDÉO

- ★ Les Razmocket à Paris
- ★ Aladdin : la revanche de Nasira



Sakura et ses amis



T 2918 - 476 - 20,00 F



Mensuel N° 476 Mai 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 Pleins feux sur...**
Digimon le film
- 20 Digimon**
Episodes de 31 à 39
- 26 Quoi de neuf ?**
Mangas, vidéos, DVD...
- 36 Dragon Ball GT**
Tous les personnages de A à Z (1^{re} partie)
- 40 Jeux vidéo**
Les Razmoket à Paris, Aladdin
- 44 Sakura**
Les amis de la chasseuse de cartes
- 48 Pokémon**
La nouvelle série
- 50 En direct du Japon**
Toutes les nouveautés

BANDES DESSINEES

- 6 Dragon Ball GT**
L'horrible trahison
- 52 Les Chevaliers du Zodiaque**
La naissance de Poséidon (1)

JEUX

- 59 Test**
Etes-vous fan de Pokémon ?

POSTERS

- 27 Digimon & Dragon Ball GT**



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 renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS
18/28, quai 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

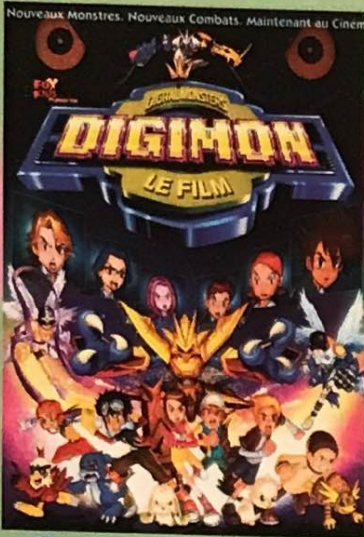
Rue

Ville CP

SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

D.Mangas N° 476 - Mai 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 : Mai 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, quai 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.

PLEINS FEUX SUR...



Le mois dernier, nous avons fait une petite chronique du film Digimon. Cette fois, nous allons vous présenter cette merveille qui prouve – à mes yeux en tout cas – que Digimon est dix fois supérieur à Pokémon. Ce film est en deux parties : il débute avec les anciens héros et se poursuit avec les personnages de la nouvelle série Digimon Zéro. La première partie est fantastique, alors que la seconde manque un peu de pêche.

Evolution de Agumon en MetalGreymon

Cette histoire commence plusieurs années avant le début de la série télé. A cette époque, les Digisauveurs étaient encore petits. Un soir, Kari et Tai découvrent sur l'écran de leur ordinateur ce qui ressemble à un œuf. Après un temps de gestation très court, il finit par éclore et une étrange bestiole noire sort de l'écran. Kari décide alors de s'en occuper.

En peu de temps, la bestiole évolue pour devenir un jeune dinosaure.

Un soir, Kari se réveille, attirée par un bruit étrange. Le dinosaure, qui a fait un énorme trou dans le mur de la chambre, saute juste après qu'il se soit accroché à son cou. Après avoir sauté, il atterrit sur la chaussée et se met à poursuivre quelque chose qui semble invisible. Tai se met à le suivre et finit par se trouver nez à nez avec une étrange créature. Ils se mettent à se battre au désavantage d'Agumon qui est contraint de se digivolver pour tenir tête à son ennemi qui lui reste supérieur. Il finit par s'écrouler. Tai réussit à le réveiller grâce à un sifflet que Kari utilisait toujours pour l'appeler.

Après une bagarre suivie d'une explosion, Agumon disparaît avec son ennemi



dans un écran de fumée. Tout cela se passe devant les yeux de tous les enfants du quartier.

Au même moment où Tai et Kari découvraient leur œuf, dans le Colorado, un jeune enfant prénommé Wallace

faisait la même découverte sur son ordinateur. Une fois l'œuf éclos, des jumeaux Digimon en sont sortis. Wallace, heureux de posséder deux compagnons, passe tout son temps libre avec eux. Une idée germe dans



sa tête. Il se dit que s'il s'amuse autant avec deux Digimon, il s'éclaterait encore plus avec un troisième. Il se met alors sur son ordinateur pour tenter de créer un œuf Digimon. Mais les Digimon sont des êtres exceptionnels et Wallace a loupé son expérience d'apprentis-sorcier. A la place d'un être gentil, il a mis au monde un très méchant virus qui s'est mis à dévorer les fichiers des ordinateurs pour se nourrir et évoluer en voyageant à travers le Net.

Les années passent, sans nouvelles du virus. Tai, Sora, Mimi, Matt, TK, Izzy et Joe sont partis pour combattre Devimon. Après leur retour sur Terre, Izzy apprend que des données et des programmes ont été effacés des ordinateurs suite à l'apparition d'un étrange virus. Il se met à fouiller sur le Net à l'aide de son ordinateur mais le virus dévore toutes les données.

Aidé de Tai, il utilise l'ordinateur de son père pour gagner de la puissance. Il découvre la nature de ce

Digimon. Il s'appelle Diabormon et devient de plus en plus fort à mesure qu'il dévore les programmes. Il pénètre dans les ordinateurs sans système de protection afin de détruire les programmes. Se nourrissant d'informations, il digivolve sans cesse et atteint son équivalent digigantesque.

Izzy et Tai appellent leurs amis pour les aider à combattre ce Digimon, mais ceux-ci sont trop occupés. Tai et Izzy reçoivent un message de Gennai qui leur explique le danger que représente cette créature : si elle continue, les humains risquent gros. Gennai va envoyer Agumon et Tentomon, ses Digimon, sur le réseau Internet pour combattre ce monstre. Izzy et Tai doivent les guider.

Tous les ordinateurs de la planète se connectent alors sur celui de Tai et Izzy. Agumon et Tentomon passent par un couloir, accompagnés des images holographiques de Tai et Izzy qui sont là pour les aider. Ils pénètrent sur le réseau Internet et découvrent enfin Diabormon : il

ressemble à une araignée et se déplace à une vitesse hallucinante. Le combat commence. Diabormon, qui voit la supériorité de nos amis, dévore encore plus de programmes. A chaque chose que nos amis font, il trouve une parade. C'est alors qu'il s'introduit dans le réseau de communication des télécoms. Diabormon coupe le téléphone de tous les habitants du pays.

Tai et Izzy se retrouvent séparés de leurs Digimon. Izzy essaie de trouver une solution avant que ses amis ne soient éliminés par le monstre. Il se rend au bureau de son père et récupère un téléphone-satellite. Il retourne sur le Net et découvre les Digimon gravement blessés. Il les renvoie alors dans le monde digital afin qu'ils soient soignés.

Pendant ce temps, Izzy rétablit les communications et tente de trouver Diabormon. Il finit par le trouver dans un centre militaire du Colorado. Il a pris possession des installations militaires afin de lancer un missile nucléaire sur le Japon. Tai reçoit un coup de fil de Matt et TK. Après les avoir mis au courant de la situation, ils cher-



chent un ordinateur et se mettent en communication avec le Digimonde.

Agumon et Gabumon sont prêts à partir sur le Net avec leurs amis. Accompagnés de l'image holographique de Tai et Matt, les deux Digimons traversent le couloir et arrivent sur l'Internet.

Un combat débute entre nos amis et Diabormon qui, pour les contrer, les ralentit en

seau et se retrouvent aux côtés de MégaAgumon et MégaGabuterimon. Leur proximité fait fusionner leur deux Digimon qui deviennent mégapuissants. Ils puisent leur énergie dans les milliers d'e-mails de soutien venant du monde entier. Ceux-là mêmes qui les ralentissaient peu avant.

Grâce à l'énorme canon placé au bout de leur bras, ils se mettent à tirer sur les Diabormon et les éliminent un à un. Ils finissent par trouver l'original, mais il est si rapide que nos amis n'arrivent pas à le voir et encore moins à l'attraper. Izzy a alors une idée pour aider nos amis. Il



L'évolution de Armadillomon en Submarinemon

Cody

donnant leur adresse e-mail à tous les gens qui les regardent. Nos amis reçoivent du courrier du monde entier et leur connexion internet est ralentie. Tai, Matt et leurs Digimon se retrouvent à la merci de Diabormon qui les met KO. Diabormon lance alors le missile sur Tokyo et un chronomètre apparaît à l'écran, faisant office de décompte. Pour être sûr de ne pas être stoppé, Diabormon utilise un programme Disk Copy et se duplique. Il fait plus de 70 000 doubles de lui. Matt et Tai, complètement abattus, posent en même temps leur main sur l'écran de leur ordinateur. Ils sont alors absorbés dans le ré-

seau et se retrouvent aux côtés de MégaAgumon et MégaGabuterimon. Leur proximité fait fusionner leur deux Digimon qui deviennent mégapuissants. Ils puisent leur énergie dans les milliers d'e-mails de soutien venant du monde entier. Ceux-là mêmes qui les ralentissaient peu avant. Grâce à l'énorme canon placé au bout de leur bras, ils se mettent à tirer sur les Diabormon et les éliminent un à un. Ils finissent par trouver l'original, mais il est si rapide que nos amis n'arrivent pas à le voir et encore moins à l'attraper. Izzy a alors une idée pour aider nos amis. Il se dit que si Diabormon a pu les ralentir en envoyant un maximum d'e-mails, cela doit marcher dans l'autre sens. Il crée alors un programme de renvoi d'appels qui lance tous les courriers sur le monstre. Il se retrouve alors ralenti comme un ordinateur qui effectuerait plusieurs tâches en même temps. Ici, en l'occurrence, il lit tous les messages qu'il réceptionne au même moment. Il est si ralenti que nos deux Digimon réussissent à lui tirer dessus et à le détruire.

Tout le monde sur Terre fait alors la fête. Ils sont heureux d'avoir vaincu. Aux Etats-Unis, Wallace et ses deux Digimon fêtent aussi la victoire,



Davis

L'évolution de Veemon en Raydramon

mais ce moment de joie va être de courte durée. Un Digimon ne meurt jamais vraiment. Diabormon est effectivement mort mais le programme de base construit par Wallace a survécu. Il est revenu au point de départ, prêt à se venger de Wallace. Mais c'est l'un des deux Digimon de ce dernier qui se

retrouve possédé. Les choses ne font que commencer. Il évolue très vite et va, en peu de temps, rendre la vie de Wallace impossible. Nul ne pourra l'arrêter et celui qui s'approchera de lui mettra sa vie en danger. Mais tout cela est une autre histoire... Pour connaître la fin, allez voir le film !!!!

L'évolution de Patamon en Pegasusmon



TK

DRAGON BALL GT

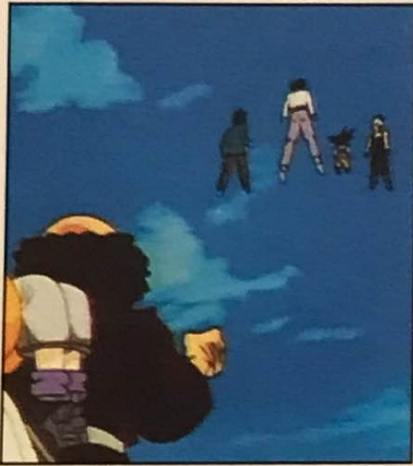
L'HORRIBLE TRAHISON

Résumé : eh oui ! même végéta est tombé dans le piège ! Si tous les membres de sa famille et ses amis sont passés dans le camp ennemi, où sangoku va-t-il trouver des amis ? qui pourra l'aider à sauver la terre ?

DE RETOUR EN VILLE...



ALORS, SI TU COMPTES SUR QUELQU'UN POUR VENIR T'AIDER, TU PEUX TOUJOURS RÊVER !



MES PROJETS SONT FACILES À DEVINER !



BEN VOYONS ! ON NE T'A JAMAIS PARLÉ DE BOUBOU ?



FÉLICITATIONS HERCULE !



PENDANT QUE TU PONDAS TES ŒUFS, JE M'ÉTAIS RÉFUGIÉ DANS SON ESTOMAC !



OH, MAIS ATTENTION, JE NE ME SUIS PAS CACHÉ PARCE QUE J'AVAIS PEUR !



SANGOKU, MONTRE-LUI DE QUEL BOIS JE ME CHAUFFE !



PAUVRE IMBÉCILE ! ÇA NE SAIT PAS VOLER MAIS ÇA DONNE DES LEÇONS A UN GRAND GUERRIER !







ET SI ON PASSAIT À L'ACTION !



C'EST MOI LE CHEF !



HEIN !!

ALORS ! TU AS RÉFLÉCHI ? TU ES PRÊT À TE BATTRE CONTRE TES FILS AU RISQUE DE LES BLESSER MORTELLEMENT ?



LAISSE-LES PARTIR ! ILS NE SONT PAS DANGEREUX !



ON A UN ADVERSAIRE À BATTRE, ET IL SE TROUVE JUSTE DEVANT MOI !



ÇA N'A PLUS AUCUNE IMPORTANCE !



JE TROUVERAI UN MOYEN !



JE VAIS D'ABORD TE RÉGLER TON COMPTE ! APRÈS JE DÉTRUIRAI TOUS LES ŒUFS LES UNS APRÈS LES AUTRES !



IMPOSSIBLE D'ARRÊTER LE PROCESSUS !



Y A QUE LES LÂCHES QUI AVANCENT À COUVERT !



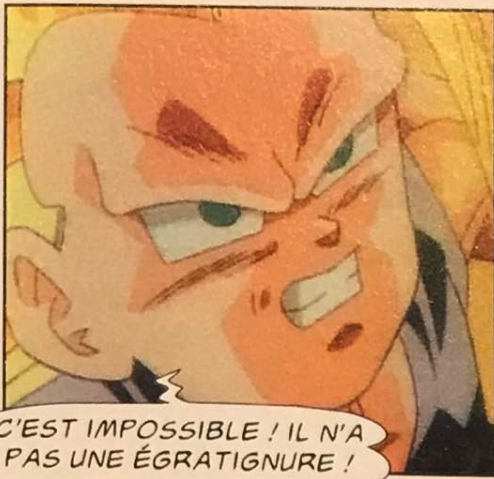


C'EST PAS VRAI !
PAS EUX...









C'EST IMPOSSIBLE ! IL N'A PAS UNE ÉGRATIGNURE !



C'EST UNE MACHINE DE GUERRE !



BAOUM !



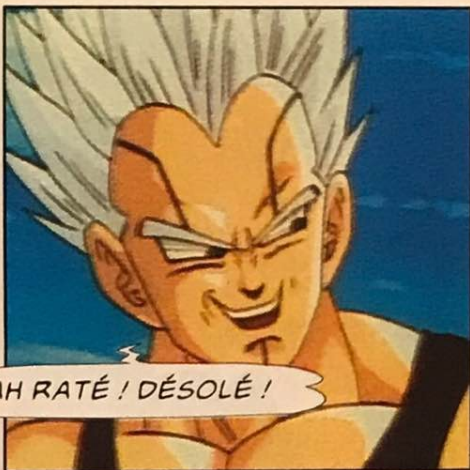
AAHH !!



APRÈS TOUTES CES SEMAINES D'INACTIVITÉ, J'AI BESOIN D'EXERCICE !



YAAA !!



AH RATÉ ! DÉSOLÉ !



VU MA TAILLE, L'ÉTAT DE TRANSFORMATION NE DURE QUE QUELQUES MINUTES !



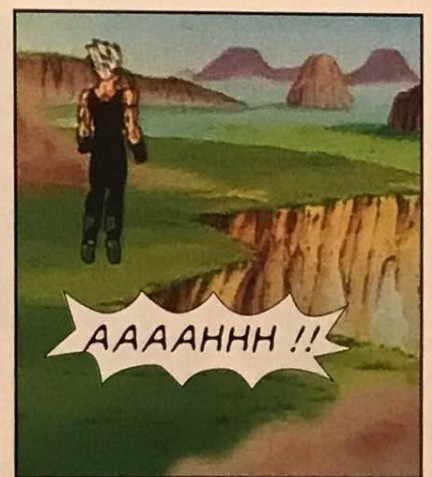
IL VA falloir TROUVER UNE AUTRE SOLUTION !



PUISQUE C'EST COMME ÇA, JE REPRENDS L'AVANTAGE !



YAAA !!



AAAAHHH !!



JE SUIS TOUJOURS EN VIE !



AAAAHHH !!



LAISSE-MOI TE RAPPELER LES RÈGLES DU COMBAT

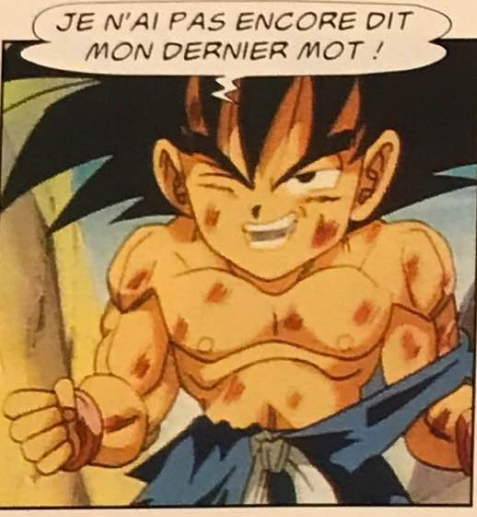
C'EST AGRÉABLE DE SE BATTRE CONTRE QUELQU'UN DE BRAVE !



BAOUM !



ALLEZ, LÈVE-TOI !



JE N'AI PAS ENCORE DIT MON DERNIER MOT !



TANT MIEUX, JE NE SUIS PAS FATIGUÉ !



AAAAHHH !!



HIHIHI !!



TU M'ÉNERVES !



OUIE !



GLOUPS !!



IL A SON COMPTE !



TU ES FORT, JE L'ADMETS ! TU TE BATS TRÈS BIEN !



ÇA FAIT PASSER LE TEMPS !



TU ES ASSEZ DOUÉ ! JE NE PENSais PAS TANT M'AMUSER !



JE GARDE MON MEILLEUR NIVEAU POUR LA FIN !



LES SAYANS SONT MOINS FORTS QUE LES TSUFURES !



MES VASSAUX EN POSITION ! DONNEZ-MOI VOS SUPER POUVOIRS !



TOUT DE SUITE CHEF !



YAAAA !!



FSSSSS !



FSSSSS !

VOUS ÊTES
SATISFAIT !
DÉSORMAIS VOUS
ÊTES



C'EST
GÉNIAL !



IL EST LE PLUS FORT DU
MONDE !

POURQUOI TU
SOURIS
BÊTEMENT ?



TES MUSCLES ONT
BEAUCOUP GROSSI ! TU
DEVRAS TROUVER AUTRE
CHOSE POUR ME FAIRE
MORDRE LA POUSSIÈRE !



NE TE MOQUE PAS DE
MOI NABOT !



FSSSSS !



AAAHHH !



MESSAGE À TOUS MES
ESCLAVES...



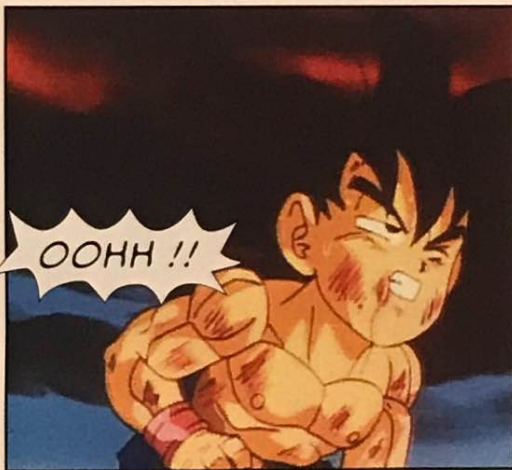
... VOUS ÊTES DES
TSFUFURES ET VOUS
DEVEZ M'OBEÏR !



CONCENTREZ-VOUS BIEN !
CELA NE SERA PAS LONG !



FSSSSS !





AAHH !!



NON LOIN DE LÀ !

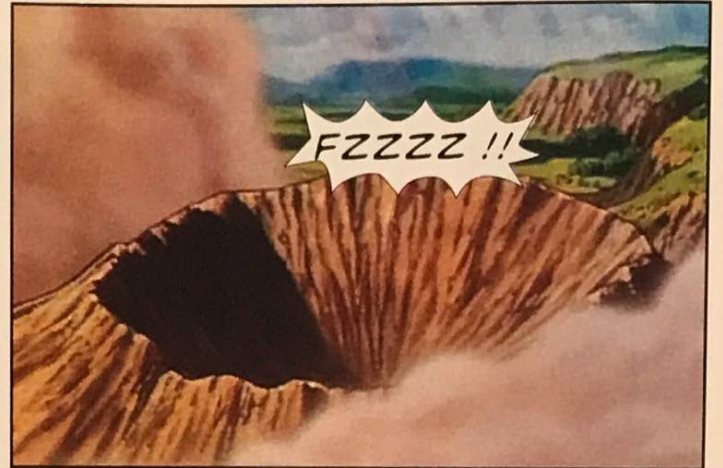
OOHH !!



BAOUM !!



OOHH !!



FZZZZ !!



AUCUN HOMME NE PEUT SURVIVRE À UNE EXPLOSION PAREILLE !



C'EST EXACT ! J'AI GAGNÉ !



IL NE RESTE PLUS AUCUN SAYAN SUR CETTE HORRIBLE PLANÈTE !



J'AI VENGÉ MES ANCÊTRES ! J'AI RÉUSSI !



OOHH !!



N'AS-TU PAS SENTI UNE ONDE DE CHOC TE TRAVERSER LE CORPS ?



JE NE DÉTECTE PLUS L'AURA DE SANGOKU !



TU FAIS ERREUR !



GRAND-PÈRE EST VIVANT !

LA VOIE EST LIBRE, PLUS RIEN NE M'EMPÊCHERA DE METTRE MES PROJETS À EXÉCUTION !



MON PEUPLE VA ENFIN RENAÎTRE !



JE VAIS DEVENIR LE ROI DE L'UNIVERS !

SANGOKU A-T-IL VRAIMENT PERDU LA VIE ? ET SI C'EST LE CAS, QUE RESTE-T-IL SUR TERRE POUR ARRÊTER L'HÉRITIER DES TSUFURES ?



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

31 Le huitième Digivice



Tous les enfants rentrent à la maison et disent à leurs parents que la colonie de vacances s'est terminée plus tôt. Ils apprennent que d'étranges événements se passent sur

Terre depuis le jour où ils ont été transportés dans le Digimonde. Izzy cache Tentomon dans sa chambre et lui parle de ses parents. C'est durant une de leurs conversations qu'il a décou-

vert avoir été adopté. Chez Tai, le chat de la maison joue avec le Digivice. Il voit alors un autre chat par la fenêtre et se met à le poursuivre. Izzy pose une serrure sur la porte de sa chambre pour que sa maman n'y entre pas. En s'en approchant, elle entend Izzy parler à Tentomon et lui demande si son ami veut rester pour le dîner. Izzy sort et dit à sa maman qu'il répétait un acte pour le théâtre. Peu après, il reçoit un message de Gennai sur son ordinateur.



Izzy trouve une carte montrant qu'il y a un Digimon inconnu dans la baie. Il appelle tous ses amis mais personne n'est encore réveillé. Il part alors avec Tentomon pour se battre. Tentomon se digivolve en Kabutarimon. Izzy reçoit un signal sur son Digivice. Il le suit, mais le perd.

En réalité, il suivait le chat de Tai qui a pris le huitième Digivice. Quand il le perd, il se trouve nez à nez avec Demi-devimon. Heureusement, Kabutarimon est là pour le sauver. Quand Tai se réveille, il voit le signal sur son Digivice mais le perd aussi.



32 Gatomon en renfort



Le groupe des Digisauveurs se donne rendez-vous dans le parc pour discuter. Etant donné qu'il doivent trouver le huitième Digisauveur, ils confient leurs agendas à Joe pour

plaindre. Pendant ce temps, Kari, la sœur de Tai, qui est à la recherche de son chat Meeko dans le parc, tombe nez à nez avec Gatomon. Elle demande à ce dernier s'il est un ami d'Agumon,

qu'il appelle. Ils décident de se séparer en plusieurs groupes pour poursuivre leurs recherches dans des secteurs différents. Mimi continue à se

mais il feint d'être une petite chatte en faisant "miaou". Persuadé que Kari doit être le huitième enfant, Gatomon la suit. Kari laisse la porte de chez elle ouverte pour que la petite chatte puisse entrer. De leur côté, Sora et Mimi montent dans une tour sur-

plombant la ville et scrutent l'horizon. Elles sentent alors la température monter et découvrent qu'il s'agit, en fait, de Skullmeramon. Birdramon et Togemon tentent de le repousser. Tai, voyant ce qui se passe de loin, part à leur rescousse avec Izzy. La tour commence à se déformer sous l'effet de la chaleur de Skullmeramon. Kabutarimon la soutient, tandis que Greymon se digivolve en MetalGreymon et bat Skullmeramon.

Kari observe le combat à la télé tandis que Gatomon rampe derrière elle, sur le fauteuil, pour l'attaquer. Il tombe en arrière quand Kari se retourne et lui crie "Hé !"...



33 A travers la ville



TK et Mat rentrent chez eux par le métro. Ils entament une conversation sur l'amour fraternel qui les conduit, comme d'habitude, à une dispute. Patamon se mêle à leur conversation et prend parti pour Matt. TK se fâche et se montre méchant à son égard. Patamon, furieux, descend à l'arrêt suivant. TK refuse de le suivre mais Matt le convainc de partir à la recherche de Patamon.

Pumpkinmon et Gatsumon, deux Digimon qui ont débarqué dans notre monde, taquent une adolescente et tentent de lui enlever l'anneau qui "orne" son nez. Les prenant pour des enfants déguisés à l'occasion d'Halloween, elle se met à les poursuivre. En courant, ils tombent sur Matt, TK et Tsunomon qui se digivolvent en Gabumon. Après avoir dissipé le malentendu, ils découvrent que

Pumpkinmon et Gatsumon travaillent pour Myotismon mais qu'ils préféreraient devenir des vedettes de cinéma. On les a chargés de trouver le huitième Digisauveur. Pumpkinmon et Gatsumon sautent sur un feu de signalisation et causent un accident. Ce qui ne les empêche pas de continuer leur route et de chiper un cornet de glace... Myotismon apparaît et demande aux deux Digimon de voler les symboles de

Matt et TK. Ils s'enfuient en courant pendant que Patamon cherche TK dans un parc. Alors, Pumpkinmon et Gatsumon disent aux enfants qu'ils ne veulent pas se battre et souhaitent devenir leurs amis. A ce moment, Myotismon se montre de nouveau. Gabumon se digivolte en Garurumon et, ensuite, en WereGarurumon. Patamon entend l'effondrement et se digivolte en Angemon pour les aider à se sauver.

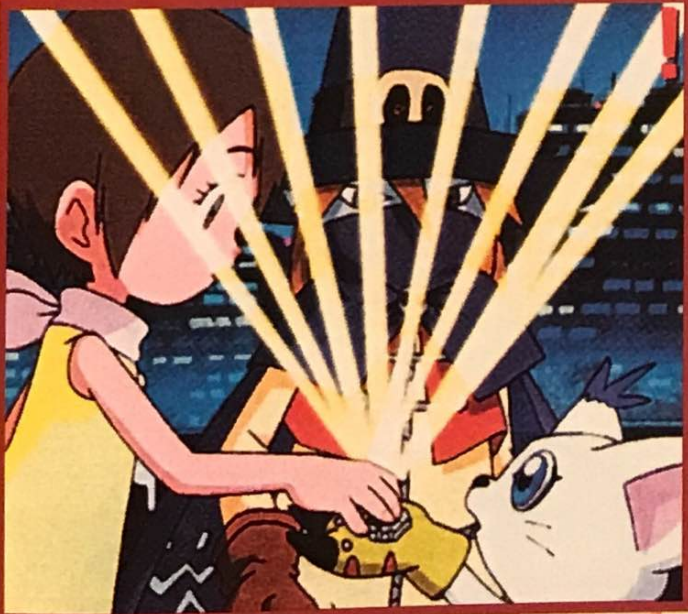


Pumpkinmon



Gatsumon

34 L'arrivée du huitième enfant



Joe n'a pas trouvé le huitième enfant avec les agendas de ses amis. Il appelle Tai pour savoir s'il a eu plus de chance que lui. Gatamon, de son côté, est assis sur le toit d'un bâtiment en construction. Wizardmon fait son apparition et dit à Kari qu'il lui reste fidèle parce qu'elle est son amie. Elle lui dit de partir et il

trouve le huitième Digivice dans un nid de corneilles. Il le lui rend et elle lui demande s'il sait qui est le huitième enfant. Elle dit qu'elle le connaît. Kari sort et se met debout sur le balcon. Alors, Wizardmon et Gatamon se remémorent leur passé. Gatamon se rappelle qu'elle attendait quelqu'un et a trouvé Myotismon qui a fait d'elle

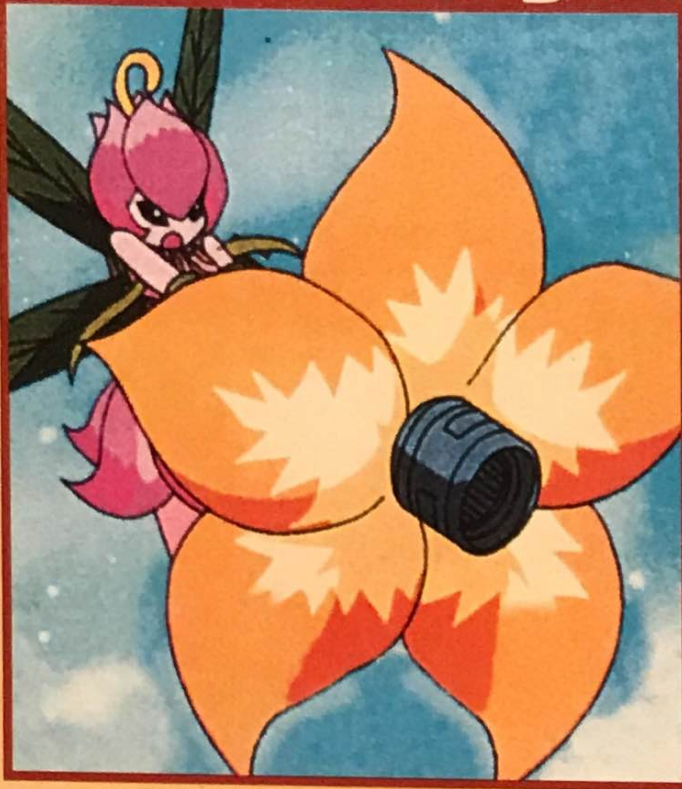
son esclave. Il a prétexté qu'il n'aimait pas ses yeux. Alors, Gatamon tient le Digivice et quand Kari le touche, il se met à briller. Il se rend compte que Kari est bien le huitième enfant. Agumon les voit et le dit à Tai. Ils courent, et Agumon lance une attaque de feu qui éloigne Gatamon de Kari. Peu après, Wizardmon leur explique ce qui est arrivé et leur dit qu'ils doivent trouver le symbole de Kari. Wizardmon et Gatamon partent alors pour le château de Myotismon.



Wizardmon

Rien qu'en regardant les yeux de Gatamon, Myotismon sait qu'il a trouvé le huitième enfant. Après l'avoir battu, il jette Wizardmon dans la rivière et prend Gatamon pour l'obliger à lui révéler qui est ce huitième enfant.

35 La grande panne



Myotismon est à la station de télévision où il crée un brouillard artificiel. Mimi et Palmon, eux, sont assis sur un banc et discutent. Le père de Mimi arrive et la voit. Elle laisse tomber une couverture sur Palmon pour le cacher. Joe, de son côté, est triste parce qu'il a eu un C à l'école. Matt, quant à lui, tente d'obtenir la réception d'une chaîne de télévision mais aucune n'émet.

Dans la station de télé, le père de Matt et TK contemple une photo de ce dernier. Il est interrompu par une personne lui disant qu'il y a un échec du système d'émission des programmes. Il va alors l'examiner. Joe, lui, tente d'entrer dans la ville, mais le brouillard créé par Myotis-

mon empêche quiconque de pénétrer dans le périmètre entourant le quartier se trouvant autour de la station. Matt, qui se trouve chez lui, est étonné de constater que son papa travaille aussi tard alors que la télé ne fonctionne pas.

Le père de Matt essaye de trouver d'où vient le problème quand il est attaqué, ainsi que d'autres personnes, par Gizamon. Ils montent dans une voiture et partent.

TK, qui est comme Joe en dehors du quartier retenu prisonnier par le brouillard, regarde les actualités avec sa maman. Il entend dire que le brouillard bloque toutes les communications. Il convainc sa mère qu'ils doivent aller là-bas pour trouver Matt et son père.

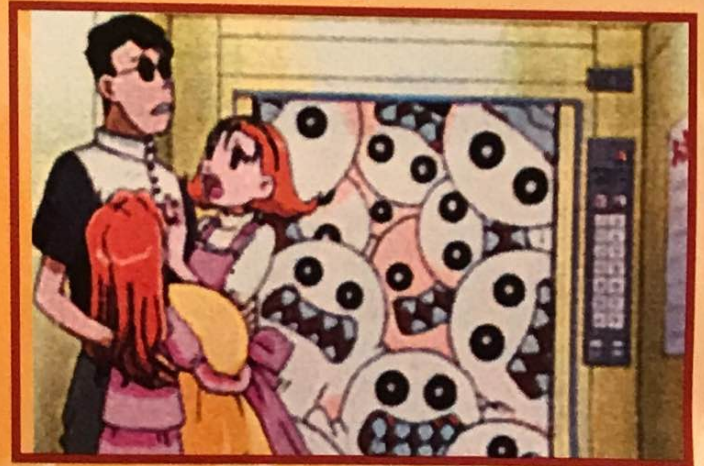
Quand il arrive à la maison, le père de Matt réveille ce dernier et lui dit de le suivre.

Tai essaye d'appeler ses amis pour leur parler de Kari, mais le téléphone ne fonctionne pas. Alors, quelqu'un sonne à la porte, et la mère de Tai tombe sur un Bakemon. Le souffle de feu d'Agu-

mon arrive, elle découvre que Sora a été enfermée avec tous les habitants du quartier par les Bakemon. Elle se déguise en Bakemon et entre dans la gare où les gens sont enfermés.

Matt et Gabumon, son Digimon, sont cachés par le père de Matt dans un immeuble en construction. Gabumon se demande comment le père de Matt a su qui il était. Mimi et Sora sont emmenées dans la grande gare avec toutes les personnes qui ont été capturées par les Bakémon.

Tai, Agumon et Kari courent pour échapper aux Bakémon. Ils entendent un appel de Matt. Tai le rejoint et lui dit que le huitième enfant est Kari. Les Bakemon, de leur côté, empêchent les gens



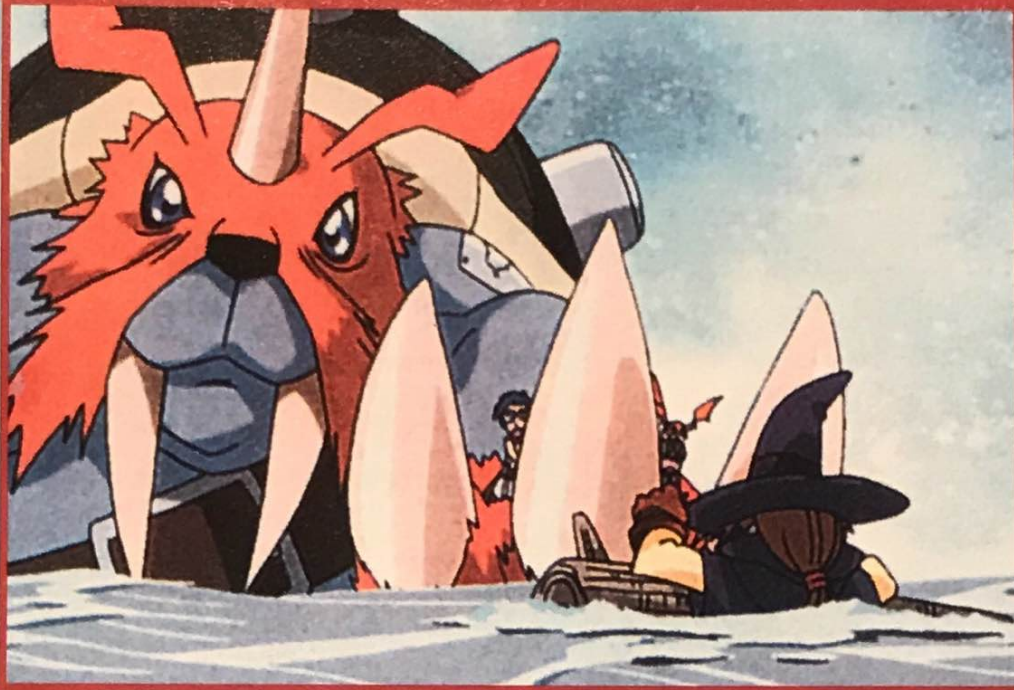
mon l'éloigne. Mimi, qui est en chemise de nuit, est elle aussi attaquée par les Bakemon. Idem pour la maman de Sora. Elle est sauvée par Biyomon qui lui apprend que Sora est en danger. Elle se rend avec Biyomon au terrain de football.

de sortir de la gare. Sora et Mimi établissent un plan d'évasion. Sora explique que Joe avait découvert que les Bakemon ne supportaient pas les sons répétitifs. Les deux filles enregistrent en boucle une formule sur un poste et mettent le son à fond. Les Bakémon perdent leurs forces et tombent un à un. Mais en sortant, Sora est coincée par Phantomon qui détruit son poste. Alors, elles foncent sur deux Bakemon qui s'avèrent être la mère de Sora et Biyomon déguisés. Palmon se digivolve en Togemon pour aller sauver Mimi, mais il est battu par DarkTyranomon. Mimi est triste de voir ses amis et sa famille souffrir. Togemon se digivolve alors en Lillymon...



36 Le cadeau de Wizardmon

Le quartier est séparé de la ville par un brouillard opaque et infranchissable créé par Myotismon. Il envoie un grand nombre de Bakemon capturer les habitants de la ville. Lillymon affronte Myotismon et utilise son canon fleur contre lui. Elle finit par être atteinte par une attaque du mauvais Digimon qui la transforme en pierre. Biyomon se digivolve pour sauver Lillymon. Sora la saisit par la patte et s'envole avec elle loin du champ de bataille. Matt et Tai, de leur côté, parlent toujours de Myotismon. Tai leur confie Kari et part avec Agumon à la rescousse des habitants du quartier enfermés dans la gare.



Au moment où les Bakemon font irruption chez lui, Izzy réussit à créer la barrière. Les Bakemon, qui ne peuvent pas le voir, repartent. Tentomon fait un commentaire et la mère d'Izzy, qui prend conscience que ce n'est pas une peluche, s'évanouit.

Dans sa chambre, Izzy consulte son ordinateur portable pour savoir ce qui se passe. Il reçoit un courrier électronique de Gennai lui expliquant comment créer une barrière digitale pour ne pas être vu par les Bakemon. Izzy glisse le programme dans l'ordinateur de maison qui n'est pas aussi rapide. Il tape comme un fou pour créer la barrière. Joe, qui essaie toujours d'entrer dans le quartier prisonnier, rencontre TK et sa mère qui ont été séparés par la foule affolée. Dans sa maison, Izzy essaie toujours de lever la barrière. Sa mère et son père entrent dans sa chambre et tentent de l'éloigner de l'ordinateur. En effet, les Bakemon continuent à pourchasser les gens d'immeuble en immeuble. Ils sont sur le point d'entrer chez Izzy, et ses parents veulent s'enfuir.

Au centre de convention (la fameuse gare), Demidivimon endort tous les captifs. Seuls les enfants, y compris Mimi, sont enfermés dans une pièce. Gatomon est dans les lieux, aux côtés de Myotismon qui cherche à savoir si le huitième enfant n'est pas parmi eux. Au port, Joe et TK montent sur Gomamon qui s'est digivolé. Izzy reçoit un nouveau courrier électronique de Gennai lui disant que la barrière de

brouillard a été créée par Myotismon, et que son épiscopie se trouve à la station de télévision. Izzy laisse ses parents pour se rendre à cette station, et ces derniers sont impressionnés par leur fils.

Dans une rue, Tai et Agumon voient Sora qui leur raconte ce qui se passe. Tai lui dit d'aller rejoindre Matt et Kari. Izzy arrive à la station de télé et Tai, à la gare. Joe et TK, parvenus à la barrière de brouillard, se heurtent à MegaSeadramon. Il les frappe, et Joe et TK tombent à l'eau. Le symbole de Joe se met à briller, et Ikkakumon se digivolve en Zudomon. Il sauve TK et Joe, puis élimine MegaSeadramon.

A la station TV, Izzy, sur le point d'être capturé par des Bakemon, est sauvé par le père de Matt. Joe, TK et Patamon, toujours sur Zudo-

mon, trouvent Wizardmon épuisé dans l'eau. Il leur remet le symbole de Kari. Matt et Kari sont rejoints par Sora qui était pistée par Phantomon. Ce dernier leur envoie Tuskmon et Snimon. Gabumon se digivolve, et Phantomon lance une chaîne autour du cou de Matt. Birdramon se digivolve à son tour et les attaque. Kari révèle alors à Phantomon qu'elle est le huitième enfant. Elle accepte de se rendre s'il laisse en vie Matt et Sora. Kari, enfermée dans une boule noire, est emmenée par Phantomon.



Tuskmon



Snimon



MegaSeadramon

37 La prophétie

Byotismon apprend que Phantomon a capturé le huitième Digisauveur et il endort les autres enfants, y compris Mimi. Son symbole se met à briller et elle se réveille. Tai et Agumon arrivent finalement au centre de convention. Ils voient Myotismon s'envoler et parviennent jusqu'aux enfants en faisant sauter quelques Bakemon. Ils trouvent Mimi et décident de se rendre à la station de télé où s'est rendu Myotismon. Izzy

et le père de Matt rencontrent Matt, Sora, Gabumon et Garurumon. Au même moment, ils sont rejoints par Joe, TK, Patamon, Zudomon et aussi Wizardmon qui vient de se réveiller. Il leur dit qu'ils doivent donner le symbole à Kari qui est le huitième enfant. Après que Wizardmon ait guéri Lillymon, les enfants voient Myotismon volant vers la station de télévision avec Gatomon à la main. Ils courent tous, tandis que WereGarurumon, Garuda-

mon monte le long du bâtiment. Tentomon se digivolve en Megakabuterimon. Myotismon bloque toutes leurs attaques et Wizardmon le frappe tandis que les Digisauveurs les observent d'une pièce du studio télé. Tai et Grey-



mon montent sur le toit et lancent à Kari son Digivice que Demidevimon attrape au vol. Phantomon attaque Grey-

mon, mais il arrête quand Greymon se digivolve en MetalGreymon. Patamon se digivolve en Angemon. Wizardmon jette Kari. Son symbole, toujours dans les mains de Demidevimon, se met à briller et lui échappe. Tai l'attrape et le jette à Kari et Gatomon qui se digivolve en Angewomon. Elle em-

piole le charme de son arc-en-ciel. Tous les Digimon de nos héros lui lancent leurs pouvoirs. Elle recueille leurs attaques dans un cercle brillant et vert. Puis elle crée une flèche céleste et tire sur Myotismon qui est pulvérisé. Le brouillard devient plus épais et nos amis se demandent s'ils ont vraiment détruit Myotismon...



damon et Zudomon repoussent Snimon et Tuskmon surgis de nulle part. Dans la tour, Myotismon parle à Kari et l'emmène avec Gatomon sur le

38 Une grosse fatigue

Le danger, bien que Myotismon semble avoir été éliminé, n'est pas passé pour autant. Le brouillard persiste. Nos amis rentrent chez eux pour faire le point. Izzy, quant à lui, est avec son père et sa mère qui ont décidé qu'il était assez grand pour apprendre la vérité sur ses origines. Ses vrais parents sont morts dans un accident de voiture.



Etant donné qu'ils étaient la seule famille qui lui restait, on leur a demandé s'ils voulaient l'adopter. Eux venaient de perdre leur fils, donc ils ont accepté sans hésiter. Izzy leur dit qu'il savait déjà tout ça, et tous trois s'embrassent affectueusement. Ensuite, ils se rencontrent tous à la gare où les habitants de la ville

sont encore endormis par le charme de Demidevimon. Izzy reçoit un courrier électronique de Gennai lui disant qu'il a trouvé une prophétie qui va leur être utile pour sauver le monde : "Le ciel sera obscurci par les ailes de beaucoup de chauves-souris. Les gens tombés invoqueront le nom du roi Digimon non mort. Quand l'horloge affichera l'heure de la bête, il se révélera comme la bête, et ensuite les anges lanceront des flèches d'espoir qui éclaireront les êtres aimés et un Miracle arrivera. S'il vous plaît, n'oubliez pas de recycler."

Cela semble n'avoir aucune signification. Mais quand ils voient une nuée de chauves-souris s'élever dans le ciel jusqu'à le noircir, ils commencent à comprendre.

Guidés par Demidevimon, ils se dirigent vers la station où Myotismon a été éliminé. Les gens endormis se mettent à scander "Myotismon, le Seigneur et le Maître". Le père de Matt leur explique que l'heure de la bête doit être 6 heures 6 minutes et 6 se-

condes. Avec stupeur, ils prennent conscience qu'il est déjà 6 heures. Matt, son père et Tai prennent alors une fourgonnette et roulent pendant 6 minutes avant d'être arrêtés par un énorme monstre, VenomMyotismon. En fait, il s'agit de Myotismon qui s'est reconstruit en avalant la nuée de chauves-souris. Il mesure maintenant plusieurs mètres et est toujours aussi affamé. Il mange Demidevimon par réflexe. Agumon et Gabumon se digivolvent à leur niveau suprême, mais ce n'est pas suffisant car le monstre est très puissant. A la gare, Gatomon conçoit un plan n'incluant que lui et Patamon. Ils se digivolvent et commencent à se battre avec VenomMyotismon. MetalGreymon et WereGarurumon, qui se battent aussi, sont à bout de forces. Izzy extrapole la prophétie : "les anges lanceront des flèches d'espoir qui éclaireront les



VenomMyotismon

êtres aimés", ça signifie qu'Angemon et Angewomon ont été envoyés pour protéger Kari et TK. Leurs "aimés" sont forcément Matt et Tai. Donc, pour faire un miracle, les anges doivent tirer sur Matt et Tai. Ces derniers sont d'accord et se tiennent la main. Quand les flèches les atteignent, au lieu de mourir, ils se mettent à briller et leur Digivice se déclenche. Wargreymon et Metalgarurumon se surdigivolvent alors dans une forme qui les rend ultrapuissants.

39 Sous pression



Tous les Digisauveurs sont réunis pour la bataille finale contre VenomMyotismon. MetalGarurumon et WarGreymon ont atteint leur niveau ultime. WarGreymon attaque le méchant et fait un trou dans son estomac, révélant un autre monstre à l'intérieur.

Tai dit à WarGreymon de tirer sur "la chose" dans son estomac. WarGreymon et MetalGarurumon l'attaquent et une détonation, suivie d'un énorme jet de lumière, le pulvérise.

Le brouillard disparaît pour révéler, dans le ciel, un "monde à l'envers". La famille d'Izzy le rejoint. TK et Matt retrouvent aussi leurs parents bien qu'ils soient divorcés. Le frère de Joe leur dit que tous les gens se sont réveillés. Izzy montre, dans le monde à l'envers, une montagne qui semble familière. Tai regarde avec sa longuevue et découvre qu'il s'agit du Digimonde. Il voit un avion qui approche du monde à l'envers et tombe du ciel en le touchant. Biyomon se digivolve pour aller à sa rescousse. Il aperçoit Kuwagamon qui gèle l'aile de l'avion en le touchant.

Birdramon se digivolve à son tour et aide l'avion à atterrir. Kabuterimon, qui est venu à leur aide, élimine Kuwagamon. Izzy se rend compte que le temps ne passe pas à la même vitesse dans le Digimonde, et là-bas il doit y avoir plein de problèmes car des mois, voire des années, se sont écoulés depuis leur retour sur Terre. Ils se disent qu'ils ont laissé le Digimonde dans un tel désordre que la situation s'est probablement aggravée. Alors, Tai leur dit qu'ils doivent y retourner.



Ils se tiennent tous en cercle et sortent leurs Digivices. Un cercle de lumière formant un arc-en-ciel sort en flèche et va jusqu'au Digimonde.

Après avoir dit au revoir à leur famille, ils entrent dans le cercle de lumière et s'envolent pour le Digimonde et de nouvelles aventures. A suivre...



QUOI DE NEUF ?

Découvrez les nouveautés de mai

MANGAS

Editions Tonkam

● Vagabond (11)



Ce nouveau manga de Takéhiko Inoué, l'auteur de Slam Dunk, est inspiré d'une histoire vraie : celle de Miyamoto Musashi, l'un des personnages les plus célèbres du Japon médiéval. A cette époque, il s'appelait Takézo Shinmen. Ce samouraï errant avait la particularité de n'avoir perdu aucun combat. Pour se perfectionner, il s'est amusé à défier toutes les écoles d'escrime et de sabre jusqu'à ce qu'il trouve un but à sa vie.

● Kimengumi Le collège fou fou fou (5)



Cette fois, la bande des joyeux loufoques participe à un championnat de karaté. Ils vont prendre la place des membres du club de leur lycée et mettre le boxon dans le tournoi.

MANGAS

Edition Kana

● Slam Dunk (12)

Cet excellent manga raconte le parcours d'un adolescent qui détestait le basket et est devenu champion de ce sport par hasard. Dans ce volume, le lycée Shohoku progresse dans la compétition départementale et doit affronter maintenant le lycée Kainan.



● Shaman King (7)



Yoh continue à tracer la voie du Shaman King, mais les difficultés augmentent. Il se rend compte que cette voie n'est vraiment pas destinée au premier venu.

Un manga sympathique dû au même auteur que Butsu Zone.

● Kyo (11)

Ce titre est un véritable défi international pour l'éditeur car il est très japonais. Quatre années ont passé depuis la bataille de Sekigahara, et les samouraïs qui ont survécu sont aujourd'hui des nomades. Kyo est l'un d'eux.



VIDÉOS

● Apple Seed



Tiré du manga de Masamune Shirow, cette histoire se passe après la 3^e Guerre mondiale. Certains gouvernements ont décidé de construire Olympus, une sorte de cité utopique administrée par des bioroïdes. Mais des criminels ont décidé de détruire Gaïa, l'ordinateur qui la gère.

● Sol Bianca - The Legacy

Cette vidéo est la suite d'une animation sortie il y a dix ans, et qui avait connu un gros succès grâce à sa grande qualité graphique. Dans un futur éloigné, la Terre a colonisé tant de planètes qu'elle a tout oublié des vestiges de son passé. Un groupe de jeunes filles tente de réunir ces derniers. Leur vaisseau, le Sol Bianca, abrite des secrets qui se perdent dans la mémoire collective.



● Taylor (6)



Par un étrange concours de circonstances, Taylor devient capitaine d'un vaisseau spatial en pleine guerre galactique. Une série de grande qualité entre Nicky Larson (City Hunter) et Robotech.

DVD

● Le tombeau des Lucioles



Adaptation en animation d'un livre inspiré d'un fait historique, cette histoire vraie raconte les difficultés existentielles d'un adolescent et de sa jeune sœur confrontés aux affres de la démente de la guerre. Aussi palpitant qu'émouvant.

● Macross Plus

Cette énième version - néanmoins très réussie - de Macross nous entraîne sur une base militaire où deux anciens amis, devenus ennemis, doivent se confronter lors d'un essai d'avions ultra sophistiqués. Le premier est contrôlé par la pensée, alors que le second est assisté par un ordinateur.



● Valtchan La bataille des planètes (1)



Cette mini-série en trois parties est l'adaptation moderne d'une série des années 70/80. Cinq adolescents aux dons exceptionnels forment la Force G. Ces ninjas modernes combattent Galactor. Cette organisation tente de fomenter un plan visant à déstabiliser le monde politique, afin de précipiter les grandes puissances dans la 3^e Guerre mondiale.

AVEC OSCAR, MARTIN APPREND À DEVENIR GRAND



AVEC LES ANIMAUX DE COMPAGNIE, LE QUOTIDIEN SORT DE L'ORDINAIRE

Avec mes copains, on a construit une super cabane dans l'arbre chez Mamie Yvonne. Le mercredi, on se retrouve là-haut. Y'a Théo, Maxime, Jordan et mon chat Oscar. La dernière fois, on a joué à celui qui siffle le plus fort. C'est Jordan qu'à gagné... il a sifflé avec ses doigts. Oscar, il a perdu... Bon, ben, c'est normal, c'est un chat !

C'est vraiment génial les mercredis avec Oscar !

En soutenant la Fondation 30 millions d'amis, vous contribuez directement et concrètement à un meilleur respect de la vie animale. Vous pouvez envoyer vos dons à la Fondation 30 millions d'amis 75402 Paris Cedex 08.

Fondation 30 millions d'amis

RECONNUE D'UTILITÉ PUBLIQUE

www.30millionsdamis.fr

Les héros de la série

DRAGON BALL GT

Dans ce numéro, nous vous présentons la première partie.



Bidel

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 200.

Histoire

Bidel est la fille de Mister Satan Hercule. Elle apparaît dans le monde de Dragon Ball lors du tournoi Junior du 24^e tournoi des arts martiaux. Elle devient un personnage important à partir de l'épisode 200, lors de l'entrée de Sangohan à l'université de Orange star High school. Fière de la notoriété de son père, elle tentait de montrer au monde qu'elle était sa digne fille. Bidel passait son temps libre à aider la police à combattre le crime. Par la suite, elle a rencontré Sangohan et ils sont devenus amis. Elle est entrée dans le groupe de Sangoku pour combattre Bou Bou. Bidel et Sangohan ont fini par se marier. Ils ont eu une petite fille du nom de Pain. Dans la série GT, Bidel est devenue une femme au foyer et s'occupe exclusivement de sa fille et de son mari. Elle ne défend plus la veuve et l'orphelin déguisée

en guerrière intergalactique jouant les super héros au côté de Sangohan.

Pouvoirs

Bidel est surtout une spécialiste des arts martiaux. Elle s'entraîne au combat à mains nues depuis sa plus tendre enfance. Le seul pouvoir spécial qu'elle a est celui de voler, que lui a appris Sangohan.

Baby

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 22.

Histoire

Baby est le dernier survivant de la planète Tsufure. Sa race a été exterminée par le guerrier de l'espace qui les a attaqués pour voler leur technologie. Baby a été sauvé par le professeur Myu qui lui a proposé de devenir son cobaye. En échange, il pourrait avoir le pouvoir de devenir assez puissant pour se venger. Myu a fait de lui une créature totalement cybernétique et capable de se transformer en métal liquide. Il a été libéré de son cocon avant d'avoir fini sa période de gestation et de posséder



assez d'énergie pour être autonome. Après s'être enfuit, il s'est débarrassé de Myu, puis

il a tenté de prendre possession des corps de Sangoku et de ses amis. Ayant échoué, il est parti sur Terre où, petit à petit, il a pris possession de ses habitants.

Pouvoirs

Baby est fait de métal liquide et peut prendre possession du corps de n'importe qui. Il y laisse une sorte d'œuf qui lui permet, une fois sorti, d'être maître de l'esprit de ses victimes.

Baby-Végéta

Première apparition :

Dragon Ball GT épisode 27.

Histoire

Pour Baby, Végéta était l'homme à abattre car c'est le père de ce dernier qui a ordonné l'extermination des habitants de Tsufure. Après avoir pris possession de Sangohan puis de Sangoten, Baby est devenu Baby-Végéta. Il a alors transformé non seulement son corps mais aussi ses pouvoirs. Grâce à cela, il a atteint son potentiel maximum. Il a pu ainsi devenir maître de la Terre.

Pouvoirs

Il a tous les pouvoirs du Super Guerrier 3. Il peut exécuter un Kaméha force 10. Ses pouvoirs sont impressionnants car il peut voler à des vitesses supersoniques et lancer de puissants rayons d'énergie...

Bra

Première apparition :

Dragon Ball Z épisode 289.

Histoire

Bra est le second enfant de



Bulma et de Végéta (donc la sœur de Trunks). Son passe-temps favori est de traîner dans les magasins et de s'occuper d'elle-même. Elle a une grande influence sur son père qui l'aime beaucoup. Il est très protecteur vis-à-vis d'elle et ne laisse pas les garçons l'approcher.



Pouvoirs

Bra a tous les pouvoirs d'un guerrier de l'espace mais elle n'en fait jamais usage. C'est uniquement sous l'emprise de Baby qu'elle déploie toute sa puissance.

Bulma

Première apparition :

Dragon Ball épisode 1.

Histoire

C'est à l'âge de 16 ans que Bulma est apparue dans la série. Elle parcourait le pays à la recherche des boules de cristal. Elle a rencontré Sangoku et l'aventure a commencé. Par la suite, elle est devenue un élément important grâce à son grand génie qui les a sortis du danger à plus d'une reprise. Bulma fait partie de la famille la plus riche du pays, son père le professeur Brief est à l'origine de la création de la Capsule Corp. Par la suite, elle s'est installée à la place de son père et a pris le contrôle de la société. Elle s'est mise en ménage avec Végéta et ils ont eu deux enfants, Trunks et Bra. Dans GT, lors du combat contre Baby, elle va être possédée par ce dernier qui, une fois dans le corps de Végéta, va la prendre comme compagne. Elle va mettre son génie à son service pour lui construire une tour lui permettant de se transformer en Gorille Super Guerrier.

Pouvoirs

Bulma n'a aucun pouvoir, en revanche elle peut inventer n'importe quoi. Elle est, après son père, le plus grand génie de la planète. Elle a, entre autres, mis au point le radar qui permet de détecter les boules de cristal, la montre qui permet à Sangohan de se transformer en Guerrier intergalactique. Elle a aussi construit la montre réductrice, le vaisseau caméra, la machine à remonter le temps...

Cell

Première apparition :

Dragon Ball Z épisode 145.

Histoire

Cell est une créature artificielle créée par le professeur Gélot. Son but était de détruire Sangoku et ses amis. Il va semer la terreur sur Terre



et finira par être tué par Sangohan après de multiples transformations. Dans GT, il vit en enfer dont il veut s'évader. C'est pour cela qu'il s'est allié à Freezer. Lorsque Myu et Gélot vont ouvrir la porte entre le monde des humains et le royaume des morts, il va s'enfermer avec Sangoku dans le but de s'en débarrasser.

Pouvoirs

Cell a des pouvoir équivalents à ceux du Super Guerrier, mais dans GT ses pouvoirs sont minables comparés à ceux de Sangoku en Super Guerrier 3.

Chichi

Première apparition :
Dragon Ball épisode 7.

Histoire

Fille de Guymaho, elle a rencontré Sangoku quand elle était toute petite. A l'âge de 18 ans, elle s'est mariée avec lui et ils ont eu deux enfants (Sangohan et Sangoten). C'est une mère très protectrice qui refuse que ses enfants combattent comme leur père. Elle préfère qu'ils se consacrent aux études. Dans GT, Chichi et Bulma sont les meilleures amies du monde, surtout depuis le départ de Sangoku avec Oub à la fin de DBZ. Elle a beaucoup de mal à comprendre ses enfants qui sont devenus adultes.

Sagohan vit avec sa femme et Sangoten sort en permanence. Elle est très souvent chez Bulma.

Pouvoirs

Elle n'a aucun pouvoir, en revanche elle est très forte en arts martiaux. Ses dons de combattante restent minables car depuis qu'elle est mariée, elle ne s'entraîne plus.



Crillin

Première apparition :
Dragon Ball épisode 14.

Histoire

Crillin est le meilleur ami de Sangoku. Ils se connaissent depuis l'enfance. Crillin est un ancien moine qui a appris à se battre afin que plus personne ne se moque de lui. En réalité, il est très timide et n'a pas confiance en lui. Il admire beaucoup Sangoku et l'envie aussi. Durant une période, il s'est séparé du groupe afin de se consacrer au cinéma. C'est là qu'il rencontre son premier

amour, une jeune actrice du nom de Marron. Ils vont sortir ensemble durant une courte période. Par la suite, Crillin fera la connaissance de C18 avec qui il va se marier ; ils auront une fille que Crillin appellera Marron en souvenir de sa première petite amie. Depuis son mariage, Crillin a un peu disparu de la vie de ses amis. Il vit sur l'île de Tortue Géniale avec sa famille. Il apparaît dans GT lors de la fuite de la Terre pour Tsumure. On ne le voit plus seul, il est toujours avec les siens et a un rôle très effacé.

Pouvoirs

Crillin peut voler, lancer des rayons et surtout a une grande intelligence. Grâce à cela, il a mis au point de nombreuses techniques comme le disque d'énergie.

Chii Shéron

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 52.

Histoire

Chii Shéron, le Dragon de la boule à sept étoiles, est né lors du combat entre Végéta et Bibidi. Sangoku va

maintenir Sangoku à distance.

Pouvoirs

C'est un terrassier, une espèce de taupes super puissante. Il peut creuser des tunnels à une vitesse phénoménale. Sa queue est si tranchante qu'elle peut tout découper sur son passage.

C17

Première apparition :
Dragon Ball Z épisodes 133.

Histoire

On ne connaît pas son vrai nom. Lui et sa sœur ont été enlevés par le docteur Gélot, puis transformés en cyborgs. Ils se sont rebellés contre Gélot qui a préféré les enfermer. Par la suite, il a dû les libérer pour qu'ils combattent Sangoku. C17 a été absorbé par Cell durant le Cell Game. Lors du vœu de Crillin au Dragon, il est revenu à la vie et s'est installé dans une région éloignée sans donner signe de vie. Pour s'échapper des enfers, le docteur Myu se



le pourchasser alors qu'il détruisait des villes en creusant des tunnels souterrains. N'étant pas à la hauteur face au Super Guerrier 4, il va capturer Pain et l'utiliser non seulement pour augmenter ses pouvoirs, mais aussi pour

sont associés pour créer un second C17 identique au premier. Grâce à cela, ils ont fabriqué un pont qui leur a permis de s'enfuir. Les deux C17, en se rencon



trant, ont fusionné pour devenir Super C17.

Pouvoirs

Grâce à une pile atomique enfermée dans son corps, il possède une grande énergie. Il peut voler, créer un champ de force autour de lui, lancer des boules d'énergie...

C18

Première apparition : Dragon Ball Z épisode 133.

Histoire

Sœur de C17, elle était aussi méchante que ce dernier. Mais en rencontrant Crillin, elle a changé. Elle est tombée amoureuse de lui le jour où il a eu l'occasion de l'éliminer et qu'il ne l'a pas fait. Après le Cell Game, elle s'est mariée avec Crillin et ils ont eu une petite fille peu après s'être installés sur l'île de Tortue Géniale. Quand Super C17 est apparu, C18 est venue aider Sangoku à le combattre. C'est grâce à elle qu'il a pu gagner.



Pouvoirs

Grâce à une pile atomique enfermée dans son corps, elle a une grande énergie. Elle peut voler, créer un champ de force autour d'elle, lancer des boules d'énergie...



Dendé

Première apparition : Dragon Ball Z épisode 47.

Histoire

Dendé est issu de la planète Namec. Il a rencontré nos amis durant la bataille contre Freezer. Par la suite, il les a rejoints sur Terre pour remplacer le Tout-Puissant. C'est lui qui est maintenant le protecteur de la Terre. Il vit avec monsieur Bobo au sommet de la tour Karine. Dans Dragon Ball GT, il aide Sangoku et Oub lors de leur entraînement dans la salle du temps.

Pouvoirs

Il a les pouvoirs classiques du Namec. Télépathie, pouvoir de reconstituer ses membres, grande habileté physique...

Doll Taki

Première apparition : Dragon Ball GT épisode 12.

Histoire

Doll travaille pour le docteur Myu et il a sous ses ordres Maestro Orador Muchy-Mochy. Il a pour ordre de réunir suffisamment d'énergie pour permettre à Myu de donner vie à Baby. Il a ordonné à Muchy-Mochy de placer cette énergie dans le corps de Lourd. Il passe son temps libre à collectionner les poupées. Il va ainsi capturer Pain transformée en poupée pour la mettre dans sa collection.



Pouvoirs

Il n'a pas vraiment de pouvoir, hormis celui de commander ses soldats.

Don Kear

Première apparition : Dragon Ball GT épisode 3.

Histoire

C'est l'homme le plus riche de la planète Iméga. Il est aussi le dictateur qui contrôle tout. Pour s'enrichir, il a exigé des impôts très élevés. La vie sur sa planète est un enfer et les gens y sont très pauvres. Il passe son



temps à compter ses sous et se fait protéger par un homme du nom de Redic. C'est un mercenaire très fort qui terrorise le peuple et l'oblige à supporter les contraintes imposées par Don Kear.

Pouvoirs

Il n'a pas de pouvoirs, c'est juste un dictateur avide.

Docteur Myu

Première apparition : Dragon Ball GT épisode 13.

Histoire

C'était un grand génie qui vivait sur la planète M2. Mais il était méprisé et détesté. Il s'est alors mis à détester les vivants et à leur préférer les robots. Il a alors éliminé tous les habitants de la planète pour les remplacer par des machines : les Mutants mécaniques. Il les a mis sous les ordres de Rild pour se consacrer pleinement à ses inventions. Il a construit Baby dans le but de réaliser ses projets. Lui-même est un robot depuis qu'il a remplacé son corps par celui d'une machine.

Pouvoirs

Il n'a pas de pouvoir, si ce n'est celui que lui confère son corps de robot. En revanche, il a une très grande



intelligence grâce à laquelle il peut créer des robots très puissants.

Docteur Gélot

Première apparition : Dragon Ball Z épisode 126.

Histoire

Ce grand professeur est un inventeur très contesté. Ses inventions et ses manipulations l'ont mis en quarantaine, c'est ce qui l'a poussé à travailler pour l'armée du Ruban Rouge. Il a créé plusieurs robots pour eux et a fini par placer son cerveau dans le corps d'une de ses machines. Il apparaît en tant que C20. Il va ainsi tenter d'attaquer Sangoku et les siens. Il finit par être tué par C17 qui refusait d'obéir à ses ordres. Il réapparaît dans GT en enfer, où il s'est associé à Myu. Ils sont identiques dans leur démarche et ont beaucoup de points en commun. Tous deux préfèrent les machines aux hommes, ils ont aussi transféré leur corps et ont été tués par une de leurs créatures.

Pouvoirs

En tant qu'humain, il n'a pas de pouvoir. En tant que C20, il peut absorber de l'énergie et la restituer en lasers explosifs. Il a lui aussi une pile atomique qui lui confère un grand pouvoir.



A SUIVRE



LES RAZMOKET DEVIENNENT UNE LICENCE INCONTOURNABLE. POUR SON SECOND PASSAGE SUR PLAYSTATION, LA PETITE BANDE DE LA BINOCLE SE REND À PARIS. CE JEU EST L'ADAPTATION SUR CONSOLE DU SECOND FILM SORTI EN SALLE DANS LEQUEL LE PÈRE DE LA BINOCLE SE REND À PARIS POUR RÉPARER LE ROBOT GÉANT REPTAR, ATTRACTION PRINCIPALE D'UN CÉLÈBRE PARC D'ATTRACTIONS.



L'action se déroule exclusivement à l'intérieur du parc Euro-ReptarLand qui constitue un fabuleux terrain de jeu pour nos amis. Avant de débiter votre partie, vous devez choisir un des Razmokat parmi les six proposés. Vous pouvez même choisir Kimi, la petite nouvelle qui apparaît dans le film. Tout les personnages ont le même niveau.

L'histoire

Les Razmokat à Paris s'inspire directement du scénario du film sorti au début de l'année au cinéma. L'action se déroule à Paris dans le parc d'attractions EuroReptarLand.



Ce jeu est si facile qu'il n'y a pas de Tips. Ce que l'on peut vous conseiller, c'est de recommencer plusieurs fois pour réussir et connaître parfaitement le parcours.

Casse-Bonbon, La Binocle, Couette-Couette, les Grumeau partent au secours d'une princesse retenue prisonnière. Pour la sauver, ils ont besoin de Reptar la mascotte du parc et seul capable de la sauver. Pour contrôler Reptar le dinosaure, il faut porter un casque.

Principe de jeu

Le parc est tout en 3D. Le but

du jeu est de récupérer le plus grand nombre possible de tickets dans les différents lieux du parc. Si vous réussissez, vous pourrez les échanger contre le casque de Reptar. La plupart des tickets sont éparpillés dans les allées du parc. Toutefois, la majeure partie d'entre eux se gagnent en participant à des épreuves de mini-jeux.

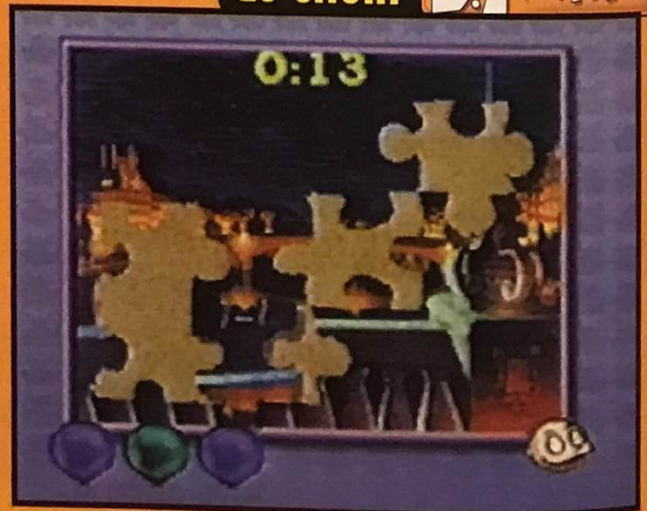


→ **LES PUZZLES**



Il faut reconstituer les puzzles, qui représentent une fresque de Paris ou un autre sujet. Vous avez un temps limité pour reconstituer le dessin. Une fois que vous aurez réussi, vous gagnez un ticket en or.

Le choix **D. MANGAS**



Les puzzles sont parfois difficiles, mais toutefois très marrants. Pour jouer aux puzzles, vous devez d'abord acheter une pièce dans la boutique pour y accéder.

→ LES MINI-JEUX

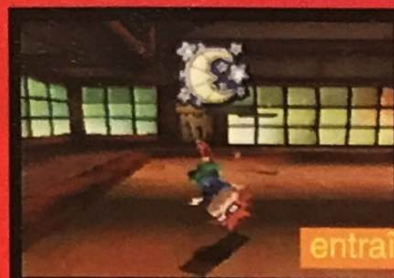
Dans chaque niveau, vous avez deux ou trois mini-jeux de plus en plus difficiles. Ils permettent de récupérer des tickets en or qui servent à acheter le casque de Reptar. Ce qu'il y a de bien dans les mini-jeux, c'est qu'ils sont sympas. C'est pour les débutants, mais c'est pas grave car on s'éclate comme des mômes.



lancer



le crapeau



entraînement



le mini-golf



tape les taupes



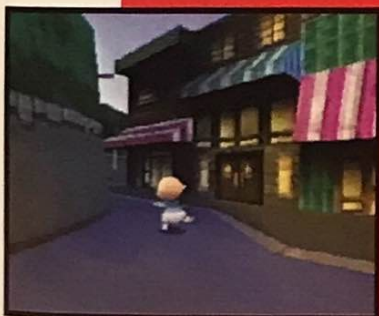
fais tomber les ninjas

LES DIFFERENTS JEUX

Une dizaine d'épreuves vous attendent. On trouve par exemple : le lancer de balles de base-ball sur des cibles, des mini-golfs, le jeu de la grenouille, le lance cookie contre des ninjas, les voitures tamponneuses. Ces mini-jeux sont toujours très simples d'utilisation. A de

très rares occasions, vous pouvez aussi remporter des lunettes d'espion ou autres objets qui peuvent vous être utiles. Ces objets pourront être échangés à l'un de vos amis contre des tickets. Les mini-jeux sont aussi disponibles dans le mode multi-joueurs.

→ BALADES DANS LA VIE



Vous vous baladez dans le parc, le but étant de réunir 16 tickets en or afin d'obtenir le casque de contrôle de Reptar. Pour ceux qui ne connaissent pas Reptar 1, une sorte de Godzilla que les Razmoket regardent en dessin animé et aiment beaucoup.

→ LEUR AVIS

Pascal

Que ce soit Pokémon Stadium, Mario Party, j'aime tous les jeux composés de mini-jeux. Celui-ci n'échappe pas à la règle. Dommage qu'il soit aussi facile...

Babour

Le jeu est sympa, mais il reste pour les petits. Bon, ceci dit, je l'ai trouvé génial et je me suis éclaté dessus. Une merveille pour un fan des Razmoket !

Fiche technique

Éditeur : THQ

Genre : Plate-forme 3D

Participants : 1 joueur

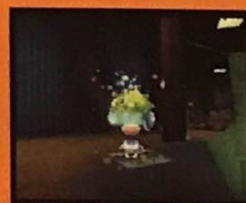
Difficulté : Super facile

Sauvegarde : Memory Card

Machine : PlayStation

→ COMBATTRE REPTAR

Une fois que vous avez le casque, vous pouvez piloter Reptar et vous balader dans Paris. Vous allez combattre un autre robot géant, mais n'espérez pas trop : il est superpuissant et va vous démolir en deux secondes.



D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20
Impeccable, très facile, c'est un jeu pour les débutants.

● **Durée de vie** → 15/20
Tout dépend de celui qui joue ; cela peut mettre 15 jours.

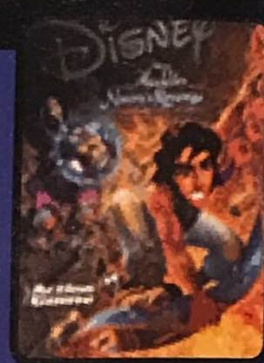
● **Animation** → 15/20
Bref, il y a des bugs, et comme il n'y a pas grand-chose...

● **Graphisme** → 16/20
Il n'y a rien à dire, c'est propre. Ce n'est pas le top mais ce n'est pas nul.

● **Intérêt** → 17/20
Le jeu est sympa et donne envie de progresser. Un bon moment si l'on n'a rien contre les jeux pour petits.

D. MANGAS Jeux vidéo →

IL Y A QUELQUES ANNEES, ALADDIN ETAIT SORTI SUR LES CONSOLES MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO. C'ETAIT UNE REVOLUTION CAR LE JEU ETAIT TRES SOIGNE ET TRES BEAU. IL EST DEvenu UN MUST. APRES DES MILLIERS DE DESSINS ANIMES, DISNEY, QUI ETAIT PLUTOT HABITUE AUX ADAPTATIONS EN JEUX, S'ATTAQUE AUJOURD'HUI A LA SUITE DU PLUS GRAND DE SES HITS SUR CONSOLE.



→ Disney Interactive a tenté de reproduire le premier Aladdin mais en l'adaptant en version 3D. A cause d'une finition approximative, le jeu n'est pas aussi top qu'il aurait pu l'être. Mais voilà, c'est Aladdin, alors on saute dessus et on l'achète quand même. Ce jeu est une suite du premier, c'est un jeu de plate-forme sur un très grand nombre de niveaux.

L'histoire

Nasira est la sœur de l'ignoble Jafar et elle est bien décidée non seulement à le venger mais surtout à le libérer des ténèbres dans lesquels il est enfermé. Pour ce, elle doit trouver un cristal

rare ayant le pouvoir de ramener les gens du royaume des morts. Usant de ses pouvoirs magiques, elle subtilise le trône et prend la place du sultan en enlevant Jasmine. Malgré sa tête mise à prix, Aladdin doit libérer sa bien-aimée et le sultan, et vaincre Nasira avant qu'elle ne libère Jafar.

Principe de jeu

Incarnant Aladdin, vous devez parcourir de très longs niveaux représentant les lieux du film. De nombreux ennemis s'y trouvent, et seules votre épée et quelques pommes vous aideront. Vous pourrez tour à tour diriger

TIP



Conseils pour battre les ennemis :

- Momies : jetez-leur des épées en feu.
- Gardes : jetez-leur une épée en feu, puis tapez-les avec votre épée.
- Guerriers : attaquez-les quand ils commencent à marcher vers vous.

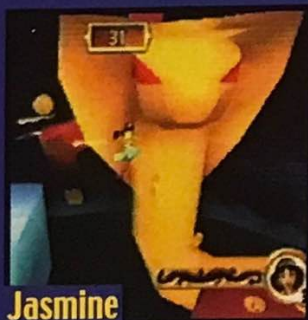
Aladdin, Jasmine, Abu, le tout sur 22 volumes. Le jeu a un arrière-goût de Tomb Rider. Vous devez actionner des leviers, sauter sur des passerelles, trouver des clefs. Les niveaux sont truffés d'items. Vous devez récupérer, tout au long du jeu, des pièces qui servent à obtenir certains objets. Les bijoux servent à actionner la roue du Génie. Le jeu propose

diverses petites enquêtes, comme aider un jeune garçon à chasser des oiseaux sur une corde, trouver les bougies ou la flûte d'un mendiant... Le monde d'Aladdin est partagé en plusieurs niveaux : Agrabah, le palais du sultan, le donjon, l'oasis, la caverne des merveilles, les pyramides, le palais en ruines, la cité antique, le repère de Nasira.

→ LES PERSONNAGES



Abu



Jasmine

Ce qui est étonnant dans ce jeu, c'est que vous pouvez changer de personnage. Selon les missions que vous accomplirez, vous pourrez jouer avec Aladdin, Abu, puis Jasmine. Chacun des personnages a des possibilités différentes.

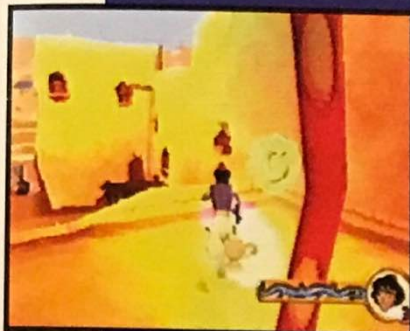
Le choix D. MANGAS



Aladdin

Vous devez sauter de corde en corde, voler sur des tapis, vous battre contre les gardes avec votre épée... Le personnage est maniable ; le seul problème vient des vues de caméra qui ont du mal à s'installer et qui peuvent parfois vous mettre en difficulté.

→ LES OBJETS UTILES



Les pièces Génie vous donnent accès à la roue du Génie. Il y en a quelques-unes par niveau.

La roue du Génie est une sorte de machine à sous qui vous donne, entre autres, des vies supplémentaires.



Le stage bonus du Génie vous permet de récupérer tout plein de pièces en quelques secondes.



Il vous faut récupérer des clefs pour ouvrir les portes de certains niveaux.



Fiche technique

Éditeur : Disney Interactive
Genre : Plateforme 3D
Participants : 1 joueur
Difficulté : Moyen
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation

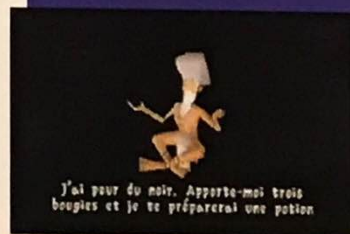
→ LES INNOVATIONS



Pour certains passages, vous devez souder les gardes. Par exemple, acheter un gâteau à un

garde afin qu'il vous laisse passer.

Vous pouvez aussi voler des pommes au marchand afin de les lancer sur les gardes pour les assommer.



→ LES MINI-ENQUÊTES



Vous avez des mini-enquêtes à résoudre. Par exemple : un mendiant a perdu sa flûte qu'un jeune garçon a récupéré. Aidez-le à chasser les oiseaux suspendus pour la récupérer.

→ LEUR AVIS

Pascal

Un jeu énervant à cause des vues de caméra qui se place toujours mal. Une idée géniale gâchée par un jeu sorti avant sa finition.

David

Il est bien, mais moins bien que les anciennes versions. Un jeu sympa qui ne révolutionne rien. Des heures de prise de tête en perspective.

D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 15/20

A cause du mode 3D et de la caméra qui bouge sans arrêt, le jeu est énervant.

● **Durée de vie** → 17/20

Beaucoup de tableaux, le jeu reste très prenant.

● **Animation** → 16/20

Bien, mais manque de fluidité.

● **Graphisme** → 17/20

Le jeu tient la route, mais n'est pas à la hauteur du premier.

● **Intérêt** → 18/20

Sortie de la vue d'écran qui peut vous faire tuer, le jeu est excellent et très intéressant.

SAKURA

CHASSEUSE DE CARTES

Sakura, chasseuse de cartes (Card Captor Sakura) est la dernière série à succès du groupe Clamp.



Tout commence lorsque Sakura, une fillette de 12 ans, va dans la bibliothèque de son père, après avoir entendu un bruit étrange. Sa curiosité prend le dessus sur sa peur et la pousse à ouvrir le livre d'où semble venir le bruit. Découvrant alors une série de cartes joliment illustrées, elle lit à haute voix le mot "windy" (vent) sur la première, provoquant ainsi un souffle qui disperse les cartes dans la nature. Un petit animal ailé du nom de Keroberos (c'était apparemment lui qui ronflait !!!), se présente à elle comme étant le puissant gardien des "cartes de Clow".

Constatant la disparition de son précieux trésor, il décide de faire de Sakura une chasseuse de cartes : sa mission sera de réunir toutes les cartes perdues pour éviter que le fléau ne s'abatte sur notre monde, chaque carte disposant d'un pouvoir dangereux lorsqu'il est libéré. La carte "windy" est ainsi une carte pacifique ; au contraire, d'autres cartes comme celle du feu (fiery) ou celle de l'eau (wattery) sont des cartes offensives et sont faites pour le combat. Pour qu'elles ne puissent agir à leur guise, il faut devenir leur maître en les capturant. Keroberos confie à sa nouvelle protégée une clé qui lui permettra d'utiliser la magie qui sommeille en elle. Au cours de ses aventures, elle se trouvera confrontée à un autre chasseur du même âge qu'elle, Shiaolan Li, qui se révèle être un descendant de Clow lui-même. Après s'être montré ouvertement hostile, Shiaolan deviendra un allié de qualité, sauvant ainsi Sakura de nombreux dangers.



Thomas (Toya Kinomoto)

Frère aîné de Sakura, âgé de 17 ans, Toya trouve un énorme plaisir à taquiner sa petite sœur qu'il surnomme volontiers "miss Godzilla" en raison notamment du bruit qu'elle fait tous les matins en dévalant les escaliers jusqu'à la cuisine. On comprendra ainsi qu'il est à l'origine de la peur malade de Sakura pour le mot fantôme. En effet, lorsqu'ils étaient plus jeunes, Toya s'amusait à crier à tue-tête que des esprits les encerclaient ! Ce qui n'est pas totalement faux dans son cas, puisqu'il possède certains pouvoirs qui lui permettent, entre autres, de revoir leur défunte mère. Malgré tout, il se montre particulièrement protecteur envers Sakura et n'hésite jamais à passer une nuit blanche au chevet de sa sœur brûlante de fièvre. Ses pouvoirs magiques lui conférant une intuition aiguisée, Toya arrive souvent au moment où Sakura est en danger. Enfin, précisons que, parallèlement à son poste de capitaine de l'équipe de football de son lycée, il fait de nombreux petits boulots pour être plus indépendant.

Keroberos

Affectueusement surnommé "Kero" par notre héroïne, Keroberos est l'un des deux gardiens des cartes de Clow. D'ailleurs, il a également été créé par ce grand magicien. Peu de temps avant sa mort, Clow lui confia la mission de choisir une personne qui serait à même de devenir le nouveau maître des Clow. Placée sous la protection de la lune, sa pleine puissance se manifeste au contact des cartes du feu et de la terre. Pour l'anecdote, notons que Kero est particulièrement friand de pâtisseries et sucreries en tout genre.



Fujitaka Kinomoto

Père de Sakura et de Toya, il épousa une de ses élèves alors qu'il n'était encore qu'un jeune professeur de lycée et cela contrairement à l'avis des parents de la jeune fille. Sa femme, Nadeshiko, décède malheureusement alors que Sakura n'est âgée que de 3 ans. Depuis, il élève seul ses enfants, tout en occupant un poste de professeur universitaire en archéologie. Très attentionné, il aime encore sa femme et tient à mettre chaque jour une photo différente de Nadeshiko, chose aisée puisque la jeune femme avait embrassé une carrière de mannequin après leur mariage. Enfin, signalons que nous avons affaire à un papa-poule dont les talents culinaires ravissent les papilles de notre petite Sakura.



Tiffany (Tomoyo Daidoji)

Il s'agit de la meilleure amie de Sakura. Après avoir découvert les pouvoirs de Sakura en filmant par hasard notre héroïne volant au-dessus de la ville, Tomoyo décide de dessiner et fabriquer des vêtements originaux adaptés à la mission de son amie. Son autre passion est, bien sûr, de filmer les exploits de Sakura. Jeune fille de bonne famille, Tomoyo est souvent entourée de gardes du corps féminins. Sa mère, qui se trouve être la cousine de la mère de Sakura, est à la tête d'une grande chaîne de magasins de jouets. Tomoyo fait également partie de la chorale de l'école Tomoéda et a remporté de nombreux concours de chant.

Matthieu (Yukito Tsukishiro)

Meilleur ami de Toya, ce jeune homme est doué dans tous les sports, tous les clubs sportifs le sollicitent d'ailleurs à l'occasion de compétitions inter-lycées. Ajoutez à cela qu'il n'est pas bête du tout. De plus, contrairement à son apparence fragile, il engloutit trois fois plus de nourriture que la moyenne des jeunes gens de son âge. Enfin, il semblerait qu'il dégage une aura attirant toutes les personnes ayant une intuition plus développée que la moyenne. En réalité, il n'est pas vraiment humain. Créé par Clow, Yukito n'est que l'apparence provisoire du second gardien des cartes de Clow : Yué. Yué est placé sous la protection de la lune et a été chargé par son créateur du rôle de juge, lequel l'autorise à désigner le nouveau maître des cartes. Les cartes qui renforcent ses pouvoirs sont celles de l'eau et du vent. Par ailleurs, toutes les cartes de nature végétale sont sous son influence.



Kathia

(Kaho Muzuki) Professeur de mathématiques, elle s'occupe également du temple Tsukiminé. Toya fit sa connaissance peu de temps après que sa famille se soit installée dans la ville de Tomoéda. Ils tombèrent amoureux l'un de l'autre, mais la jeune femme quitta la ville un an après pour se rendre en Angleterre. Une fois de retour au Japon, elle devient le professeur de Sakura qui ne peut s'empêcher de se sentir en confiance en sa présence. Au contraire, elle attire la méfiance de Shaolan qui a senti la force de sa magie.



Stéphanie (Meiling Li)

Cousine de Shaolan, elle est également sa fiancée, en tout cas tant qu'il n'aura pas trouvé une personne qu'il aime plus qu'elle. Ne possédant pas de pouvoir, elle est pourtant d'une grande utilité à son cousin, puisqu'elle a été initiée aux arts martiaux. Vive et complètement extravertie, Meiling sait parfaitement ce qu'elle veut ; d'ailleurs n'a-t-elle pas tout abandonné pour retrouver Shaolan au Japon ?



Lionel (Shaolan Li)

Descendant de Clow, ce jeune garçon arrive tout droit de Hong Kong pour retrouver les cartes de Clow. Il possède de puissants pouvoirs qu'il a appris à maîtriser dès sa plus tendre enfance. Un rien mystérieux, il n'est pas très bavard et se montre légèrement agressif envers Sakura. Mais petit à petit, il va apprendre à apprécier sa compagnie. Comme notre amie, il perd tous ses moyens en présence de Yukito, tandis qu'il est en guerre ouverte avec Toya (qui ne peut pas supporter que ce "morveux" tourne autour de sa sœur), mais aussi avec Kero qu'il traite de "peluche" !!



Les camarades de Sakura

Sonia (Rika Sasaki)

Cette camarade de Sakura est particulièrement calme et posée, tout le monde s'accorde même à dire qu'elle est l'élève la plus mature de la classe, avec son comportement très adulte. Elle est amoureuse de l'un de ses professeurs, M. Terada. Elle se fera manipuler par la carte de l'épée.

Nadine

(Naoko Yanagisawa)

Cette jeune fille pleine d'imagination adore les histoires de fantômes et monstres en tout genre, pour le plus grand désespoir de Sakura qui, elle, ne les supporte pas. Elle trouvera la carte de la création. Il s'agit d'un livre qui rend réel tout ce qu'on y écrit : imaginez ce qui arrive lorsque Naoko se lance dans une aventure avec dragons, animaux volants et fantômes en tout genre !...

Ivan et Sandrine

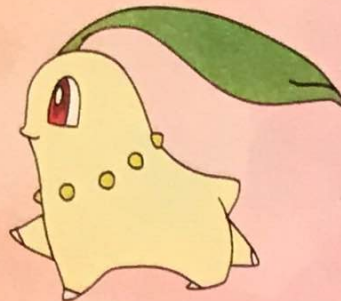
(Chiaru Mihara et Takashi Yamasaki)

Ces deux-là se connaissent depuis leur plus tendre enfance, de sorte que leur affection l'un envers l'autre s'est développée. Takashi, qui est aussi le délégué de la classe de Sakura, a pour passe-temps favori d'inventer des histoires à dormir debout sur l'origine des chocolats de la Saint-Valentin, par exemple. D'ailleurs, sa cible préférée est Sakura qui est toujours prête à le croire. Mais Chiaru intervient toujours pour l'empêcher de diffuser de nombreux mensonges...

C'est en ouvrant le livre de Clow que Sakura laisse les cartes magiques s'échapper. Elle deviendra alors chasseuse de cartes.



POKÉMON



seur Elm qui lui confiera comme mission d'emmener la GS Ball à un de ses amis afin qu'il puisse l'analyser.

3 nouveaux Pokémon pour Sacha

Beaucoup de nouveautés chez les Pokémon. Cent nouveaux monstres de poche font leur apparition. C'est eux que Sacha va devoir chasser et capturer. Il va avoir trois nouveaux Pokémon dans son groupe.

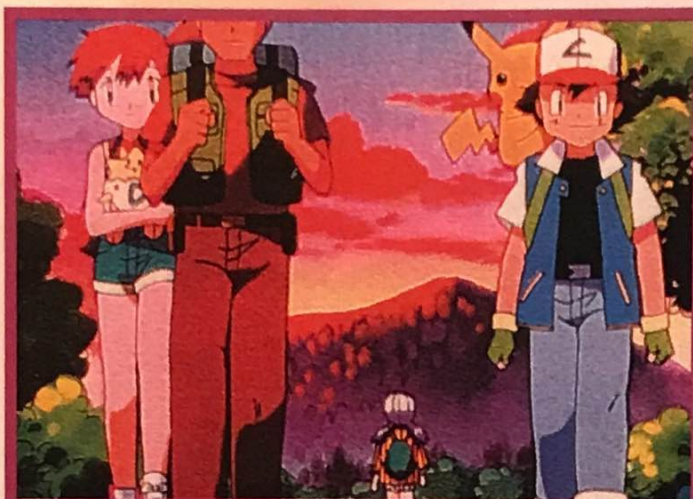
Kaiminus n°158, un Pokémon de type eau. Il peut évoluer

Pokémon, c'est reparti. La nouvelle série vient de commencer sur TF1. Elle correspond aux deux nouveaux jeux vidéo Or et Argent. Bien que les héros ne soient pas les mêmes, ils ont pour point commun de présenter 100 nouveaux Pokémon.

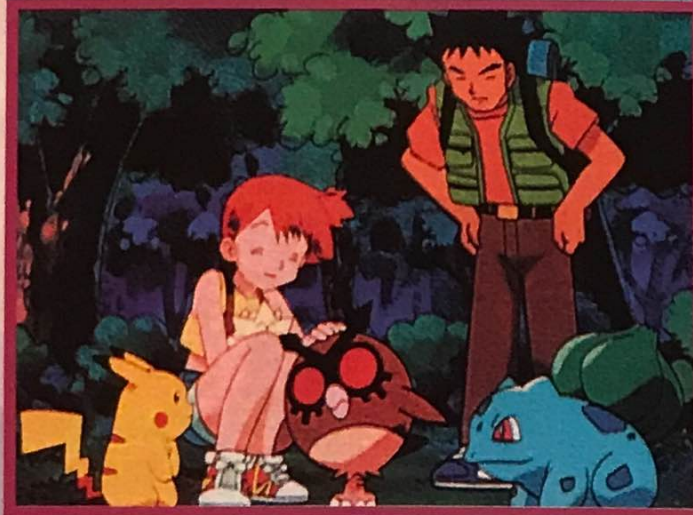
Après s'être battu pour défendre la League Pokémon Endigo, Sacha est parti rendre service au professeur Chen. Il a été dans l'archipel Orange afin de récupérer une toute nouvelle Pokéball portant les initiales GS (Gold, Silver) Or et Argent. Il va profiter de sa présence dans l'archipel pour participer au tournoi de la League Orange. Aujourd'hui, une nouvelle aventure commence en compagnie de Pierre et Ondine.

A la recherche de badges

Cette fois, Sacha va participer à la League Jhoto. Bien qu'aidé par Ondine et Pierre, il aura fort à faire. Dès le départ, il va être battu par Regis. Cette défaite va pousser notre héros à s'entraîner encore plus et à se perfectionner. Il va devoir récupérer huit badges pour



Pierre, Ondine et Sacha partent à la recherche de nouveaux Pokémon. Leur première capture est Houhou.



avoir accès à la league Jhoto. Dont :

Le Badge Zephyr (vent) appartenant à un maître Pokémon de type vol.

Le Badge Hive (insecte) appartenant à un maître Pokémon de type insecte.

Le Badge Plain (normal) appartenant à un maître Pokémon de type combat et pierre.

Le Badge Fog (fantôme) appartenant à un maître Pokémon de type sol et psy, etc.

Pierre va rejoindre nos amis, alors que Jacky va trouver le professeur Chen pour travailler avec lui sur le comportement des Pokémon en milieu naturel.

Sacha va rejoindre le profes-



en Crocronaw, puis en Aligateur. Il va prendre la place de Carapuce qui, toutefois, reste dans l'équipe mais sera moins présent.

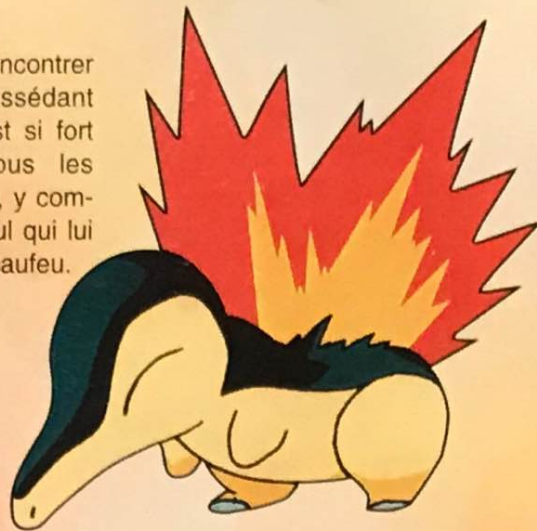
Ensuite il va récupérer un **Héricendre** n°155 type feu, qui évolue en Quilava, puis en Typhlosion. Il va remplacer Dracaufeu qui, lui, quitte définitivement la série ; il s'est trouvé une petite amie et vit en sa compagnie dans les montagnes. Il reste toutefois fidèle à Sacha qu'il viendra aider dans le troisième film.



Enfin **Germignon**, aussi connu sous le nom de Chocorita, c'est le n° 152. Pokémon de type feu, il évolue en Bayleef, puis en Meganium. Sa particularité est de remplacer Bulbizarre. Ce Pokémon est celui qui sera mis le plus en valeur dans la série. En fait, il va être sauvé par Sacha, avec qui il va décider de rester. Il aime tellement Sacha qu'à chaque fois qu'il sort de sa Pokéball il lui saute au cou. Il est en plus très jaloux et tente d'éloigner les autres Pokémon qui collent un peu trop son maître. Il va même

que la Team Rocket a volé un Pokémon du nom de Kaiminus. Le professeur était si absorbé par son travail qu'il n'a pas fait attention à la Team Rocket qu'il a prise pour l'infirmière Joëlle. La Team Rocket va avoir fort à faire car cette étrange bestiole passe son temps à mordre tout ce qui dépasse. Après avoir chargé le Pokédex de Sacha, celui-ci part vers de nouvelles aventures.

Dans la forêt, il va rencontrer une jeune fille possédant un Germignon. Il est si fort qu'il va battre tous les Pokémon de Sacha, y compris Pikachu. Le seul qui lui tiendra tête est Dracaufeu.



Germignon et sa maîtresse vont arriver à battre tous les autres Pokémon.



Miaouss et la Team Rocket vont dérober Kaiminus chez le professeur Elm.

s'interposer entre Sacha et Pikachu, qu'il déteste plus que tout.

Une étrange rencontre

La série commence quand Sacha, Ondine et Pierre rencontrent, par hasard dans la forêt, un étrange Pokémon bleu qui brille dans le noir. Ils vont ensuite à la ville de New Bark Town pour rejoindre le professeur Elm. C'est là qu'ils découvrent



Sacha, Ondine, Pierre et leurs Pokémon face à la Team Rocket

EN
DIRECT
DU
JAPON

Les nouvelles séries japonaises

Z.O.E DOLORES

C'est une nouvelle série télé qui commence au Japon. Elle est adaptée d'un jeu vidéo qui avait déjà connu une version animée, mais pour la vidéo. A cette occasion, le scénario a été modifié pour cette série qui sera diffusée sur TV Tokyo le soir vers minuit trente. Ce récit se déroule cinq ans après la série vidéo. Le héros s'appelle Gémus, il est âgé d'une quarantaine d'années. C'est un camionneur coursier spatial. On lui confie des conteneurs et des cargaisons très importantes qu'il doit transporter à l'autre bout de l'univers. Cette

fois, il transporte un conteneur dans lequel se trouve Dolores, une sorte de robot à forme humaine appelé Orbital Flame. Peu après, le robot va se mettre en fonction et prendre Gémus pour son oncle. Là où les choses vont se corser, c'est quand il va lui transmettre un message de sa femme défunte. Les ennuis ne font que commencer pour Gémus qui a une très mauvaise réputation dans le milieu des transporteurs. Accompagné de ses deux enfants, il se lance dans l'aventure et cherche à résoudre cette histoire.



Dolores, un robot à forme humaine appelé Orbital Flame

Digimon Teams

Digimon Adventure Zero 2 vient de s'achever au Japon, alors qu'il n'est même pas commencé en France. A l'occasion de cette troisième année, une nouvelle série commence mais elle est très différente des deux premières. Cette fois, elle s'adresse aux petits. Le mot Adventure a disparu du titre pour montrer que c'est un scénario. L'histoire se déroule à Nishi Shinjouko, le quartier de la mairie de Tokyo. Une sorte de mini New York. L'histoire se passe dans un futur proche où l'internet est omniprésent dans le monde et super bien organisé. Mais un mauvais Digimon va venir troubler tout cela.



Haja-Kyosei Great Dangaioh

Dangaioh est une ancienne série qui date de plus de dix ans. Le scénario est toujours le même : des méchants extra-terrestres dont la planète va bientôt mourir n'ont pour seul lieu de survie que la Terre. Ils envoient leur armée pour en prendre possession. Mais un grand robot piloté par un homme les en empêche. Il y a dix ans, dans Dangaioh, le robot était piloté par trois filles sexy et pouvait se séparer en trois parties qui, une fois rassemblées, formaient Dangaioh. Cette fois, c'est un jeune homme qui le pilote et qui s'appelle Dangaioh B. Il peut aussi se transformer et se séparer en trois parties.



Dangaioh B. peut se transformer et se séparer en trois parties

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

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

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



Run Dim

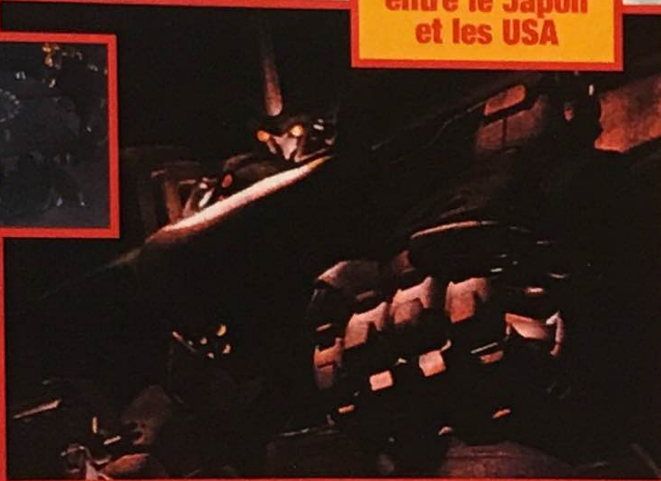


Cette nouvelle série est entièrement réalisée en images de synthèse. Cette coproduction japo-coréenne de 16 épisodes est la première série en images de synthèse faites avec des robots. Nous sommes en 2052, le Japon aura connu moult inondations dues aux effets de serre. Mais il continuera à se développer pour devenir une grande puissance. Il va mettre au point une armée nommée la JESAS. C'est une sorte d'armée pas vraiment légale, et totalement indépendante, qui défie la Constitution. Cette armée veut faire du

Japon une des plus grandes puissances du monde. C'est alors qu'arrive Green Frontière, une organisation internationale privée. Elle déclare la guerre à la JESAS considérée illégale. Green Frontière déclare qu'elle veut surtout arrêter la JESAS car celle-ci pollue

l'espace avec ses robots mécaniques. Mais en réalité, c'est une affaire politique. Green Frontière appartient à un conglomérat dont l'objectif est de pouvoir tester, sous le couvert officiel, un robot de guerre du nom de RD.

Une guerre entre le Japon et les USA



校生、大学生に人気抜群の国 高校生、大学生に人気抜群の国

Super Gals

C'est l'adaptation d'une bande dessinée à succès pour filles, portant le nom de Gals. A l'occasion du dessin animé, il a changé de nom. C'est l'histoire de Kotobuki Ran et de ses copines, toutes collégiennes, qui vivent des aventures diverses dans le quartier de Shibuya. Elles aiment s'amuser mais ont toujours des problèmes car elles se mêlent sans cesse à des affaires criminelles.



3 collégiennes mêlées à des affaires criminelles

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

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



En regardant tous les jours la chaîne Mangas

GAGNEZ

16 montres Pokémon TOMY

et des abonnements de 6 mois au magazine



Pour cela, composez vite le 08 36 68 80 88



Disponible sur TPS et sur le câble

2,21 F/mn

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

La naissance de Poséidon (1)

Résumé : Poséidon est revenu parmi les mortels... Autour de lui se dressent les terribles généraux des mers ! Sa soif du pouvoir est sans limite !



ET JE NE VAIS PAS M'ARRÊTER LÀ ! SI TU M'EMPÊCHES DE DÉTRUIRE LE PILIER DU PACIFIQUE SUD...





AAAAHH !



JE T'AVAIS PRÉVENU
POURTANT, MAIS TU
N'AS PAS VOULU ME
CROIRE !



JE TE
PROUVERAI
QUE JE DIS
VRAI !



JE CONNAIS TOUTES
TES ATTAQUES ET
MA CHAÎNE NÉBULAIRE
ME DÉFENDRA
AUTOMATIQUÉMENT
CONTRE TOUS
TES FAUVES !



JE CHOISIRAI
LA MEILLEURE
PARADE !



MAIS JE T'AI DIT
QUE JE N'AIMAIS
PAS ME BATTRE.
ALORS, RESTONS-
EN LÀ !



JE
N'ABANDONNERAI
JAMAIS ! VOYONS
CE QUE TU PEUX
CONTRE...



...LE BOA CONSTRICTOR !



QUE LA CHAÎNE
NÉBULAIRE
T'ÉTRANGLE !

PENDANT CE TEMPS, LES AUTRES CHEVALIERS COURENT
VERS DIFFÉRENTS PILIERS POUR LES DÉTRUIRE !



GRR !!



NON LOIN DE LÀ...



ATHÉNA ! IL NE
TIENT QU'À VOUS
D'ARRÊTER VOTRE
SUPPLICE !



J'AI DÉJÀ RÉPONDU
À VOTRE QUESTION !



VOUS N'AVEZ
TOUJOURS PAS
CHANGÉ D'AVIS !



SAVEZ-VOUS QUE J'AI
DÉCOUVERT MA VÉRITABLE
IDENTITÉ LA NUIT OÙ NOUS
NOUS SOMMES RENCONTRÉS ?



SAHORI, J'AI L'HONNEUR
DE VOUS DEMANDER
VOTRE MAIN !



COMMENT ??



JE SUIS NAVRÉE MAIS JE
DOIS REFUSER VOTRE
OFFRE !



MAIS JE SUIS
FLATTÉE QUE VOUS
M'AYEZ DEMANDÉ
MA MAIN !

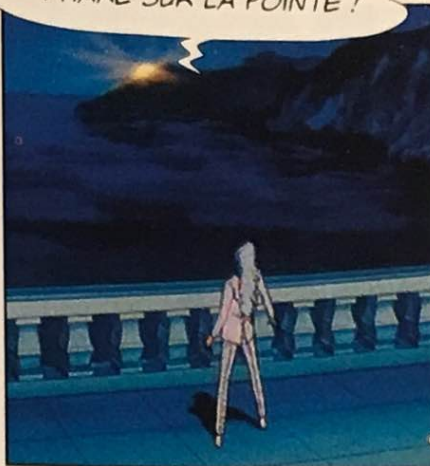


JE N'ARRIVE PAS À
CROIRE QU'UNE
FEMME PUISSE
REFUSER DE
M'ÉPOUSER !

QUELLE ÉTRANGE
LUMIÈRE ! JE ME
DEMANDE D'OÙ
ELLE VIENT !



IL N'Y A POURTANT PAS DE
PHARE SUR LA POINTE !



MAIS QU'EST-CE QUI
BRILLE COMME ÇA ?

UN TRIDENT !



IL EST À VOUS ! IL
VOUS APPARTIENT
DEPUIS LA NUIT DES
TEMPS !



QUI ÊTES-
VOUS ?



JE SUIS TITSIE
LA SIRÈNE !

MAIS POURQUOI DITES-VOUS
QUE CECI M'APPARTIENT ?



PARCE QU'IL VOUS
REVIENT DE DROIT
MONSIEUR SOLO...
OU PLUTÔT DEVRAIS
JE DIRE EMPEREUR
POSÉIDON !



POSÉIDON !



VOUS ÊTES
LA RÉINCARNATION
DE L'EMPEREUR
DES 7 MERS !



JE SUIS LA RÉINCARNATION
DE POSÉIDON !



VOUS ÊTES REVENU APRÈS
UNE ABSENCE DE PLUS DE
200 ANS !



L'HEURE EST VENUE
DE PRENDRE
VOTRE TRIDENT ET
DE ME SUIVRE DANS LE
SANCTUAIRE SOUS-MARIN !



LE SANCTUAIRE
SOUS-MARIN !!!



TOUT LE MONDE
A PRÉPARÉ
VOTRE VENUE !



VENEZ, JE VAIS
VOUS GUIDER !



OH !



JE NE PEUX PLUS
RESPIRER ! JE PERDS
CONNAISSANCE.....

UN PEU PLUS TARD...



OÙ SUIS-JE ? CETTE
FEMME M'A ENTRAÎNÉ
VERS LE FOND DE LA
MER ! SUIS-JE MORT ?

IL N'Y A PAS LA MOINDRE
GOUTTE D'EAU...



ELLE EST AU-DESSUS DE
NOUS !!!



NOUS SOMMES AU
FOND DE LA
MÉDITERRANÉE !



C'EST EXACT !
QUICONQUE ATTEINT
LE FOND DE LA MER
SE RETROUVE DANS
L'EMPIRE DE POSÉIDON !



CECI EST VOTRE
TEMPLE !

C'EST INSENSÉ
QU'UNE TELLE
CONSTRUCTION SOIT
AU FOND DE LA MER !



QU'EST-CE
QUE C'EST
QUE ÇA ?



OH !



OH !



OH !



C'EST ALORS QUE
J'AI DÉCOUVERT
MON DESTIN...



QUE J'AI COMPRIS
MA PRÉSENCE
PARMI LES
MORTELS ! MON
DEVOIR ÉTAIT TOUT
TRACÉ !



VOUS DEVEZ VOUS
RENDRE À L'ÉVIDENCE
VOUS ET MOI AVONS
ÉTÉ ÉLUS PAR LES
DIEUX !



JE N'EN
CROIS RIEN !

NOUS SOMMES
DES DIEUX !



LA RACE HUMAINE
DÉTRUIT LA TERRE !
ELLE RÉCOLTE CE
QU'ELLE A SEMÉ !



VOUS DEVRIEZ
CONSTRUIRE AVEC
MOI UNE ÈRE
NOUVELLE ET
PURE !



JE N'ACCEPTERAI
JAMAIS DE
CONSTRUIRE QUOI
QUE CE SOIT SUR
LA MISÈRE ET
LA SOUFFRANCE
DE MILLERS
DE GENS !

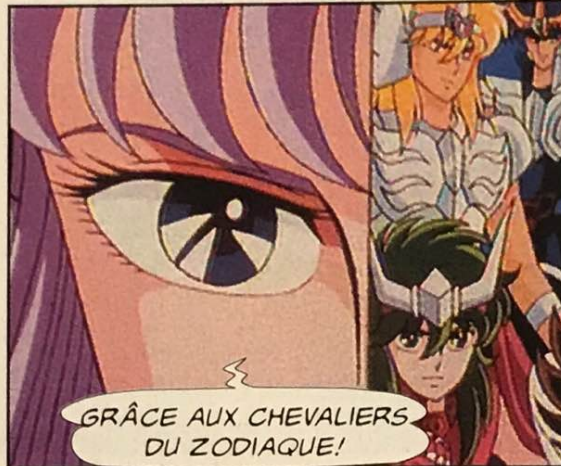


ILS SONT TOUS
CONDAMNÉS !



JE CROIS EN
L'HUMANITÉ, JE
CROIS QUE LA
TERRE SERA
SAUVÉE !

GRÂCE AUX CHEVALIERS
DU ZODIAQUE !



QU'EST-CE QUE
CES GUIGNOLS
PEUVENT FAIRE
CONTRE MOI ?



LES DIEUX ONT DÉJÀ
CHOISI LEUR CAMP !



QUE LES VAMPIRES
S'ABREUVENT
DE TON SANG !



YAAA !!



FSSSS !!



CETTE FOIS-CI, TA CHAÎNE
NÉBULAIRE NE TE SERVIRA
À RIEN ! LES VAMPIRES ONT
UN SYSTÈME DE RADAR
QUI LES REND IMPOSSIBLES
À ATTRAPER !



PRÉPARE-TOI À
MOURIR !



ÊTES-VOUS UN VRAI FAN DE

Les Pokémon, vous les connaissez tous ? Et les nouveaux ?

POKÉMON ?



1 Les nouveaux Pokémon se distinguent des anciens. Par quoi ?

- A Il y en a 100 et ils figurent sur des cartouches Or et Argent
- B Ils sont plus forts que les précédents
- C Ils sont plus petits mais plus costauds

2 La nouveauté, c'est :

- A Leurs couleurs
- B Leur beauté et leur force plus grande
- C Vous pouvez créer des Pokémon en les faisant se reproduire entre mâles et femelles

3 Quel aspect prennent les bébés Pokémon ?

- A Ce sont des bébés
- B Ils apparaissent sous forme d'œufs



4 Quel est le badge de la League Indigo qui permet de contrôler tous les Pokémon ?

- A Roche dans l'arène de Jadielle
- B Esprit dans l'arène



7 Quelle est l'arme de Pikachu ?

- A Une décharge électrique
- B Il crache le feu
- C Un jet d'eau

8 Qui est Pichu ?

- A L'évolution de Pikachu
- B L'avant-évolution de

de Parmanie
C Cascade dans l'arène d'Argenta

Pikachu
C L'évolution de Raichu

9 Qui est le plus fort de tous les Pokémon ?

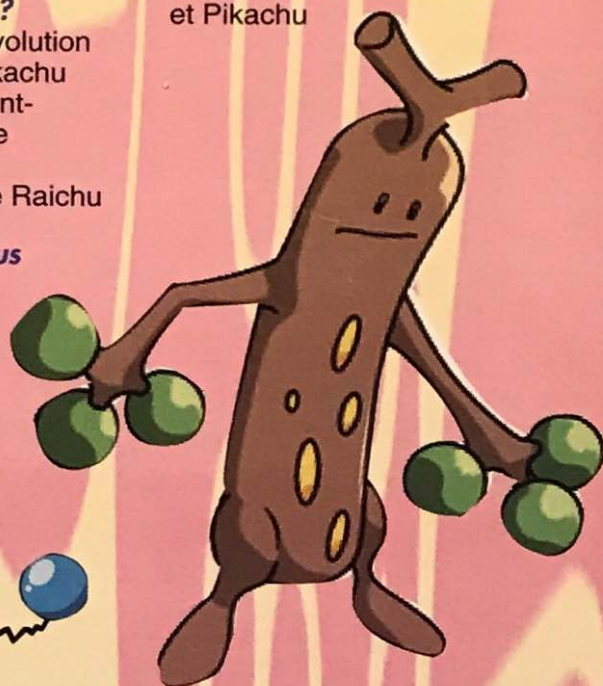
- A Dracaufeu
- B Pikachu
- C Bulbizarre

5 Togépi appartient à qui ?

- A Sacha
- B Ondine
- C A celui qui l'attrape

6 Dans quelle arène se trouve Ondine ?

- A Argenta
- B Sarafina
- C Azuria



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 le plus fort des dresseurs de Pokémon. Ce jeu-là, sur votre Game Boy ou en cartes, n'a pas le don de vous passionner. Vous connaissez certaines réponses mais, dans l'ensemble, vous restez très confus. Les Pokémon, il y en a beaucoup trop pour que vous les connaissiez par cœur. Vous n'avez déjà pas retenu tous les noms et les pouvoirs des anciens, alors pour les 100 nouveaux, ce n'est pas gagné d'avance !

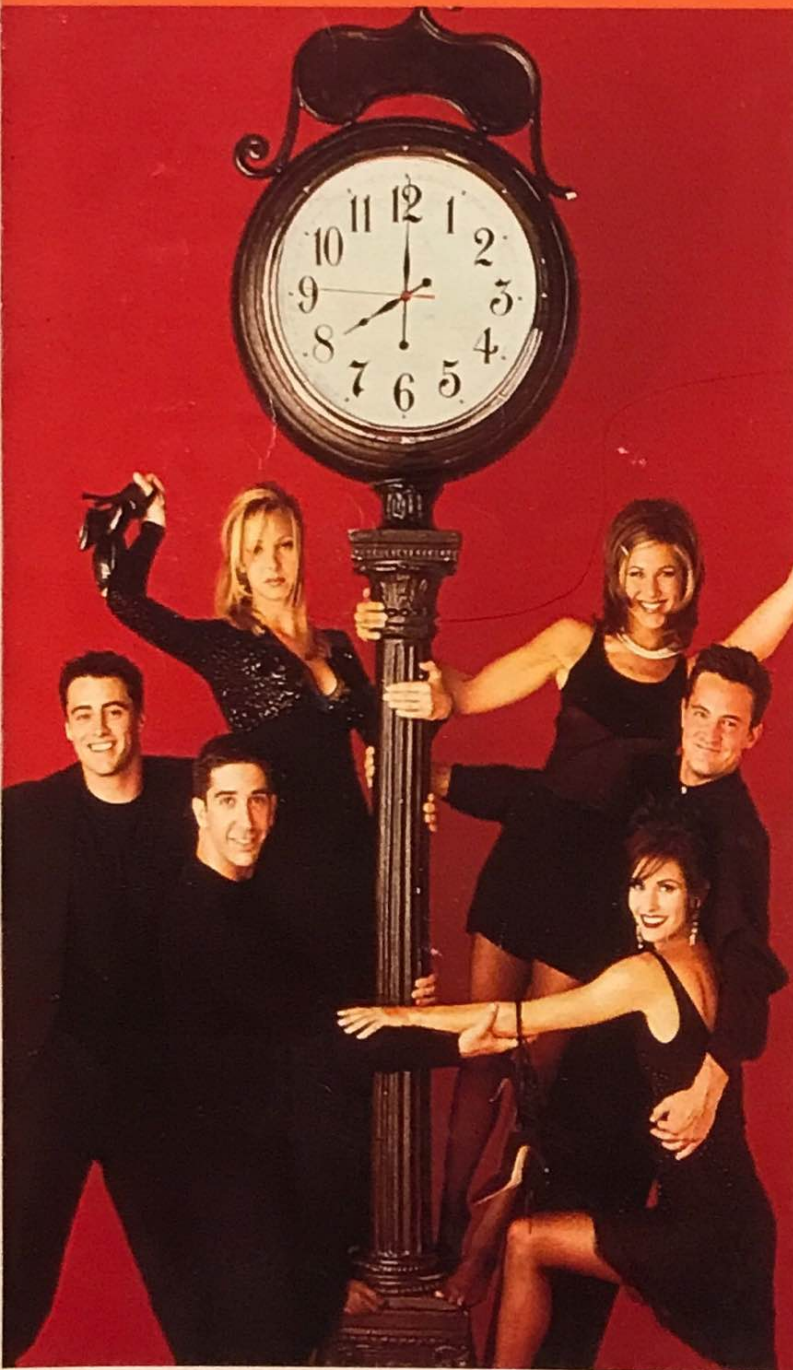
De 11 à 20 points Vous connaissez bien les anciens Pokémon. Vous avez retenu les pouvoirs de ces personnages passionnants, mais pour les 100 nouveaux, vous vous em-

brouillez un peu, et c'est naturel. Avec le temps, ça ira mieux. Vous n'avez pas non plus bien accroché avec les Digimon. Vous restez fidèle à vos anciens compagnons de jeu sur votre Game Boy. Pour le moment, car la folie Digimon est contagieuse !

Plus de 20 points Vous êtes l'as des as des Pokémon, le champion des dresseurs. Vous savez tout sur les anciens et les nouveaux monstres de poche, et vous pourriez sans doute nous donner des leçons ! Nous nous y perdons bien un peu nous aussi, il faut l'avouer. Alors, n'hésitez pas quand vous apercevez la moindre erreur dans nos explications : écrivez-nous !

AB1

COOL TV



une chaîne



DISPONIBLE SUR

CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE



ET SUR LE CÂBLE

www.ab1tv.com