

DMANGAS



DRAGON BALL GT
Tous vos héros préférés 2^e partie



Le grand combat Pokémon Digimon

2 JEUX VIDÉO

● **Star Wars**



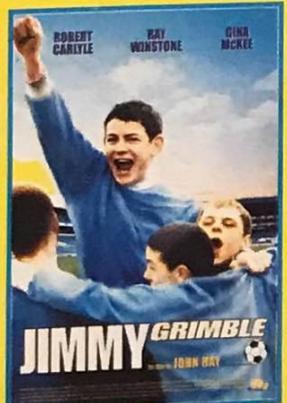
● **Scooby-Doo**



A GAGNER
des jeux
Pure Ride
Les Razmoket à Paris



des vrais maillots de foot



Sakura Les 28 cartes de Clow



Mensuel N° 477 Juin 2001 - 20 FF
145 FB - 6,50 FS ISSN 1286-1707

T 2918 - 477 - 20,00 F





Tout sur vos mangas favoris

Téléphonez au

08 36 68 80 88

2,21 F/mn

SOMMAIRE

MAGAZINE

- 3 Pokémon contre Digimon**
Lesquels vont gagner ?
- 21 Digimon**
Episodes 40 à 49
- 36 Dragon Ball GT**
Tous les personnages de A à Z (2^e partie)
- 40 Jeux vidéo**
Star Wars Ep. 1, Scooby-Doo
- 44 Sakura**
Les cartes de Clow
- 48 Pleins feux sur...**
Jimmy Grimble
- 50 Quoi de neuf ?**
Mangas, vidéos, DVD...
- 51 En direct du Japon**
Toutes les nouveautés

BANDES DESSINEES

- 7 Dragon Ball GT**
Une sacrée surprise !
- 52 Les Chevaliers du Zodiaque**
La naissance de Poséidon (2)

JEUX

- 59 Jeu THQ**
A gagner : des jeux vidéo

POSTERS

- 27 Pokémon & Dragon Ball GT**

D.MANGAS

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 Cdex 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° 477 - Juin 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 : Juin 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 :



POKÉMON

CONTRE

DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

Un peu partout dans le monde, les fans des deux séries s'affrontent pour défendre celle qu'ils préfèrent. Dans certains pays, c'est Pokémon qui cartonne, et dans d'autres, c'est Digimon.

CAROLINE :
"LES POKÉMON SONT PLUS MIGNONS"

Je préfère Pokémon parce que je trouve cela mieux dessiné. Dans Digimon, les mains sont de la taille du visage, et les pieds sont énormes. Les noms des Pokémon sont plus faciles à retenir parce qu'ils sont simples et, en plus, ils ont

presque tous été traduits en français. Pour Bulbizarre, par exemple, on pense à bulle et à bizarre. Pour Dracaufeu, par association de mots, on trouve dragon et feu. Chrysacier, on sait que c'est chrysalide. Papilusion, déjà par sa forme puis par son nom, on sait que c'est un papillon. Pareil pour Chenipan avec chenille.... Dans Digimon, les monstres ont 10 000

noms différents avec "mon" à la fin. Au bout d'un moment, on les mélange tous. Si certains sont faciles comme Lillymon ou Piximon, d'autres deviennent hyper difficiles, surtout quand ils se transforment. C'est le cas, par exemple, de Garurumon, Kabuterimon, MetalSeadramon... Et puis, j'ai pas envie de regarder Digimon. Ils se prennent tous trop au sérieux.

Pokémon, c'est marrant, c'est mignon et plus divertissant. Enfin, à propos des Digimon, je m'imagine mal acheter une peluche Garurumon ou MetalGarurumon ! Je préfère une peluche Pikachu bien plus mignonne. Quant aux films Pokémon, ils sont vachement originaux parce qu'ils dévoilent toujours un mystère.

PASCAL :
"JE PRÉFÈRE
DIGIMON"

Au début, je regardais Pokémon, et je trouvais ça sympa. L'idée des tournois me rappelait Dragon Ball Z. Puis Digimon est arrivé et, franchement, c'est beaucoup mieux. C'est jeune, moderne, plein d'idées et il y a de l'action. Les héros évoluent, se transforment et deviennent de plus en plus forts. Dans Pokémon, c'est toujours la même chose : on cherche des nouveaux Pokémon, on s'entraîne, la Team Rocket revient dans chaque épisode... Bref, c'est trop répétitif. On prend un épisode et on a vu toute la série. Quand il se passe quelque chose, Sacha et Ondine se disputent puis ils enquêtent. On découvre que la Team Rocket est derrière tout ça et tout est bien qui finit bien. Il n'y a jamais de morts dans Pokémon ni de réels sentiments entre les personnes. Dans Digimon, il y a un super scénario : des enfants sont coincés dans un monde virtuel et ils découvrent qu'une intelligence artificielle s'est créée dans l'océan d'informations que représente Internet. Elle veut conquérir le monde des humains qui est dépendant des machines. Les Digisauveurs vont tenter, de l'intérieur, de combattre les virus informatiques. Il y a une vraie amitié entre eux, des rebondissements, et les personnages vieillissent, ce qui n'est pas le cas dans Pokémon. En plus, une fois plus âgés, ils laissent leur place à de nouvelles générations. Dans la 2^e série, TK et Kari sont des ados et ce sont eux les héros, alors qu'avant c'était des tout-petits.

Comparatif Pokémon/Digimon



PREMIÈRE APPARITION

● Pokémon ●

Le créateur de Pokémon a eu cette idée en voyant un mouche se balader sur le câble qui permet de relier deux Game Boy. Il a créé Pokémon Bleu et Rouge et, à la différence des autres jeux dont les ventes baissent à mesure que les mois pas-

sent, Pokémon s'est mis à se vendre de plus en plus.

L'HISTOIRE

● Pokémon ●

Sacha vient d'avoir dix ans et il doit parcourir le pays afin de s'entraîner pour devenir maître Pokémon. Il reçoit un des monstres de poche et part à l'aventure. Il va se faire des amis, récolter des médailles,



effectuer des petites enquêtes et participer aux tournois de la League Pokémon.

● Digimon ●

Tout a commencé par le Tamagotchi. L'idée était d'avoir un animal virtuel que l'on pouvait éduquer et faire grandir comme un chien ou un chat. Toei Animation venait d'arrêter Dragon Ball GT. C'est là qu'ils ont eu l'idée d'exploiter le Tamagotchi. C'est devenu le Monde Virtuel et les Digimon : des Tamagotchi qui grandissent et évoluent selon la façon



● Digimon ●

Sept enfants au caractère différent sont projetés dans le Digimonde, autrement dit le cœur même du réseau informatique mondial. Ils se retrouvent dans un monde à l'effigie du nôtre où tout ce qui se produit a une répercussion sur ce dernier, via les ordinateurs. Ils vont alors faire la connaissance de petites bestioles, nommées les Digimon, qui sont à l'état de bébés et vont devenir leurs compagnons. Ils vont alors évoluer et



grandir ensemble, tout en luttant contre les mauvais programmes informatiques afin de sauver leurs mondes respectifs.

Le but ultime

● Pokémon ●

Sacha veut acquérir de l'expérience et s'entraîner pour devenir maître Pokémon. Pour cela, il doit tout connaître des monstres de poche pour les vaincre tous.

● Digimon ●

Les Maîtres de l'Ombre, des virus ou, si vous préférez, de méchants monstres digitaux,



veulent contrôler le monde des humains en prenant le pouvoir grâce aux ordinateurs qui régissent tout. Les Digisauveurs doivent évoluer et apprendre comment faire pour combattre ces êtres tous plus puissants les uns que les autres.

Les héros

● Pokémon ●

● **SACHA**, 10 ans, pas très intelligent mais ayant une volonté de fer. Il ne pense qu'à se battre et à conquérir des Pokémon.

● **ONDINE**, 10 ans, pourrait être la petite amie de Sacha mais il n'y a pas de sentiments dans la série. C'est celle avec qui il se dispute tout le temps. Elle a un sale caractère et aime les Pokémon d'Eau.

● **PIERRE** a toujours les yeux fermés et adore les filles plus âgées que lui. Il est intelligent et aime les Pokémon Pierre.

● Digimon ●

● **TAI**, chef du groupe d'enfants, est une tête brûlée qui ne pense qu'à se battre. Il représente le courage.

● **MATT**, le solitaire sur qui

on peut toujours compter. Protecteur courageux et fort, il est toujours là pour les autres. Il représente l'amitié.

● **SORA** est une fille qui se veut forte, celle qui peut rivaliser

avec les garçons, mais elle s'aperçoit bien vite qu'elle est le jouet de l'amour. Elle désire pourtant être la meilleure en tout et être irréprochable au prix de bien des sacrifices. Sora représente l'amour.

● **MIMI**, belle et superficielle (tout au moins en apparence), fait craquer tous les



garçons. Les autres filles l'envient parce qu'elle a tout : beauté, argent, succès... Elle représente la sincérité.

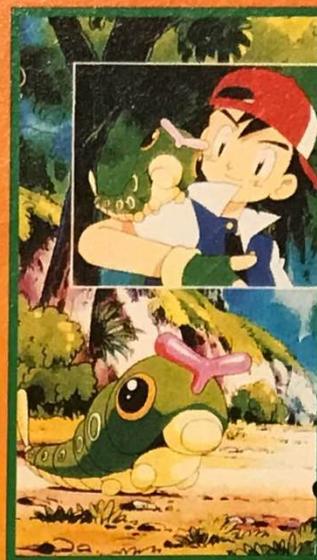
● **IZZY**, le petit génie à qui tout réussit, c'est le bon copain. Tout le monde veut l'avoir pour ami. Il s'y connaît en tout, et sait quand travailler et quand s'amuser. Il représente l'intelligence.

● **JOE**, timide et introverti,

c'est le "bizu". Il a toujours ses parents sur le dos et est obligé de faire beaucoup d'efforts pour ne pas être plus minable qu'il ne l'est déjà. Joe, c'est celui que l'on écrase et que l'on vanne tout le temps. Il représente la responsabilité.

● **TK**, le petit frère fragile et adorable, est celui que l'on a toujours envie de protéger. Celui qui se bat pour montrer qu'il est grand et qu'il peut faire les choses par lui-même. Il représente l'espoir.

● **KARI**, fille timide et fragile à la beauté de porcelaine, est souvent malade et peut être blessée par la première remarque venue. Elle représente la lumière.



sants et il y en a très peu d'identiques. Ils parlent le langage des humains et reflètent le caractère de leur propriétaire. Ils peuvent être très dangereux car leur pouvoir est parfois démesuré.

Relations héros, monstres

● Pokémon ●

Chaque protagoniste possède une ou plusieurs Pokéballs renfermant des Pokémon. Il peut en avoir autant qu'il veut et les échanger avec d'autres. Hormis pour se battre, ils ne sont pas très utiles. D'ailleurs, on les voit rarement (sauf Pikachu) et ils ne peuvent pas se faire comprendre.

● Digimon ●

Chaque héros a son propre Digimon au caractère en parfait accord avec le sien. Les Digimon sont très utiles à leurs maîtres car ils s'évertuent à optimiser et canaliser

Les monstres

● Pokémon ●

Il y en a 250 pour l'instant. Ils ont en moyenne trois évolutions et elles sont définitives. C'est pour cela que le héros, Pikachu, ne peut pas évoluer car c'est sous cette forme qu'il est connu. Ils sont placés en catégories et leur pouvoir dépend de cela. Les Electriks n'ont que des pouvoirs électriques, les Psys que des pouvoirs psychologiques... Ils ne parlent pas le langage des humains, et seuls leurs propriétaires peuvent les comprendre.

● Digimon ●

Il y en a plus de 200 et ils évoluent à mesure qu'ils apprennent. S'ils dépensent trop d'énergie, ils régressent dans leur évolution, mais peuvent remonter en reprenant des forces. Ils deviennent de plus en plus puis-





les capacités de ces derniers. Ils sont prêts à mourir pour eux, et sont leurs meilleurs amis.

Les méchants

● Pokémon ●

Giovanni veut posséder un maximum de Pokémon pour devenir riche. C'est l'acolyte de la Team Rocket, des idiots qui tentent de voler des Pokémon pour leur maître.

● Digimon ●

Plusieurs méchants dans Digimon, créés surtout à cause des mauvaises manipulations des humains. Ils contrôlent le réseau informatique et veulent dominer ceux qui les ont créés. Ils sont très nombreux et se renouvellent car ce sont des virus. Ils peuvent contaminer d'autres Digimon et les rendre méchants. Ils sont intelligents et très forts.



Evolution

● Pokémon ●

Ils évoluent en fonction de leur expérience ou par l'intermédiaire d'une pierre. Une évolution ne signifie pas forcément que le Pokémon devient plus fort. Leur évolution est pourtant définitive, et il y en a trois maximum.

● Digimon ●

Ils se transforment pour se battre en fonction de leur expérience ou si leur maître est en danger. Un Digimon qui a évolué est plus fort dans sa nouvelle évolution. Il reprend son aspect de base après le combat ou s'il n'a plus d'éner-



gie. Les Digimon peuvent avoir jusqu'à cinq évolutions et certains peuvent fusionner pour être plus forts.

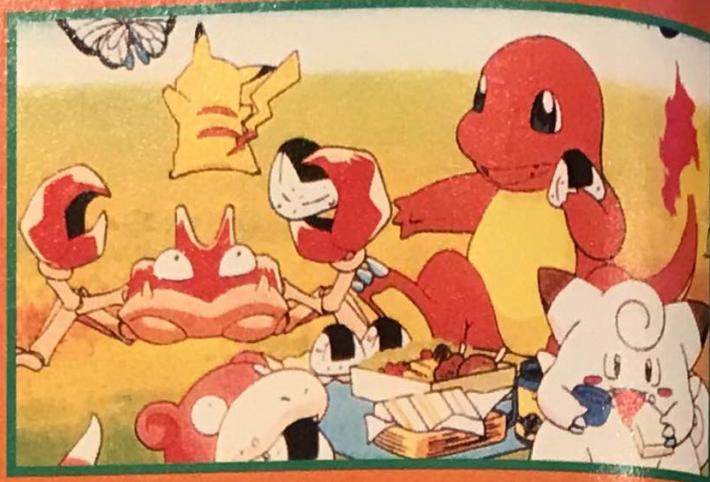
Combat

● Pokémon ●

Ils se battent chacun leur tour et ont quatre attaques différentes en moyenne. Ils ne meurent pas car leurs attaques sont limitées et inoffensives pour les humains et pour eux-mêmes. Le combat s'achève quand le Pokémon est épuisé ou blessé.

● Digimon ●

Ils se battent jusqu'à la mort. Certains ne peuvent être détruits que par des Digimon de même catégorie. MetalSeadramon ne peut être éliminé que par WarGreymon avec ses griffes spéciales. Si on force un Digimon à évoluer pour se battre, il peut devenir méchant et dangereux.



Le leitmotiv

● Pokémon ●

On doit capturer un maximum de Pokémon, les faire évoluer et se battre.

● Digimon ●

Les enfants et les Digimon doivent apprendre à travailler en équipe, à surmonter leur peur et leurs problèmes ensemble.

Le guide

● Pokémon ●

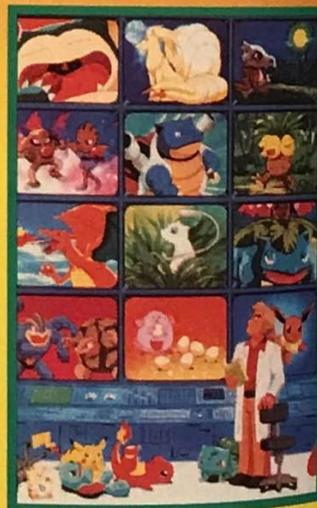
Au Japon : en juin, 202 épisodes, et la série continue. En France : 125 épisodes en juin. Chaînes de diffusion : TF1 et Fox Kids. Quatre films, un cinquième en préparation, deux sorties en France. Plusieurs téléfilms et épisodes spéciaux inédits en France. Plein de jeux vidéo : Bleu, Rouge, Jaune, Or, Argent, Pinball, Trading Card, Stadium 1 & 2, Snap, Major League...

Site : //www.pokemon.tm.fr

● Digimon ●

Au Japon : trois séries qui to-

talisent pour l'instant un peu plus de 110 épisodes. Digimon Aventures : 53 épisodes diffusés en France. Digimon Zero 2 : 53 épisodes, et la nouvelle série Digimon Team qui vient de commencer et compte à peu près 8 épisodes. Chaînes de diffusion : TF1 et Fox Kids. Trois films, un quatrième en préparation. Le second est sorti en France. Un Tamagotchi, deux jeux PlayStation. Site : //www.foxkids.com



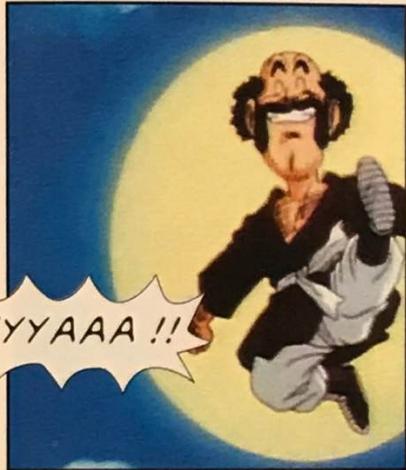
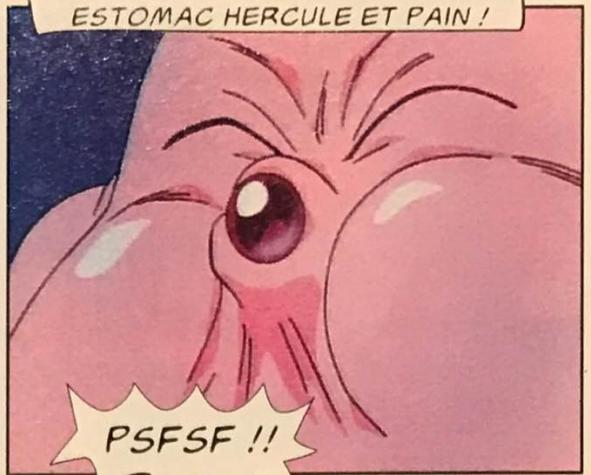
Si vous aussi vous voulez défendre votre série préférée, Digimon ou Pokémon, n'hésitez pas à nous écrire. Faites-nous part de vos avis, critiques... Envoyez-nous aussi vos dessins. Cette nouvelle rubrique est la vôtre et, si vous l'aimez, vous êtes toutes et tous invités à y collaborer. Ecrivez à D.Mangas, "Pascal et ses monstres de poche", 132, avenue du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

DRAGON BALL GT

BOUBOU RECRACHE DE SON ESTOMAC HERCULE ET PAIN !

UNE SACRÉE SURPRISE !

RÉSUMÉ : LE BÉBÉ MUTANT EST BIEN DÉCIDÉ À SE VENGER DE SANGOKU ! LE PLUS DIFFICILE POUR SANGOKU FUT SÛREMENT D'ADMETTE LA TRAHISON DE SES ENFANTS ET DE CEUX DE VÉGÉTA ! IL SEMBLERAIT QUE SANGOKU SOIT MORT APRÈS UNE ÉNORME EXPLOSION...



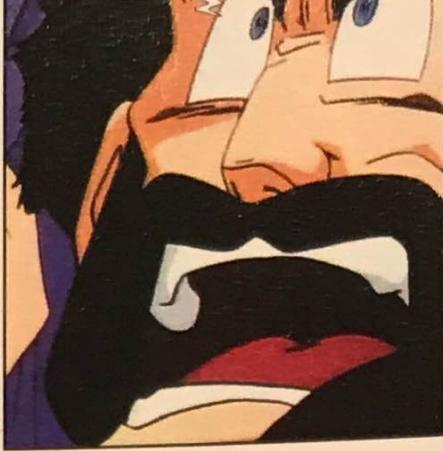
LE BÉBÉ MUTANT FAIT GLISSER LES BOULES DE CRISTAL DANS L'ESPACE !



UN DRAGON APPARAÎT
DANS LE CIEL !



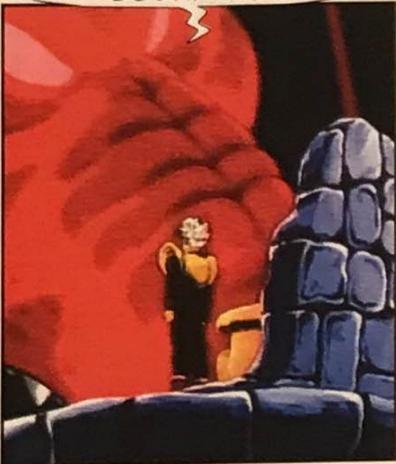
OH NON ! PAS LUI ! C'EST
PAS LE MOMENT !



LE DRAGON !



VAS-Y, JE T'ÉCOUTE :
QUEL EST TON
SOUHAIT ?



JE NE PARVIENDRAI PAS
À MES FINS SANS TOI !



JE SUIS TRÈS
PRESSÉ !

CRÉE UNE NOUVELLE
PLANÈTE !



JE CONNAIS
L'HISTOIRE !

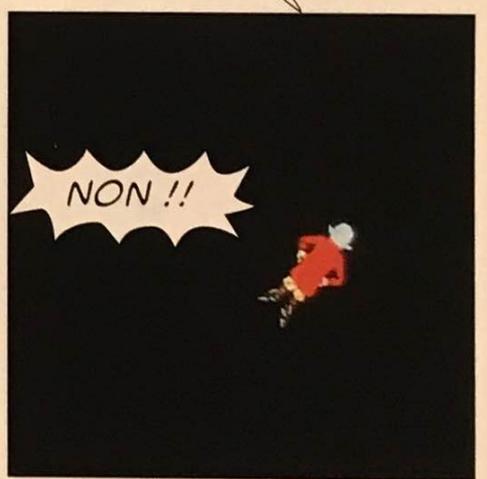
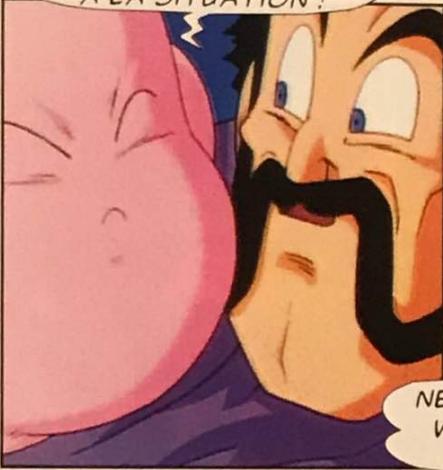
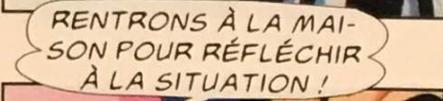


MON PEUPLE VA POUVOIR
RENTRE CHEZ LUI !

J'AI REMPLI MA MISSION !
AU REVOIR !



QUAND JE PENSE AU
TEMPS QU'ON A MIS À
RASSEMBLER LES 7
BOULES DE CRISTAL !





JE M'APPELLE SANGOKU
ET JE NE SUIS PAS UN
ENFANT !



TOUTES MES
EXCUSES
JEUNE
HOMME !



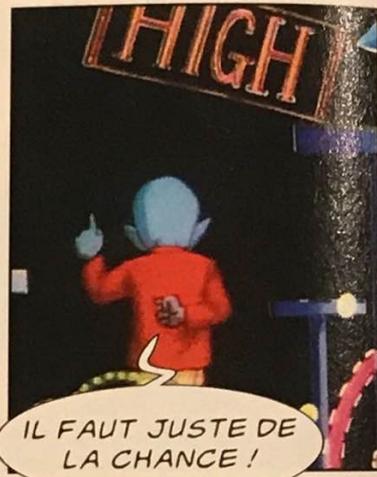
TU N'ES PAS SORTI
D'AFFAIRE !



SI J'AI BIEN COMPRIS, JE
SUIS DANS L'ANTI-
CHAMBRE DE L'ENFER !



PAS EXACTEMENT !
OU TU REVIENS D'OÙ
TU VIENS OU TU ME
SUIS !



IL FAUT JUSTE DE
LA CHANCE !

TU POURRAIS RÉPONDRE
QUAND JE TE PARLE !



C'EST UNE
BLAGUE !



ON SE CROIRAIT
DANS UN CASINO
GÉANT !



LES RÈGLES SONT
SIMPLES ! CELUI QUI
ATTEINT LA DERNIÈRE
CASE A GAGNÉ !



SI TU PERDS, TU VAS DANS
L'AUTRE MONDE ! SI TU
GAGNES, TU RENTRES !

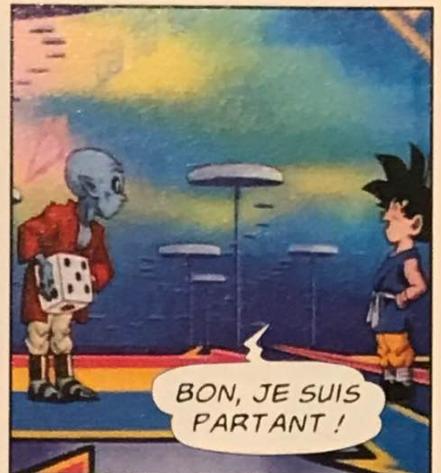


TU AS
UN PASSE-DROIT !
SACRÉ VEINARD !

ET TU AS DU TEMPS LIBRE ENTRE DEUX PARTIES ?



DEPUIS QUE JE SUIS ICI, J'AI VU PASSER DES MILLIONS DE POSTULANTS !



BON, JE SUIS PARTANT !



J'AI PAS LE CHOIX !



ON DIT QUE L'ON JOUE SA VIE À COUPS DE DÉS ! ALORS COMMENÇONS !



AVEC PLAISIR, JE N'AI RIEN DE PRÉVU !



JE DOIS TE PRÉVENIR, TU N'AS PAS LE DROIT DE TE SERVIR DE TES SUPER POUVOIRS !



JE N'AI JAMAIS TRICHÉ !



TANT MIEUX PARCE QUE CEUX QUI ONT ESSAYÉ SE SONT RETROUVÉS DIRECT EN ENFER !



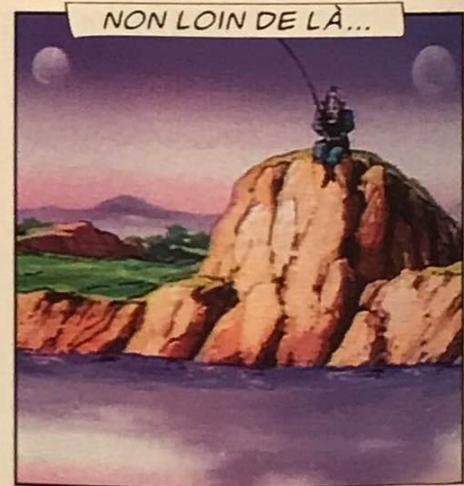
JE COMMENCE !



À TOI !!



JE PASSE DEVANT !



POUR UNE FOIS
QU'UN POISSON
S'APPROCHAIT DE
MA LIGNE !



PARDON MAÎTRE
MAIS C'EST
IMPORTANT !



IL EST COINCÉ
DANS LES LIMBES !



RÉPÈTE-MOI ÇA !



JE SUIS LE SEUL
RESPONSABLE !



J'AI RÉUSSI À L'ATTRAPER
AU MOMENT OÙ IL ALLAIT
ÊTRE TOUCHÉ PAR LA
BOULE DE CRISTAL !



J'AI SOUS-ESTIMÉ LA
PUISSANCE DIABOLIQUE
DE CETTE ARME MEUR-
TRIÈRE, JE L'AI LÂCHÉ !



IL EST TOMBÉ
DANS UNE AUTRE
DIMENSION !



JE N'AI RIEN PU
FAIRE !



SANGOKU VA
DEVOIR SE
DÉBROUILLER
SEUL !



JE NE VAIS PAS ÊTRE
TOUJOURS LÀ QUAND IL
SE JETTE DANS LA
GUEULE DU LOUP !



UNE DERNIÈRE QUESTION, PEUT-ON ATTRA-
PER UN POISSON AVEC
UN SIMPLE PANTALON ?



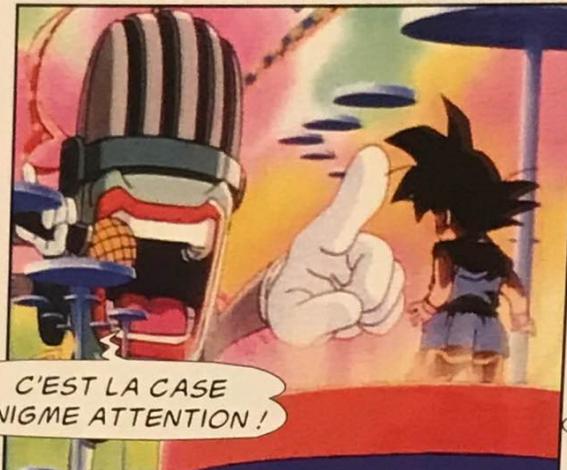
GRRRR !!



1,2,3,4...



EUH EUH !



C'EST LA CASE
ÉNIGME ATTENTION !



ARRÊTEZ ! OÙ M'EM-
MENEZ-VOUS ?



NE T'INQUIÈTE PAS, C'EST LA
CASE ÉNIGME ! MÊME LES
ENFANTS PEUVENT Y
RÉPONDRE !



JE CROYAIS T'AVOIR DÉJÀ
DIT QUE JE N'ÉTAIS PAS UN
ENFANT !



QUESTION NUMÉRO 1 :
QUE SE PASSE-T-IL
QUAND DEUX FOURMIS
SE RENCONTRENT ?



COMMENT VEUX-TU
QUE JE LE SACHE ? JE
VIS AVEC DES HUMAINS
PAS DES FOURMIS !



TU AS PERDU, LE TEMPS
EST ÉCOULÉ ! C'EST
POURTANT ÉVIDENT !



AH ! JE NE DOIS PAS ÊTRE
TRÈS DOUÉ EN FOURMIS !

SI TU RÉPONDS MAL TU ES PUNI ! OUVREZ LE DISQUE !



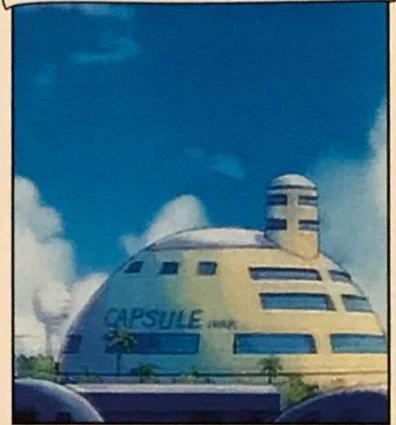
À CHAQUE MAUVAISE RÉPONSE LE TROU S'ÉLARGIRA ! FAIS GAFFE ! REGARDE CE QU'IL Y A AU FOND !

COMMENT ÇA ?



ARRÊTEZ ! ÇA VA BEAU COUP TROP VITE !

PENDANT CE TEMPS, SUR LA PLANÈTE TERRE...



FZZZZZ !

ON APERÇOIT L'OMBRE DE BOUBOU ET PAIN !



LES TERRIENS OBÉISSENT AU BÉBÉ MUTANT !



FZZZZZ !

BOUBOU ET PAIN COURENT TOUJOURS !



BULMA REJOINT LE BÉBÉ
MUTANT SUR LES TOITS DE
LA CAPSULE !

MAJESTÉ, LES DERNIÈRES INS-
PECTIONS ONT ÉTÉ FAITES !
NOUS POUVONS Y ALLER !



MMMMMM !!



TRUNKS NON !!



NON !!



DU CALME MON
ANGE, CE N'EST
PLUS LE MÊME
TRUNKS !



SNIF SNIF !



QU'EST-CE QU'ON VA FAIRE
GRAND-PÈRE ?

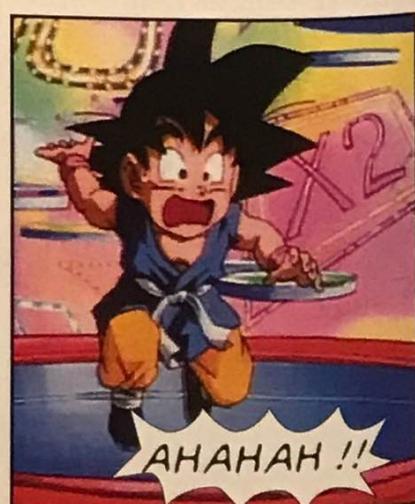
DE RETOUR AU JEU...



QUELLE EST LA
RACINE CARRÉE
DE 3929 ?



MAUVAISE
REPONSE !



AHAHAH !!



AUTRE QUESTION : QUI VOYAGE TOUJOURS SANS PAYER SON TAXI ?



JE SAIS, C'EST VÉGÉTA !

DÉSOLÉ ! C'EST UNE MAUVAISE RÉPONSE ! LA RÉPONSE EST LE CHAUFFEUR DE TAXI !



ET ZUT !!



OOOH !!



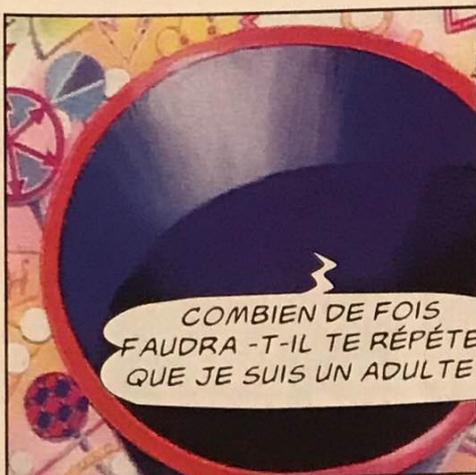
OH ! MAIS C'EST VRAI ! JE N'AI PAS LE DROIT D'UTILISER MES SUPERS POUVOIRS !



IL N'A MÊME PAS PASSÉ LE 1^{ER} NIVEAU ! J'Y SUIS PEUT-ÊTRE ALLÉ UN PEU FORT !



JE N'AI PAS TENU COMPTE DE TON ÂGE !



COMBIEN DE FOIS FAUDRA -T-IL TE RÉPÉTER QUE JE SUIS UN ADULTE ?



PAS DE PANIQUE, JE VAIS TRÈS BIEN !



ON CONTINUE !



TU VERSES UNE SEULE LARME ET TU AS PERDU ! C'EST LA CASE COURAGE !



UNE SEULE LARME, ET C'EST LE PASSEPORT POUR L'ENFER !



JE N'AI JAMAIS PLEURÉ DEPUIS QUE JE SUIS NÉ, JE SUIS PRÊT !



VOICI LA PERSONNE QUE TU REDOUTES LE PLUS !



AH TE VOILÀ !



JE VEUX QUE TU PARTICIPES AUX FRAIS DU MÉNAGE !



GZZZ !!



CHICHI LUI PLANTE UNE SERINGUE DANS LES FESSES !

IL PLEURE !



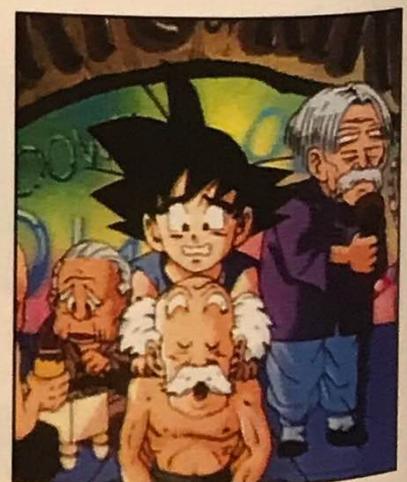
SALE MENTEUR ! REGARDE C'EST FAUX !



BLBLBL !!



HIHIHI !!





C'EST VRAI QUE SANGOKU N'A PAS DE CHANCE ! IL EST PRISONNIER ENTRE DEUX DIMENSIONS ET IL N'A AUCUN MOYEN DE RETOURNER SUR TERRE SI CE N'EST EN GAGNANT UNE PARTIE TRUQUÉE ET PERDUE D'AVANCE !





HEUREUSEMENT QU'IL NE SAIT PAS CE QUI SE TRAME SUR TERRE ! SON MORAL EN PRENDRAIT SÛREMENT UN SACRÉ COUP ! CELUI DU BÉBÉ MUTANT, EN REVANCHE, EST AU BEAU FIXE !



CETTE NOUVELLE PLANÈTE NE S'APPELLERA PAS PLAN D MAIS TSUKU !



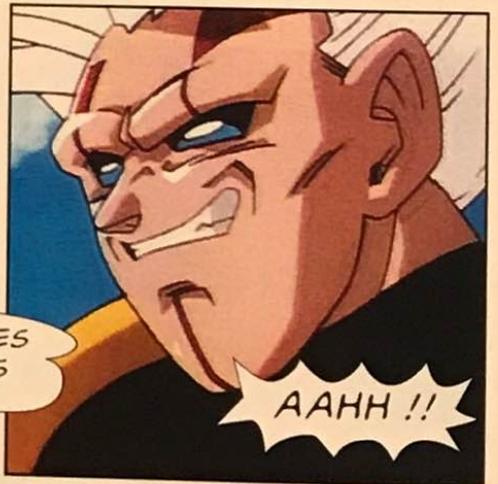
ON NE SERA PAS DÉRANGÉS ICI !



TOUTES LES GALAXIES SERONT À MOI !



JE RÈGNERAI SUR DES MILLIARDS D'ÊTRES VIVANTS !



AAHH !!

DÉPÊCHE-TOI SANGOKU, LA TERRE EST PEUT-ÊTRE EN TRAIN DE VIVRE SES DERNIERS INSTANTS !



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

40 Les Maîtres de l'Ombre

Les enfants arrivent à nouveau dans le Digimonde et découvrent très vite que beaucoup de choses ont changé. Alors que Joe cherche Gomamon, il semble être attaqué, mais Kari stoppe les autres Digimon qui viennent à son secours. Il s'agit, en fait, de Chuumon qui se retrouve tout seul. Il leur explique qu'après leur départ de l'île des Fichiers Binaires, la Terre s'est mise à trembler et le Digimonde a changé de forme. Sukamon, son acolyte, a été aspiré dans un gouffre. Les Maîtres de l'Ombre ont transformé le Monde Digital en une grande

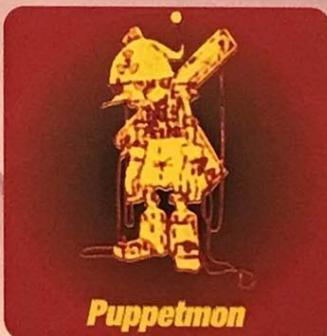


MetalSeadramon, Puppetmon et MachineDramon. Il s'apprête à éliminer Mimi qui pleure, mais Chuumon intervient et se sacrifie pour la sauver. Pixibomb de Piximon éloigne les ennemis. Ce dernier conseille à nos amis de fuir pendant qu'il retient les Mega Digimon. Les enfants partent en courant pour escalader la montagne spirale. Piximon est sur le point de se mesurer à Piedmon et les autres...

montagne plus facile à conquérir. Ils n'ont même pas le temps de souffler qu'un immense serpent sort de la mer. C'est MetalSeadramon, la forme évoluée de MegaSeadramon. Tai demande à Agumon de se digivolver. Tous les autres ne tardent pas à faire la même chose.

Alors, Izzy regarde sur son ordinateur et explique que les huit champions n'ont aucune chance contre un Mega Digimon. Une grande explosion se produit et nos amis se retrouvent tous à terre. Angemon entend quelque chose et va en avant pour voir. Il est alors frappé par deux boules de lumière. Il digivolve en arrière pour devenir Patamon. Les autres Digimon se digivolvent en leur forme ultime.

Ils sont attaqués par MachineDramon. Mais avant que le combat n'aille trop loin, la Terre s'effondre. Nos amis tombent dans un espace qui ressemble à l'univers de Vademon, en encore plus sombre. Garuda- mon et WereGarurumon



Puppetmon

commencent à se battre, mais ils ne peuvent pas se contrôler. Ils découvrent qu'ils sont, en fait, contrôlés par Puppetmon. Izzy regarde sur son ordinateur et explique aux autres qui est Puppetmon. Ils sont tous projetés dans le vide et se retrouvent dans une arène. Tous les Digimon ont retrouvé leur première forme. Ils tombent nez à nez avec Piedmon. C'est un Mega Digimon de la pire espèce. Il va se moquer d'eux en racontant leur histoire. Quelques secondes après, il se transforme et devient grand. Agumon et Gabumon digivolvent en WarGrey- mon et MetalGarurumon. Le combat commence, mais ils sont très vite défaits par Piedmon. Pour les achever, Piedmon fait alors apparaître



MetalSeadramon



MachineDramon

41 Une grosse fatigue



Piximon n'a pas été capable de battre les Maîtres de l'Ombre mais il a permis à nos amis de s'enfuir du piège tendu par Piedmon. Quelque temps plus tard, nos amis affamés errent sans but. Ils tournent en rond et finissent par se retrouver dans un lieu qui leur semble familier. Alors, ils reconnaissent les cabines téléphoniques qu'ils

avaient aperçues lors de leur premier voyage. Mais cette fois, elles sont saccagées. Tout à coup ils voient quelqu'un qui semble se noyer dans l'eau. Les Digimon, qui sont aussi fatigués, restent sur la rive. Les enfants montent sur un petit radeau pour secourir la victime qui se révèle être Shellmon. Motimon, Tanimon, Yokomon et Tokomon

se digivolvent et le battent pour sauver nos petits amis. Ils se retrouvent dans ce qu'ils pensaient être un restaurant de plage. Ils y entrent tous, à part Mimi et Joe. Aussitôt qu'ils sont à l'intérieur du snack, l'entrée est obstruée. En réalité, c'était un piège tendu par Scorpiomon, un des acolytes de MetalSeadramon. Ce dernier voit qu'il y a seulement 6 enfants et 6 Digimon. Ce qui signifie que 2 enfants et 2 Digimon manquent. Il envoie Scorpiomon



pour les trouver et endort les autres gosses et Digimon. La majorité du groupe était inconscient. En attendant, Mimi et Joe se cachent derrière un arbre énorme. Gomamon et Palmon se digivolvent. Ils vont peut-être sauver nos héros en se transformant en Zudomon et Lillymon. C'est à ce moment qu'apparaît MetalSeadramon. Zudomon prend alors tout le petit groupe sur son dos pour tenter de fuir par la mer mais les choses ne se passent pas comme il le veut...



Scorpiomon

42 Sous pression



Les Digisauveurs sont tous dans l'eau, espérant que quelque chose ou quelqu'un pourra les sauver. Tout à coup, Whamon apparaît et distrait MetalSeadramon. Pour protéger les enfants, Whamon les avale et, du coup, plonge sous l'eau pour se cacher. Whamon leur explique alors que depuis que le Monde Digital s'est transformé, MetalSeadramon règne sur les océans.

De son côté, ce dernier a reçu de l'aide de la part des Divermon. Ils partent ensuite à la recherche des Digisauveurs. A des kilomètres de là, les Digisauveurs se cachent avec Whamon sur une petite île en forme de croissant. Chacun commence à pêcher. Gatomon montre ses talents en attrapant quelques petits pois-

sons. Palmon en fait de même mais attrape un poisson d'environ 2 fois sa propre taille. En attendant, MetalSeadramon envoie ses Divermon à leur recherche sous l'eau. Izzy, qui tape sur son ordinateur, découvre que les armes de WarGreymon sont parfaites pour la destruction de MetalSeadramon. Gomamon est informé par ses amis poissons que les Divermon sont dans le secteur. Ils rentrent tous dans le ventre de Whamon qui s'en-

fonce dans les profondeurs. Les Divermon retrouvent leurs traces et Whamon est obligé d'aller encore plus profondément sous l'eau. Les Divermon, qui ne supportent pas la pression, sont donc obligés de remonter. Nos amis sont coincés au fond de l'eau et Izzy a une idée pour sortir de leur cachette : il demande à Kari de souffler dans son sifflet pour que Whamon puisse utiliser les ondes sonores comme un sonar. Ils avancent et trouvent



Divermon



une caverne souterraine par laquelle ils sortent.

MetalSeadramon se doute de l'endroit où ils vont apparaître et les rejoint à la sortie. Une fois qu'ils sont à la surface, MetalSeadramon surgit et les attaque. Tai demande à Agumon de se digivolver en WarGreymon. Nos amis profitent du combat pour s'enfuir. Mais ils sont attaqués par les Divermon. Tous les autres Digimon se digivolvent pour la bataille. WarGreymon, qui ne supporte pas de se battre dans l'eau, est en difficulté.

43 Jeu dangereux



WarGreymon est toujours en plein combat contre MetalSeadramon. Ce dernier lance une attaque qui blesse gravement Whamon. Son attaque fait un trou énorme dans le corps de Whamon. Wargreymon utilise une attaque Nova Force qui atteint directement MetalSeadramon. Finalement, ils réussissent grâce à cela à devenir victorieux. Whamon et MetalSeadramon disparaissent en poussière et s'envolent dans le ciel. Mimi commence à faire des croix pour tous les Digimon qui sont morts pour eux : Piximon, Whamon, Wizardmon, Shumon. Tai leur déclare qu'ils doivent venger leurs amis et aller se battre contre les Maîtres des Ténèbres. Matt lui dit qu'il a un cœur de pierre et qu'il devrait penser un peu à tous ceux qui sont décédés. Mais Tai insiste. Matt s'énerve et les deux amis commencent à se disputer. Fina-

lement, ils reprennent tous la route dans le silence le plus total. En attendant, Puppetmon les observe en s'impatientant. Il est énervé car ils avancent trop lentement et ne sont toujours pas arrivés

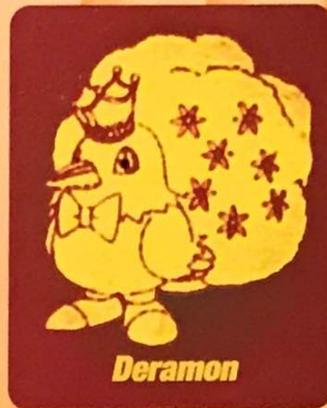


Mushroomon

à sa forêt. Donc, il pousse un bouton et le Monde Digital commence à se déplacer vraiment vite. Puppetmon en profite pour regarder et prendre quelque chose dans son coffret à jouets. Quand il revient, ils sont tous cachés dans un arbre et cela lui prend quelque temps pour les localiser. Il crée alors un diorama sur lequel il place les enfants. Il se téléporte de l'arbre pour se retrouver là où Puppetmon les a placés dans la forêt. Il finit par s'ennuyer et décide de les trouver lui-même. Matt tient TK en lui demandant s'il est bien. TK lui dit qu'il peut s'occuper de lui tout seul et qu'il n'a pas besoin qu'il soit sans cesse sur son dos.

Puppetmon apparaît et voit TK. Il prend conscience que c'est celui qui sera le plus facile à effrayer. Donc, il éloigne Matt et fait venir TK chez lui. TK va donc dans la maison de Puppetmon et ils jouent tous les deux à cache-cache.

Après un moment, TK s'arrête et dit à Puppetmon que son jeu est nul. Il commence à douter que Puppetmon puisse avoir des amis avec



Deramon



des jeux aussi idiots. Puppetmon s'en va en courant pour chercher quelqu'un et prouver à TK qu'il a des copains. En attendant, Patamon, qui vole à la recherche de TK, arrive à la maison de Puppetmon. Il voit par la fenêtre le jeu de Puppetmon avec tous nos amis. Il cherche alors TK dans la maison et le conduit dans la pièce où se trouve le jeu. TK détruit la télécommande qui contrôle ses copains et brise ainsi le charme qui les obligeait à obéir. Il sort ensuite de la maison pour les retrou-



ver. Ils sont tous heureux de le voir, à part Matt qui décide de quitter le groupe pour agir en solo. Où est-il allé ?...



Kiwimon



Blossomon



Floramon

44 Une journée salissante

Matt et Gabumon errent dans la forêt et s'assoient près d'un lac. Matt dit à Gabumon que tous les autres sont devenus plus forts, mais qu'il n'a pas évolué. En attendant, Cherrymon promet à Puppetmon qu'il s'occupera de Matt. Peu après, il s'approche de Matt et lui dit qu'il sait comment le faire devenir plus fort. Pour cela, il doit défaire son rival.



Cherrymon lui dit de regarder dans le lac où il verra le visage de son rival. Il va donc au lac et une image de Tai apparaît. Il se met d'abord à se moquer de lui-même, mais Cherrymon se montre très convaincant. Matt, furieux, part à la recherche de Tai pour qu'il puisse se battre avec lui. En attendant, le reste du groupe



Cherrymon



Garbagemon

se heurte à Garbagemon. Il est très fort et nos amis ont du mal à le défaire. C'est alors qu'apparaît MetalGarurumon qui réussit à l'éliminer d'un seul coup. Il attaque ensuite Agumon, et Matt ne le rappelle pas.

45 La dernière dispute



Tai et Matt commencent à se disputer puis finissent par se battre. MetalGarurumon et WarGreymon s'affrontent aussi. Les autres Digimon peuvent seulement observer car ils ne sont pas à la hauteur des deux Mega Digimon. Kari entend alors une voix et commence à lui parler. Joe, Izzy et Gatomon pensent qu'elle a perdu la tête. Tout à coup, une lumière jaillit de son scanner Digivice et les engloutit ainsi que les autres Digisauveurs et leurs Digimon. WarGreymon et MetalGarurumon perdent

leur Mega Forme. Kari dit qu'ils sont là parce que la lumière et l'obscurité ne sont plus équilibrées. Izzy explique aux autres que quelqu'un contrôle Kari et l'utilise pour communiquer.



Mecanorimon

La chose leur explique qu'elle n'a aucune forme et a emprunté le corps de Kari. Elle ajoute qu'elle a voulu entrer en contact avec eux quand ils sont arrivés à l'île des Fichiers Binaires, mais Kari était la seule avec qui elle pouvait communiquer. L'obscurité qui était autour d'eux s'efface pour révéler leur propre monde. Alors Tai se voit avec Kari il y a 4 ans. Il montre à tous les Digisauveurs le moment où, quand ils étaient petits, ils observaient les deux Digimon qui se battaient.

Ils vont alors vers la lumière rayonnante blanche qui entoure les deux Digimon. Ils apparaissent dans une pièce où Kari leur désigne une vitrine avec des scanners et des œufs Digimon. Alors, les hommes en robe blanche viennent et se battent avec des machines. Ils ne sont pas réels, mais sont juste là pour montrer aux enfants comment ils sont devenus les Digisauveurs. Kari continue à leur expliquer que Tai et elle ont été choisis parce qu'ils avaient permis à Greymon de se digivolver pour combattre

Parrotmon, et les autres ont été choisis parce qu'ils avaient quelque chose en commun avec eux. Alors, elle leur montre ce qui est arrivé. Les acolytes de Piedmon sont apparus pour détruire les hommes s'occupant des œufs. Un homme, qui apparemment était Gennai jeune, apparaît. Il a saisi les scanners, les œufs et les digivices. Il s'envole alors vers l'île des Fichiers Binaires, laissant tomber un des digiœufs qui s'avère être celui de Gatomon. Alors, les œufs ont écloré et les bébés Digimon ont attendu les Digisauveurs. Le flash-back s'achève et Kari reprend conscience sans savoir ce qui s'était passé. Matt dit qu'il doit apprendre à se connaître et quitte le groupe.



Gadoromon

46 Le grand retour d'Etemon

Cet épisode commence par une poursuite. OGREMON est poursuivi par plein de Woodmon. Tout à coup, une énorme boule de feu sort du ciel et détruit tout les OGREMON. Joe et Mimi sont assis dans la forêt et parlent d'eux. Le groupe décide de passer à la contre-attaque et part à la recherche de la maison de Puppetmon. Ce dernier, de son côté, cherche Mimi et Joe. Ils ont fait amis-ami avec OGREMON blessé à la suite à l'explosion. Gomamon se digivolve en



testent. Ils leur montrent les différentes pièces de la maison de Puppetmon. Ils découvrent que Puppetmon passe son temps à s'amuser aux dépens des autres. Il a totalement piégé sa maison. Dans la forêt, Etemon a retrouvé Joe, Mimi, OGREMON et



Zudomon, mais il ne fait pas le poids face à Puppetmon. Tout à coup, Metaletemon apparaît tel Tarzan en sautant de branche en branche. Il explique qu'après le combat contre MetalGreymon, ses données digitales ont été dispersées et il a dû se reconstruire. Alors, il est revenu pour se venger. Puppetmon se fâche contre lui car c'est son combat. Après une petite dispute, ils

commencent à se battre. Joe et Mimi en profitent pour fuir et se cachent dans un grand arbre. Les autres arrivent à la maison de Puppetmon. Ils découvrent Floramon et Deraimon, deux Digimon qui gardent sa maison. Ils s'apprêtent à les attaquer quand les deux Digimon leur expliquent qu'ils ne sont pas méchants. En fait, ils n'ont pas le choix. Puppetmon les oblige à jouer avec lui, mais en fait ils le dé-



leurs Digimon. Au moment où il va les attaquer, un mystérieux Digimon apparaît. En fait, il s'agit de SabreLeomon, l'ennemi éternel de OGREMON. Puppetmon, qui n'a plus rien à faire, décide de rentrer chez lui. Il est alors attaqué par nos amis qui ont pris la place.

47 L'honneur d'OGREMON



Après l'apparition de Metaletemon et d'un Digimon inconnu, Joe et Mimi parviennent à s'échapper des griffes de MetalEtemon avec OGREMON et SabreLeomon, la digivolation de Leomon. MetalEtemon les trouve et les attaque. SabreLeomon essaye de résister. OGREMON décide de rentrer dans la bataille. Mimi s'efforce alors de l'en dissuader. Elle dit à OGREMON qu'il n'est pas en forme pour se battre.

Mimi a à peine fini qu'elle est atteinte par un tir de Metaletemon. Sabreleomon, qui voit cela, s'interpose et prend le coup à sa place. Gomamon se digivolve en Ikkakumon, puis en Zudomon. Il lance son marteau sur MetalEtemon et fait une fissure dans son armure. SaberLeomon prend le relais et ouvre plus largement la fente pour finir par le détruire. Puis ils reprennent la route à la recherche de nouveaux al-

liés. En même temps, Puppetmon entraîne les Digisauveurs dans un piège où les attendent des Redvegiemon. Mais grâce aux Digimon, ils parviennent à se sortir du piège quand Agumon et Puppetmon se trouvent face à face. C'est alors que Agumon se surdigivole en WarGreymon. Puppetmon, impuissant, fait appel à sa super arme secrète. Cette machine n'est autre que sa maison qui s'est transformée en robot. Puppetmon, de son côté, s'enfuit, laissant nos amis aux prises avec le robot. Leurs Digimon ont tous évolué au stade ultime mais, malgré cela, ils ont des pro-

blèmes pour éliminer les robots de Puppetmon, La chance de ce dernier tourne quand, dans sa fuite, il



tombe nez à nez avec Matt et MetalGarurumon. Puppetmon pense les éloigner en commandant à son robot à distance d'éliminer les Digisauveurs.

Matt s'approche et ordonne à MetalGarurumon de détruire Puppetmon. Il s'exécute et, en un coup, il l'élimine. Avant de disparaître, il demande qui sont vraiment les Digisauveurs. Cherrymon répond : "des amis". Son robot explose en même temps, libérant nos amis de son emprise.



48 Une petite sœur fragile

Tai, Sora, Izzy, TK et Kari ont repris la route. La promenade dans ce désert s'éternise et Kari est de plus en plus malade. Ils trouvent finalement une gigantesque ville abandonnée. Ils transportent Kari dans une maison immense. Tai et Izzy partent pour trouver un médecin ou un hôpital pour elle. Izzy allume son ordinateur en plaçant son modem dans une connection de téléphone d'une cabine téléphonique. Il a accès à une carte de la ville et trouve tous les hôpitaux et des pharmacies. Cela dit, Machinedramon, qui a repéré la connection d'Izzy, sait exactement où ils sont et où ils doivent se diriger.



Tai et Izzy vont au plus proche hôpital, choisissent un médecin et obtiennent des médicaments. Ils voient ensuite les acolytes de Machinedramon. Tai s'affole et s'énerve à l'idée d'être coincé et de ne pas pouvoir venir en aide à Kari. Il finit par se calmer et fait des excuses à Izzy. Il explique que, quand ils étaient petits, Kari restait à la maison et n'avait pas été à l'école parce qu'elle était malade.

Tai était coincé avec elle car il devait la surveiller, mais, ce jour-là, il avait un programme

auquel il tenait beaucoup : il devait aller jouer au football. Il l'a alors emmenée avec lui et lui a passé un ballon pour l'occuper. Kari, qui était très gentille et aimait son frère, n'a rien dit. Elle est restée seule dans le parc quand, tout à

coup, elle s'est effondrée. Ce jour-là, elle a failli mourir à cause de lui. Tai ne veut pas que ça se reproduise. Il s'est promis de protéger sa sœur.

Izzy a calculé comment masquer leur signal et les rendre presque impossibles à trouver. Quand Machinedramon finit par découvrir leur tactique, il a ordonné à ses acolytes de détruire toute la ville. Izzy et Tai sont revenus à la



Hagurumon



MegaDramon



Tankumon

maison dans laquelle les autres étaient. C'est alors qu'elle a explosé à cause d'un missile perdu.

Tai et Izzy se retrouvent séparés de TK, Kari, Sora et de leurs Digimon...

49 La force de la lumière



Tai et Izzy se retrouvent séparés de nouveau des autres Digisauveurs, Sora, TK et Kari. En recherchant les deux premiers, les trois derniers se retrouvent dans un lieu où les Numemon sont réduits en esclavage par Warumonzaemon. Il oblige les Numemon à fournir de l'énergie à la ville. Mais il ne fallut pas longtemps à Warumonzaemon pour avertir MachineDramon. Une étrange lumière sort alors de

Kari qui est du coup remarquée par Warumonzaemon qui se met à les poursuivre. Sora, Byomon, TK et Patamon détournent son attention pendant que Kari et Gatomon libèrent les Numemon. Soudainement, Patamon et Biyomon reçoivent une augmentation d'énergie, alors que l'instant d'avant ils ne pouvaient pas même digivolver. Warumonzaemon essaye de reprendre le Numemon et de défaire les Digi-

sauveurs, mais il échoue. Une étrange lumière sortant de Kari le met hors combat. Kari, Sora, TK et leurs Digimon continuent à chercher les autres,



Pendant ce temps, Izzy, Tai, Agumon et Tentomon marchent autour de l'égout, cherchant les autres, quand Agumon s'effondre pour la cinquième fois.

Tai, de son côté, est inquiet pour sa sœur et il donne un coup de poing à Izzy ! Après cela, ils entendent quelque chose et découvrent que c'est

Andromon. Il cherche son Digimon pour l'aider à former la résistance contre Machinedramon. Finalement, il s'engage avec Tai et Izzy. A ce moment, Machinedramon apparaît en traversant un mur et commence à se battre. Andromon, voulant sauver les deux garçons, fait diversion. C'est alors que tous les enfants réussissent à se retrouver. Greymon se digivolve, lui, en WarGreymon et, grâce à ses griffes puissantes, il attaque Machinedramon qui finit par succomber. Agumon lui donne juste un coup et revient ensuite dans Koromon.



Warumonzaemon

Les héros de la série DRAGON BALL GT



Partie 2

De F comme Freezer à O comme Oub.
À suivre dans le prochain numéro !

Freezer

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 44.

Histoire

Freezer est issu d'une famille très ancienne et puissante. Il n'a qu'un but dans la vie : être riche et fort. Il passe son temps à conquérir des planètes pour les revendre au plus offrant. Son unique

crainte était le Guerrier Millénaire, le seul être capable de le vaincre. C'est pour cela qu'il a détruit les Guerriers de l'Espace. Mais Sangoku avait survécu et a fini par l'éliminer. Il vit maintenant en enfer où il attend l'heure de sa revanche. Elle va lui être donnée par les docteurs Myu et Gélot qui ont ouvert un pont entre les deux mondes. Il

s'associera à Cell pour combattre Sangoku qui va être enfermé en enfer avec eux.

Pouvoirs

Il peut se transformer pour devenir plus puissant, lancer des disques d'énergie ainsi qu'un laser avec ses doigts. Il est très rapide et a une grande force physique.

Général Rild

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 15.

Histoire

Rild est un robot hyper perfectionné construit par Myu pour protéger la planète M2. C'est un mutant mécanique qui a sous ses ordres un grand nombre de héros. C'est lui qui a eu l'idée de se servir de Giru

pour attirer Sangoku et les siens sur M2. Il va aussi envoyer Nas, Bis, Negi et Ribet pour capturer nos amis une fois qu'ils seront sur M2. Une fois fusionné avec ses robots, Rild, qui est déjà très fort, peut se transformer en Méga Canon Sigma.

Pouvoirs

Rild a une grande force et est très rapide. Une fois qu'il a fusionné avec Nas, Negi, Bis et Ribet, il devient le Méga Canon Sigma. Rild peut ainsi se transformer en métal liquide et prendre n'importe quelle forme. Il peut aussi se



fondre avec la planète M2 et bouger n'importe quelle partie de la planète comme s'ils ne formaient qu'un.

Géant

*Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 6.*

Histoire

Le Géant vit sur une planète où tout est gigantesque. Alors qu'il mange une pomme, une boule de cristal se coince dans l'une de ses dents gâtées. Sangoku et Trunks vont alors utiliser leurs pouvoirs pour lui extraire cette dent.

Pouvoirs

C'est un homme comme les autres, mais qui a une grande force due à sa taille.

d'avis et les aidera à s'échapper de la planète M2. Depuis, il suit partout Pain et la considère comme son amie.

Pouvoirs

Il peut contrôler certains sys-



tèmes électroniques et repérer les boules de cristal.

Hanna, Acus, Nidor et Longe

*Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 25.*

Histoire

Hanna, Acus, Nidor et Longe étaient des humains comme les autres jusqu'au jour où Baby est apparu. Ce sont les premiers humains possédés par lui. Il les utilisera pour prendre possession de la Terre, jusqu'à ce que Sango-ten apparaisse. Il va les utiliser pour le combattre.

Pouvoirs

Ils ne savent que se battre aux arts martiaux. Ils ont une force supérieure à la normale.

prendre en soi l'énergie vitale d'une planète.

Lemu

*Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 7.*

Histoire

Cette jeune princesse était condamnée à être sacrifiée au monstre Zunnhamer. Sangoku et ses amis lui ont proposé de prendre sa place en échange de la boule de cristal qu'elle a autour du cou. Elle vit avec son peuple sur la planète Kelbo.

Pouvoirs

C'est une simple paysanne qui n'a aucun pouvoir.



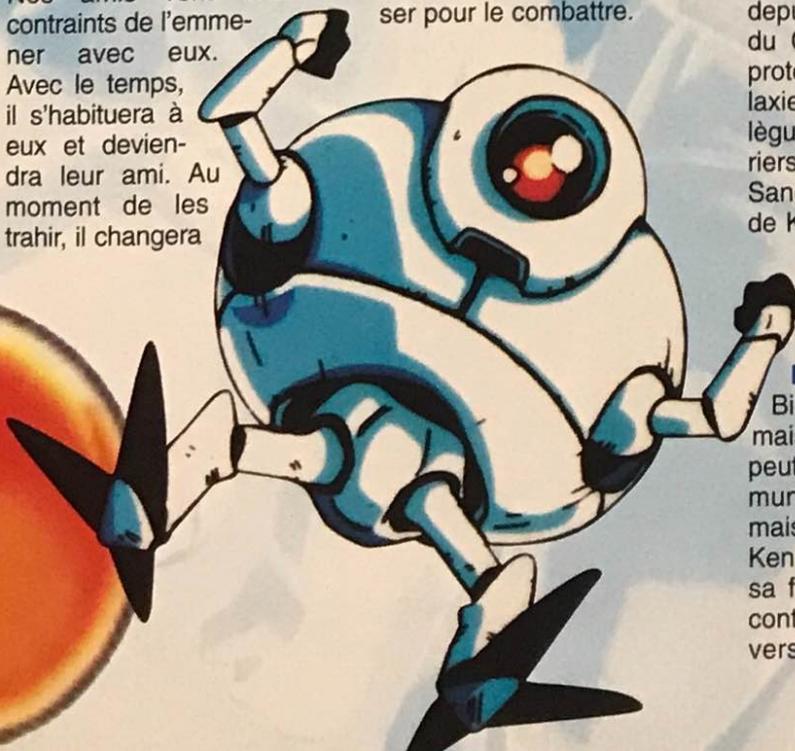
Giru

*Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 3.*

Histoire

Ce robot, issu de la planète M2, a été envoyé par Rild afin d'attirer Sangoku, Trunks et Pain sur sa planète. Il va les rencontrer sur la planète Iméga et avalera le radar. Nos amis vont être contraints de l'emmener avec eux.

Avec le temps, il s'habitue à eux et deviendra leur ami. Au moment de les trahir, il changera



Kaioh

*Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 18.*

Histoire

Il vivait en ermite sur une petite planète dans le Royaume des Morts. Il a entraîné Sangoku et en a fait un Super Guerrier. Durant le combat contre Cell, il a perdu sa planète et, depuis, il vit dans le palais du Centre. Il représente le protecteur du nord de la galaxie. Ses trois autres collègues ont plusieurs guerriers qu'ils entraînent, mais Sangoku est le seul protégé de Kaioh. Il reste en permanence en contact avec lui et communique par télépathie pour communiquer les infos.

Pouvoirs

Bien qu'il ne le montre jamais, il est très en forme. Il peut non seulement communiquer par télépathie mais aussi contrôler le Kaioh Ken qui permet de multiplier sa force maximum par 3. Il contrôle aussi l'énergie universelle qui permet de





Li Shéron

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 58.

Histoire

C'est le Dragon de la boule à une étoile. C'est aussi le plus puissant des Dragons Noirs. Nos amis auront beaucoup de mal contre lui transformé en Super Guerrier 4. Pour devenir encore plus fort, il va absorber toutes les autres boules de cristal. Sangoku et Végéta devront fusionner en Gogéa 2 pour en venir à bout.

Pouvoirs

Il peut voler, lancer de puissants rayons, se régénérer, multiplier sa force physique. Bref, Li Shéron, c'est le Guerrier parfait.

Lourd

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 13.

Histoire

C'est un robot géant construit par Myu. Il sert de

divinité à Maestro Muchy qui l'utilise pour dominer sa secte. Maestro capture les gens qui ont un peu de pouvoir et les enferme dans le corps de Lourd pour que ce dernier se nourrisse de leur énergie. Il va être envoyé par Maestro pour éliminer nos amis.

Pouvoirs

Plus l'énergie des gens enfermés en lui est grande, et plus ses pouvoirs sont immenses. Il peut lancer de puissants rayons d'énergie qui peuvent faire beaucoup de dégâts.



Marron

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 288.

Histoire

Fille de Crillin et de C18, elle vit avec eux sur l'île de Tortue Géniale. Elle n'a qu'un petit rôle dans la série. On la voit lors du 28^e tournoi des arts martiaux et dans GT lors de l'exode sur Tsufure. Elle accompagne ses parents.

Pouvoirs

Elle n'a aucun pouvoir et on suppose que Bra et elles sont souvent ensemble à cause de leur ressemblance.

Moomas

Première apparition
Dragon Ball GT épisode 10.

Histoire

Ces vers géants vivent sur la planète astéroïde Hihi. Ils voyagent à travers les multiples tunnels se trouvant dans l'astéroïde. Ils détestent le bruit et foncent sur tout ce qui est bruyant. Sangoku et nos amis vont avoir fort à faire contre eux et, à cause de leur grande taille, Bompara, Dompara et Sompara vont les mettre très en colère en utilisant leur pouvoir de faire danser n'importe qui.



Pouvoirs

Ils peuvent creuser dans la terre et faire d'immenses tunnels. Ils ont un grand sens de l'orientation et une grande force.



Mister Boubou

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 231.

Histoire

Il est ami avec Sangoku et les siens depuis le combat contre Super Bou. Mister Satan Hercule et lui sont devenus les meilleurs copains du monde ; depuis il se fait appeler Mister Boubou. Il passe son temps à manger, sinon il aide Hercule dans les tournois des arts martiaux en faisant semblant de perdre contre lui.

Pouvoirs

Il peut transformer n'importe qui en bonbon, changer de forme à volonté. Il est très rapide malgré sa taille et peut imiter le pouvoir de n'importe qui.

Mister Satan Hercule

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 167.

Histoire

C'est un ancien catcheur qui a gagné un tournoi des arts martiaux auquel nos amis ne partici-



paient pas. C'est aussi un manipulateur qui a fait croire au monde entier qu'il était un héros. Il s'est fait passer pour celui qui avait débarrassé le monde de Cell. En fait, c'est un imposteur doublé d'un poltron. Il est rentré dans la famille de Sangoku quand Bidel, sa fille, s'est mariée avec Sangohan. Il est toujours avec Mister Bou qui est le seul à croire en lui. Il essaye aussi d'impressionner Pain à qui il ne refuse rien.

Pouvoirs

C'est un simple catcheur et son pouvoir se limite à casser une vingtaine de briques.



Mister Bobo

Première apparition : Dragon Ball Z épisode 124.

Histoire

Il était au service du Tout-Puissant jusqu'à la mort de ce dernier. Depuis, il sert Dendé et vit avec lui au palais de la Tour Karine. Il est très puissant et c'est d'ailleurs lui qui a construit Shéron le Dragon. Il aide souvent nos amis à réussir leurs missions.

Pouvoirs

Il est très fort au combat à mains nues. Il peut créer des doubles artificiels de n'importe qui. Il peut aussi se battre les yeux fermés.

Muchi

Première apparition : Dragon Ball GT épisode 11.

Histoire

C'est le fouet de Muchi-Mochi Maestro qui se transforme en Guerrier. Il va combattre Sangoku et Trunks qui auront énormément de mal face à lui. Muchi est un androïde qui a un grand potentiel électrique.



Pouvoirs

Muchi a des pouvoirs télékinésiques et peut déplacer n'importe quoi par la pensée. C'est très difficile de l'approcher.

Muchi-Mochi Maestro

Première apparition : Dragon Ball GT épisode 9.

Histoire

Il avait été chargé de trouver une grande source d'énergie pour réveiller Lourd. Il n'a jamais su qu'en réalité il travaillait pour Myu. C'est lui



qui a envoyé Bompara, Sompara et Dompara à la recherche des boules de cristal. Il contrôle aussi une secte à laquelle il fait croire que Lourd est un dieu.

Pouvoirs

Il a juste le pouvoir de transformer n'importe qui en poupée miniature.

Nas, Negi, Bis et Ribet

Première apparition : Dragon Ball GT épisode 16.

Histoire

Ces quatre robots réunis sont une sorte de transformateur qui forme le Méga Canon Sigma. Ils sont chargés de protéger la planète M2. Ces quatre mutants mécaniques vont affronter Sangoku et les siens, et capturer Pain.



Pouvoirs

Ils sont très rapides et peuvent contrôler le métal qui forme leur planète. Ils peuvent aussi traverser le fer et y enfermer une personne.

Otamine

Première apparition : Dragon Ball GT épisode 51.

Histoire

C'est le seul des Dragons Noirs à avoir un sexe féminin. En réalité, elle a deux formes : celle de Otamine et celle de Ryuu Shéron. Quoi qu'il en soit, elle correspond



au Dragon de la boule à 6 étoiles. Elle est née quand Ollong le cochon a fait son vœu à Shéron. Elle peut contrôler l'eau et le vent. Sangoku et Pain l'ont rencontrée dans un petit village de pêcheurs où elle éliminait tous les poissons de la région pour les donner aux villageois.

Pouvoirs

Otamine contrôle le vent et, grâce au très puissant tourbillon qu'elle a autour d'elle, nul ne peut s'approcher d'elle. Toute personne qui essaie de le faire est éjectée aussitôt par un puissant déplacement d'air.

Oub

Première apparition : Dragon Ball GT épisode 289.

Histoire

Oub est la réincarnation de Bou. Il est venu au monde dans un petit village très pauvre. Il est apparu pour la première fois durant le 28^e tournoi des arts martiaux. Il va affronter Sangoku qui décidera de le prendre comme pupille et s'occupera beaucoup de lui. Après des années d'entraînement, Oub est devenu le protecteur de la Terre. Il va aider Sangoku à combattre Baby mais, malgré sa force, il sera vaincu. Il va alors retrouver Boubou avec qui il fusionnera pour devenir Super Oub

Pouvoirs

Il est très rapide et a une grande force physique. Il peut voler, lancer des rayons d'énergie et déplacer l'air autour de lui. **(A suivre)**



D. MANGAS Jeux vidéo →

LA LICENCE STAR WARS N'ARRÊTE PAS DE FAIRE DES PETITS. CELUI-CI DOIT ÊTRE AU MOINS LE 12^e ET C'EST LE DIGNE SUCCESSEUR DE STAR WARS ROGUE SQUADRON. CE JEU NE PAYE PAS DE MINE MAIS, EN RÉALITÉ, IL EST EXCELLENT. DES HEURES DE DIVERTISSEMENT EN PERSPECTIVE.



TIP

→ Ce jeu se déroule sur 15 niveaux, plus 3 cachés. Vous êtes un pilote et devez tirer sur tout ce qui bouge et qui est contre vous. Le jeu est le même que Rogue Squadron, sauf que la manipulation est plus souple. Vous ne tuerez personne car la Fédération n'utilise que des droïdes.

L'histoire

La planète Naboo est envahie par les hommes de la Trade, Fédération marchande, et tous ses habitants ont été incarcérés. Les rebelles vont bouter l'ennemi hors des frontières de Naboo. Vous êtes un rebelle et devez lutter sur terre et dans les airs contre une armée de droïdes.

Principe de jeu

Chaque mission est particulière car elle présente un mini-scénario. Par exemple, la première mission dans la ville consiste à aider un VIP à fuir. Ensuite, vous devez protéger un vaisseau de transport et l'escorter. Vous devrez détruire des postes avancés de la Fédération ainsi que certaines bases ennemies. Chaque niveau vous

entraîne vers une mission au bout de laquelle vous réussirez à libérer Naboo. Un grand nombre de véhicules sont à votre disposition et vous permettront d'avancer. Vous en changerez même en cours de tableau afin d'aller plus vite. Vous allez d'abord combattre sur terre, et puis vous quitterez Naboo en direction de l'espace.



→ **DIVERS TABLEAUX**



Les tableaux sont aussi divers que vastes. Quand au cours du jeu vous voyez des hangars, pénétrez à l'intérieur afin de récupérer un nouveau vaisseau. Dans certains tableaux, même les conditions atmosphériques influencent sur votre mission.

Le choix **D. MANGAS**



Dans l'espace

La plus agréable de toutes les missions est la première qui se passe dans l'espace. Le but sera de détruire un poste de commande en orbite autour de Naboo. Cette partie donne l'impression de jouer à Colony Wars.

→ LES NOUVEAUX OBJETS

Les bombes

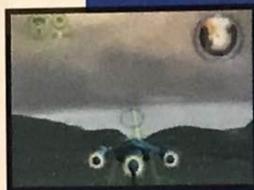
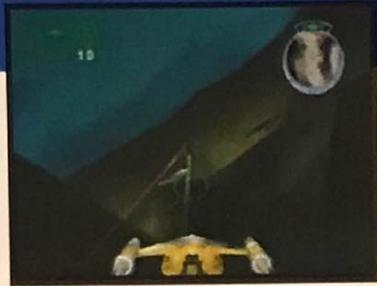
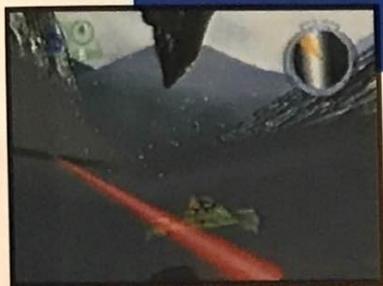
Vous les trouverez dans le niveau Glacial Grave, près de la rivière qui mène au hangar.

Les missiles

Dans le niveau The Smugglers Alliance, aidez les civils et protégez le Speeder qui vous montrera ensuite où se trouvent les missiles.

Les torpilles

Allez vers le nord-ouest de la première bataille dans le niveau Borvo the Hutt, et récupérez les torpilles dans le village.



RACER, UNE COURSE DE VITESSE SUPERSONIQUE

Dans ce jeu, vous incarnez un pilote du nom de Gavyn Sykes. Il devra utiliser différents engins comme le n° 1, le Stap, le Starfighter, le Speeder Giant... Certains objets cachés vous permettront d'avancer dans le jeu. Le jeu possède aussi une nouveauté technologique : il est programmé pour aug-

menter le niveau de difficulté en fonction du joueur.

NIVEAUX SECRETS

Federation Secrets : Terminez tous les niveaux avec la médaille de bronze.

Coruscant Encounter : Terminez tous les niveaux avec la médaille d'argent.

Dark Side : Terminez tous les niveaux avec la médaille d'or.

→ LE DERNIER TABLEAU



Le dernier tableau se raccroche au film Episode 1. Vous quittez la planète Naboo pour vous rendre dans l'espace afin de détruire le vaisseau en orbite qui fournit de l'énergie au robot sur la planète. Votre mission est de le détruire...

→ LEUR AVIS

Pascal

Ce jeu n'est pas vraiment super au début, mais quand vous arrivez à la quatrième mission, ça change du tout au tout et il devient excellent.

David

Je trouve le jeu sympa mais pas très maniable. Je préfère Rogue Squadron car les vaisseaux sont ceux des films. Il y a même des engins que l'on ne voit pas au ciné.

Fiche technique

Éditeur : Lucasarts THQ

Genre : Jeu de tir en 3D

Participant : 1 joueur

Difficulté : Progressive

Sauvegarde : Sur la cartouche

Machine : Nintendo 64

→ LE PILOTAGE

Les deux appareils que vous trouverez dans le jeu sont principalement : le Naboo Star Fighter et le Speeder Giant. Le premier est très maniable, surtout dans l'espace.

● LES SPEEDERS

sont surtout utilisés pour les missions au sol, escorter des VIP ou encore protéger quelque chose.

● LES STAR FIGHTERS

destinés au combat aérien sont plus rapides, et les ennemis sont difficiles à attraper. Il faut une grande dextérité.

D. MANGAS Notes

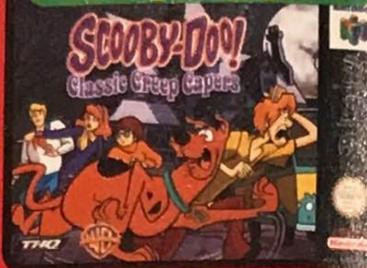
● **Maniabilité** → 18/20
Les vaisseaux répondent très bien. Un plaisir.

● **Durée de vie** → 17/20
Les niveaux sont grands et vous pouvez jouer longtemps avant d'être détruit.

● **Animation** → 17/20
Parfois trop fluide car les vaisseaux avancent vite.

● **Graphisme** → 18/20
Le Ram Pack est obligatoire pour profiter du graphisme.

● **Intérêt** → 18/20
Les quatre premiers niveaux ne sont pas géniaux. Ensuite, vous aurez vraiment l'impression d'être dans le film.



SCOOBY-DOO EST, AVEC TOM ET JERRY, L'UN DES PLUS CÉLÈBRES DESSINS ANIMÉS DES STUDIOS HANNA & BARBERA. DANS LA SÉRIE "BUFFY", LE CLAN DE LA CHASSEUSE DE VAMPIRES S'APPELE LE SCOOBY GANG. C'EST PEUT-ÊTRE POUR CELA QUE SARAH MICHELLE GELLAR JOUERA LE RÔLE DE DAPHNÉE DANS LA VERSION FILMÉE DE SCOOBY-DOO. IL ÉTAIT DONC UN PEU NORMAL QU'UN SI GRAND SUCCÈS SOIT ADAPTÉ EN JEU VIDÉO.



C'est dans les années 70 que la série télévisée a vu le jour. Elle mettait en scène quatre jeunes gens et leur chien peureux, Scooby-Doo, qui voyageaient à travers le monde. Dans chaque épisode, le petit groupe faisait des enquêtes ou aidait les habitants des petites villes qu'ils traversaient.

Ce jeu vidéo a été développé par Terra Glyph et reste assez fidèle à la série TV. THQ sort de plus en plus de jeux variés et originaux. Malheureusement, ils sont souvent inachevés. Mais Scooby-Doo est plus réussi que les autres.

Les personnages sont relativement maniables sauf au niveau des changements de

TIP



Courage infini : pendant le jeu, en dirigeant Sammy, maintenez L et appuyez sur C haut, C gauche, C bas, C haut, C bas, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, haut, bas.

tableaux. La manip' change selon la vue de caméra.

Principe de jeu

Cette version Nintendo 64 se base sur trois épisodes déjà diffusés, plus un épisode Bonus inédit.

Vous incarnez Sammy, le héros de la série. Pas très courageux et toujours affamé, il est accompagné en permanence du chien Scooby-Doo. C'est surtout ce dernier qui a gardé le plus de mimiques de la célèbre série.

Par exemple, Scooby-Doo tourne toujours en rond quand il est coincé.

L'histoire

Vous devrez affronter différents ennemis comme Black Knight, Witch Doctor, Snow Ghost, des personnages tout droit sortis de la série.

Le jeu se déroule en trois volets représentant les trois épisodes en question. Par exemple, le premier se passe dans un musée où sévit le chevalier.



→ LES SALLES SECRÈTES



Certains lieux et certaines salles possèdent des objets brillants. Quand vous les touchez, ils peuvent ouvrir des salles secrètes. Il y en a plusieurs disséminées dans tout le jeu. A vous de les trouver.



Les salles secrètes sont souvent représentées par des ouvertures dans un mur. Pour avancer dans le jeu, vous êtes obligé de les trouver toutes et de récupérer les objets qu'elles enferment pour les ramener à vos amis.

Le choix D. MANGAS



Une fois que vous avez pénétré dans la salle, il vous suffit de tourner en rond jusqu'à ce que vous trouviez le petit objet qu'elle renferme. Attention : ces salles sont pleines de souris et d'insectes en tout genre ! S'ils vous touchent, vous perdez votre courage.

→ LES DIFFÉRENTES SALLES



L'Égypte ancienne

Chaque niveau vous entraîne vers une variété de tableaux. Dans le Jurassic, vous devez éviter les dinosaures. Dans l'Égypte ancienne ou le Far-West, c'est un mort-vivant qui vous poursuit. Seuls un changement de salle ou votre rapidité vous permettront d'en arriver à bout.



Le Jurassic



Les hommes célèbres

MODE DE JEUX

Le joueur évolue dans un environnement en 3D et incarne le héros, Sammy. Il devra collecter différents objets et résoudre quelques énigmes pour finir le jeu. En chemin, des Scooby-sandwichs, représentés par de petits objets orange, jonchent le sol. Ils vous per-

mettent de récupérer votre énergie. Vous allez explorer différents niveaux : grottes, musée, cafétérias, forêts, temples, bibliothèques, plages, cuisines... Vous devrez ramener chaque objet que vous trouverez au reste de la petite bande.



→ LES ENQUÊTES



Vous aurez au cours du jeu des petites énigmes à résoudre. Par exemple : retrouver les lunettes de Velma, ou encore la libérer. Quant aux objets que vous trouverez, vous devrez tous les remettre à Fred pour faire avancer l'enquête.

→ LEUR AVIS

Pascal

L'idée est intéressante, le jeu n'est pas trop mal mais la manipulation le rend injouable. Quand vous changez de vue, la direction s'inverse. Réservé aux passionnés ou aux persévérants.

Babour

Il y a deux trucs qui me gênent un peu dans ce jeu. Le premier : il est trop facile ; le second : la maniabilité n'est pas évidente d'un changement d'écran à l'autre.

Fiche technique

Éditeur : THQ

Genre : Aventure

Participant : 1 joueur

Difficulté : Facile

Sauvegarde : Cartouche

Machines : Nintendo 64, Game Boy

→ A LA CUISINE



Sammy et le chien Scooby sont les plus gros mangeurs de la planète. Vous avez des sortes de mini-jeux qui vous permettent de vous restaurer. Scooby sort du frigo les ingrédients pour un bon sandwich, et Sammy tente d'en attraper un maximum. Puis il engouffre le tout en une seule bouchée, ce qui a pour effet de lui redonner du courage !



D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 10/20

Sammy ne réagit pas à vos manipulations, Scooby vous empêche de passer, c'est le gros défaut du jeu.

● **Durée de vie** → 18/20

Quand vous perdez, le jeu reprend au dernier niveau et vous pouvez continuer.

● **Animation** → 17/20

Un vrai dessin animé très fidèle à l'original.

● **Graphisme** → 18/20

Une vraie réussite.

● **Intérêt** → 15/20

Réservé aux passionnés car la manipulation est épuisante.

SAKURA

CHASSEUSE DE CARTES

l'ombre



(The Shadow)
Pendant la nuit, elle prend tous les objets de l'école pour les déplacer, se faisant passer pour un fantôme. Elle a ainsi capturé l'ombre de tous les élèves pour se mouvoir. (Episode 2)

l'eau



(The Watery)
Elle s'amuse à noyer tout le monde. C'est une carte offensive, et donc difficile à saisir. Sakura va réussir à la capturer en la gelant. (Episode 3)

Lors du premier épisode, en fouillant dans la bibliothèque de son père, Sakura trouve un jeu nommé Clow Cards. En manipulant ces cartes, elle les libère. Elles prennent alors vie et s'enfuient dans la nature. Le principe de la série, c'est que Sakura doit retrouver toutes les cartes de Clow dont voici la première série.

Les cartes de Clow



le vol



(The Fly)
Elle apparaît sous forme d'oiseau et poursuit Sakura. En utilisant la carte du Vent, elle va l'obliger à se poser et, du coup, va la capturer. Grâce à la carte du Vent, Sakura peut utiliser sa clef pour voler. (Episode 1)

le vent



(The Windy)
En fait, c'est cette carte qui est responsable des ennuis de Sakura. Quand elle a ouvert la boîte contenant les cartes de Clow, celle du Vent était au-dessus du paquet. En la regardant, Sakura a déclenché le vent qui a éparpillé toutes les autres cartes. La seule que Sakura ait gardée, c'est celle-là. (Episode 1)

le nuage



l'arbre



la pluie



le saut



(The Cloud)

Cette carte s'était cachée dans la maison de Sakura. Alliée à la Pluie, elle va faire pousser la carte de l'Arbre dans la maison. (Episode 4)

(The Wood)

La carte de l'Arbre est facile à saisir car elle est pacifique. Un dimanche, alors que Sakura attend Tiffany chez elle, la carte de l'Arbre se met à pousser et envahit la maison de ses branches. Sakura découvre qu'elle poussait dans la maison à cause de la carte du Nuage et celle de la pluie qui, elles aussi, étaient restées. (Episode 4)

(The Rain)

Elle s'était cachée dans la maison de Sakura. Alliée à la carte du Nuage, elle va faire pousser la carte de l'Arbre dans la maison. (Episode 4)

(The Jump)

La propriétaire d'un magasin de jouets a changé plusieurs fois de ville. Une de ses peluches revient tout le temps, comme un fantôme, et fait peur à tout le monde. Sakura découvre que la carte du Saut est dans la peluche. Kéro trouve que cette carte est stupide, car elle ne peut que sauter et grandir pour effrayer les gens. (Episode 5)

l'illusion



le silence



le tonnerre



l'épée



(The Illusion)

Elle prend la forme de ce à quoi les gens pensent. Elle va prendre la forme de la mère de Sakura. Tiffany va voir le pingouin en bois qui se trouve dans le jardin d'enfants. C'est dans cet épisode que l'on découvre que Thomas, le frère de Sakura, a aussi des pouvoirs car il peut lui aussi voir la carte de l'Illusion. (Episode 6)

(The Silent)

Elle ne supporte pas le bruit. Et elle s'est cachée dans un musée, car c'est le seul endroit où on ne peut pas la déranger. Un enfant dit que l'on a retouché le tableau de son père placé au musée. Il va y pénétrer pour récupérer le tableau mais la carte le renvoie à l'extérieur. Sakura va utiliser la carte de l'Ombre pour l'arrêter. (Episode 7)

(The Thunder)

C'est la première apparition de Lionel. La carte du Tonnerre va être capturée par lui. Sakura découvre, dans cet épisode, que les cartes de Clow capturées vont automatiquement vers celui qui l'a attrapée. (Episode 8)

(The Sword)

Sakura et ses amies vont acheter une broche. Elles en trouvent une en forme d'Épée. Elle est acquise par une copine de Sakura. Dans cet épisode, les cartes testent Sakura. L'Épée se sert de l'amie pour frapper Sakura. Pour l'attraper, Sakura fait appel à la carte de l'Illusion et fait apparaître la personne que son amie aime le plus. (Episode 9)

la fleur



(The Flower)

C'est une carte qui ne pense qu'à s'amuser. Durant la fête de l'école, elle a fait tomber une pluie de fleurs qui a failli noyer les élèves. Au moment où Sakura la rencontre, la carte se met à l'entraîner dans une danse avant de se laisser capturer facilement. (Episode 10)

le bouclier



(The Shield)

Elle cherche à protéger ce qui est précieux. Chez Tiffany, un coffret refuse de s'ouvrir. Kéro découvre à l'intérieur la carte du Bouclier. Pour l'ouvrir, Sakura se sert de la carte de l'Épée. Dans le coffret se trouvent des fleurs de cerisier (le bouquet de mariage de la mère de Sakura) et un cadeau de Sakura à Tiffany : une gomme ! (Episode 11)

le temps



(The Time)

Cette carte va mettre une partie de la journée en boucle. Zéro heure, autrement dit minuit : on revient à la veille. Seuls Sakura et Lionel s'en sont rendu compte. Ils arrivent juste avant minuit pour tenter de la capturer. Ils utilisent la carte du Tonnerre qui permet aussi de remonter dans le temps. Elle utilise beaucoup d'énergie. (Episode 12)

le pouvoir



(The Power)

Cette carte aime bien les défis. Plus ce qu'elle fait est difficile, et plus elle est contente. Elle va soulever un éléphant puis le pingouin du jardin public... Sakura va la défier pour tirer la corde. (Episode 13)

le brouillard



(The Mist)

Cette carte va apparaître pendant une pièce de théâtre dans laquelle Lionel est déguisé en Cendrillon. Alors qu'il était sur un balcon, un brouillard se lève et ronge le décor comme de la rouille. Il parvient à saisir une camarade de classe avant qu'ils tombent tous les deux en douceur grâce au pouvoir de Lionel. (Episode 14)

la lévitation



(The Float)

Kéro s'est enfui car Sakura ne cesse de le réprimander. Il va être recueilli par une petite fille qui le prend pour une peluche. Cette petite fille est prise par la carte de la Lévitation et elle va s'envoler de plus en plus haut. Sakura va la récupérer grâce à la carte de l'Arbre. (Episode 15)

le chant



(The Song)

Tiffany, qui fait partie de la chorale de l'école, répétait chaque soir chez elle car elle n'était pas satisfaite de sa voix. La carte, qui était dans l'école, répétait chaque fois jusqu'à ce que sa voix soit aussi parfaite que celle de Stéphanie. (Episode 23)

la neige



(The Snow)

Une tempête de neige s'est levée le jour de la rentrée et de l'anniversaire de Sakura. Elle va l'arrêter avec la carte du Feu. (Episode 36)

la voix



(The Voice)

Cette carte prend la voix des personnes qui chantent. Elle va voler celle de Tiffany qui chante parfaitement. Pour la récupérer, elle utilisera la carte du Chant qui reproduit la voix de Tiffany à la perfection. En fait, cette carte était dans la classe de chant, et Tiffany s'entraînait avec elle sans le savoir. (Episode 37)

la lumière



(The Light)

L'école monte une pièce de théâtre, "La Belle au Bois Dormant". Sakura y joue le rôle du prince et Lionel est déguisé en Aurore. Subitement, la carte des Ténèbres apparaît et fait disparaître la lumière. Sakura et ses amis sont plongés dans la nuit. Sakura perd espoir. Tout à coup, la carte de la Lumière sort du corps de Sakura. (Episode 42)

la serrure



(The Lock)

Cette carte ferme tout sur son passage. Les élèves étaient partis en voyage éducatif, et Sakura avait besoin de quelque chose. Elle s'est alors retrouvée enfermée dans une salle avec Lionel. Sakura attrape la carte de la Serrure en utilisant sa clef magique, celle qui lui permet de se transformer. (Episode 38)

le sable



(The Sand)

Juste avant que la pièce de théâtre de l'école ne soit jouée, Lionel et Sakura répètent seuls. La carte apparaît au moment où Lionel et Sakura vont interpréter la scène du baiser de "La Belle au Bois Dormant". En fait, la carte fait apparaître des trous de sable partout. (Episode 41)

les ténèbres



(The Dark)

Elle était cachée dans le théâtre de l'école. Pendant que Sakura et ses amis participent à une pièce, elle fait disparaître la lumière. Sakura va faire apparaître de son corps la carte de la Lumière. Elle va alors trouver la carte des Ténèbres qui n'est pas non plus une mauvaise carte. Ensemble, elles vont reprendre leur forme originelle. (Episode 42)

les jumeaux



(The Twin)

Cette carte dédouble tout ce qui est sur son passage. Pour la battre, Sakura découvre qu'on doit être synchrone. En fait, il faut arrêter les deux jumeaux en même temps. Sakura tente d'être synchrone avec la cousine de Shaola. Mais c'est Stéphanie et Lionel qui vont le faire car ils se connaissent depuis l'enfance. (Episode 43)

le terre



(The Earthy)

Dernière carte attrapée, elle se présente juste avant que Yué n'apparaisse. Sakura ne pouvait rien faire contre elle. Elle était si puissante qu'elle détruisait tout. Jusqu'à ce que Sakura remarque que la carte de la Terre attaquait tout, sauf la nature (arbres, fleurs...). Elle va alors avoir l'idée d'utiliser la carte de l'Arbre contre elle. (Episode 45)

les bulles



(The Bubbles)

Cette carte apparaît dans l'épisode où Kéro et Yué n'arrivent pas à se transformer en leur forme d'emprunt. En réalité, elle permet de laver Kéro. Elle a été créée par Clow, trop paresseux pour le laver lui-même. (Episode 58)

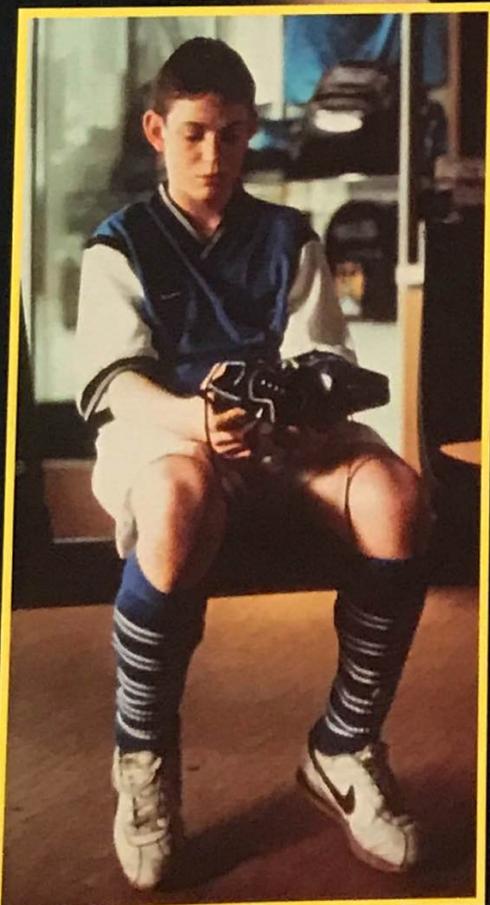
**PLEINS
FEUX** SUR...

JIMMY GRIMBLE

SORTIE LE 6 JUIN



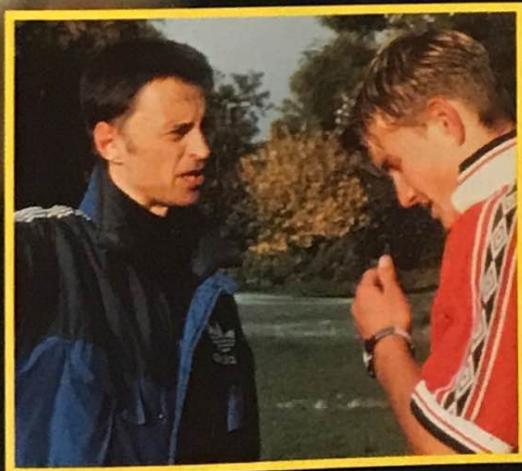
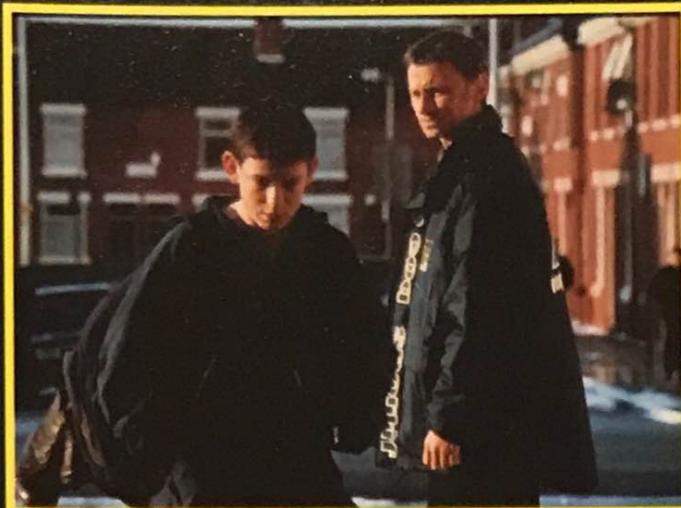
"Jimmy Grimble" est un film résolument intimiste, une sorte de "Olive & Tom" à l'anglaise. Une bouffée d'air frais dans un sujet souvent méprisé par les réalisateurs : le football.



L'histoire

Jimmy est un adolescent timide et mal dans sa peau. Il est prisonnier au quotidien de petits tracassas comme les amants de sa mère ou encore ses camarades de classe dont il est le souffre-douleur. Mais Jimmy tient le coup car il a une passion. Il est le plus grand fan de l'équipe de foot de Manchester dont il rêve de faire partie un jour. Jimmy pourrait y arriver étant donné que c'est un virtuose du ballon rond. Mais ce rêve ne peut pas voir le jour car Jimmy a un grave problème : il perd tous ses moyens quand il se retrouve en public. Un soir, alors qu'il est poursuivi par des

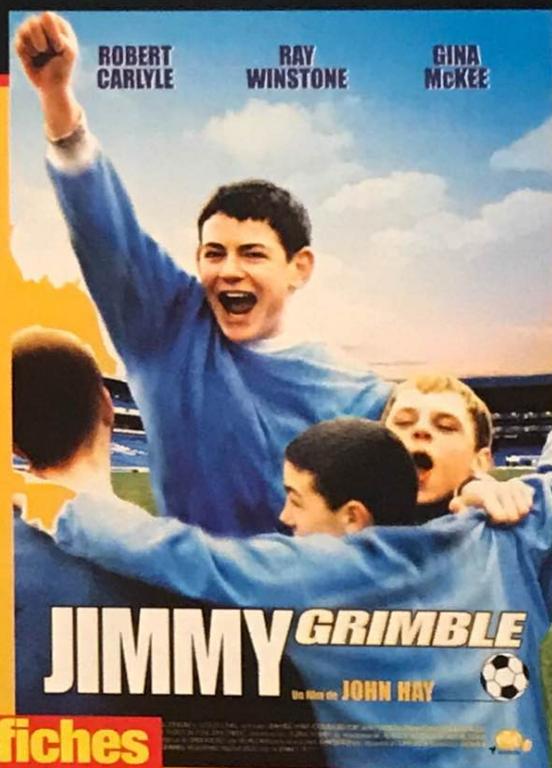
élèves de sa classe qui veulent le molester, il fait la connaissance d'une vieille clocharde qui va changer totalement sa vie. Elle lui remet une vieille paire de chaussures de sport dites "magiques", en lui expliquant qu'elles appartenaient à un grand joueur de l'équipe de Manchester...



L'avis de Pascal

"Jimmy Grimble" est très agréable car il reprend le squelette des films qui ont fait la gloire de Tom Cruise : un jeune héros talentueux ayant un don inexploité et qui va faire son chemin pour montrer qu'il est le meilleur dans une fin épique. Pour être franc, ce film ne restera pas dans les annales du cinéma. En revanche, si vous allez le voir, vous êtes sûr de passer un bon moment. Surtout si vous êtes fan de foot et que vous rêvez de faire partie d'une équipe...

A GAGNER



20 affiches

10 véritables maillots de foot

Pour gagner Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse. Bonne chance !

Dans quelle équipe européenne joue Zidane ?

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

BULLETIN-REPONSE

RÉPONSE

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville

QUOI DE NEUF ?

vidéos

Kazè

● Chroniques de Lodoss

Le plus beau dessin animé réalisé dans le style heroic-fantasy. Ce troisième volet réunit les quatre derniers épisodes. Le réveil du dragon Shooting Star entraîne d'immenses bouleversements sur l'île de Lodoss.



DVD

Cryo



● Chevaliers d'Arthur (chapitre II)

En plus d'être jouable indépendamment ou à la suite du premier épisode, "Le Secret de Merlin" apporte des améliorations technologiques, des images encore plus belles et une carte pour se repérer. Des dizaines d'heures de jeu dans le monde des légendes arthuriennes. Existe aussi pour PlayStation 2.

CD

Edel

● Voyage à Johto

S'inspirant fidèlement du scénario, Edel propose l'album des chansons de la série TV. Réunissant divers interprètes et compositeurs, cet album se caractérise par sa diversité : 5 Karokémon permettent de chanter sur les airs de votre série préférée.



Découvrez les nouveautés de juin

mangas

Editions Glénat



● Dragon Ball (vol 2, seconde édition)

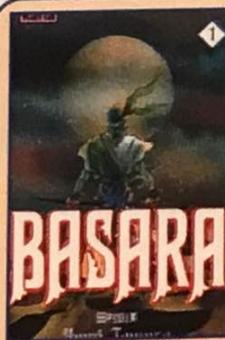
Cette nouvelle édition reprend les premiers volumes du célèbre manga d'Akira Toriyama. Sango-ku et Bulma partent à la recherche des boules de cristal à travers le monde.

● Gun Smith Cats (7)

Rally, tireuse d'élite, et Minnie Mey, experte en explosifs, possèdent un magasin d'armes qui leur sert de couverture pour leurs vraies activités de détectives privés.



Kana Editions



● Basara (1)

De nos jours, le monde est tombé sous le joug d'un cruel tyran. 300 ans plus tard, des jeux naissent. D'après la légende, l'un d'eux est le messie qui sauvera le monde.

● Eiji (1)

Ce manga vogue sur la vague "Profiler". Des lycéennes sont assassinées. La police piétine. Elle décide de faire appel à Eiji, un adolescent, qui peut, juste en touchant quelqu'un ou quelque chose, voir son passé.



Tonkam Editions

● Cyber Weapon Z (vol. 10)

Volume final de la saga d'un des plus beaux mangas. On découvre pourquoi Soloté en veut autant aux humains et quelle sombre histoire se cache derrière sa vengeance.



Pika Editions



● GTO (4)

Un manga original narrant les aventures d'un loser qui décide de devenir prof pour draguer les jolies lycéennes. Mais il découvre vite un monde différent qui le pousse à vouloir aider les élèves.

● Sakura Animé Comics (1)

En fait, il s'agit du dessin animé de M6 mis en forme de BD. Dans ce premier volume, Sakura libère les cartes de Clow et part à leur recherche.



● Ah My Goddess (vol. 1)

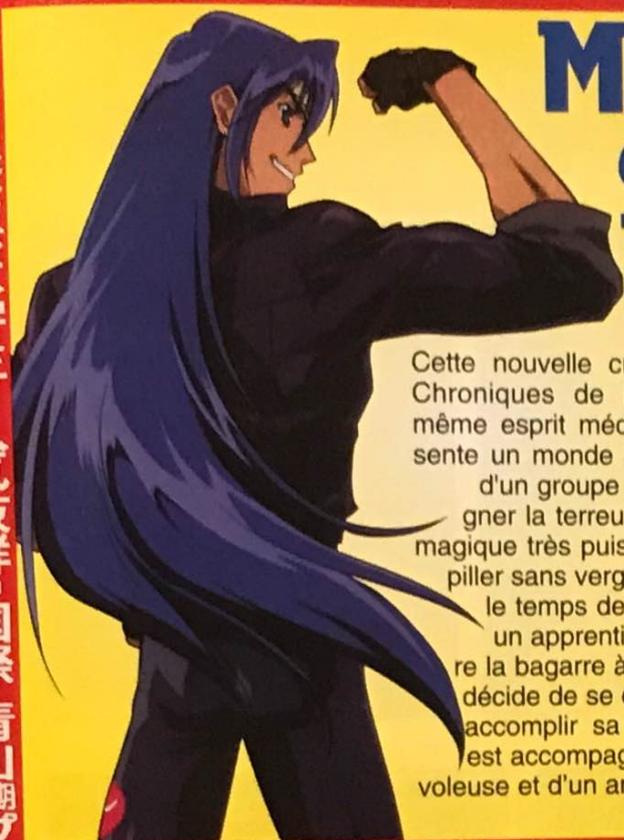


Mise en BD d'un célèbre manga adapté en dessin animé. Pensant qu'il s'agit d'une blague, Keichi fait le vœu à une déesse qu'elle devienne sa petite amie. Du coup, il se retrouve responsable sur Terre de cette jolie déesse condamnée à rester avec lui. Mais ses sœurs ne sont pas du tout d'accord et décident de l'obliger à renoncer à son vœu.

**EN DIRECT
DU
JAPON**

Parappa The Rapper

C'est une commande qui a valu à une excellente série du nom de GTO de disparaître. Au Japon, Parappa The Rapper est diffusé à sa place depuis peu. Cette nouvelle série télévisée est tirée d'un jeu vidéo de PlayStation. Le jeu était, en fait, une simulation de rap. En gros, vous devez composer un morceau de rap. Dans cette série, dont chaque épisode est indépendant, Parappa vit au quotidien des aventures aux côtés de ses amis : PJ, Sunny, Katy, Paula et Matt. Une sorte de nouvelle version des Petit Malins.



Maho Senshi Riu

Cette nouvelle création de l'auteur des Chroniques de Lodoss reste dans le même esprit médiéval. Ici, on nous présente un monde qui vit sous la dictature d'un groupe de magiciens faisant régner la terreur grâce à une technique magique très puissante. Ainsi, ils peuvent piller sans vergogne ni opposition. Mais le temps de la révolte a sonné. Riu, un apprenti magicien raté qui préfère la bagarre à mains nues à la magie, décide de se dresser contre eux. Pour accomplir sa dangereuse mission, il est accompagné d'un magicien, d'une voleuse et d'un ancien soldat

Galaxy Angel Proget GA

Cette série ressemble à s'y méprendre au concept de Dirty Pair (Dan et Danny). Mille-feuilles, une jeune recrue de la Patrouille des Anges, va se retrouver mutée pour accomplir une mission très difficile : elle devra réparer un système de communications interplanétaires défectueux. Sur sa route, elle vivra des aventures plus périlleuses les unes que les autres.



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



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

2,21 F/mn

Disponible sur



et sur le câble



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

La naissance de Poséidon (2)

Résumé : Les Chevaliers du Zodiaque continuent leur progression dans le royaume de Poséidon... Parviendront-ils à vaincre les généraux des mers ?





FAUT-IL VRAIMENT QUE JE COMBATTE CET HOMME ?



YAAAAA !



ON DIRAIT QUE SA CHAÎNE S'EST TRANSFORMÉE...



... EN GIGANTESQUE PIÈGE À LOUPS !



QUE LE PIÈGE SE REFERME SUR MON ENNEMI !



CLING !



JE NE CROYAIS PAS QUE QUELQU'UN ARRIVERAIT À VAINCRE TOUTES LES BÊTES DE SILLA !



TU N'AS AUCUNE CHANCE ! CESSONS LE COMBAT !



JE DOIS DÉTRUIRE LE PILIER DU PACIFIQUE SUD AU PLUS VITE ! LA VIE D'ATHÉNA EN DÉPEND !



IL ME RESTE ENCORE UN ANIMAL...



COMME TU VOUDRAS !



QUE LA COLÈRE DU GRIZZLI TE FOUDROYE !



COMMENT AS-TU RÉUSSI À LE PRENDRE AU PIÈGE ?



QUE LA CHAÎNE RESSERRE SON ÉTREINTE !



IL A BROYÉ MON ARMURE ! IL EST TRÈS FORT !



RASSURE-TOI, JE NE VAIS PAS TE TUER !



JE TE DÉLIVRERAI UNE FOIS QUE J'AURAI DÉTRUIT LE PILIER !



MAIS TU ES FOU !



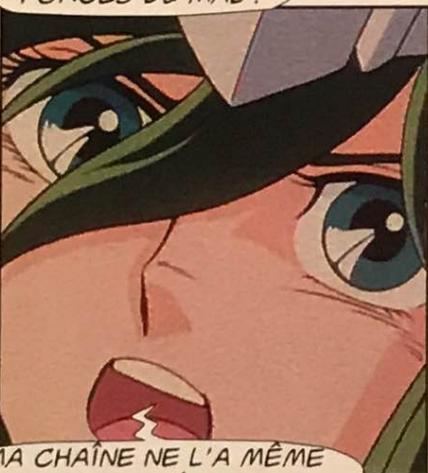
PILIER MAUDIT, TU NE DÉFENDRAS PAS LES FORCES DU MAL !



CHAÎNE NÉBULAIRE !



MAIS C'EST IMPOSSIBLE !



MA CHAÎNE NE L'A MÊME PAS ENTAMÉ, EST-IL INDESTRUCTIBLE ?



PENDANT CE TEMPS...

JE SUIS COMPLÈTEMENT PERDU, JE NE VOIS PLUS AUCUN PILIER !



JE DOIS REPRENDRE MA ROUTE !



LES 7 PILIERS
SOUTIENNENT CET EMPIRE
DEPUIS LA MYTHOLOGIE...



... TU NE POURRAS JAMAIS
LE DÉTRUIRE !



JE PEUX ME LIBÉRER
FACILEMENT DE TA CHAÎNE !
REGARDE !



S'IL VENAIT À S'ÉCROULER
LE RÈGNE DE POSÉIDON
PRENDRAIT FIN !



OOH !!

C'EST IMPOSSIBLE !
COMMENT PEUT-IL AVOIR
ASSEZ DE FORCE POUR
SE LIBÉRER ?



TU ES LE PREMIER QUI AIT
RÉUSSI À PRENDRE
L'AVANTAGE SUR MOI ET JE
TE FÉLICITE !



TU VAS DÉCOUVRIR LA
VÉRITABLE PUISSANCE DES
GÉNÉRAUX !

... DE LA PLANÈTE ! LE
SANCTUAIRE SOUS-MARIN
EST ENTOURÉ PAR 7
PILIERS GIGANTESQUES...



QUE LA FURIE DES
OCÉANS SE DÉCHAÎNE
CONTRE TOI !



PAR LA TORNADE DE
SILLA !



MON ARMURE NE
RÉSISTERA PAS
LONGTEMPS À UNE TELLE
PRESSION !



NON LOIN DE LÀ...

AH, VOILÀ LE PILIER
SUPPORTANT L'OCÉAN
INDIEN !

CHEVALIER D'ATHÉNA, JE TE SOUHAITE LA BIENVENUE !



JE SUIS CERTAIN D'AVOIR ÉVITÉ SA FLÈCHE ET MA JOUE SAIGNE !

QUI ES-TU ?



JE SUIS LE GUERRIER DU PILIER INDIEN !

C'EST EXACT !



EST-CE QUE SON ARME AURAIT LE POUVOIR DE TRANCHER L'AIR POUR L'UTILISER CONTRE SES ADVERSAIRES ?



CETTE ARME EST LA PLUS PUISSANTE AU MONDE !



ELLE TERRASSE LE MONDE ! TU NE POURRAS PAS LUI RÉSISTER !



TU OSES ME TRAITER DE FORCE DU MAL !

TU SERAS MOINS IMPERTINENT QUAND MA LANCE T'AURAS TRANPERCÉ !



TU PENSES QUE FAIRE PÉRIR LA RACE HUMAINE EST UN ACTE DE BONTÉ ? NOUS VOUS ARRÊTERONS !



AAAAHHH !!

NON LOIN DE LÀ...



MAIS OÙ SONT PASSÉS LES PILIERS ?

J'AI L'IMPRESSION DE TOURNER EN ROND DEPUIS PLUS D'UNE HEURE !



SEYAR !

C'EST IMPOSSIBLE ! ON DIRAIT LA VOIX DE... C'EST TOI MARINE ?



OUI !

C'EST IMPOSSIBLE COMMENT FAIS-TU POUR TE RELEVER EN AYANT REÇU LA TORNADO DE SILLA ?



TU ES VENUE POUR M'AIDER ENCORE UNE FOIS ?



TU AURAS DU ME TUER QUAND TU EN AS EU L'OCCASION !

AU PILIER DU PACIFIQUE SUD !



D'OÙ TE VIENT CETTE ÉNERGIE ? COMMENT PEUX-TU TENIR DEBOUT ?



JE DOIS LE DÉMOLIR !



QUE LA TORNADO DE SILLA T'EMPORTE !



YYYYAAAAA !



IL CONTINUE À SE RELEVER !



IL NE PENSE QU'À DÉTRUIRE LE PILIER !



JE DOIS DÉMOLIR LE PILIER !



MON VÉRITABLE ADVERSAIRE, C'EST CETTE ORGUEILLEUSE COLONNE QUI MENACE LA VIE D'ATHÉNA !



SI TU RESSENS LA MOINDRE PITIÉ POUR TON ENNEMI, TU COURS À UNE MORT CERTAINE !



JE T'EMPÊCHERAI DE DÉTRUIRE CE PILIER TANT QUE JE SERAI VIVANT !

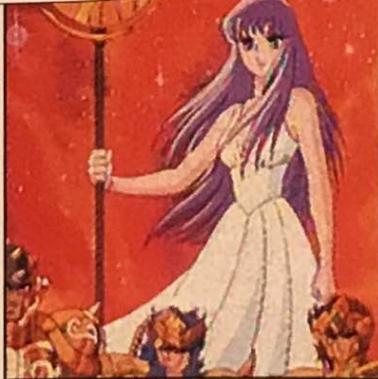


TU FINIRAS BIEN PAR MOURIR !



NON, JE N'AI PAS LE DROIT. PAS MAINTENANT !

ATHÉNA ET VOUS LES CHEVALIERS D'OR, DONNEZ-MOI LA FORCE !



QUE MON COSMOS EXPLOSE !



C'EST INCROYABLE !



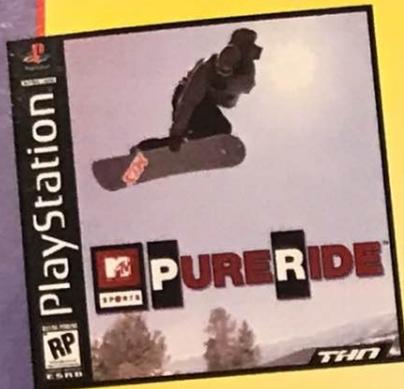
JE VAIS RECOMMENCER À BRISER TA CHAÎNE ! MAIS QUE SE PASSE-T-IL, JE N'Y ARRIVE PAS ! TOUTE SON ARMURE BRILLE COMME DE L'OR ET SA CHAÎNE AUSSI...

ELLE BRILLE COMME CELLE DES CHEVALIERS D'OR !

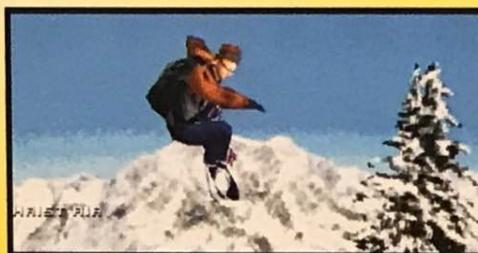
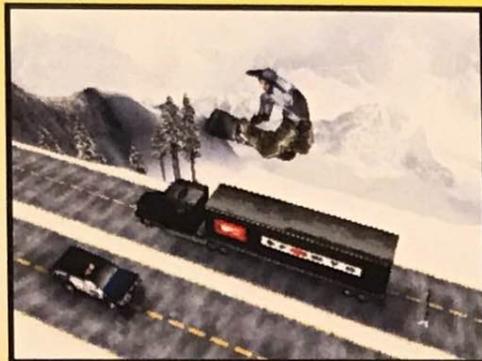
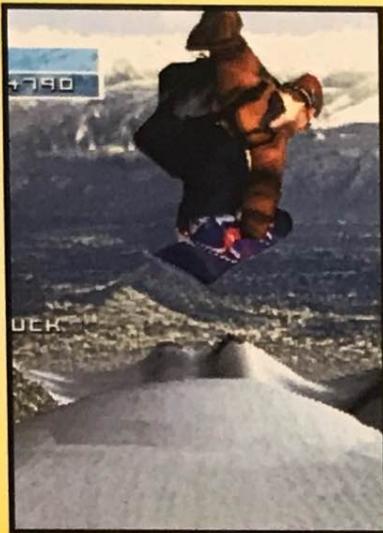


Fin de l'épisode

à gagner : 15 jeux MTV PURE RIDE



Il y a 14 surfeurs dans "MTV Pure Ride". Certains sont des personnages classiques dans ce type de jeu, mais on trouve aussi quatre authentiques champions : Brad Scheuffele, Michele Taggart, Blaise Rosenthal et Marc Montoya. Pour délirer, les concepteurs y ont inclus des personnages complètement loufoques comme l'homme invisible ou un homme-poulet !
PlayStation ou Game Boy Color.



à gagner : 15 jeux LES RAZMOKET A PARIS



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

Sur PlayStation, Nintendo 64 et Game Boy Color.

Pour gagner

Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse. Les 30 premiers à trouver la bonne réponse recevront un jeu.

Question

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

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

BULLETIN-REPONSE

RÉPONSE

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :



AB1

C O O L T V



une chaîne



DISPONIBLE SUR

CANAL SATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE



ET SUR LE CÂBLE

www.ab1tv.com