

Nouveau!
Encore plus
de pages !!!

DM MANGAS



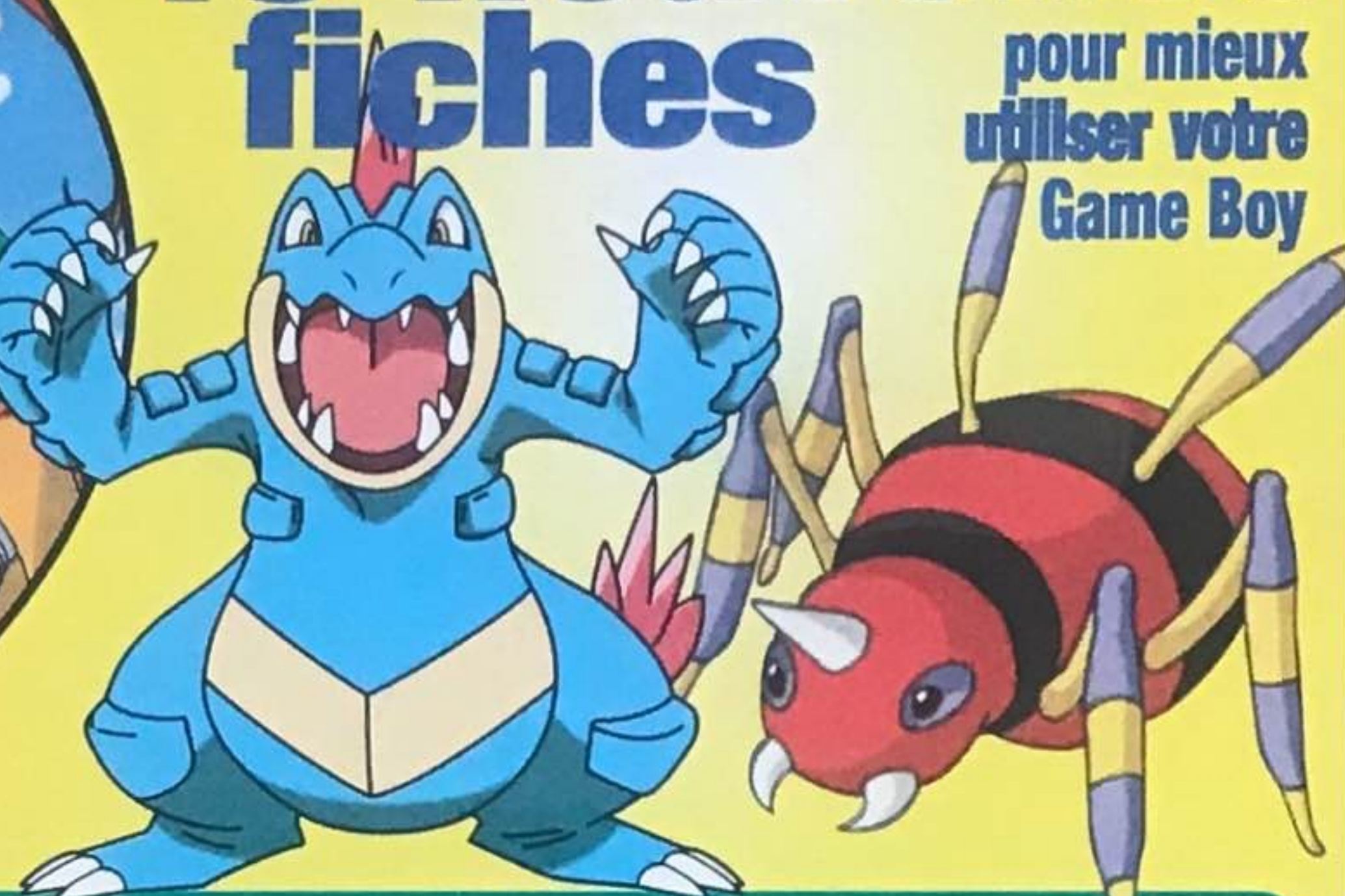
Les folles
tenués
de

Sakura

Pokémon

45 nouvelles
fiches

pour mieux
utiliser votre
Game Boy



8 pages de
jeux vidéo
Onimusha - Bloody Roar III
Shadow of Memory

Tous les
costumes de
Sangoku



de
Dragon Ball
à **DBGT**



Pleins Feux sur
LA PLANETE
DES SINGES

Digimon

L'histoire des
Digisauveurs



T 2918 - 480 - 20,00 F



Mensuel N° 480 Septembre 2001
ISSN 1286-1707 - 20 FF - 145 FB - 6,50 FS



Pour
tout
savoir
sur vos
mangas
favoris

Téléphonez au

08 36 68 38 88

2,21 F/mn

S O M M A I R E

MAGAZINE

- 3 Pokémon**
Fiches de 45 nouveaux Pokémon
- 11 Quoi de neuf ?**
Mangas, vidéos, DVD...
- 25 Courrier des lecteurs**
- 27 New : Multimédia**
- 28 Jeux vidéo**
Onimusha, Bloody Roar III...
- 43 Sakura**
La mode de Sakura et de ses amis
- 48 Digimon**
L'histoire des Digisauveurs
- 50 Les costumes de Sangoku**
Nostalgie ! Retrouvez Sangoku dans toutes ses tenues
- 54 Pleins feux sur...**
La planète des singes, Rush Hour 2
- 57 Shopping**
- 58 En direct du Japon**
Toutes les nouveautés

BANDES DESSINEES

- 12 Dragon Ball GT**
La surprise
- 60 Les Chevaliers du Zodiaque**
Le piège des 7 piliers (1)

POSTERS

- 31 Pokémon, Sakura**



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)

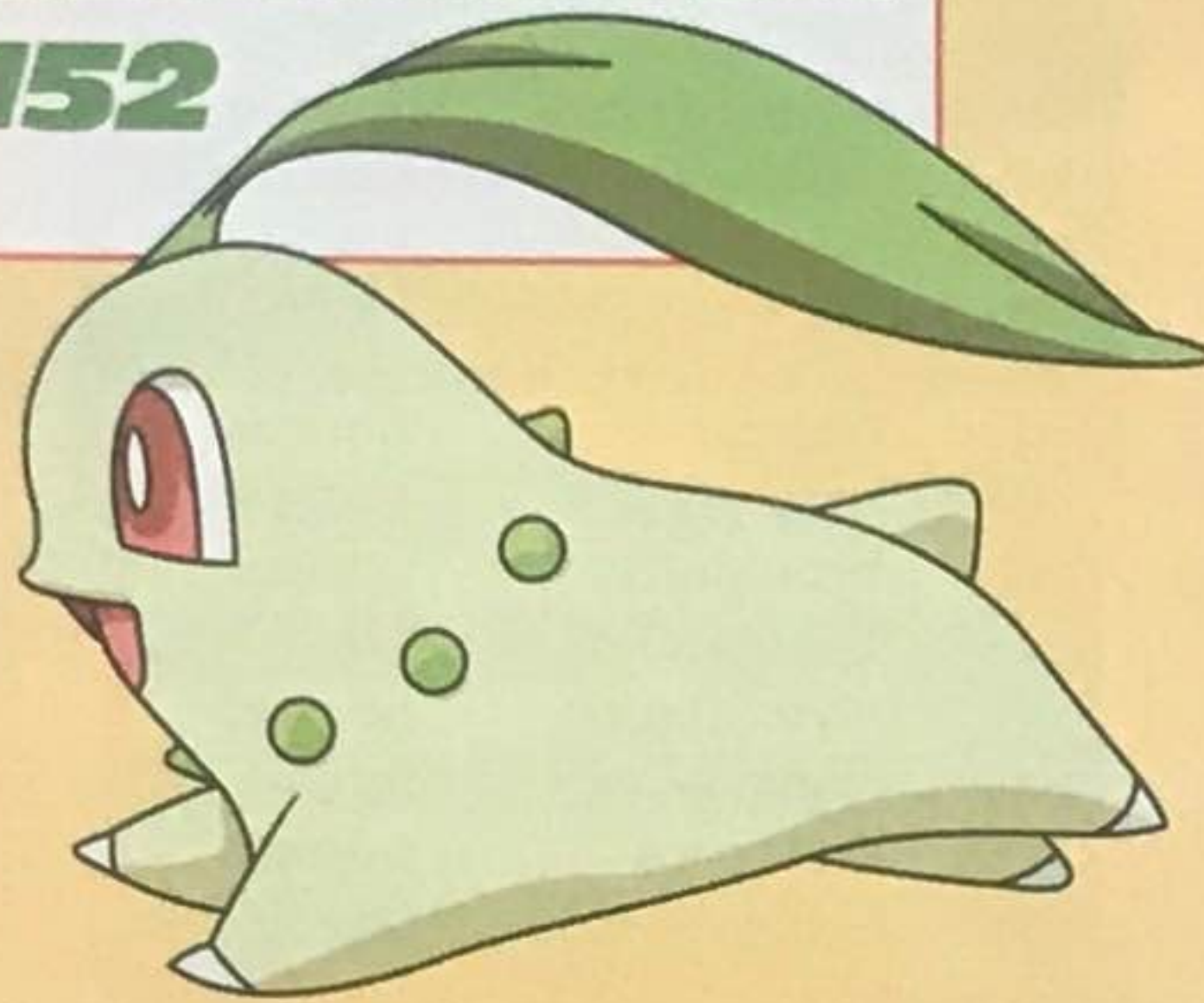
D.Mangas N° 480 - Septembre 2001. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SECRETAIRE DE REDACTION : Michèle Blacque. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Arnaud Bertrand. A COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Nicolas Bouchard. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creatures.Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. DEPOT LEGAL : Septembre 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 Mame 75164 Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photographie : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par SNIL.

fiches d'identité de 45 nouveaux Pokémon

Découvrez vite les 45 nouveaux Pokémon sous toutes les coutures : leurs capacités ainsi que tous les détails qui vous permettront de bien les utiliser sur votre Game Boy.

taille : 0,9 m Macronium niv. 16
poids : 6,4 kg Méganium niv. 32
type : plante pv : 45-293
famille : feuille m : 87,5
évo : Germignon f : 12,5

GERMIGNON 152



Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : unique, Bourg Géon (départ), niv. 5
Info : son nom japonais vient de chiroky, une fleur de couleur pourpre
attaques obtenues : fouet liane, riposte, vampigraine, pouv. antique.

d	charge	normal
d	rugissement	normal
8	tranch'herbe	plante
12	protection	psy
15	poudre toxik	poison
22	synthèse	plante
29	plaquage	normal
36	mur-lumière	psy
43	rune protect	normal
50	lance-soleil	plante

taille : 1,2 m Macronium niv. 16
poids : 15,8 kg Méganium niv. 32
type : plante pv : 60-323
famille : feuille m : 87,5
évo : Germignon f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
Info : son nom anglais se traduit par feuille de laurier
attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
d	rugissement	normal
d	tranch'herbe	plante
d	protection	psy
15	poudre toxik	poison
23	synthèse	plante
31	plaquage	normal
39	mur-lumière	psy
47	rune protect	normal
55	lance-soleil	plante

MEGANIUM 154

taille : 1,8 m Macronium niv. 16
poids : 105 kg Méganium niv. 32
type : plante pv : 80-363
famille : herbe m : 87,5
évo : Germignon f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
Info : son nom vient de l'association de l'adjectif méga et du nom de fleur géranium
attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
d	rugissement	normal
d	tranch'herbe	plante
d	protection	psy
15	poudre toxik	poison
23	synthèse	plante
31	plaquage	normal
41	mur lumière	psy
51	rune protect	normal
61	lance-soleil	plante



MACRONIUM 153

taille : 0,50 m Feurisson niv. 14
poids : 7,9 kg Typhlosion niv. 36
type : feu pv : 39-281
famille : souris feu m : 87,5
évo : Héricendre f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : unique, Bourg Géon (départ), niv. 5
Info : son nom vient de l'association des noms anglais correspondant à cendre et piquant de hérisson
attaques obtenues : combo-griffe, mania, contre, clairvoyance

d	charge	normal
d	groz'yeux	normal
6	brouillard	normal
12	flammèche	feu
19	vive-attaque	normal
27	roue de feu	feu
36	météores	normal
46	lance-flammes	feu



HERICENDRE 155

taille : 0,9 m Feurisson niv. 14
 poids : 19 kg Typhlosion niv. 36
 type : feu pv : 78-319
 famille : volcan m : 87, 5
 évo : Héricendre f : 12,5

FEURISSON 156



Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
 info : son nom vient de l'association des noms piquant de hérisson ainsi que «maguma» (magma) et «arashi» (tempête).

attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
d	groz'yeux	normal
6	brouillard	normal
12	flammèche	feu
21	vive-attaque	normal
31	roue de feu	feu
42	météores	normal
54	lance-flammes	feu

taille : 1,70 m Feurisson niv. 14
 poids : 79,5 kg Typhlosion niv. 36
 type : feu pv : 78-359
 famille : volcan m : 87, 5
 évo : Héricendre f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
 info : son nom vient de l'association des noms typhon et explosion

attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
d	groz'yeux	normal
d	brouillard	normal
d	flammèche	feu
d	vive attaque	normal
d	roue de feu	feu
45	météores	normal
60	lance-flammes	feu

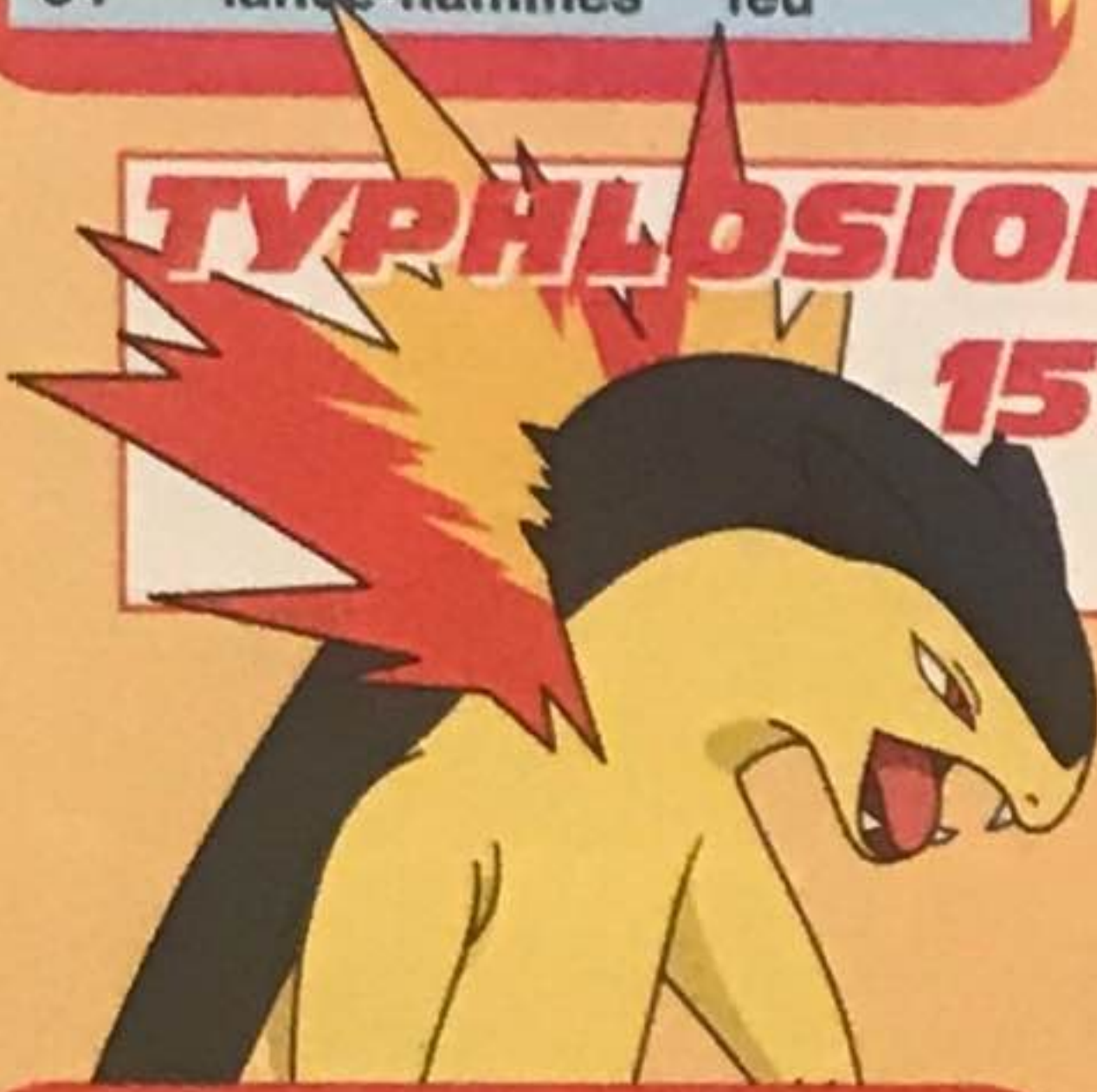
taille : 0,60 Crocodil niv. 18
 poids : 9,5 kg Alligatueur niv. 30
 type : eau 50-303
 famille : mâchoire m : 87, 5
 évo : Kalminus f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : unique, Bourg Géon (départ), niv. 5
 info : son nom japonais vient de «wani» (crocodile) et «ko» (enfant)
 attaques obtenues : coupe-vent, mania, éboulement, machouille, pouv. antique

d	griffe	normal
d	groz'yeux	normal
7	frénésie	normal
13	pistolet à O	eau
20	morsure	ténèbres
27	grimace	normal
35	tranche	normal
43	grincement	normal
52	hydro canon	eau

TYPHLOSION 157



taille : 1,70 m Crocodil niv. 18
 poids : 79,8 kg Alligatueur niv. 30
 type : eau pv : 65-333
 famille : mâchoire m : 87, 5
 évo : Kalminus f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
 info : son nom anglais vient de «crocodile» et «gnaw» (ronger)

attaques obtenues : aucune

d	griffe	normal
d	groz'yeux	normal
d	frénésie	normal
13	pistolet à O	eau
21	morsure	ténèbres
28	grimace	normal
37	tranche	normal
45	grincement	normal
55	hydro canon	eau

160 ALIGATUEUR



taille : 2,30 m Crocodil niv. 18
 poids : 88,8 kg Alligatueur niv. 30
 type : eau pv : 85-373
 famille : mâchoire m : 87, 5
 évo : Kalminus f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
 info : son nom anglais vient de «ferocious» (féroce) et «alligator»

d	griffe	normal
d	groz'yeux	normal
d	frénésie	normal
d	pistolet à O	eau
21	morsure	ténèbre
28	grimace	normal
38	tranche	normal
47	grincement	normal
58	hydro-canon	eau

taille : 0,8 m évo : Fouinette
 poids : 6 kg Fouinar niv. 15
 type : normal pv : 35-273
 famille : espion m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau

oa : commun, routes 2-29, niv. 3
 info : son nom japonais vient de «0» (queue) et «tachi» (se tenir debout)
 attaques obtenues : damoclès, puissance, tranche, poursuite, contre

d	charge	normal
5	boul'armure	normal
11	vive attaque	normal
17	combo-griffe	normal
25	souplesse	normal
33	repos	psy
41	amnésie	psy

FOUINETTE 161



CROCODIL 159



163 HOOTHOOT



taille : 0,7 m évo : Hoothoot
 poids : 21,2 kg Noarfang niv. 20
 type : normal/vol pv : 60-323
 famille : hibou m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : nombreux, de nuit uniquement, routes 1-2-29 à 31-35 à 37, parc naturel
 Info : c'est un des premiers nouveaux Pokémon à être apparu dans le dessin animé «Les aventures de Pikachu»
 attaques obtenues : cru-alle, cyclone, mimique, ultrason, fente

d	charge	normal
d	rugissement	normal
6	clairvoyance	normal
11	pic-pic	vol
16	hypnose	psy
22	protection	psy
28	bélier	normal
34	choc métal	psy
48	dévorève	psy

taille : 1,8 m évo : Foulnette
 poids : 32,5 kg Fouinar niv. 15
 type : normal pv : 85-373
 famille : allonge m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : peu, route 2, niv. 6
 Info : personne ne peut dire où commence exactement sa queue
 attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
5	boul'armure	normal
11	vive-attaque	normal
18	combo-griffe	normal
28	souplesse	normal
38	repos	psy
48	amnésie	psy

FOUINAR 162



164 NOARFANG



taille : 1,6 m évo : Hoothoot
 poids : 40,8 kg Noarfang niv. 20
 type : normal/vol pv : 100-403
 famille : hibou m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : peu, de nuit uniquement, routes 2-8-12-14-15-43, niv. 17 à 25
 Info : un hibou nocturne qui attaquera rapidement n'importe quel Pokémon de type Insecte qu'il verra
 attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
d	rugissement	normal
6	clairvoyance	normal
11	pic-pic	vol
16	hypnose	psy
25	protection	psy
33	bélier	normal
41	choc métal	psy
57	dévorève	psy

COXI 165



taille : 1 m évo : Coxy
 poids : 10,8 kg Coxycloque niv. 18
 type : Insecte/vol pv : 40-283
 famille : 5 étoiles m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 o : aucun, doit être échangé
 a : commun, le matin uniquement, routes 2-30-31-37, niv. 3 à 15
 Info : ce Pokémon te permet de te transporter rapidement d'un endroit à un autre endroit de l'île
 attaques obtenues : patience, rafale, psy

d	charge	normal
8	ultrason	normal
15	poing-comète	psy
22	mur-lumière	psy
22	protection	psy
22	rune protect	normal
29	relais	normal
36	météores	normal
43	hâte	psy
50	damoclès	normal

taille : 1,40 m évo : Coxy
 poids : 35,6 kg Coxycloque niv. 18
 type : Insecte/vol pv : 55-313
 famille : 5 étoiles m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 o : aucun, doit être échangé
 a : peu, le matin uniquement, route 2, niv. 7
 Info : le dessin sur son dos grossit en fonction du nombre d'étoiles brillant dans le ciel la nuit
 attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
8	ultrason	normal
15	poing-comète	psy
24	mur-lumière	psy
24	protection	psy
24	rune protect	normal
33	relais	normal
42	météores	normal
51	hâte	psy
60	damoclès	normal

MIMIGAL 167



166 COXICLAQUE



taille : 0,5 m évo : Mimigal
 poids : 8,5 kg Mimigalos niv. 22
 type : Insecte/ pv : 55-313
 poison m : 50
 famille : crache fil f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 o : commun, de nuit uniquement, routes 2-30-31-37, niv. 3 à 13
 a : aucun, doit être échangé
 Info : le mot «ito» en japonais signifie fil (de nylon ou d'araignée)
 attaques obtenues : entrave, rafale psy, sonic boom, poursuite, relais

d	dard venin	poison
d	sécrétion	Insecte
6	grimace	normal
11	constriction	normal
17	ténèbres	spectre
23	vampirisme	Insecte
30	combo-griffe	normal
37	toile	Insecte
45	grincement	normal
53	psyko	psy



168 MIGALOS

taille : 1,10 m évo : Mlmigal
poids : 33,5 kg Mimigalos niv. 22
type : Insecte/ pv : 70-343
poison m : 50
famille : long-patte f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
o : peu, de nuit uniquement, route 2, niv. 7
a : aucun, doit être échangé
Info : il peut tisser sa toile en la crachant par la bouche ou le derrière
attaques obtenues : aucune

d	dard-venin	poison
d	sécrétion	insecte
6	grimace	normal
11	constriction	normal
17	ténèbres	spectre
23	vampirisme	insecte
30	combo-griffe	normal
37	toile	insecte
45	grincement	normal
53	psyko	psy



171 LANTURN

taille : 1,2 m Lanturn niv. 27
poids : 22,5 kg pv : 125-453
type : électrik/eau m : 50
famille : lumière f : 50
évo : Loupio

Fréquence, lieu de capture et niveau
oa : peu, uniquement en pêchant, Bourg Géon, Oliville, Carmin-sur-Mer, route 21, niv. 27
Info : il immobilise son adversaire en l'aveuglant, puis le capture tranquillement
attaques obtenues : aucune

d	écume	eau
d	cage-éclair	électrik
5	ultrason	normal
13	fléau	normal
17	pistolet à O	eau
25	étincelle	électrik
29	onde folie	spectre
37	bélier	normal
41	hydro-canon	eau

taille : 1,8 m Nostéralto niv. 22
poids : 75 kg Nostenfer
type : poison/vol pv : 85-373
famille : chovsouris m : 50
évo : Nostéfapti f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
oa : doit évoluer ou être échangé
Info : un des Pokémon le plus rapide du jeu. Place-le en tête de ton groupe pour être le premier à lancer ton attaque
attaques obtenues : aucune

d	vampirisme	insecte
d	grincement	normal
d	ultrason	normal
d	morsure	ténèbre
23	onde folie	spectre
30	cru-aile	vol
42	regard noir	normal
55	buée noire	glace



LOUPIO 170

taille : 0,3 m Pikachu
poids : 2 kg Raichu
type : électrik pv : 20-243
famille : mini-souris m : 50
évo : Pichu f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
oa : il faut élever un Pikachu femelle ou un Raichu femelle avec un Métamorph à la pension de Doublonville
Info : il est peut-être petit et mignon, mais ce n'est pas pour ça qu'il est facile à battre
attaques obtenues : patience, torgnoles, encore, contre, cadeau

d	éclair	électrik
d	charme	normal
6	mini-queue	normal
8	cage-éclair	électrik
11	doux baiser	normal



173 MELO

taille : 0,3 m Mélofée
poids : 2 kg Mélodelfe (pierre lune)
type : normal
famille : étoile pv : 50-303 m : 50
évo : Mélo f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
ao : il faut élever un Mélofée femelle ou un Mélodelfe femelle avec un Métamorph à la pension de Doublonville
Info : on l'appelle également «l'incarnation de la fée»
attaques obtenues : amnésie, métronome, mimic, trempette, cognobidon, cadeau

d	écras'face	normal
d	charme	normal
4	encore	normal
8	berceuse	normal
13	doux-baiser	normal

NOSTENFER 169

taille : 0,5 m Lanturn niv. 27
poids : 12 kg pv : 75-353
type : électrik/eau m : 50
famille : poisson f : 50
évo : Loupio

Fréquence, lieu de capture et niveau
oa : commun, uniquement en pêchant, Bourg Géon, Oliville, Carmin-sur-Mer, route 21, niv. 4
Info : c'est le seul Pokémon (avec son évolution) de type eau et électrik
attaques obtenues : grincement

d	écume	eau
d	cage-éclair	électrik
5	ultrason	normal
13	fléau	normal
17	pistolet à O	normal
25	étincelle	électrik
29	onde folie	spectre
37	bélier	normal
41	hydro canon	eau

PICHU 172



taille : 0,3 m Rondoudou
poids : 1 kg Grodoudou (pierre
type : normal lune)
famille : bouboule pv : 90-383 m : 25
évo : Toudoudou f : 75

TOUDOUDOU 174



Fréquence, lieu de capture et niveau
ao : il faut élever un Rondoudou femelle ou un Grodoudou femelle avec un Métamorph à la pension de Doubionville
Info : avec son corps de forme arrondie et élastique, il a la possibilité de sauter et de rouler
attaques obtenues : feinte, cadeau, cognobidon

d	berceuse	normal
d	charme	normal
4	boul'armure	normal
9	écras'face	normal
14	doux-baiser	normal

taille : 0,60 m évo : Togépi
poids : 3,2 kg Togétic
type : normal/vol pv : 55-313
famille : bonheur m : 85,5 f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau
ao : doit évoluer ou être échangé
Info : il peut flotter dans l'air sans battre des ailes
attaques obtenues : aucune

d	rugissement	normal
7	métronome	normal
18	doux-baiser	normal
25	encore	normal
31	rune-protect	normal
38	damoclès	normal

TOGETIC 176



taille : 0,3 m évo : Togépi
poids : 1,5 kg Togétic
type : normal pv : 35-273
famille : balle pic m : 85,5 f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau
oa : unique, Bourg Géon (départ), niv. 5
Info : son nom japonais vient de «chiroky», une fleur de couleur pourpre
attaques obtenues : fouet-llane, riposte, vampigraine, pouv. antique.

d	charme	normal
d	rugissement	normal
7	métronome	normal
18	doux-baiser	normal
25	encore	normal
31	rune-protect	normal
38	damoclès	normal

TOGÉPI 175



taille : 0,20 m Xatu niv. 25
poids : 1,5 kg pv : 40-263
type : psy/vol m : 50
famille : minoiseau f : 50
évo : Natu

177 NATU



Fréquence, lieu de capture et niveau
ao : peu, dans les hautes herbes des ruines d'Alpha, niv. 20
Info : il ne peut pas voler avec ses ailes trop courtes. Donc, pour avancer il doit sautiller
attaques obtenues : bec-vrille, buée noire, pic-pic, vive-attaque, feinte, ailes d'acier

d	pic-pic	vol
d	groz'yeux	normal
10	ténèbres	spectre
20	téléport	psy
30	prescience	psy
40	onde folie	spectre
50	psyko	psy

taille : 0,60 m Lainergie niv. 15
poids : 7,8 kg Pharamp niv. 30
type : électrik pv : 55-313
famille : laine m : 50
évo : Wattouat f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
oa : nombreux, route 32-42-43, niv. 6
Info : au Japon, Mary est un surnom de mouton à cause d'une chanson nommée «Mary sheep». Mareep est la contraction de ces deux mots.
attaques obtenues : bêler, grincement, plaquage, protection, tonnerre, rune-protect

d	charge	normal
d	rugissement	normal
9	éclair	électrik
16	cage-éclair	électrik
23	spore-coton	plante
30	mur-lumière	psy
37	fatal-foudre	électrik

XATU 178

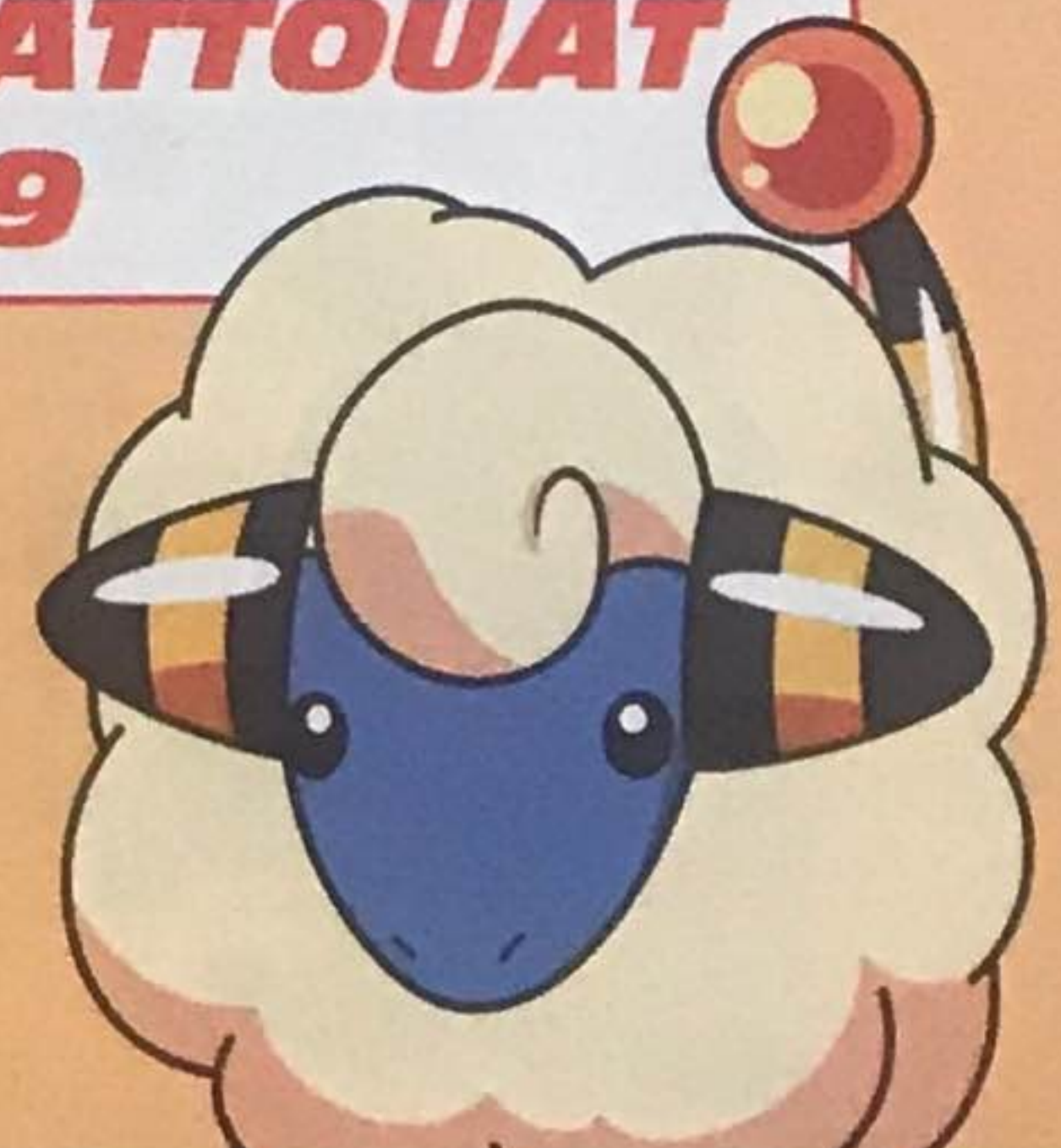


taille : 1,50 m évo : Natu
poids : 15 kg Xatu niv. 25
type : psy/vol pv : 65-333
famille : mystique m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
oa : aucun, doit être échangé ou évoluer
Info : il peut voir simultanément le passé et le futur
attaques obtenues : aucune

d	pic-pic	vol
d	groz'yeux	normal
d	ténèbres	spectre
20	téléport	psy
35	prescience	psy
50	onde folie	spectre
65	psyko	psy

WATTOUAT 179



taille : 0,80 m Lainergie niv. 15
 poids : 13,3 kg Pharamp niv. 30
 type : électric pv : 70-343
 famille : laine m : 50
 évo : Wattouat f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 o : nombreux, routes 42-43, niv. 15
 Info : le nom anglais «flaaffy» est une contraction des mots «fluffy» (duveteux) et «baa» (nos moutons font beeh)
 attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
d	rugissement	normal
d	éclair	électrik
18	cage-éclair	électrik
27	spore-coton	plante
30	poing-éclair	électrik
36	mur-lumière	psy
45	fatal-foudre	électrik

LAINERGIE 180



JOLIFLOR 182



taille : 1,04 m Ortide niv. 21
 poids : 13,01 kg Rafflesia
 type : plante pv : 75-353
 famille : fleur m : 50
 évo : Mystherbe f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
 Info : les pétales de Joliflor ressemblent à un pagne de vahiné quand elle danse
 attaques obtenues : aucune

d	vol-vie	plante
d	doux-parfum	plante
d	para-spore	plante
d	danse-fleur	plante
55	lance-soleil	plante

taille : 1,40 m Lainergie niv. 1
 poids : 61,5 kg Pharamp niv. 30
 type : électric pv : 90-383
 famille : lumière m : 50
 évo : Wattouat f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
 Info : le nom japonais «denryuu» vient de «den» (électrique) et «ryuu» (dragon)
 attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
d	rugissement	normal
d	éclair	électrik
d	cage-éclair	électrik
27	spore-coton	plante
30	poing-éclair	électrik
42	mur-lumière	psy
57	fatal-foudre	électrik

PHARAMP 181



taille : 1,04 m évo : Marill
 poids : 18,41 kg Azumarill niv. 18
 type : eau pv : 70-343
 famille : m : 50
 aquasouris f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : rare, Mont Creuset (pêche) niv. 15
 Info : une rumeur disait qu'il s'appelaient Pikablu
 attaques obtenues : amnésie, mur-lumière, ultrason, cognobidon
 cadeau, prescience

d	charge	normal
d	boul'armure	normal
6	mini-queue	normal
10	pistolet à O	eau
15	roulade	roche
21	bulle d'O	eau
28	damoclès	normal
36	danse-pluie	eau

MARILL 183



taille : 0,80 m évo : Marill
 poids : 28,5 kg Azumarill niv. 18
 type : eau pv : 100-403
 famille : aqualapin m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
 Info : quand il est dans l'eau, il replie ses oreilles pour ne pas les mouiller
 attaques obtenues : aucune

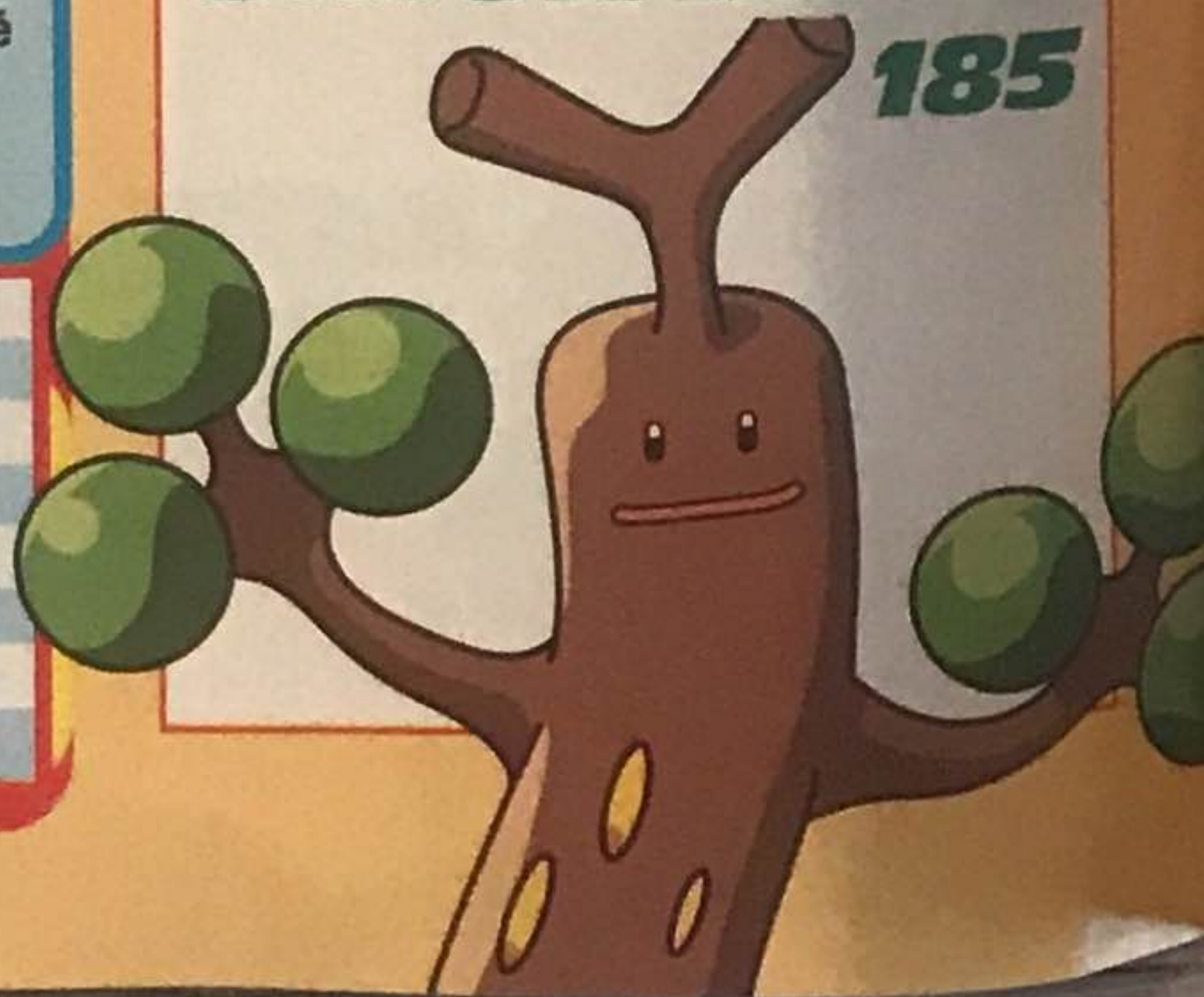
d	charge	normal
d	boul'armure	normal
6	mini-queue	normal
10	pistolet à O	eau
15	roulade	roche
25	bulle d'O	eau
36	damoclès	normal
48	danse-pluie	eau

taille : 1,20 m évo : aucune
 poids : 38 kg pv : 70-343
 type : roche m : 50
 famille : imitation f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : un seul, route 36 (utilise Carapuce à zéro pour le combattre), niv. 15
 Info : le nom japonais «usokki» est un jeu de mots sur «usoki» (arbre artificiel) et «usotsuki» (qui veut dire menteur)
 attaques obtenues : destruction

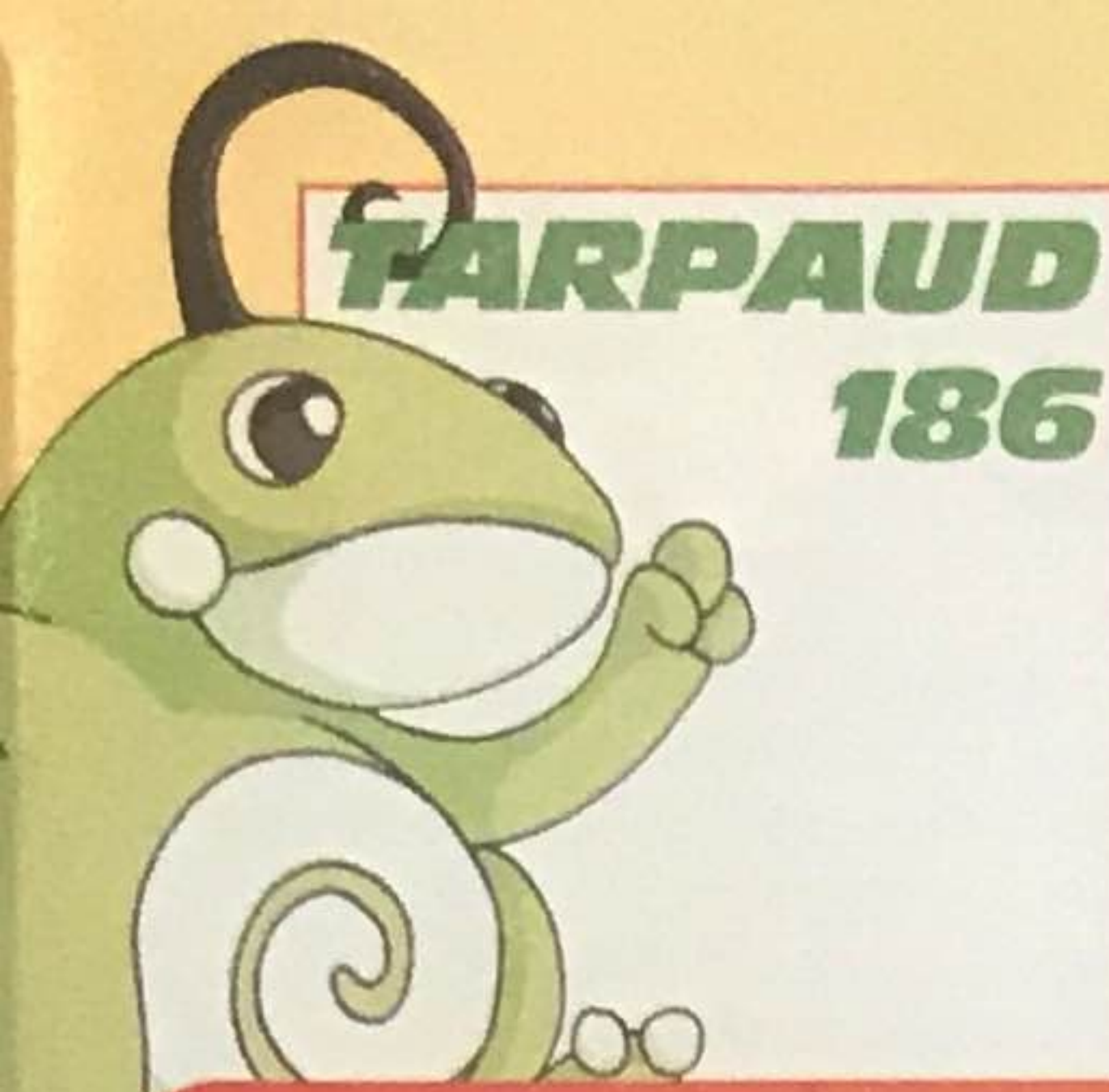
d	jet de pierres	roche
d	mimic	normal
10	fléau	normal
19	balayage	combat
28	éboulement	roche
37	feinte	ténèbres
46	souplesse	normal

SIMULARBRE 185



AZUMARILL 184





TARPAUD 186

taille : 1,10 m Tétarte niv. 25
 poids : 33,9 kg Tartard ou Tarpaud
 type : eau pv : 90-383
 famille : grenouille m : 50
 évo : Ptitard f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
 info : les Tarpaud aiment se réunir pour chanter
 attaques obtenues : aucune

d	pistolet à O	eau
d	hypnose	psy
d	torgnoles	psy
35	requiem	normal
51	vantardise	normal



189 COTOVOL

taille : 0,80 m Floravol niv. 18
 poids : 3 kg Cotovol niv. 27
 type : plante/vol pv : 75-353
 famille : pissenlit m : 50
 évo : Granivol f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : doit évoluer ou être échangé
 info : il sème au vent ses graines afin de se reproduire dans le monde entier
 attaques obtenues : aucune

d	trempe	normal
d	synthèse	plante
5	mini-queue	normal
10	charge	normal
13	poudre toxik	poison
15	para-spore	plante
17	poudre-dodo	plante
22	vampigraine	plante
33	spore-coton	plante
44	méga sangsue	plante

taille : 0,40 m Floravol niv. 18
 poids : 0,5 kg Cotovol niv. 27
 type : plante/vol pv : 35-273
 famille : pissenlit m : 50
 évo : Granivol f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : commun, routes 13 à 15-32-33, niv. 6 à 22
 info : son nom anglais vient de la contraction de «hop» (sautiller) et «pipe» (chant des oiseaux)
 attaques obtenues : amnésie, choc mental, damoclès, psyko, rugissement, encore

d	trempe	normal
d	synthèse	plante
5	mini-queue	normal
10	charge	normal
13	poudre toxik	poison
15	para-spore	plante
17	poudre dodo	plante
20	vampigraine	plante
25	spore coton	plante
30	méga sangsue	plante

GRANIVOL 187



taille : 0,80 m évo : aucune
 poids : 11,5 kg pv : 55-313
 type : normal m : 50
 famille : longqueue f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : peu, secoue les arbres avec le CT 02, près de Bourg Géon
 info : son nom français vient d'un jeu de mots entre capucin (un petit singe) et main (qu'il a au bout de la queue)
 attaques obtenues : riposte, souplesse, torgnoles, déplt, poursuite, baston

d	griffe	normal
d	mini-queue	normal
6	jet de sable	sol
12	relais	normal
19	combo-griffe	normal
27	météores	normal
36	grincement	normal
46	hâte	psy

190 CAPUMAIN



FLORAVOL 188



taille : 0,60 m Floravol niv. 18
 poids : 1 kg Cotovol niv. 27
 type : plante/vol pv : 55-313
 famille : pissenlit m : 50
 évo : Granivol f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : rare, route 14 niv. 26
 info : son nom anglais vient de la contraction de «skip» (sautiller) et «bloom» (floraison)
 attaques obtenues : aucune

d	trempe	normal
d	synthèse	plante
5	mini-queue	normal
10	charge	normal
13	poudre-toxik	poison
15	para-spore	plante
17	poudre-dodo	plante
22	vampigraine	plante
29	spore coton	plante
36	méga sangsue	plante

191 TOURNEGRIN



taille : 0,30 m évo : Tournegrin
 poids : 1,8 kg Héliatronc
 type : plante pv : 30-263
 famille : graine m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : commun, parc naturel, route 24, et secoue les arbres (CT 02) niv. 10
 info : son nom japonais veut dire amande d'été
 attaques obtenues : aucune

d	vol-vie	plante
4	croissance	plante
10	méga sangsue	plante
19	zénith	feu
31	synthèse	plante
46	giga sangsue	plante

taille : 0,80 m évo : Tournegrin
 poids : 8,5 kg Héliatronic
 type : plante pv : 75-353
 famille : soleil m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : aucun, doit évoluer ou être échangé
 info : son nom japonais ou anglais se traduit par tournesol
 attaques obtenues : aucune

d	vol-vie	plante
d	écras'face	normal
4	croissance	plante
10	tranch'herbe	plante
19	zénith	feu
31	danse-fleur	plante
46	lance-soleil	plante

HELIATRONC 192



194 AXOLOTO

taille : 0,4 m évo : Axoloto
 poids : 8,5 kg Maraisie niv. 20
 type : eau/sol pv : 55-313
 famille : poisson m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : nombreux, routes 32-33, niv. 6
 info : il vit dans l'eau froide et quand il se promène sur les routes, il se protège d'une fine couche empoisonnée
 attaques obtenues : plaquage, pouv. antique, rune protect

d	pistolet à 0	eau
d	mini-queue	normal
11	souplesse	normal
21	amnésie	psy
31	séisme	sol
41	danse-pluie	eau
51	brume	glace
51	buée noire	glace

taille : 1,20 m évo : aucune
 poids : 38 kg pv : 65-333
 type : Insecte/vol m : 50
 famille : transalle f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : peu, route 35 (nuit) niv. 12
 info : ses grands yeux lui permettent de voir à 360°
 attaques obtenues : cyclone, vampirisme, contre

d	charge	normal
d	clairvoyance	normal
7	vive-attaque	normal
13	reflet	normal
19	sonic-boom	normal
25	détection	normal
31	ultrason	normal
37	météores	normal
43	grincement	normal

193 YANMA



taille : 1,40 m évo : Axoloto
 poids : 75 kg Maraisie niv. 20
 type : eau/sol pv : 95-393
 famille : poisson m : 50 f : 50

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : nombreux, grotte argentée, routes 10-12 à 15-26-27-32-33, niv. 16 à 45
 info : maladroit, il se cogne régulièrement la tête contre les bateaux
 attaques obtenues : aucune

d	pistolet à 0	eau
d	mini-queue	normal
11	souplesse	normal
23	amnésie	psy
35	séisme	sol
47	danse-pluie	eau
59	brume	glace
59	buée noire	glace

195 MARAISTE



taille : 0,90 m évo : Evoli
 poids : 26,5 kg Mentali
 type : psy pv : 65-393
 famille : soleil m : 87,5 f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : aucun, doit évoluer ou être échangé (matin)
 info : il n'évolue que le jour
 attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
d	mini-queue	normal
8	jet de sable	sol
16	choc mental	psy
23	vive-attaque	normal
30	météores	normal
36	rafale psy	psy
42	boost	normal
47	psy	psy
52	aurore	normal

taille : 1 m évo : Evoli
 poids : 27 kg Noctali
 type : ténèbres pv : 95-393
 famille : lune m : 87,5 f : 12,5

Fréquence, lieu de capture et niveau
 oa : aucun, doit évoluer ou être échangé (nuit)
 info : il n'évolue que la nuit, c'est un Pokémon 100 % ténèbres
 attaques obtenues : aucune

d	charge	normal
d	mini-queue	normal
8	jet de sable	sol
16	poursuite	ténèbres
23	vive-attaque	normal
30	onde folle	spectre
36	feinte	ténèbres
42	regard noir	normal
47	grincement	normal
52	rayon-lune	normal

NOCTALI 197



196 MENTALI



QUOI DE NEUF ?

DVD

Déclic Images

● Robotech Macross saga

Un mystérieux vaisseau spatial sans équipage échoue sur Terre. Les habitants de la planète le repèrent en vue d'une attaque prochaine de la planète. Rick Hunter, un jeune pilote amoureux d'une chanteuse, se retrouve malgré lui pris dans la guerre. Quatre volumes sont déjà sortis, d'une durée de 130 mn et contenant 6 épisodes par DVD.



Dynamic



● Lain (vol. 1)

C'est, à notre avis, la série télé la plus aboutie de ces derniers temps. 13 épisodes fascinants qui racontent les aventures d'une lycéenne renfermée et taciturne. Lain reçoit des e-mails de lycéennes de son âge mortes assassinées. Cette passionnante série a été diffusée sur Canal+ cet été. 4 épisodes par DVD. Durée : 100 mn.

Kaze

● Arion

Ce long-métrage de 120 minutes est un péplum qui tente d'expliquer la disparition des dieux grecs. Arion, fils de Déméter et de Prométhée, est enlevé par Arès qui l'entraîne en vue d'en faire un instrument pour se battre à la guerre. Ce film est passionnant. Il était sorti en France il y a 5 ans, dans le Festival Manga.



Découvrez les nouveautés de septembre

mangas

Editions Glénat



● Pokémon Pipipi (vol. 1)

Cette bande dessinée est surtout destinée aux filles. Son héroïne est d'ailleurs une jeune fille qui rêve de devenir Maître Pokémon. Etant donné qu'il s'agit d'une BD récente, on y retrouve bien sûr les 100 nouveaux Pokémon.

● Kenshin le vagabond (vol. 19)

Kenshin, un grand héros qui a permis de mettre fin à la guerre civile, s'est juré de ne plus jamais tuer. Il a, du coup, inversé la lame de son sabre. Depuis, il se balade dans tout le Japon pour protéger ceux qui en ont besoin.



● Dragon Ball (vol. 4)

En fait, il s'agit de la réédition de la BD, mais cette fois elle est en version reliée. Chaque tome en comporte deux de l'ancienne. Pour pouvoir affronter To Pai Pai, Sango-kun grimpe le long de la tour Karine afin de boire l'eau sacrée qui le rendra beaucoup plus fort.



Kana Editions

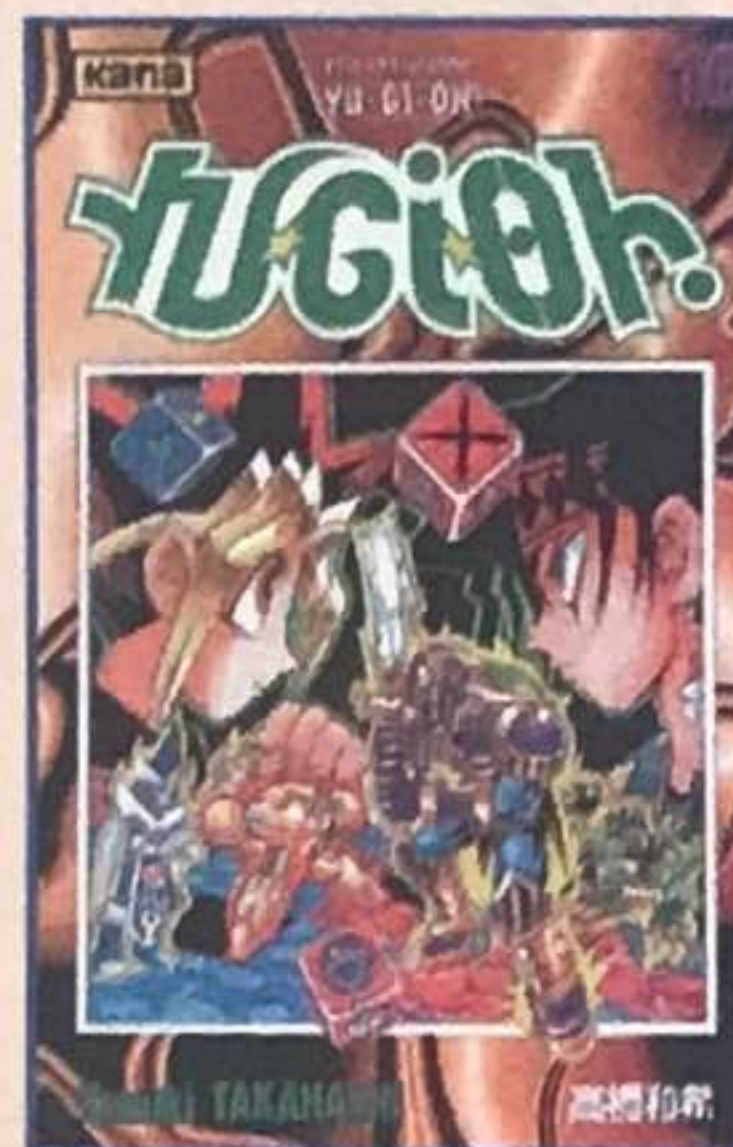


● Eiji (vol. 3)

Eiji est une sorte de profiler. Cet adolescent a le don de voir le passé des choses en les touchant. Allié à une femme flic, Shima, il mène une difficile enquête sur des terroristes qui sèment la terreur en ville.

● Yu-Gi-Oh (vol. 16)

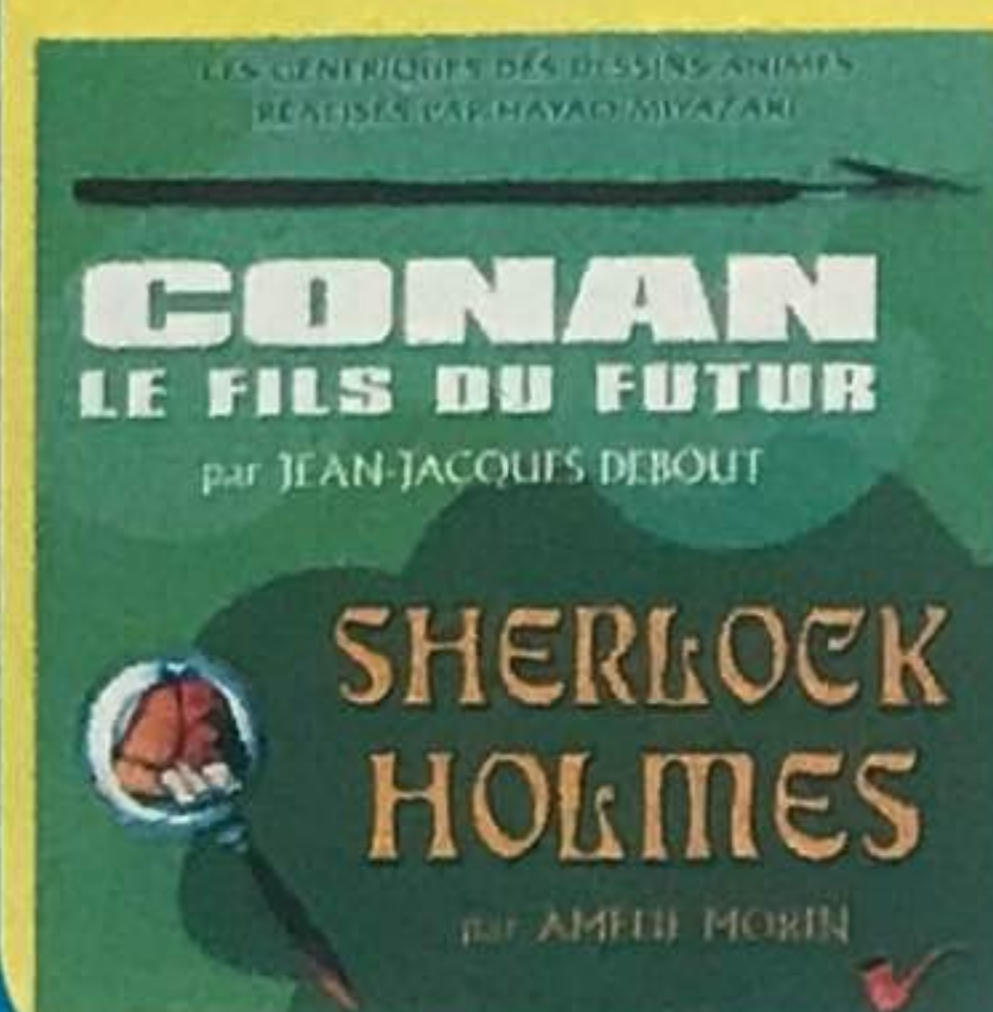
Depuis qu'il a résolu une vieille énigme égyptienne, Yu-Gi est devenu le maître du jeu. Grâce à son combat contre Pegasus, le grand mystère des 7 items millénaires est devenu plus clair, mais 3 items manquent encore.



● Kyo (vol. 3)

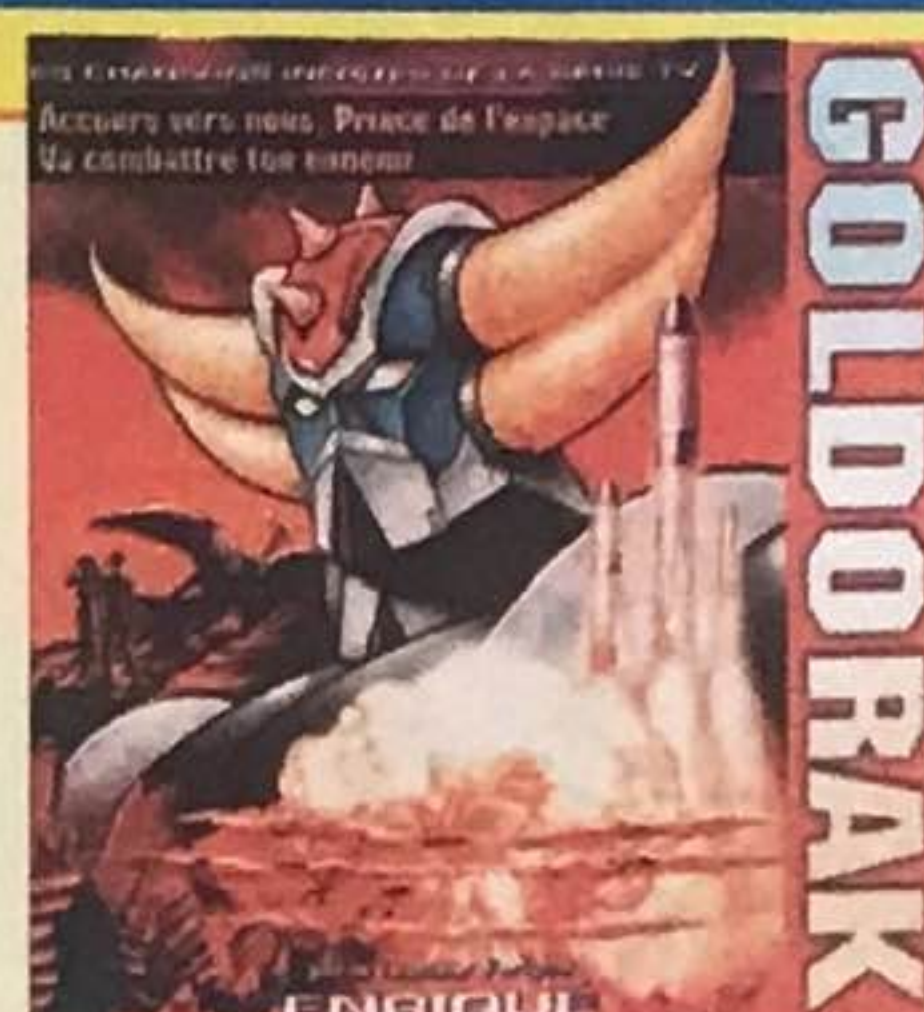
Kyo, un jeune homme, possède en lui un double sanguinaire et maître du sabre. Benitora, qui semble amical, est à la recherche de Kyo. Les ennemis se multiplient et notre héros aura de plus en plus de mal à contenir son double maléfique.

CD



● CONAN

Réunis sur le même CD, voici les génériques de deux des plus célèbres dessins animés.



● GOLDORAK

Interprétées par Enriqué, le chanteur d'origine, retrouvez deux super chansons inédites de Goldorak, la série TV culte.

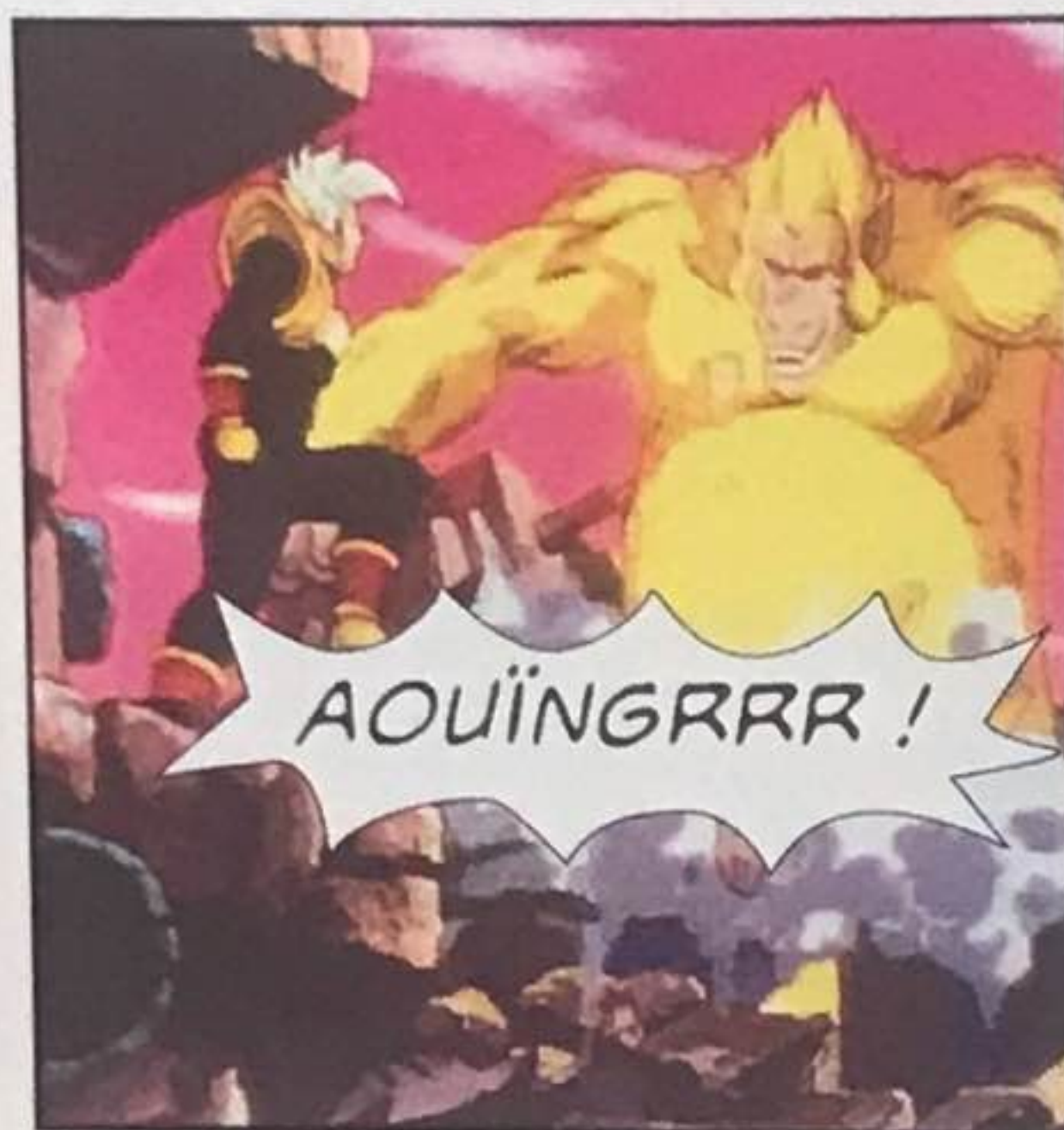
DRAGON BALL GT

LA SURPRISE

RÉSUMÉ : OUB EST LA VICTIME DE TROP ! SANGOKU EST FINALEMENT REVENU SUR TERRE ! LE SORT DES HUMAINS REPOSE SUR NOTRE HÉROS ! SANGOKU S'EST TRANSFORMÉ EN GORILLE SOUS LES YEUX ÉBAHIS DU BÉBÉ MUTANT !



L'HISTOIRE SE RÉPÈTE !
MES ANCÊTRES ONT EUX
AUSSI ÉTÉ DÉTRUITS
PAR DES GORILLES !





AOUÏNGRRR !



OOOH !!



OU-A-A-ÏN !



PAIN ATTENDS,
TU VAS TROP VITE !



AH ! ENFIN ! ET QUE
NOUS VAUT CETTE
PETITE PAUSE ?

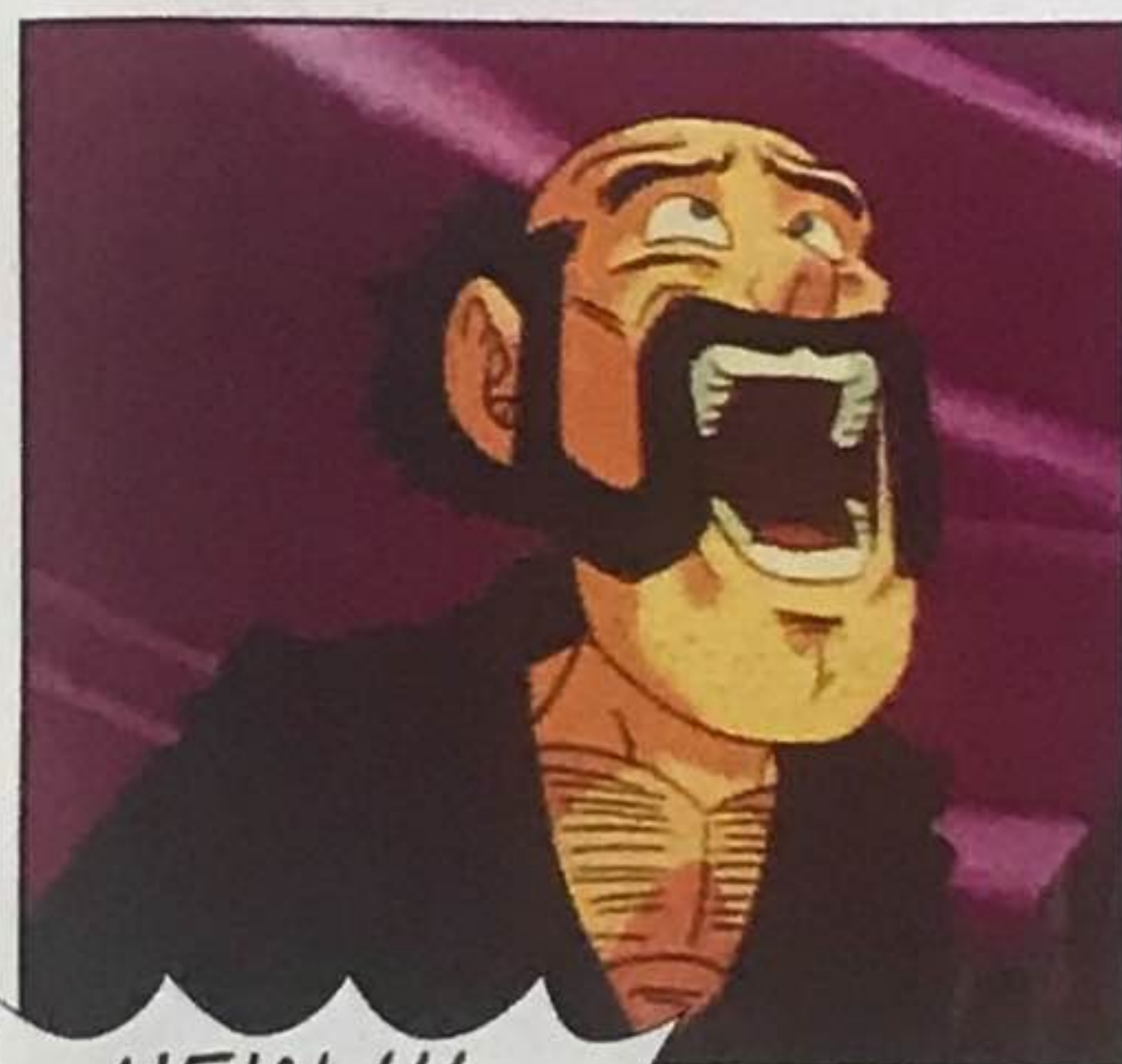
J'AI SENTI UNE VAGUE
D'ÉNERGIE QUI M'A
TRANSPERCÉ LE CORPS !



QU'EST-CE QUE
CELA VEUT DIRE ?



C'EST BON SIGNE !
IL N'Y A QUE GRAND-PÈRE
QUI PUISSE DÉGAGER
UNE ÉNERGIE PAREILLE !



HEIN !!!
MMMM !



CE N'EST PAS LUI
MA PUCE !



PAIN ! REVIENS !

QUELLE PUISSANCE PHÉNOMÉNALE !



REGRETTER DE NE PAS ÊTRE RESTÉ AU ROYAUME DES DIEUX !



CE N'EST PAS PARCE QUE TU AS PRIS QUELQUES KILOS ET CENTIMÈTRES QUE JE VAIS TE LAISSER FAIRE TA LOI SUR TSUFURE !



SANGOKU, OU PLUTÔT LE GORILLE DÉTRUIT TOUT SUR SON PASSAGE...



AOUÏNGRRR !



AH ! LE VOILÀ !



OOOH !!



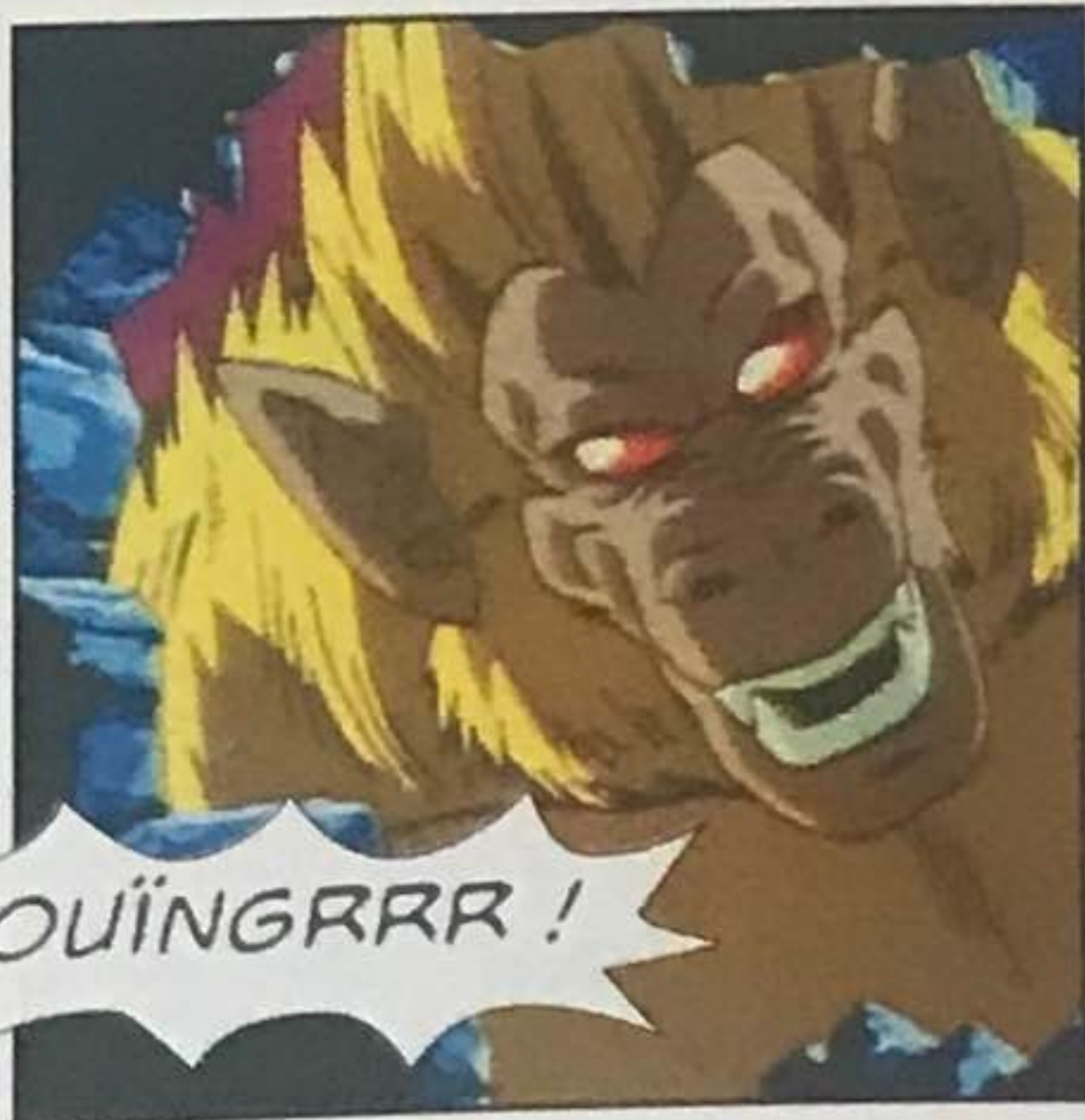
AOUÏNGRRR !



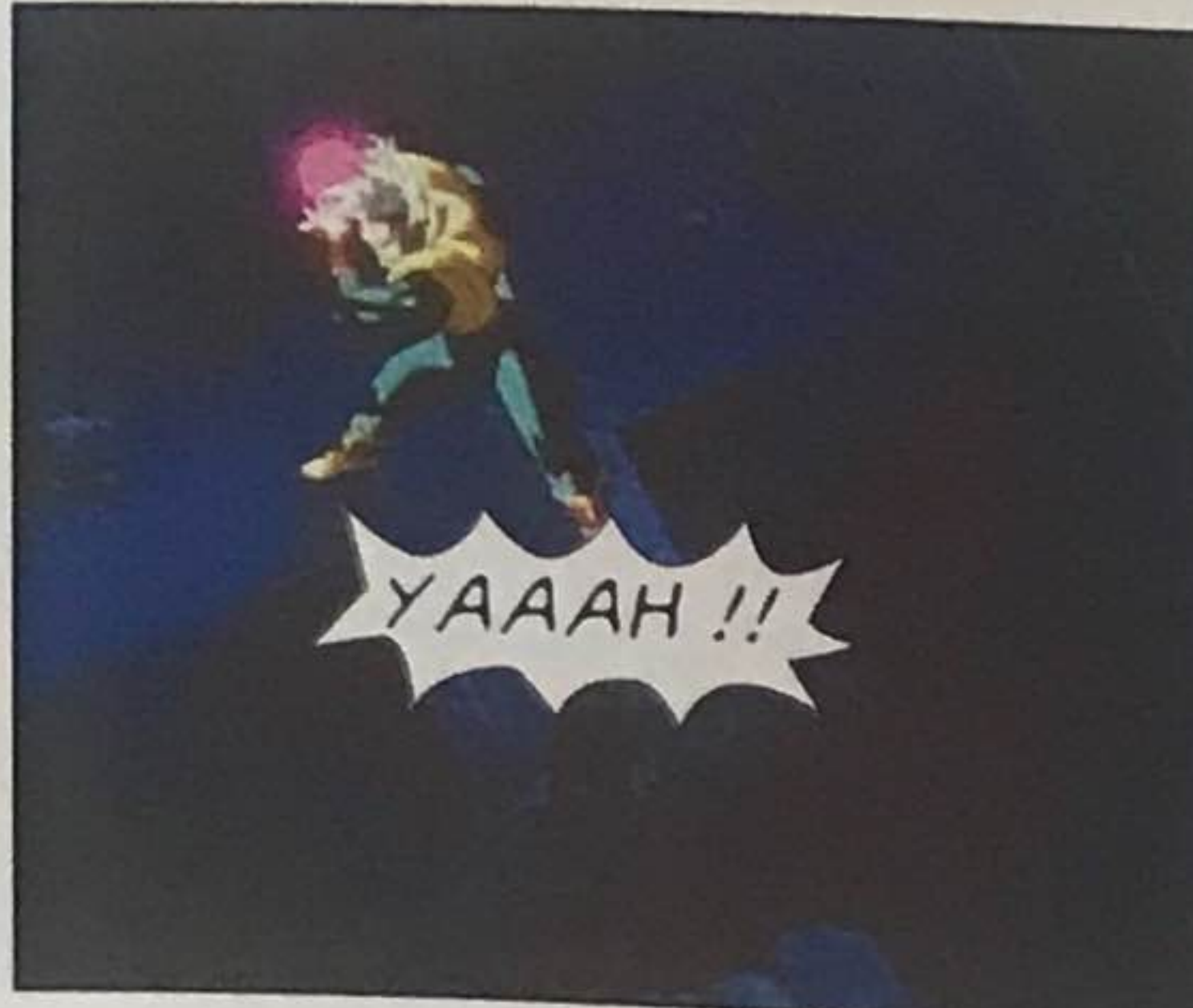
GRRR !!



BAOUM !!



AOUÏNGRRR !



YAAA !!



BAOUM !!



VA FALLOIR TROUVER
AUTRE CHOSE ! COMMENCE
PAR CHANGER
DE DÉGUISEMENT !



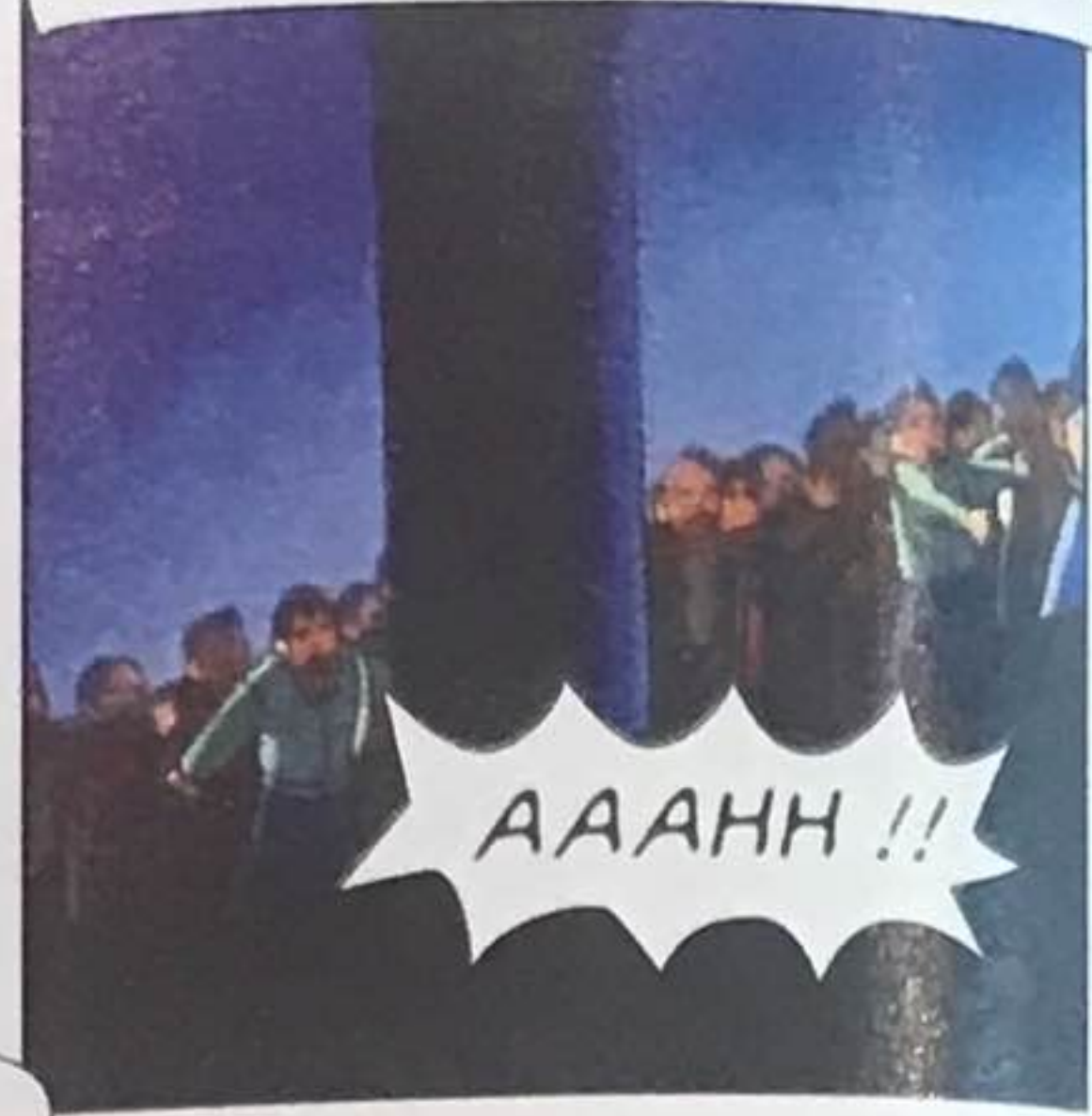
LES HABITANTS S'ENFUIENT !



TU ES CERTAIN Q'ELLE VIENT DE TON GRAND-PÈRE ?



REGARDE-MOI ÇA ! TU VEUX BIEN M'EXPLIQUER POURQUOI IL S'EST DÉGUISE EN GORILLE GÉANT ?



AAAHH !!

À CE RYTHME LE TOIT VA NOUS TOMBER SUR LA TÊTE !



IL FAUT SORTIR D'ICI !



AAAHH !!

PENDANT CE TEMPS...



CE QUE JE REDOUTAIS LE PLUS EST EN TRAIN D'ARRIVER ! MALHEUREUSEMENT ON N'Y PEUT RIEN !



EXPLIQUEZ-VOUS MAÎTRE !

MAIS, DANS CE CAS...



LE PROCESSUS DE TRANSFORMATION ÉTAIT ENCLANCHÉ ! IL AURAIT DÛ APPRENDRE À LE MAÎTRISER AVANT DE REVENIR !



TU AS LE RÉSULTAT DEVANT TOI ! SANGOKU EST DEVENU UN ANIMAL INCONTRÔLABLE !



AOUÏNGRRR !



YAAA !!



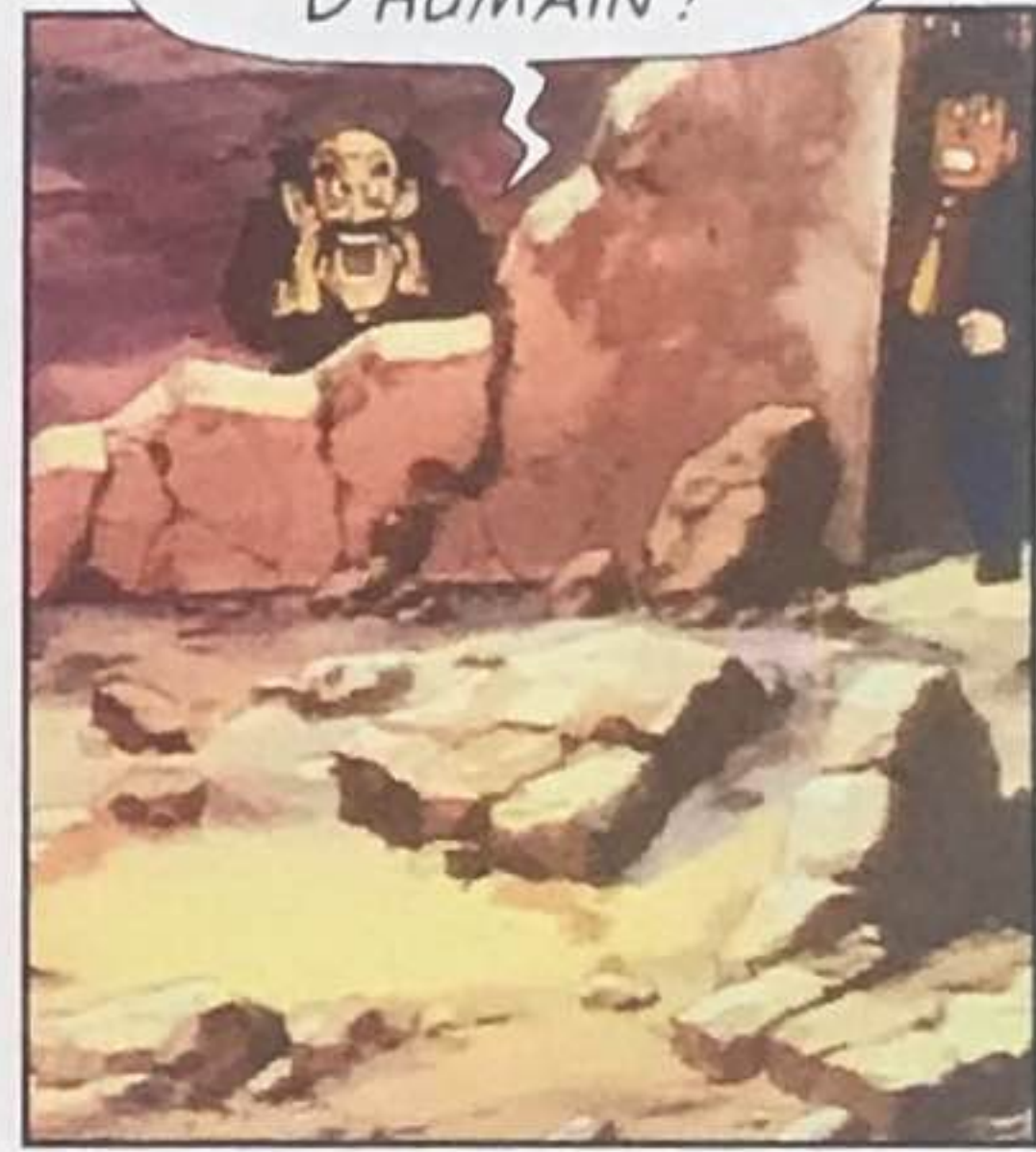
PAIN !!

PAIN METS-TOI
À L'ABRI ! CETTE
BÊTE N'A RIEN
D'HUMAIN !

NE RESTER PAS LÀ,
ALLEZ-VOUS EN !



C'EST MOI IDIOT !
ARRÊTE TON CINÉMA !
TU AS FAILLI FAIRE
DU MAL À MAMAN ET
À GRAND-MÈRE !



TU RACONTES N'IMPORTE
QUOI ! C'EST
MON GRAND-PÈRE !



TU ME RECONNAIS
N'EST-CE PAS ??



ARRÊTE !

LES HABITANTS SONT TERRORISÉS
ET N'OSENT PLUS BOUGER !



AOUÏNGRRR !



ON NE PEUT PAS LAISSER
FAIRE ÇA !

VOUS DEVEZ INTERVENIR
AU PLUS VITE !



IL Y A PEUT-ÊTRE UNE
SOLUTION MAIS CELA
NE SERA PAS SIMPLE !

AH OUI !



JE CRAINS QU'IL
NE FAILLE LUI COUPER
LA QUEUE !



SUGORO ??



À VOTRE
SERVICE !
VAS-Y !

BON, EH BIEN JE N'AI PLUS
QU'À DESCENDRE SUR TERRE
POUR RÉGLER LE PROBLÈME !



TANT QUE NOTRE AMI
N'AURA PAS ÉLIMINÉ
LE TSUFURE, IL RESTERA
COMME ÇA !

IMBÉCILE !!!



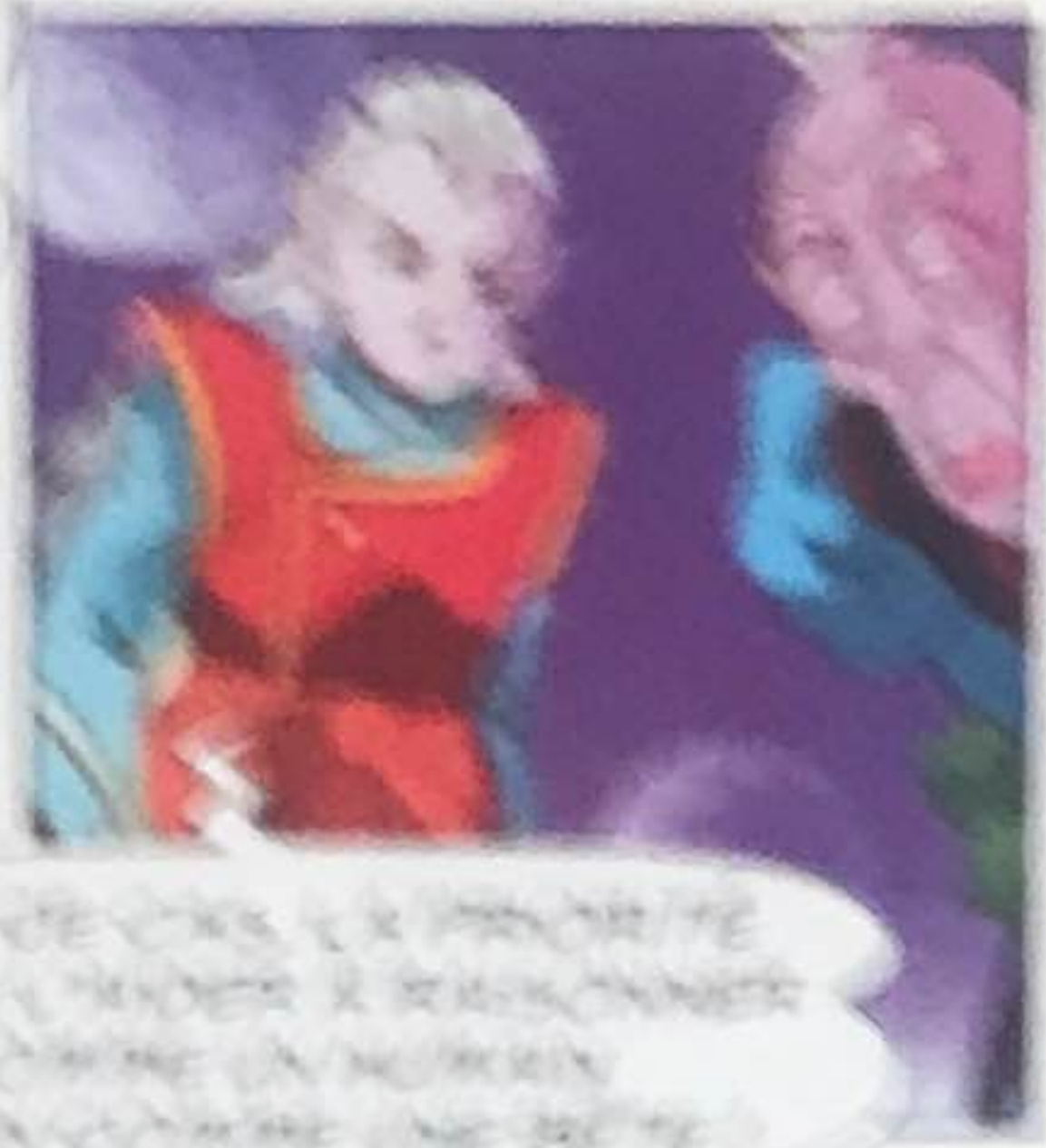
SI TU LUI COUPES
SA NOUVELLE QUEUE
TU EMPÊCHERAS
SES NOUVEAUX POUVOIRS
DE SE DÉVELOPPER
CORRECTEMENT !



D'ACCORD !

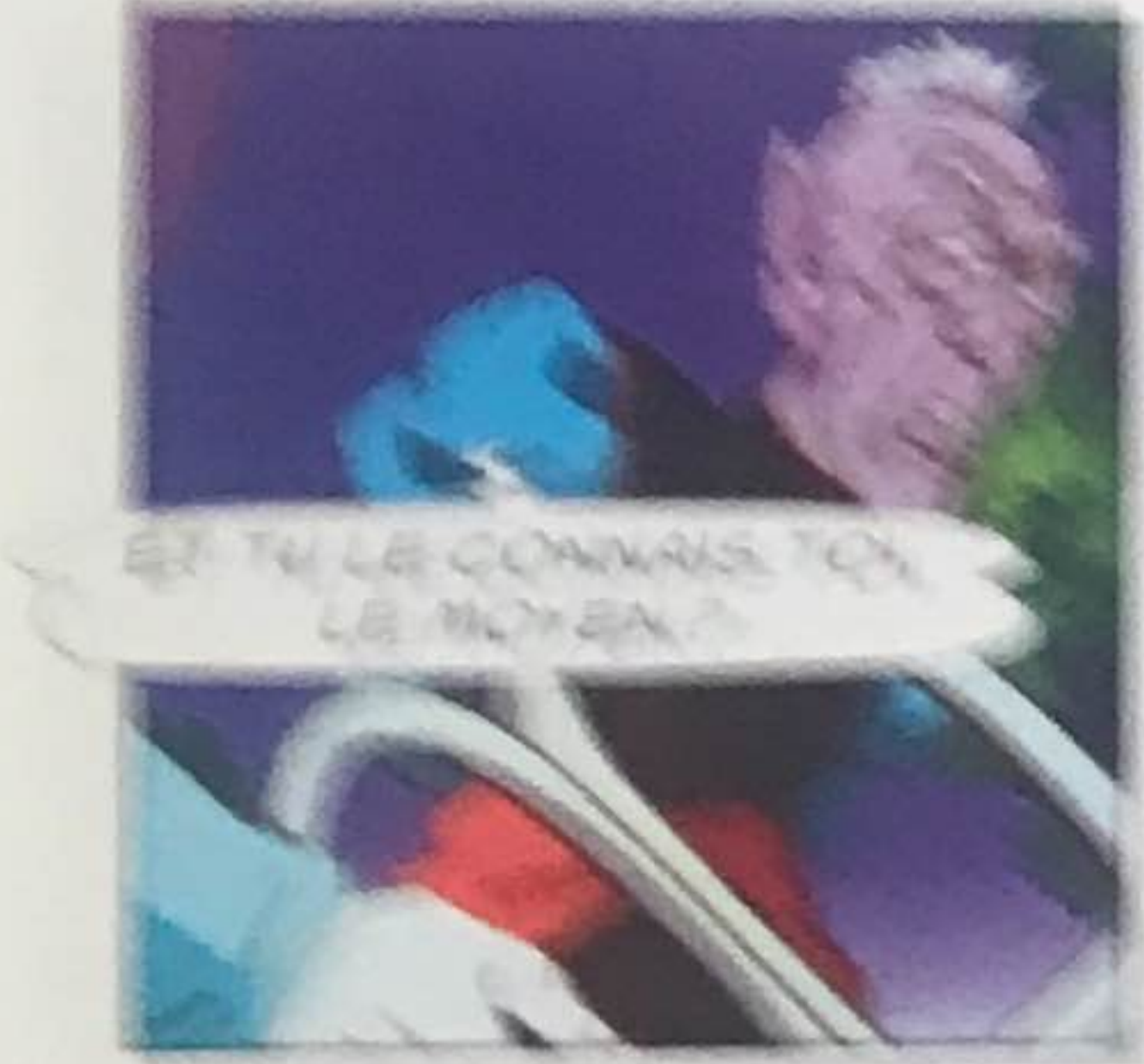


AVEC UN POUVOIR ENCORE
SAVOIR VA SE REPRENDRE
AUCUN GUERRIER N'EST
AUCUN POUVOIR DE DÉVELOPPEMENT
L'ANIMAL L'ASSOMÉ UN POU
DE PLACE À L'HOMME
ON SERAIT SAUVÉS.



QUAND VOUS L'ÉPARGNEZ
BOÛNE L'AVOIR À RESSONNER
COMME UN MORFIN
ET NON COMME UNE BÊTE.

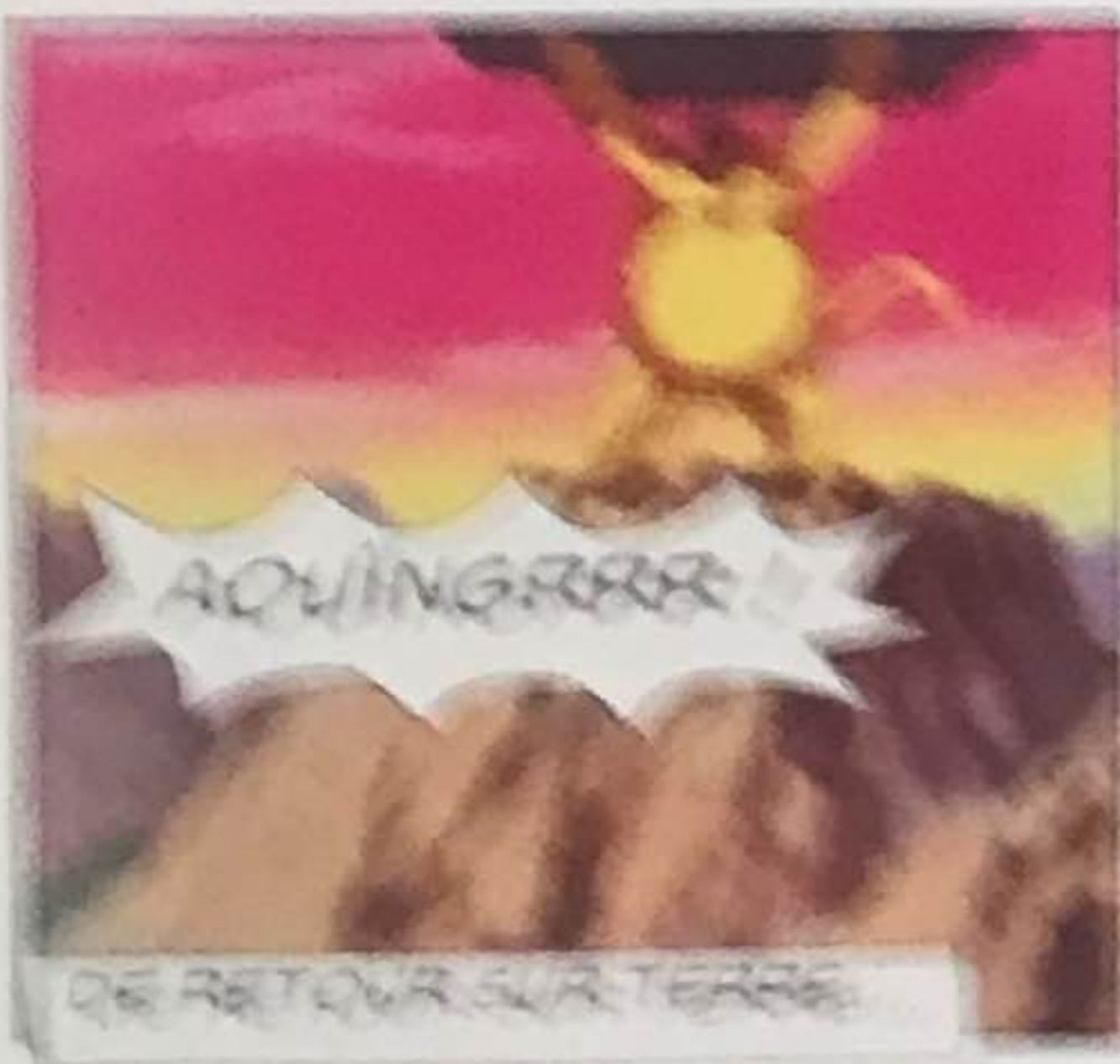
NOBILITÉ LE CAS
LE NE SERAIT PAS
AUCUN BÊTE.



ET TU LE CONNAIS TON
LE MOYEN ?



VOUS CONNAISSEZ
LE MOYEN ?

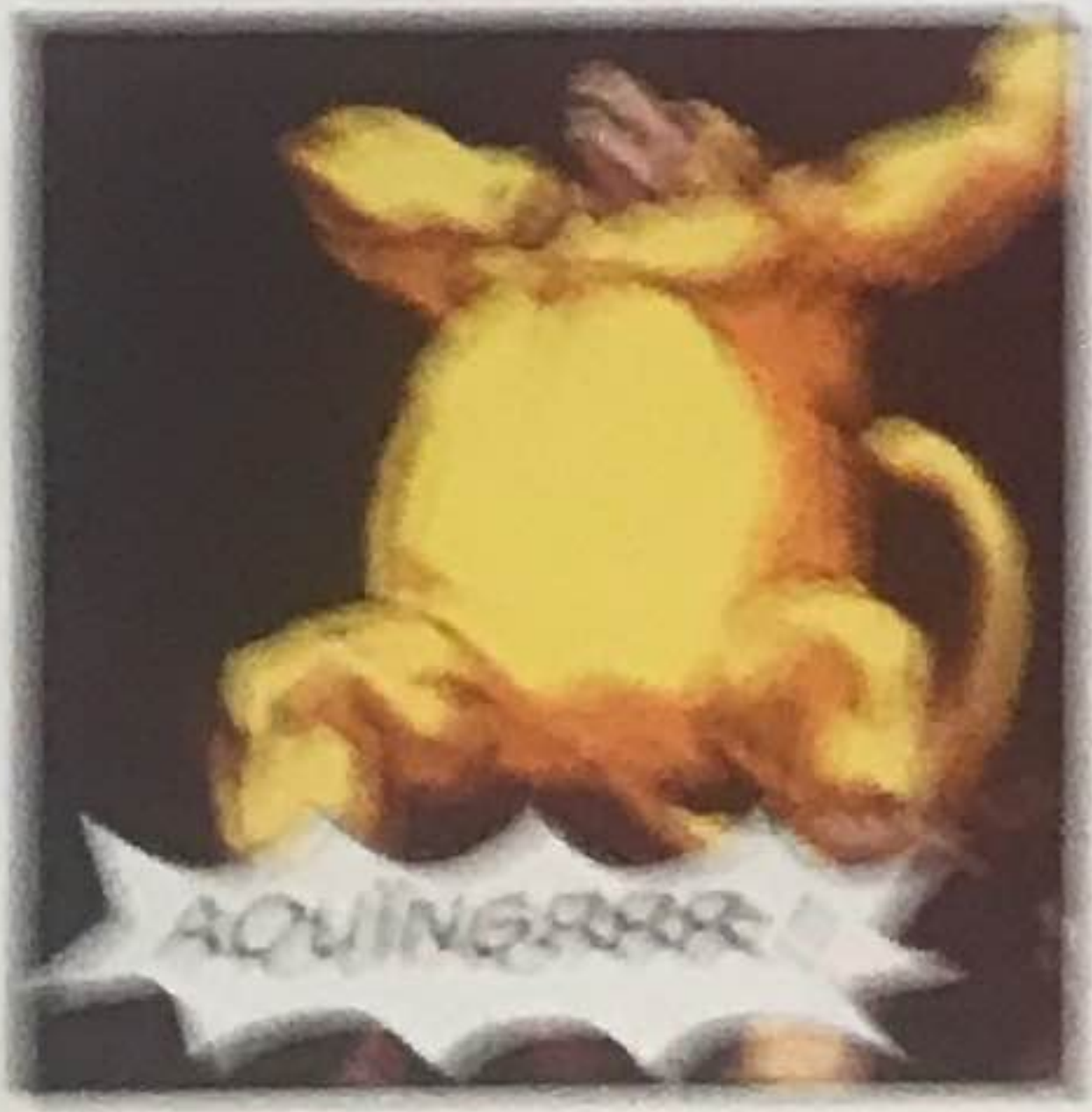


AQUINGRRR

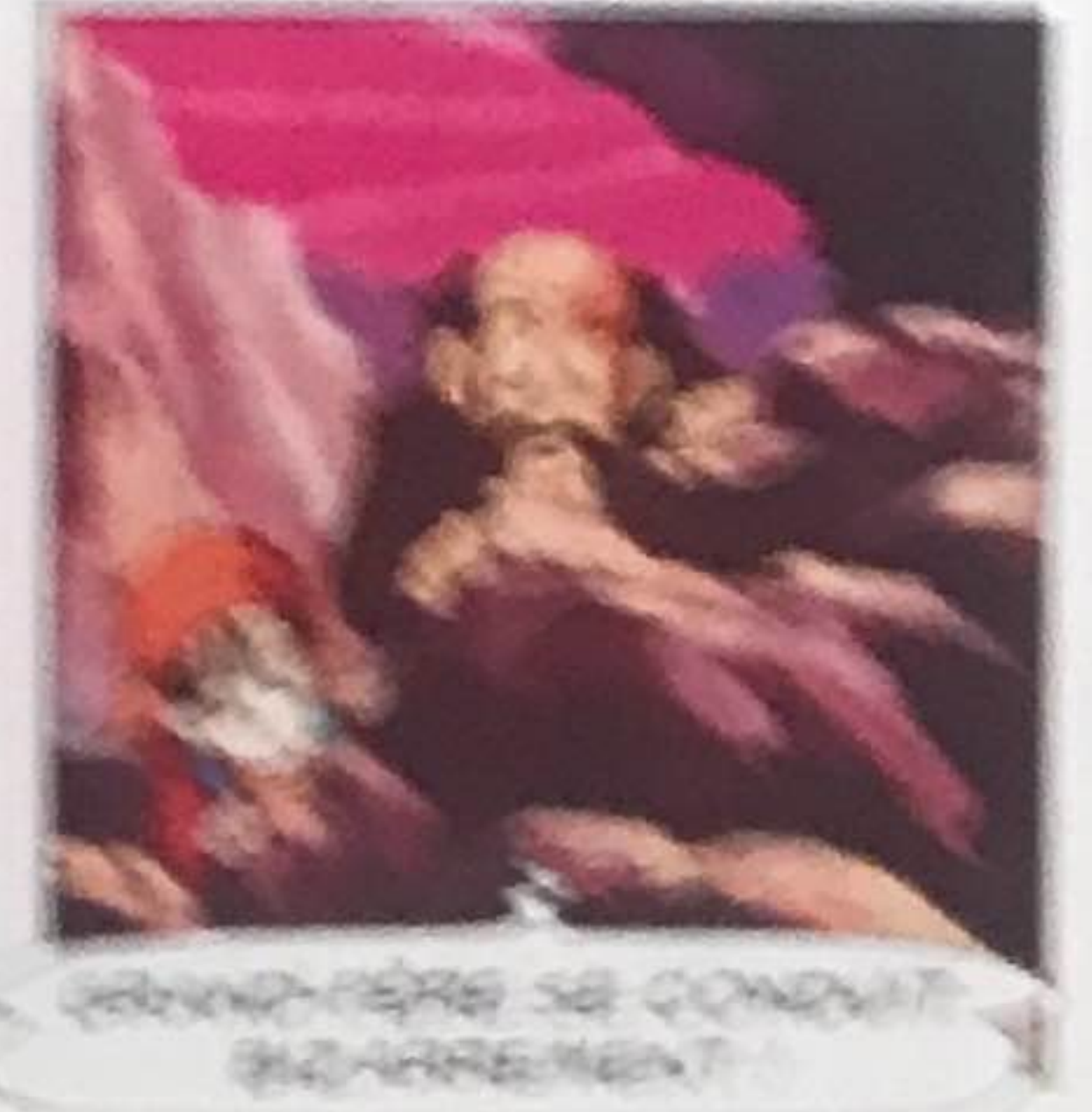
DE RETOUR SUR TERRE.



BACUM !!



AQUINGRRR



QUAND VOUS SE CONDUIRE
BARRÈREMENT.



AOÛNGRRR !



AOÛNGRRR !



JE VAIS LE SUIVRE !

VÉGÉTA ET SANGOKU NE SONT PAS DE LA MÊME FAMILLE MAIS DE LA MÊME RACE. PAR CONSÉQUENT S'IL A RÉUSSI À SE TRANSFORMER EN GORILLE GÉANT IL N'Y A AUCUNE RAISON POUR QUE JE N'Y ARRIVE PAS !



PAIN ATTEND !



AOÛNGRRR !

SANGOKU REGARDE UNE PLANÈTE...



À QUOI IL JOUE ? JE SUIS COMPLÈTEMENT PERDUE !



PAIN, JE T'EN SUPPLIE, SOIS PRUDENTE !

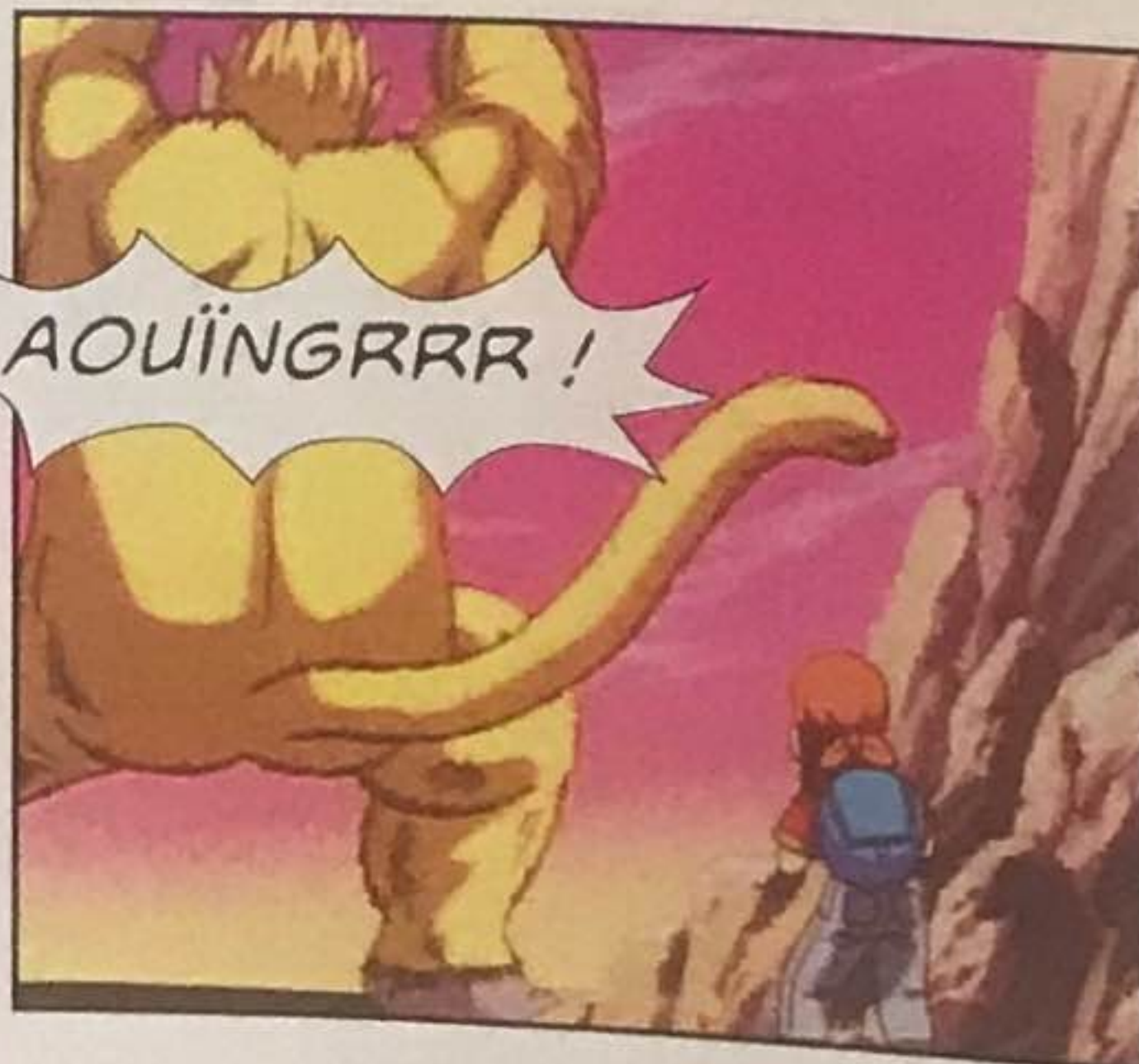


AOÛNGRRR !



AOÛNGRRR !

IL SEMBLE DÉSESPÉRÉ !



AOÛNGRRR !



ÇA NE VA PAS ?

JE SAIS EXACTEMENT
CE QUE TU RESSENS !
TU VEUX RETOURNER
LA-BAS !



AOUÏNGRRR !

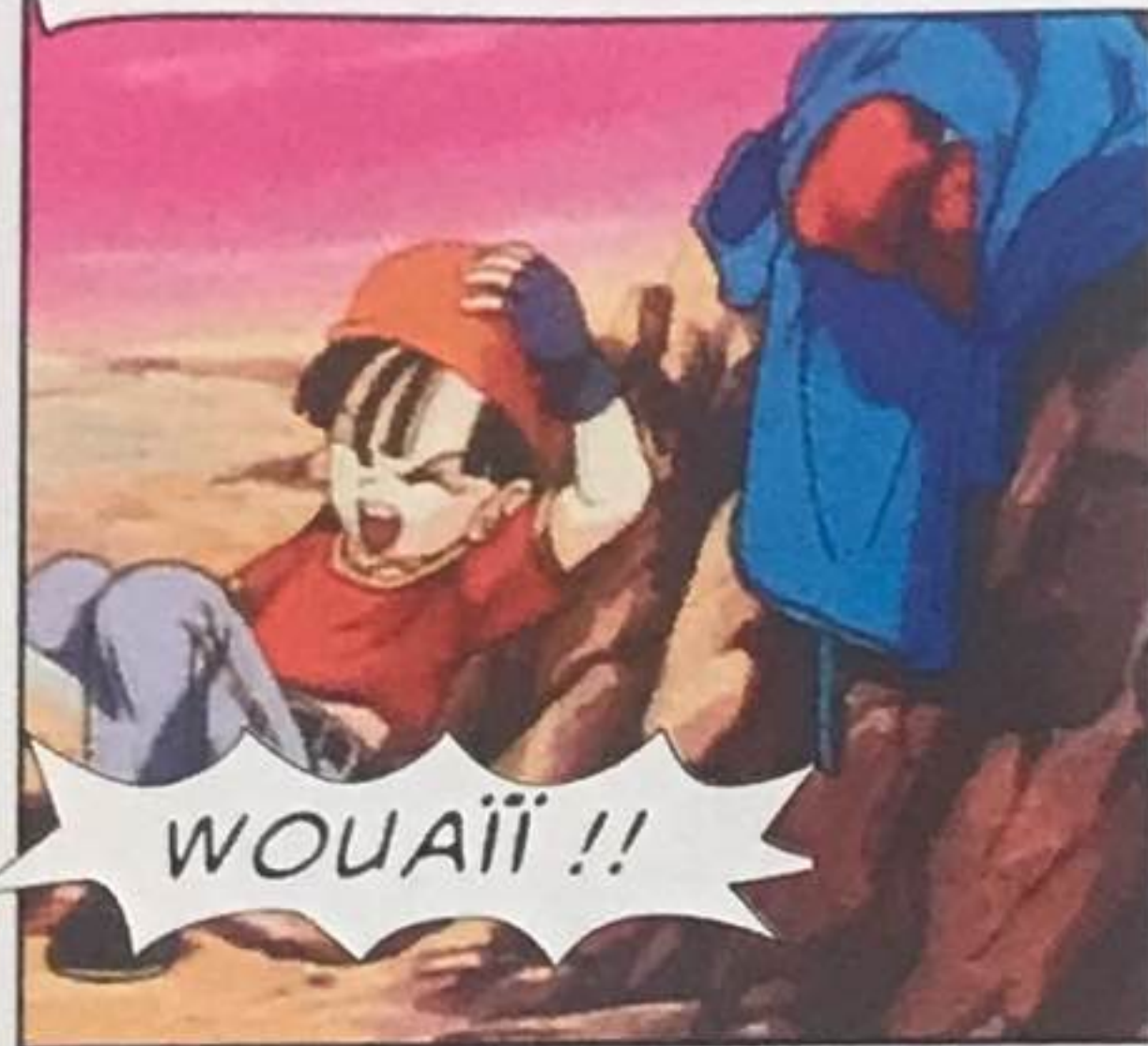
GRAND-PÈRE,
TU ME RECONNAIS,
C'EST MOI PAIN !



QUAND TU AURAS
RÉGLÉ SON COMPTE
AU TSUFURE,
TU REVIENDRAS
AVEC NOUS !



FOU DE COLÈRE,
IL PROJETTE PAIN À TERRE !



WOUAÏÏ !!



PAIN SE SOUVIENT
DE SON GRAND-PÈRE
LORS D'UN COMBAT !

TU AVAIS CHOISI DU ROUGE
PARCE QUE J'ADORE ÇA !



FFFFFFF !!

GRAND-PÈRE, CETTE TENUE
TE RAPELLE QUELQUE CHOSE ?
C'EST TOI QUI MA L'AVAIS OFFERTE
POUR MON PREMIER COMBAT !

IL ME TRAITE COMME
UNE ÉTRANGÈRE, JE NE VOIS
PAS POURQUOI JE M'OBSTINE !



UNE PHOTO S'EST ÉCHAPPÉE
DU PANTALON DE PAIN AU MOMENT
OÙ IL LUI A SOUFFLÉ DESSUS !



AOUÏNGRRR !

VOICI LA PHOTO...



ELLE EST VIEILLE CETTE PHOTO ! ON AVAIT TOUS ÉTÉ À LA PLAGE POUR MES DEUX ANS !



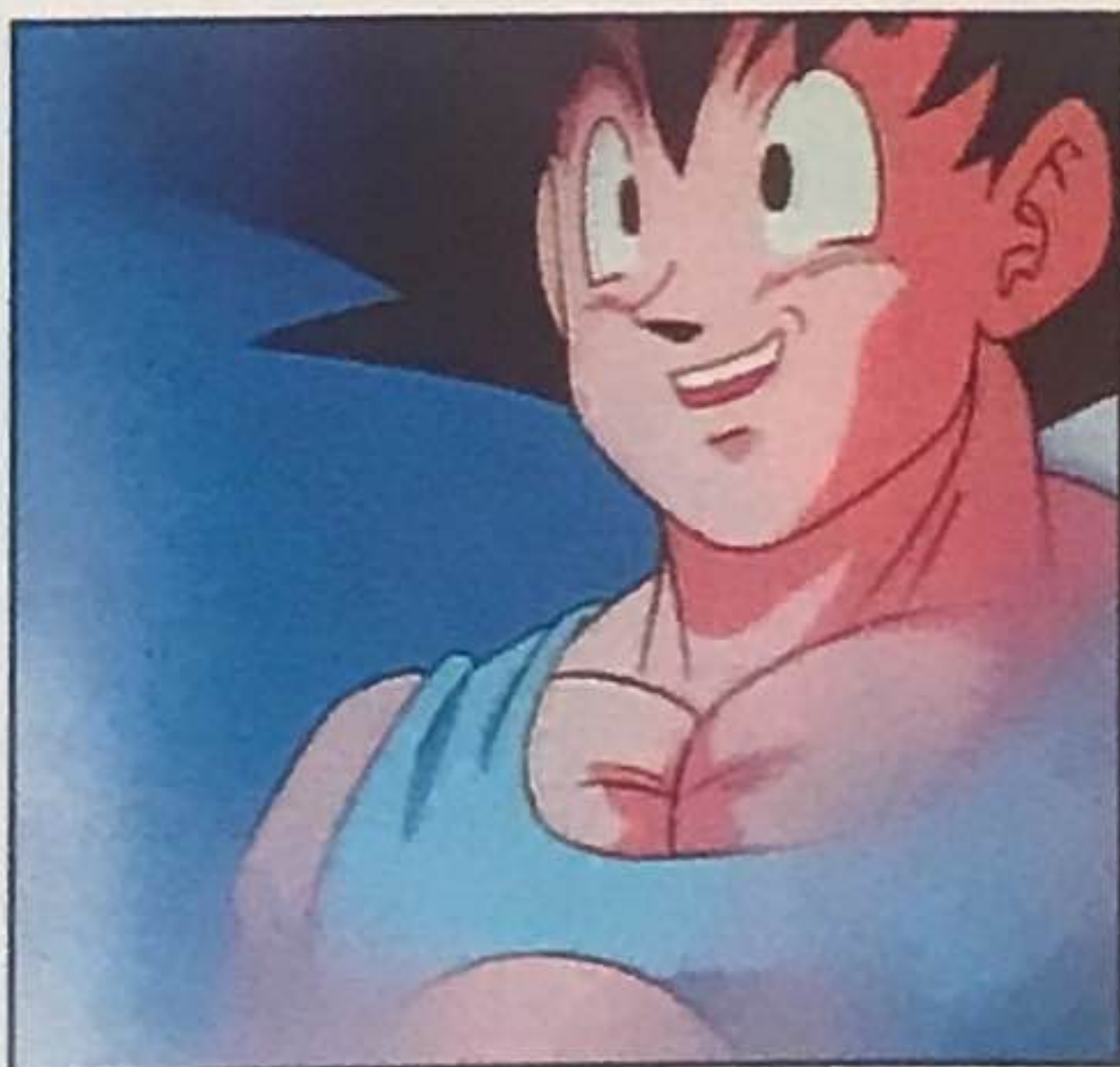
HIHIHI !!



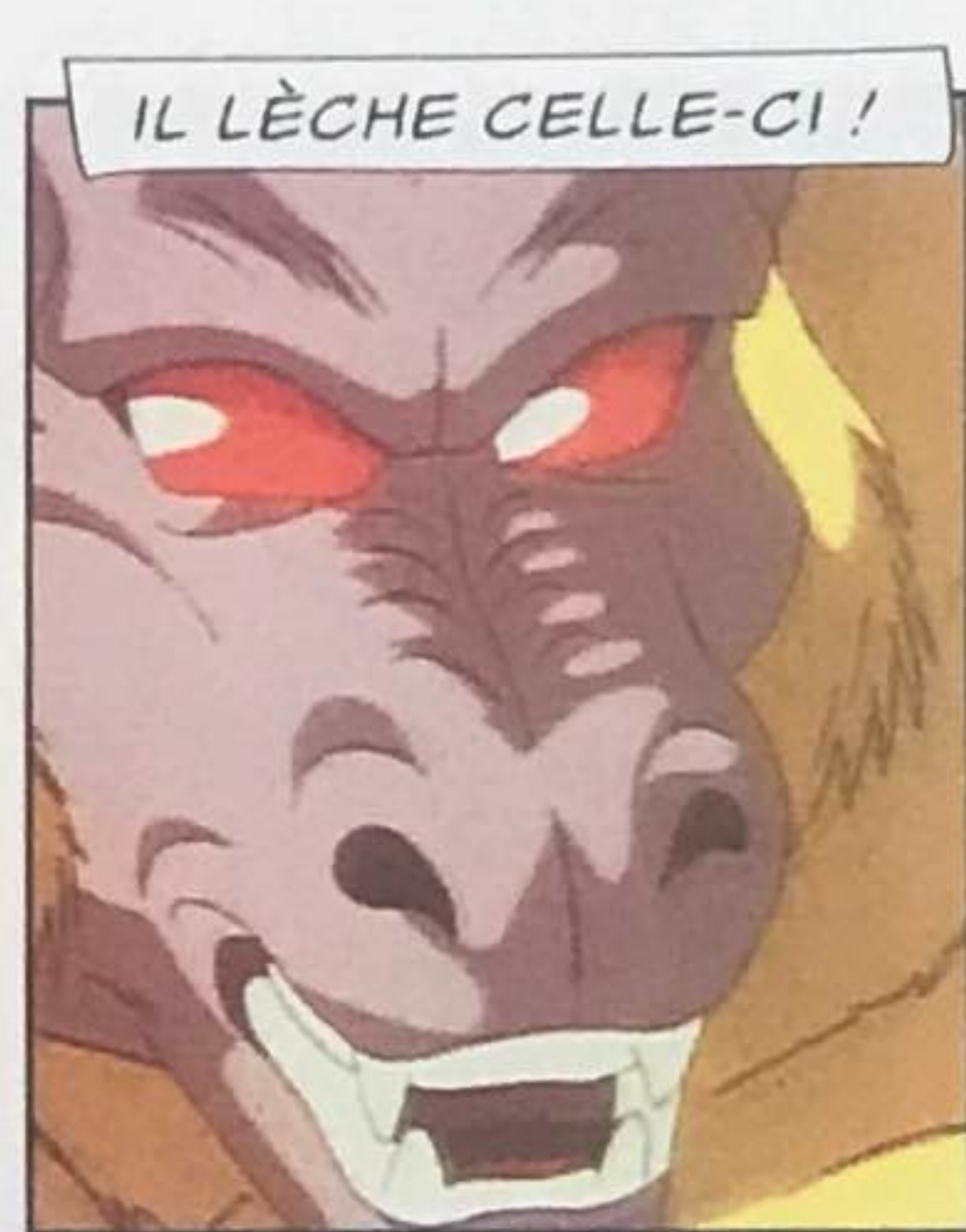
PAIN SE SOUVIENT...



TU TE SOUVENS ? ON ÉTAIT HEUREUX EN CE TEMPS-LÀ ! REVIENS...



DES LARMES PERLENT SUR LES JOUES DE PAIN !



IL SE SOUVIENT L'AVOIR SAUVÉE
ALORS QU'ELLE AVAIT MANQUÉ DE SE NOYER !



GRRR !

TU ME RECONNAIS
MAINTENANT ?

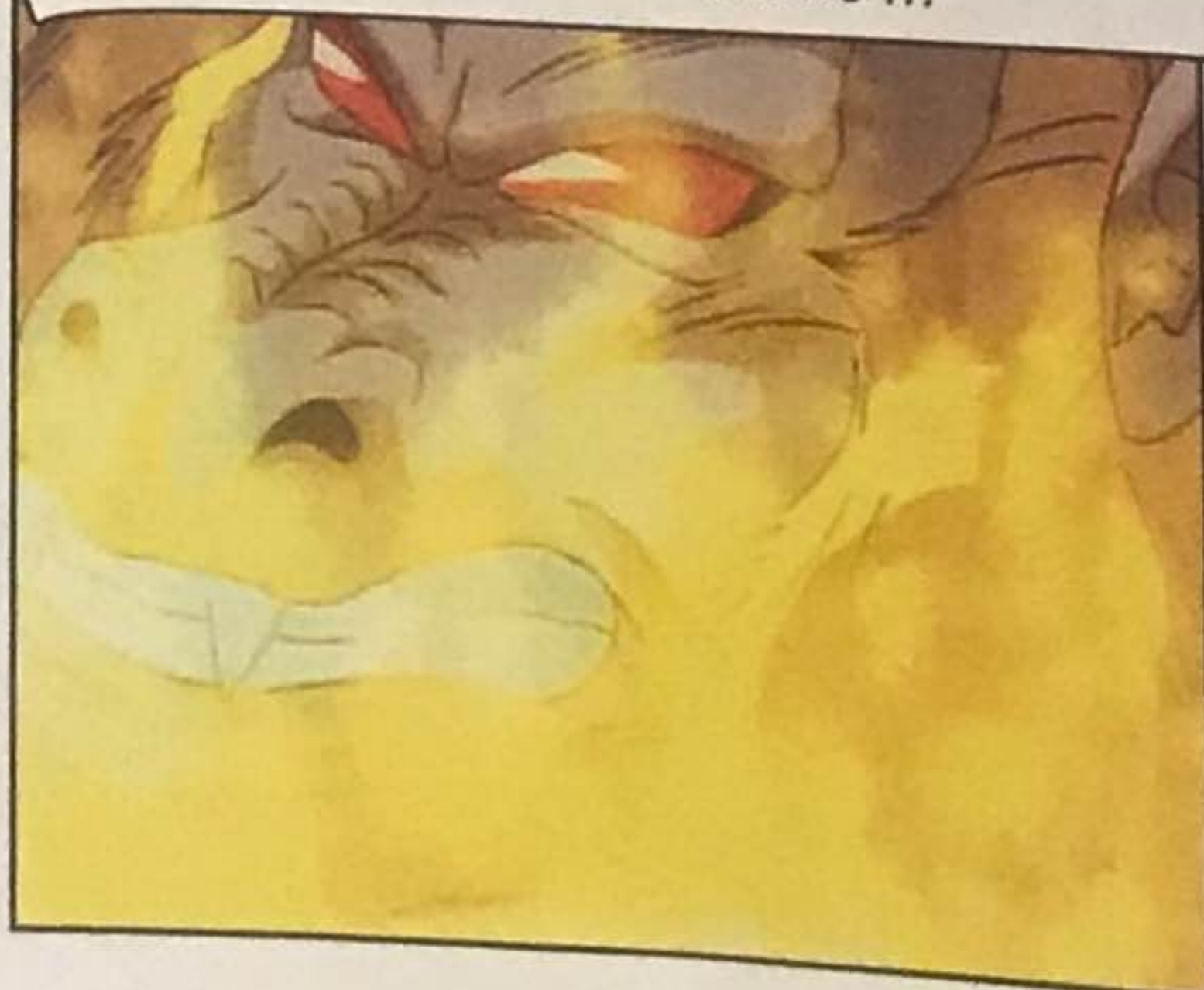


GRRR !



GRRR !

UNE ÉPAISSE LUEUR JAUNE ENTOURE
SOUDAIN SANGOKU...



EUH !



À QUI EST CETTE AURA ?



SOUS LE COUP DE L'ÉMOTION, SANGOKU POURSUIT SON ÉTRANGE MÉTAMORPHOSE !
AINSI UN NOUVEAU SUPER GUERRIER ÉTAIT CACHÉ SOUS LA PEAU DU GORILLE !





A vos plumes!

IL Y A PLUS D'ACTION DANS DIGIMON

Je préfère nettement Digimon. Dans Pokémon, c'est toujours la même chose : il y a toujours la Team Rocket et, dans les épisodes, il n'y a pas beaucoup de matchs. En revanche, dans Digimon, il y a davantage d'action et plus d'évolutions que dans Pokémon.

Jennifer, Seine-et-Marne



Anne-Laure

TROIS SUPER POKEFANS

● Je trouve que les Pokémon sont mignons, beaux et gentils, alors que les Digimon sont laids. Les Pokémon ont des voix douces et adorables, alors que les Digimon ont des voix horribles. Enfin, les Pokémon ont plusieurs attaques et des qualités, et les Digimon, eux, n'ont qu'une attaque et des défauts. J'adore Pokémon à 100 % et les Digimon à 0%.

Quentin, de l'Oise

● Je préfère les Pokémon car ils sont plus nombreux. Et comme ils ne parlent pas de langage humain, c'est rigolo de deviner ce qu'ils veulent nous dire. Enfin, on peut les capturer et ils ne redescendent pas au stade de base quand ils sont trop faibles. Et en plus de tous les défauts des Digimon, je n'aime pas leurs attitudes et la façon dont ils ont été créés. A mon avis, leurs créateurs ont "enquêté" sur les Pokémon dont ils se sont inspirés...

Sami, Paris

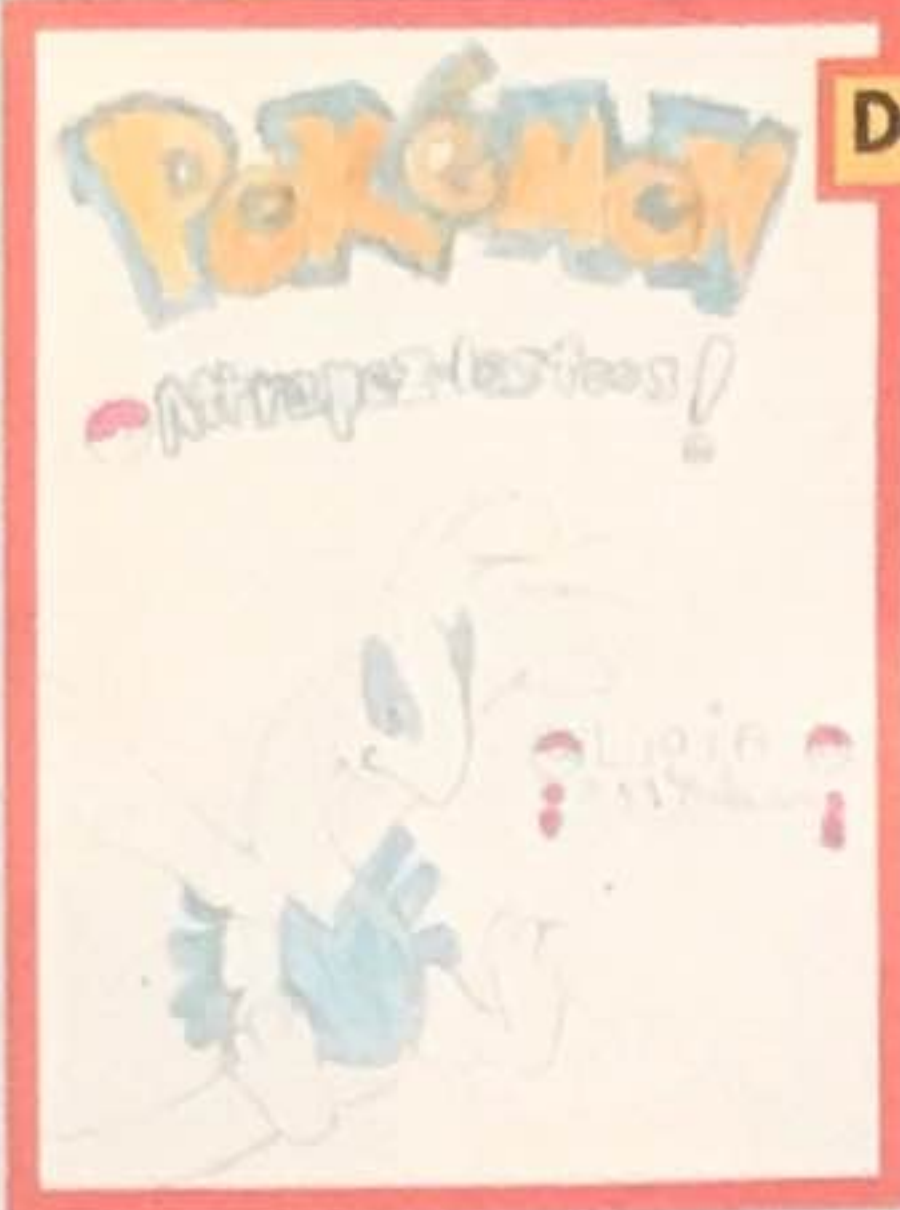
● Bonjour, je m'appelle Pamela, j'ai 9 ans et demi et je suis en CM2. Voici mes remarques : je préfère Pokémon parce que les personnages sont plus jolis et très attachants, et comme l'ont écrit Feena et Sarah, dans Digimon les noms sont trop compliqués et finissent tous par "mon". Dans Pokémon, les monstres de poche sont plus intelligents et les combats sont plus intéressants.

Paméla, Marseille

DES ERREURS

Je trouve que vous diminuez beaucoup Pokémon. Vous avez tendance à dire qu'il n'y a pas de sentiments et que se battre est la principale idée de cette série, ce qui est faux. Par exemple, Sacha considère Pikachu et ses autres Pokémon comme ses amis. Il aide des autres dresseurs en difficulté et combat la Team Rocket. Il y a quand même une morale. De plus, vous faites des erreurs : le badge Fug, le badge Brume, c'est peut-être vrai dans les autres pays, mais pas en France. Moi, j'aime bien les deux séries même si les Digimon sont difficiles à retenir (ils changent tout le temps). D'autre part, je voudrais savoir si les informations sur la série Sakura sont vraies ? Surtout sur Mathieu. Est-il réellement un gardien des cartes ? Est-ce pour cela qu'il est gentil avec Sakura ? (La pauvre, si elle savait que c'est la même chose pour Kéro, elle serait déçue). J'espère ne pas vous avoir vexé avec mes remarques, mais je dis toujours ce que je pense.

Cécile D., Colombes



Damien, La Réunion

lassé à force de voir toujours les mêmes épisodes sur TF1. La League Johto a commencé et puis, hop, ils ont rajouté les rediffusions des premiers épisodes ! Hormis cela, j'aime beaucoup les films. Une info pour toi : j'ai découvert sur un site Internet s'appelant "Le gardien de la tour" qu'il existait des téléfilms et des épisodes spéciaux de Pokémon. On peut même y voir les bandes-annonces.

Les infos sur Sakura sont vraies, je les ai eues de Caroline, une lectrice qui défendait Pokémon. C'est une très grande fan de Sakura et des œuvres de Clamp, son auteur. Elle a vu tous les épisodes et les a enregistrés (sur Fox Kids en VF). Il existe aussi deux films de Sakura qui sont sortis au Japon (inédits en France). Ici, on ne trouve rien sur la série, mais au Japon sont disponibles à la vente un nombre hallucinant de jouets et produits divers. De plus, lis le manga édité en français chez Pika éditions ; il est encore mieux que le dessin animé car il donne plein de petits détails auxquels on ne prête pas attention dans la série. Pour ce qui est de Pokémon, comme je le disais dans mon texte, au départ j'aimais bien et puis ça m'a



Lucie, Blois

FAITES VOTRE HIT-PARADE

Continuez à m'envoyer votre hit-parade ! Dans Digimon et Pokémon, j'aimerais savoir quels sont vos trois héros humains préférés, vos trois Pokémon et vos trois Digimon favoris. Ecrivez à : D.Mangas, Pascal, 132, av. du Président Wilson, 93215 Saint-Denis La Plaine Cedex, France. Ce mois-ci, vos favoris sont :

Pokémon, humains préférés : SACHA, ONDINE, JESSY

Digimon, humains préférés : TAI, MATT, TK

Pokémon préférés : PIKACHU, DRACAUFEU, RONDOUDOU

Digimon préférés : GATOMON, AGUMON, PATOMON

Pokémon :
Humain préférés

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Pokémon préférés

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Digimon :
Humains préférés

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Digimon préférés

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Nom **Prénom**

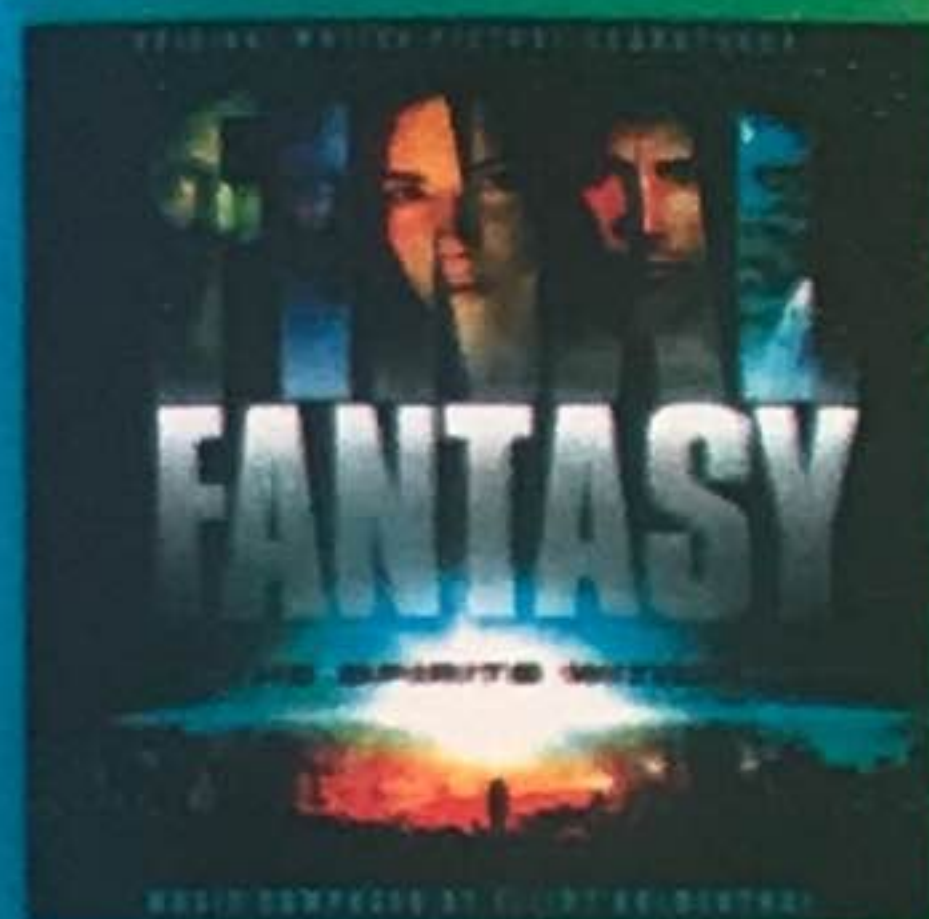
ULTIMÉDIA

NEW

Dans cette nouvelle rubrique, D.Mangas vous invite à découvrir les nouveaux jeux vidéo sortis en France, ainsi que les nouveautés japonaises qui ne devraient pas tarder à faire leur apparition chez nous.

Spécial Final Fantasy

Avec la sortie du film, on trouve de plus en plus de choses sur Final Fantasy. Si vous n'avez pas encore vu le film, trouvez une copie qui le joue encore car il est magnifique. L'animation est exceptionnelle, du jamais vu ! Mais le plus étonnant vient du scénario. Inspiré de Alien (le 2), Final Fantasy présente un futur où des aliens ont atterri sur Terre dans une météorite. Le problème, c'est qu'ils sont morts et donc impossibles à tuer : ce sont des fantômes. Ils se nourrissent de tout ce qui vit : hommes, animaux, insecte, arbres, amibes...



Final Fantasy The Spirits Within

Si vous avez vu le film, sachez que la bande originale est disponible à la vente. On y trouve toutes les musiques de fond ainsi que la chanson de Lara Fabian en anglais. Elle est assez réussie, car composée par Elliot Goldenthal et jouée par le London Symphony Orchestra.

Final Fantasy VIII Original Soundtrack

Toutes les musiques de FF VIII en 4 CD. En prime, des autocollants et un livret couleurs.



Final Fantasy IX Original Soundtrack

Le jeu est sorti depuis quelque mois. En attendant FF X, découvrez toutes les musiques de FF IX toujours très bien orchestrées. Quatre CD, un livret de plusieurs illustrations couleurs de Yoshitaka Amano, premier dessinateur de la série.



Final Fantasy X V-Jump Spécial

Vous pourrez le trouver dans tous les magasins spécialisés faisant de l'import à Paris, comme Tonkam, Junku, Magarake... A l'occasion de la sortie du 10^e jeu, ils ont sorti un livre qui réunit les illustrations réalisées pour le jeu ainsi que les photos, images, croquis, décors...



Sonic Pour Dreamcast

Pour fêter ses 20 ans, Sonic le hérisson revient dans deux jeux spéciaux :

Sonic Shuffle

C'est une sorte de Mario Party. Vous jouez à quatre sur un planisphère selon le principe du jeu de l'oie.

Sonic Adventure 2

Sonic combat une fois de plus le Docteur Robotnik pour sauver le monde. Ce jeu de plates-formes hyper rapide et très beau fait plus penser à un dessin animé interactif qu'à un jeu vidéo. Ce qui fait qu'on perd beaucoup de temps à admirer les dessins... Cette fois, Sonic combat son double maléfique.



Suite page 42

PlayStation 2



APRÈS LE SUCCÈS DU PREMIER ET DU DEUXIÈME VOLUMES, HUDSON REMET LE COUVERT AVEC UNE SUITE ENCORE MEILLEURE QUE LES PRÉCÉDENTES. POUR CEUX ET CELLES QUI NE CONNAISSENT PAS LA SÉRIE DES BLOODY ROAR, C'EST UN JEU DE BASTON EN 3D QUI RESSEMBLE UN PEU À TEKKEN, ET OÙ L'ON PEUT SE TRANSFORMER EN ANIMAL FÉROCE POUR TERRASSER SON ENNEMI. CE TROISIÈME VOLET EST DONC UNE TOTALE RÉUSSITE QUI NE DÉCEVRA PAS LES AMATEURS DU GENRE.

TIP

→ Encore une suite ! Les jeux de baston se résument en quelques titres qui ne font que se multiplier à l'infini. Bien qu'original, Bloody Roar fait comme ses confrères en éditant un troisième volet. Peut-être que le fait de se transformer en animal constitue un plus, et rend le jeu beaucoup plus sympa.

● Histoire

Comme dans tout jeu de baston, l'histoire a peu d'importance. Chaque personnage a sa propre ambition pour gagner le tournoi. Se venger, savoir qui est le plus fort, tuer les hommes les plus vaillants et courageux afin



En mode survival, battez au moins 9 ennemis pour débloquer l'option "extra" dans les options. En battant plus d'ennemis en survival, vous débloquerez plus de jeux survival en "extra". Il y a en tout dix modes supplémentaires : à vous de découvrir les autres !!!

de conquérir le monde... La routine habituelle, quoi !!!

● Principe du jeu

Le principe est simple : taper sur la tête de l'adversaire jusqu'à ce qu'il soit K.O. Comme vous l'avez déjà compris, Bloody Roar est un jeu de combats en 3D où, à force de patience, il faut vaincre tous les opposants

pour finir le jeu. Etant tout de même un classique, vous pourrez gagner des personnages secrets au fur et à mesure que vous avancerez. Il vous faudra également apprendre à faire les combos, les coups spéciaux... En somme, le cocktail habituel qui compose tous les bons jeux de combats se retrouve dans celui-ci.



→ LES MODES DE JEUX



Xion



Alice

Vous avez le choix entre douze personnages, possédant chacun leurs caractéristiques. Ils se transforment en animal, ce qui leur permet de décupler leur force. Les pouvoirs qui vous sont conférés vous permettent alors de faire de nouvelles combinaisons. Les coups que vous infligerez enlèveront deux fois plus d'énergie à vos ennemis.

Le choix



YUGO

C'est le héros du jeu. C'est le personnage que D.Mangas a choisi pour les débutants, car les attaques et les combinaisons sont faciles à exécuter. Ce protagoniste se transforme en loup, et c'est de loin le plus beau des personnages du jeu.

→ LES COUPS SPECIAUX

Les coups spéciaux ne sont réalisables qu'après la mutation en animal. Il faut que la barre d'énergie qui se trouve en bas de votre écran soit bien remplie. Les coups que vous mettez alors à votre adversaire sont beaucoup plus puissants que lorsque le personnage est normal, et par conséquent, les dégâts sont considérables. Les coups spéciaux sont, en fait, composés d'une suite de coups simples, et ils sont aussi originaux que drôles.



Fury de Xion



Fury de Gado

LE JEU DE COMBAT : UN PUNCHING-BALL VIRTUEL

De par son côté ludique, le jeu vidéo permet de s'amuser, aussi bien que de se défouler, sans avoir besoin de qui que ce soit. Le jeu de combats est, par excellence, une manière de faire passer la rage et la colère des mauvais joueurs, aussi bien que le stress et l'énerverement de la plupart des gens. En effet, quoi de plus amusant que de frapper quelqu'un dans un combat à mort sans jamais le toucher réelle-

ment, et sans jamais lui faire mal ? Le jeu de combats paraît donc, à première vue, n'engendrer que la violence. Mais après mûre réflexion, ne vous éviterait-il pas parfois de taper sur votre voisin de palier ou sur votre chien ? Quoi qu'il en soit, les jeux de combats ont toujours eu un franc succès et ils ont été créés pour le plaisir de tous. Alors, en avant la création, et longue vie à eux !

→ LA MUTATION

Une fois que la barre d'énergie est à son maximum,



il vous suffit d'appuyer sur le rond pour déclencher la transformation. Vous vous verrez donc dans la peau d'un lion, d'un tigre, aussi bien que dans celle d'un lapin. Vous pourrez vous servir de votre force bestiale pour massacrer vos opposants, quoiqu'on puisse douter de la force bestiale d'un lapin...



→ LEUR AVIS

Babour

Personnellement, je ne suis pas un grand fan de jeux de combats, et c'est particulièrement à cause de jeux comme Bloody Roar que je n'aime pas cela. Et dire qu'il y en a déjà trois !

Sonia

Moi qui aime bien les jeux de baston, je suis déçue par celui-ci. Les transformations en animaux sont cool car elles sont bien faites (j'ai mis une tôle à Babour cette après-midi !), mais je trouve le jeu trop mou.

Fiche technique

Éditeur : Hudson/Uirgin

Genre : Combat

Participants : 1 ou 2 Joueurs

Difficulté : Moyen

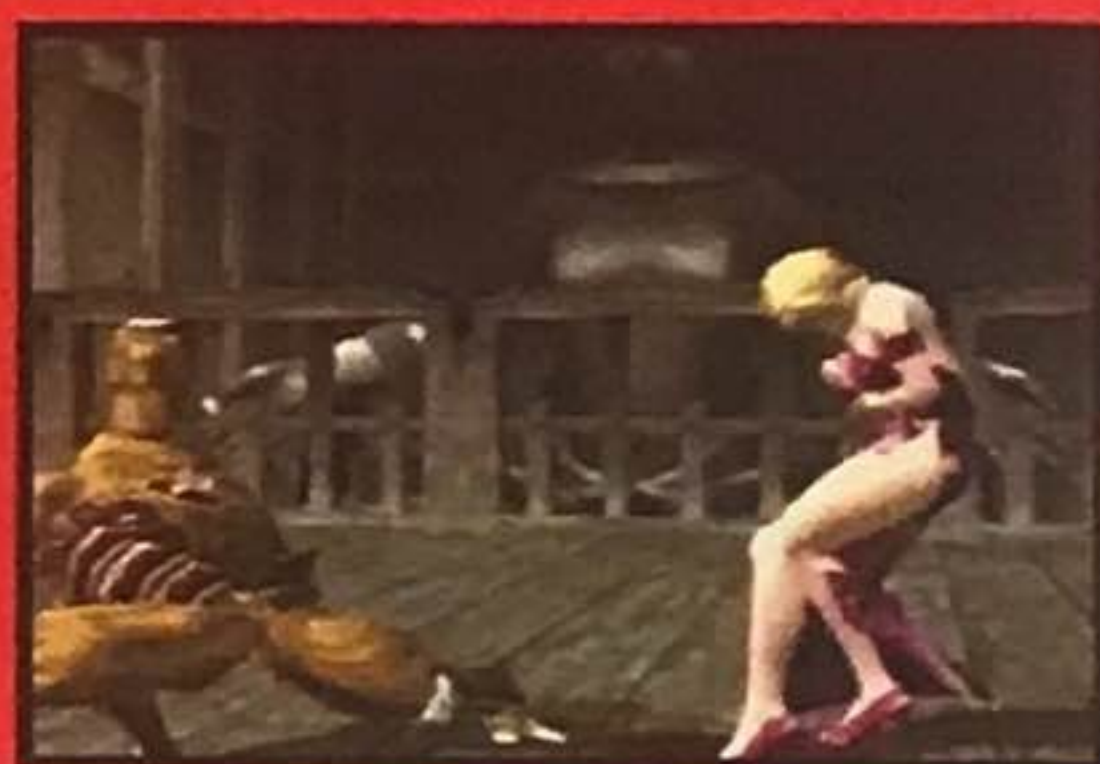
Sauvegarde : Memory card

Machine : PlayStation 2

→ LES DECORS



Ce n'est pas que les décors sont moches, car, à vrai dire, ils sont quasiment inexistant. Comparativement aux autres jeux où vous avez la possibilité de choisir votre stage avant chaque combat, tous les combats sont ici centrés autour d'un ring. La cage délimite l'aire de combat, ce qui empêche de voir ce qui nous entoure. Cela nous laisse à penser que c'est peut-être là une astuce de la part du créateur, qui ne veut pas laisser entrevoir son manque de goût en matière de décoration...



D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 16/20

La 3D ne gêne pas, les coups sont de suite bien placés.

● **Durée de vie** → 15/20

Restreinte. Le jeu est vite fini. Il offre plus de possibilités si on y joue à 2.

● **Animation** → 14/20

Pour un jeu de combats, on a déjà vu mieux.

● **Graphisme** → 13/20

Les combats sont centrés sur un seul ring.

● **Intérêt** → 16/20

Il vaut toujours mieux se défouler sur un bon jeu que sur vos copains !

DEPUIS TOUJOURS, CAPCOM A LA RÉPUTATION D'ÊTRE UN FOURNISSEUR DE HITS. DÈS QU'IL NOUS ANNONCE LA SORTIE D'UN NOUVEAU JEU, CE SONT DES MILLIERS DE FANS QUI SCRUTENT L'HORIZON EN ATTENDANT DE VOIR À QUOI RESSEMBLE LEUR DERNIÈRE TROUVAILLE. C'EST DONC LES YEUX GRANDS OUVERTS QUE NOUS AVONS TESTÉ CE JEU, QUI EST D'AILLEURS À LA HAUTEUR DE NOS ESPÉRANCES. AUTANT VOUS DIRE QUE VOUS N'AVEZ PAS FINI D'EN ENTENDRE PARLER !!!



Voici le dernier né de chez Capcom : Onimusha,

un titre très prometteur qui répond à l'appel des fans. Dans la lignée des Resident et des autres Dino Crisis, Onimusha débarque en force avec tout plein d'améliorations qui font de ce jeu un grand hit. Préparez vos katanas et enfiler votre tenue de samouraï : ce soir, on découpe du monstre !

● Histoire

L'histoire se déroule à l'époque des samouraïs. Vous jouez le rôle d'un terrible guerrier appelé Samonosuke, qui retourne chez lui après avoir mené une guerre. Tout un attirail de monstres a



envahi le village et kidnappé la princesse Yuki.

● Principe de jeu

Comme tous les précédents jeux de Capcom, celui-ci se déroule sous forme de film, au scénario très sombre. Mêmes types de manip et de vues qu'un Resident, avec toutefois quelques changements au niveau des options. Il y a toujours de nombreuses

scènes cinématographiques très bien réalisées tenant en haleine jusqu'à la fin du jeu. Le grand changement est au niveau de la gestion des armes : il est possible de les améliorer grâce aux gantelets des ogres qui absorbent l'énergie des monstres tués. Cette énergie, une fois suffisamment amassée, peut faire passer vos armes au niveau supérieur.

TIP

A chaque fois que Capcom nous sort un jeu, vous pouvez être sûrs qu'il y aura plusieurs fins différentes. Dans celui-ci, c'est pareil : finissez le jeu le plus rapidement possible, avec un maximum d'objets, pour accéder aux quelques bonus secrets du jeu.



→ LES ARMES



Le fusil



Épée de feu

Les armes principales du jeu sont les épées. Une fois améliorée, l'épée devient assez puissante pour terrasser les plus forts de vos ennemis. De plus, chacune d'entre elles possède une magie différente (le tonnerre, le feu, la tornade). Samonosuke possède aussi un arc tirant des flèches de feu et un fusil aux balles explosives.

Le choix D. MANGAS



Épée du tonnerre

L'épée reste la meilleure arme du jeu ; elle est rapide et vous permet donc d'éliminer vite vos ennemis, même si vous tombez en embuscade. De plus, sa magie est très destructrice. Dommage qu'elle ne touche qu'un seul de vos adversaires à la fois !

→ LES ENNEMIS

Au début du jeu, les monstres ne vous causeront pas trop de problèmes ; mais, au fur et à mesure de votre progression, certains ennemis vous donneront du fil à retordre. Il est donc conseillé d'en détruire un maximum pour récupérer leur force. Comme tout jeu de ce type, Onimusha regorge de "boss" à affronter ; la meilleure façon de les battre est d'utiliser la magie de vos épées.

Un monstre



Un boss



Fiche technique

Éditeur : Capcom

Genre : Resident Evil

Participant : 1 Joueur

Difficulté : Facile

Sauvegarde : Memory card

Machine : PlayStation 2

→ LES ENIGMES

En général, les énigmes ne sont pas très dures. Avec un peu de patience, vous viendrez vite à bout des pièges et des pièces secrètes. Plus vous perdrez de temps, plus vous perdrez de points. Les plus forts d'entre vous finiront le jeu en quatre heures. C'est court pour un jeu d'aventures aussi attendu. Ne vous méprenez pas trop vite, cela ne fait pas d'Onimusha un mauvais jeu.

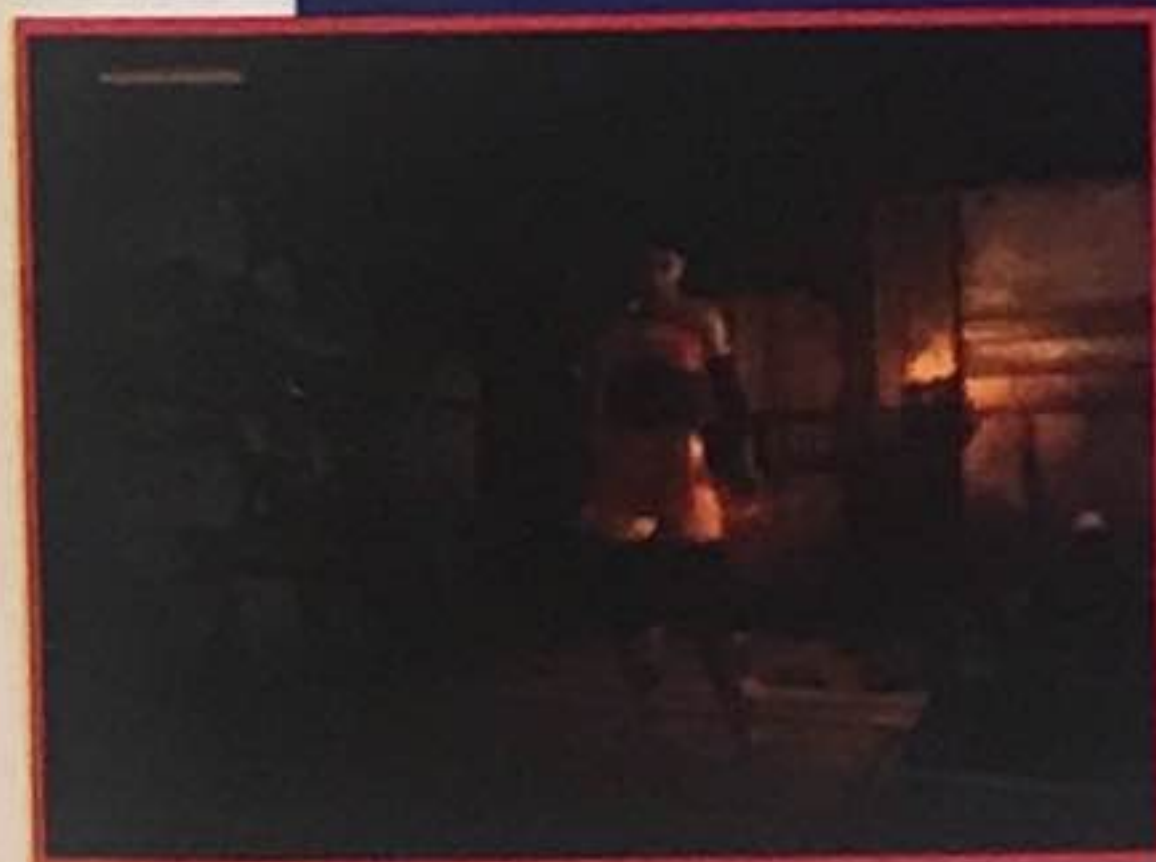


LA PEUR AU VENTRE

Vous vous en serez tous aperçus, les jeux qui font peur sont de plus en plus à la mode. En tout cas, Capcom l'a bien compris : Leurs jeux deviennent toujours plus sombres, tant au niveau de l'histoire qu'au niveau des monstres. Même les héros ne sont pas toujours très gentils. Onimusha

n'échappe pas à la règle. Là encore, vous devez détruire des monstres qui ne pensent qu'à ravager la Terre (ou à la gouverner). Il est sûr qu'on ne va pas se battre contre des fleurs et lancer des pétales pour vaincre nos ennemis, mais bon, un petit effort pour le scénario serait le bienvenu...

→ MON AMIE



Au cours du jeu, il est possible d'utiliser l'amie de Samanosuke. Elle pourra débloquent certaines portes et même vous apporter de l'aide pour débloquent certains pièges. La puissance de ce personnage est très limitée : il est donc conseillé d'éviter les monstres et d'aller droit au but.



→ LEUR AVIS

Pascal

Personnellement, je trouve que le jeu est terrible. Capcom nous fait un grand plaisir avec ce Resident Evil version samouraï. Dommage qu'il se finisse beaucoup trop vite.

Sonia

Tout pareil que Babour ! Très beau jeu dont je ne me lasse pas. Vivement la suite, en espérant quand même que le prochain soit un peu plus long.

DMANGAS Notes

● **Maniabilité** → 16/20

Maniabilité irréprochable et prise en main instantanée.

● **Durée de vie** → 15/20

Le principal défaut du jeu : il est trop facile.

● **Animation** → 18/20

Que ce soit votre personnage ou les ennemis, l'animation est terrible et réaliste.

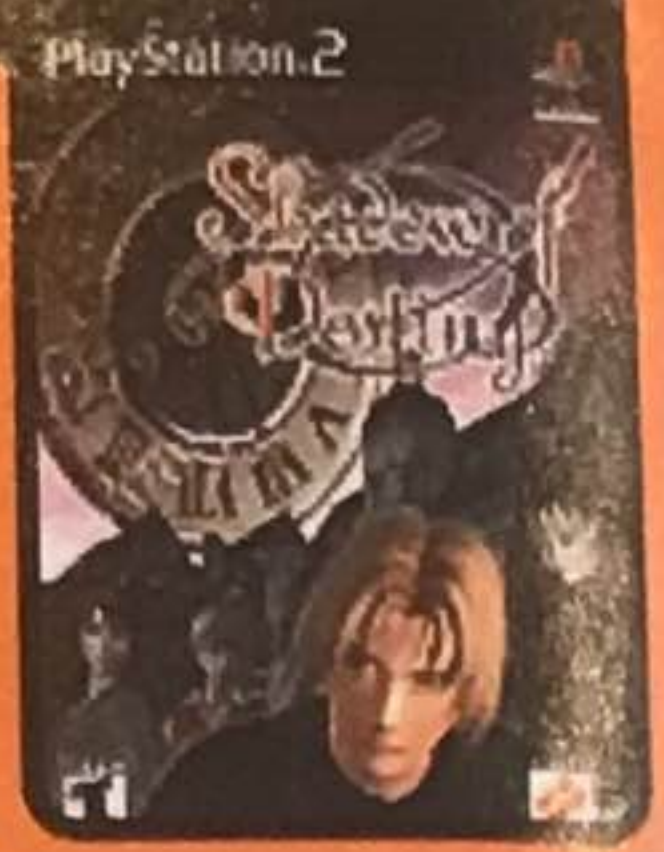
● **Graphisme** → 18/20

Le jeu dispose de magnifiques décors, toujours très glauques.

● **Intérêt** → 18/20

Onimusha reste un jeu à ne pas manquer. Vivement le 2 !!!

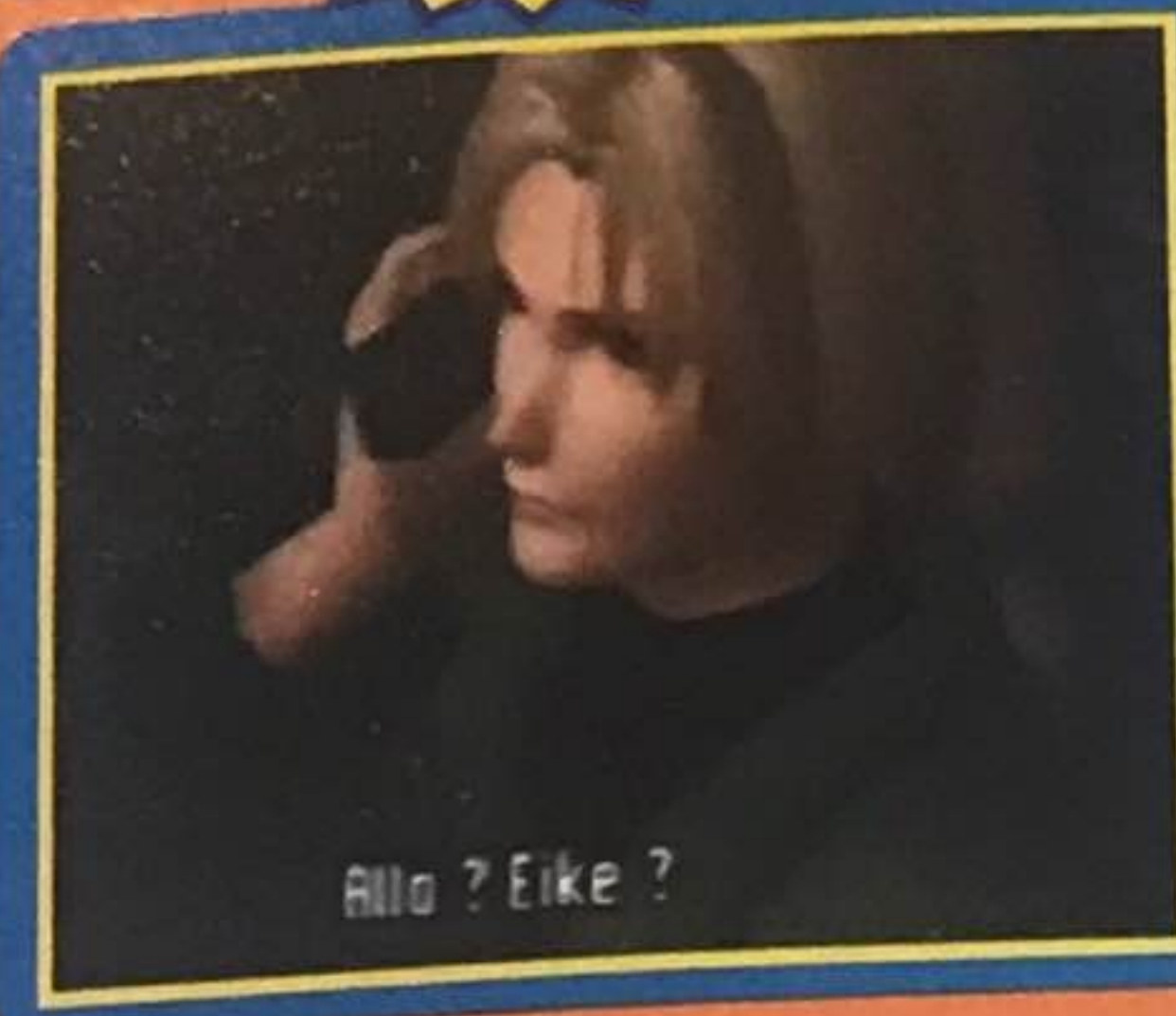
D.MANGAS Jeux vidéo



TOUT COMME CAPCOM, KONAMI SORT SON NOUVEAU HIT QUI DÉFIE LA CHRONIQUE. LOIN DE RESSEMBLER À L'AUTRE TITRE PHARE DU MÊME ÉDITEUR (SILENT HILL), SHADOW OF MEMORY EST EN FAIT UN JEU TRÈS PARTICULIER OÙ VOUS CHANGEZ L'HISTOIRE DU HÉROS, AU TRAVERS DE VOYAGES DANS LE TEMPS. UN NOUVEAU PRINCIPE DE JEU QUI TROUVERA SÛREMENT UN PUBLIC TRÈS PARTICULIER.

TIP

Pour obtenir différentes fins, il suffit de faire un choix différent à un moment donné et de finir le jeu le plus rapidement possible. Il y a ainsi cinq fins différentes.



→ Qui n'a jamais voulu changer son passé, remonter le temps pour corriger ses erreurs ? Ce pouvoir, Eike l'a depuis qu'il s'est fait tuer en pleine rue. Il peut, à sa guise, voyager dans le temps. Konami nous donne un nouveau jeu qui, espérons-le, aura un jour une suite.

● Histoire

Le jeu commence comme un film. Votre personnage marche dans la rue quand, tout à coup, il se fait poignarder dans le dos. À

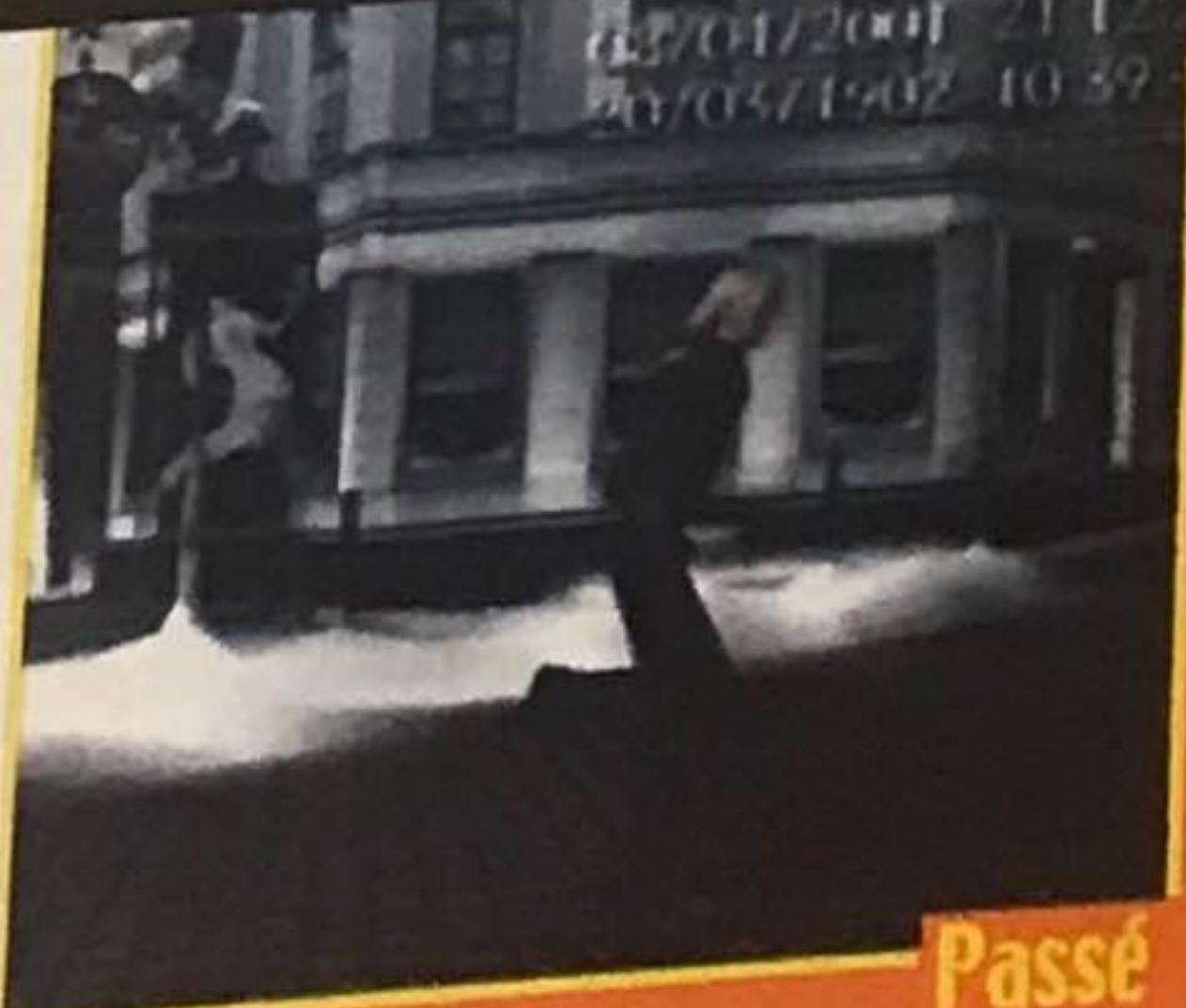
votre réveil, vous vous trouvez dans un endroit étrange. Une voix bizarre s'adresse à vous pour expliquer pourquoi vous n'êtes pas mort. En fait, ce personnage vous donne une deuxième chance en vous ramenant à la vie, avec le pouvoir de voyager dans le temps.

● Principe de jeu

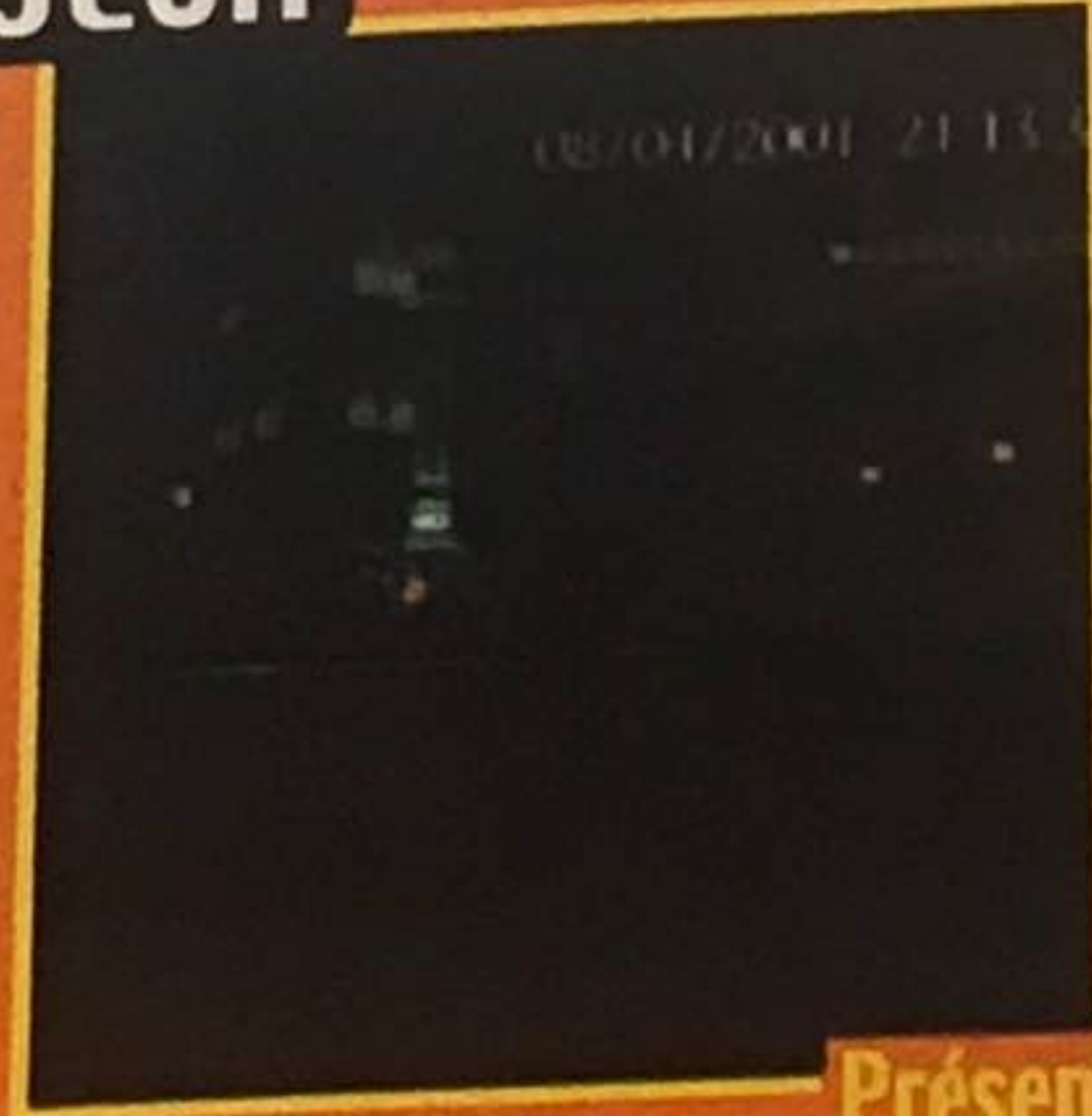
Au début du jeu, vous devez simplement faire de petits voyages dans le temps pour empêcher votre propre assassinat. Ensuite, tout commence à se corser, dès que vous cherchez le tueur qui vous

traque. En effet, l'enquête à mener ne sera pas simple : parler à tout le monde pour avoir des indices, faire des bonds de plusieurs siècles sera aussi nécessaire pour le déroulement du jeu.

→ **LES MODES DE JEUX**



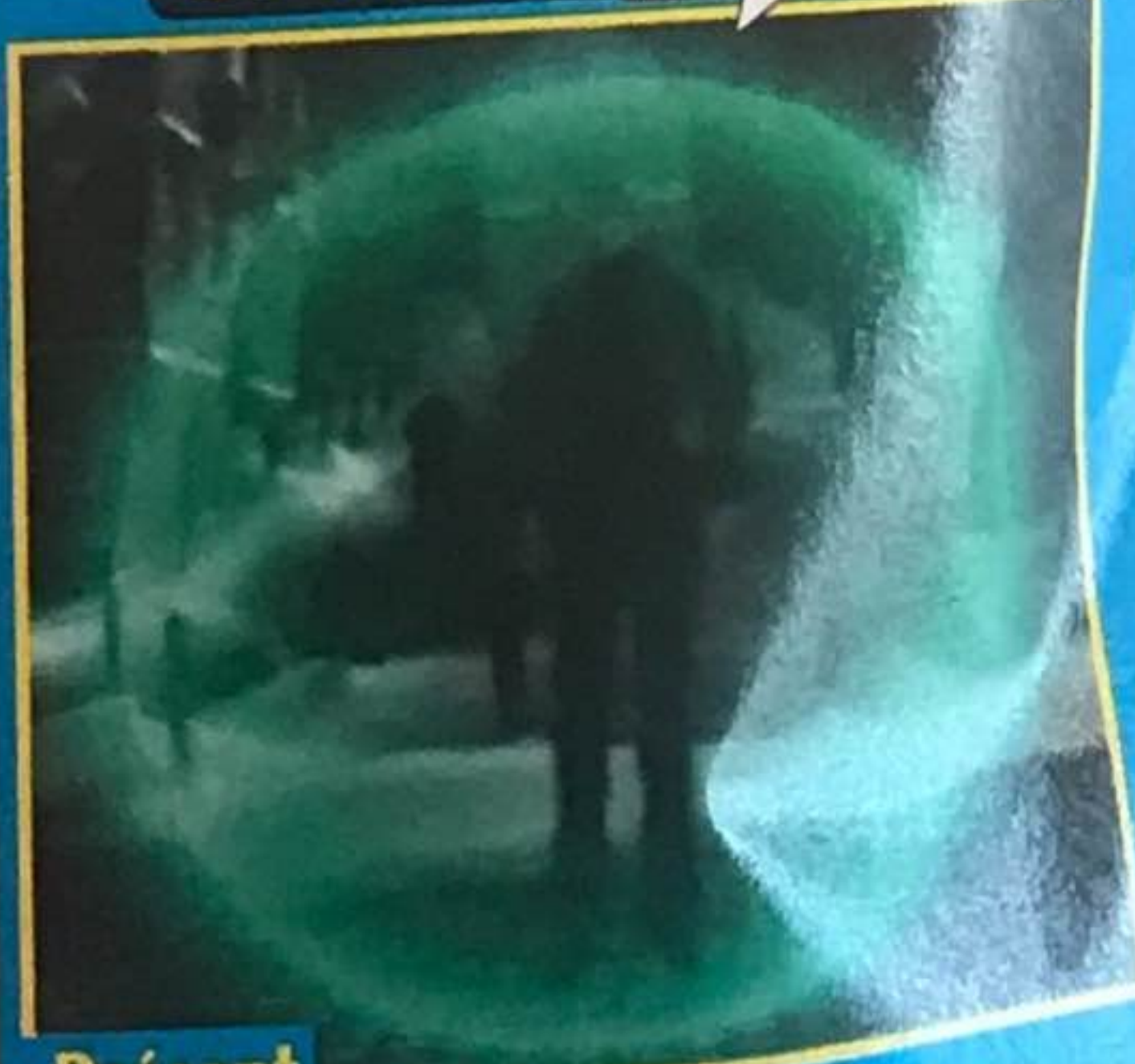
Passé



Présent

Tout le jeu est basé sur vos voyages à travers le temps. Grâce au digipad, vous pourrez aller à une époque prédéfinie. Tous vos faits et gestes auront une répercussion sur votre présent. Vous devrez, par exemple, trouver un antidote contre un poison, donner rendez-vous à plusieurs personnes pour que votre assassin ne prenne pas le risque de vous tuer en public...

Le choix **D.MANGAS**



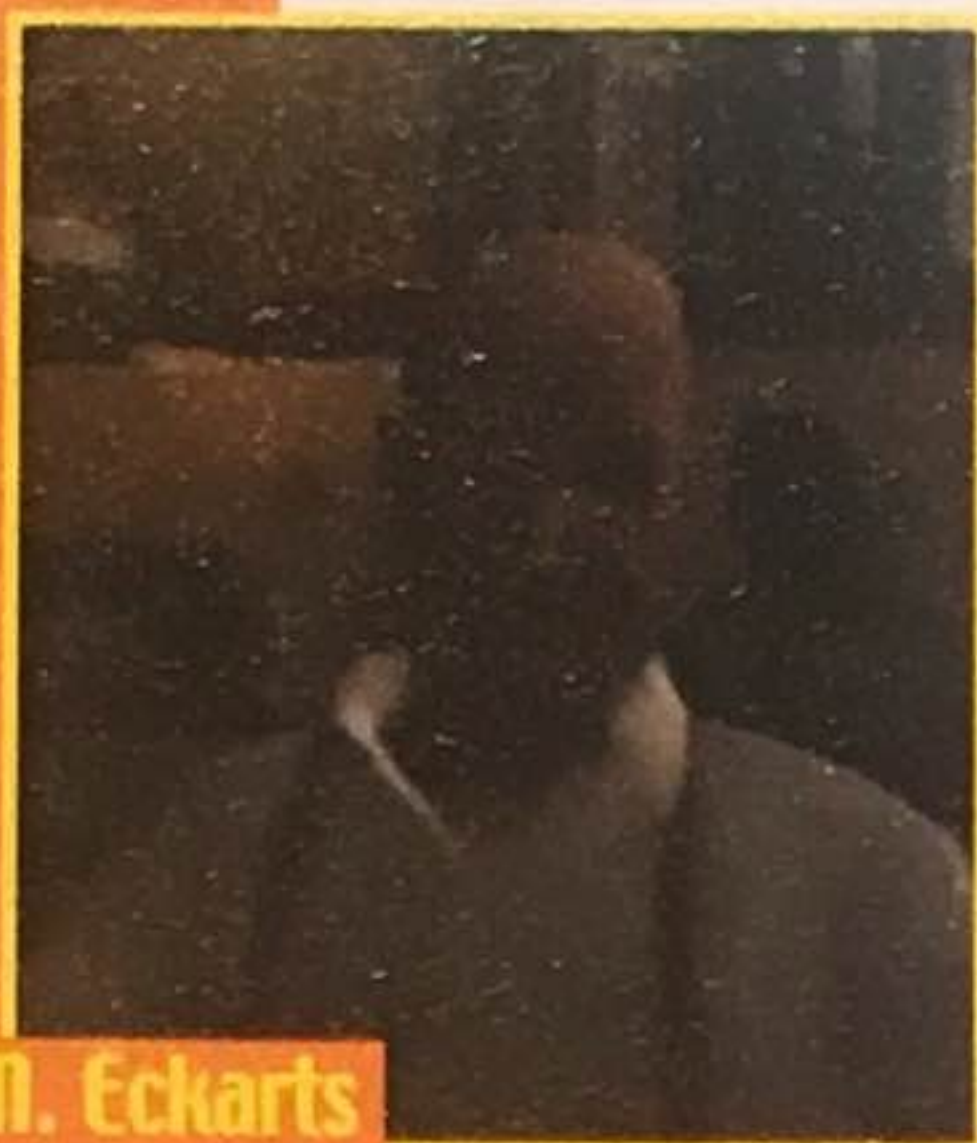
Présent

Avant de repartir dans le passé, réfléchissez toujours à comment déjouer le piège de votre tueur. Généralement, le digipad se met à clignoter pour vous prévenir qu'il faut partir ; la date de l'arrivée de votre voyage se fait automatiquement.

→ LES PERSONNAGES



Dana



M. Eckarts

Il y a dans ce jeu des personnages importants : la serveuse Dana, Margaret et son frère, M. Eckarts; le directeur du musée... Tous jouent un rôle-clé dans le déroulement de votre histoire. Il faudra donc, tout au long de la partie, rester à l'écoute de leurs paroles et être attentifs à tous leurs faits et gestes. Attention, celui qui causera votre perte se trouvera peut-être parmi eux !

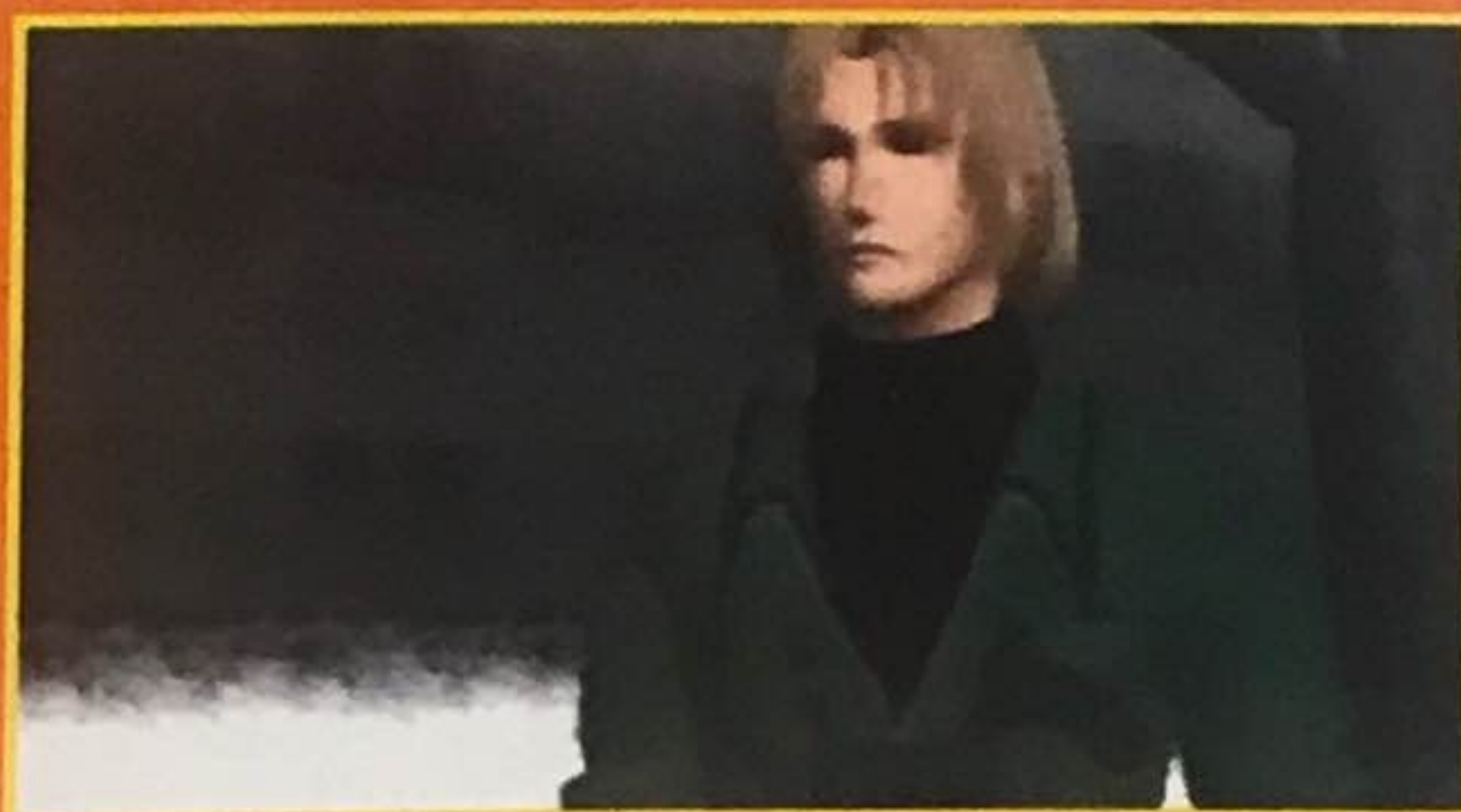
TOUCHE PAS A MA DESCENDANCE !

Au cours de vos voyages, vous rencontrerez pas mal de gens et, peut-être, vous ferez même la connaissance de leurs ancêtres. Vous serez aussi parfois confrontés à votre génération. Faites donc attention à ne pas empêcher votre propre naissance ou celle de vos parents. Ce seraient des er-

reurs irréparables. Vous pourriez également changer la construction de la ville, ce qui serait fatal, si vous étiez amenés à trouver quelque chose rapidement. Un concept un peu similaire à celui du célèbre film qui fit fureur, il y a quelques années déjà, "Retour vers le Futur".

→ FAIRE LE BON CHOIX AU BON MOMENT

A certains moments du jeu, vous devrez choisir entre plusieurs phrases pour changer l'histoire. Ces choix ne sont pas toujours très différents, mais cela aura des conséquences sur le présent. On peut donc refaire le jeu en ayant un déroulement différent à chaque fois.



→ LEUR AVIS

Babour

Personnellement, j'aime le système d'enquêtes, mais les textes et les séquences cinématographiques me font perdre patience au point de m'endormir en pleine partie.

Sonia

Ce jeu a un style très bizarre qui n'est pas pour me déplaire. J'espère que Capcom ou Konami reprendra ce concept, mais avec encore une fois des histoires originales.

Fiche technique

Éditeur : Konami

Genre : Enquête

Participant : 1 Joueur

Difficulté : Difficile

Sauvegarde : Memory card

Machine : PlayStation 2

→ UNE IMPRESSION DE DEJA VU

Il est très difficile de perdre dans Shadow of Memory car on vous ressuscite la plupart du temps, pour éviter de faire la même erreur. Le seul problème, c'est de voir et revoir sans cesse les mêmes séquences, d'entendre toujours les gens vous répéter la même chose. Certes,



vous pouvez passer certaines scènes, mais cela n'empêche pas de donner au jeu un côté répétitif.

D. MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20

La vue gêne quelquefois. On peut la mettre correctement grâce au bouton R2.

● **Durée de vie** → 18/20

Le jeu est assez long, les différentes fins donnent envie de le refaire.

● **Animation** → 16/20

Pas de grands effets, mais cela reste bien fait.

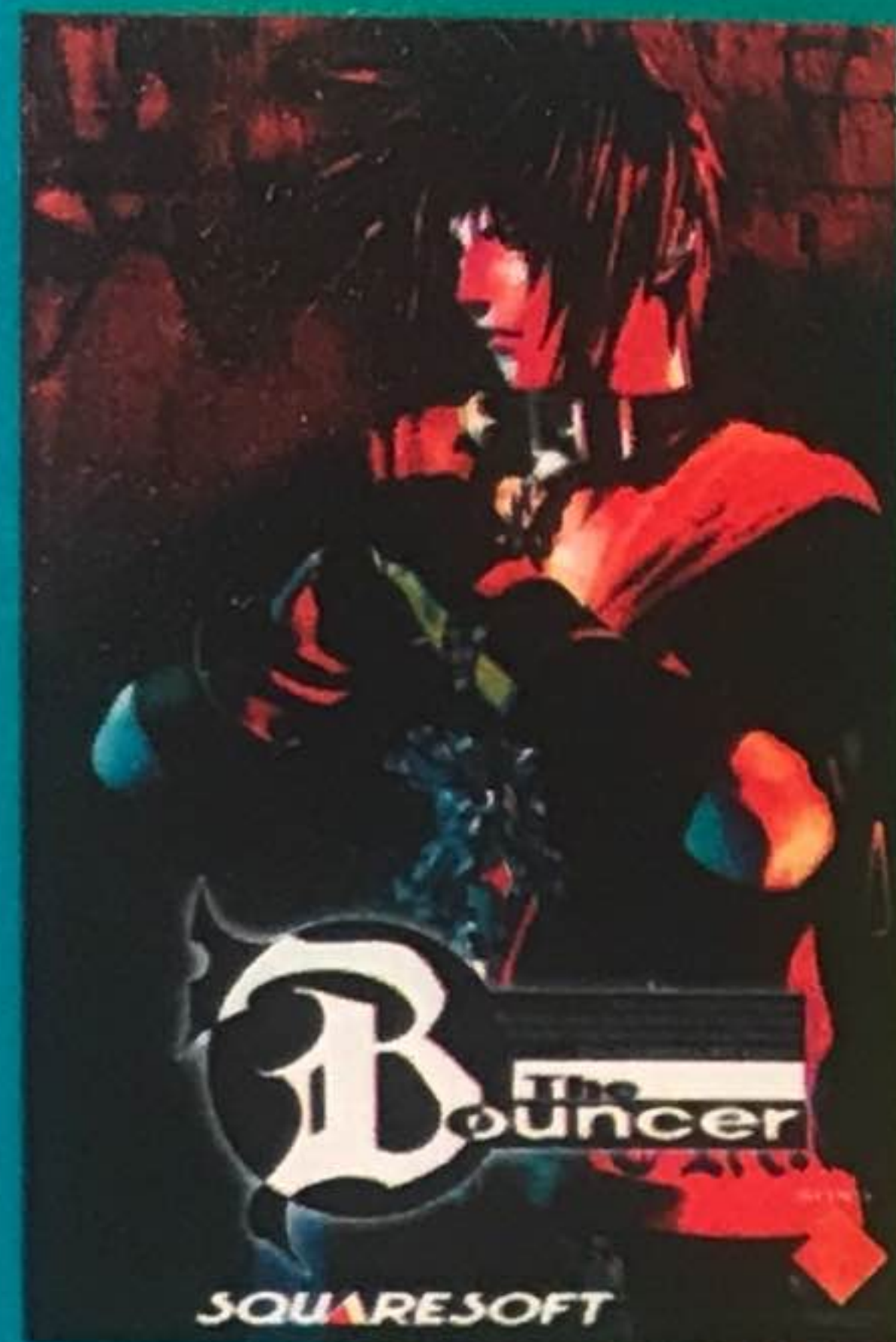
● **Graphisme** → 18/20

Ils sont de bonne qualité.

● **Intérêt** → 16/20

Très bon jeu adressé à un public très particulier. On aime beaucoup ou on déteste carrément.

ULTIMÉDIA



The Bouncer

Ce jeu réalisé par Squaresoft (Final Fantasy) est une sorte de Final Fighter moderne. Vous avancez dans la rue et tapez sur tout ce qui vous fonce dessus. Ce qui est dommage, c'est que les concepteurs aient mis trop de cinématique. Le jeu est vraiment bien, mais il faut "se taper" plein de petits films après chaque combat et ça, c'est lourd. Mais je le conseille à tous ceux qui, comme moi, aiment les jeux où l'on doit cogner sur le maximum de personnes !!!

Pour PlayStation 2



Rayman Advance

Au détail près, il s'agit du jeu Super Nintendo adapté pour la nouvelle portable. Graphiquement, c'est assez étonnant. Le jeu coûte 350 F, soit 50 F de plus que la plupart des jeux de la console, mais c'est un bon investissement si on aime les jeux de plateformes intelligents.

Pour Game Boy Advance



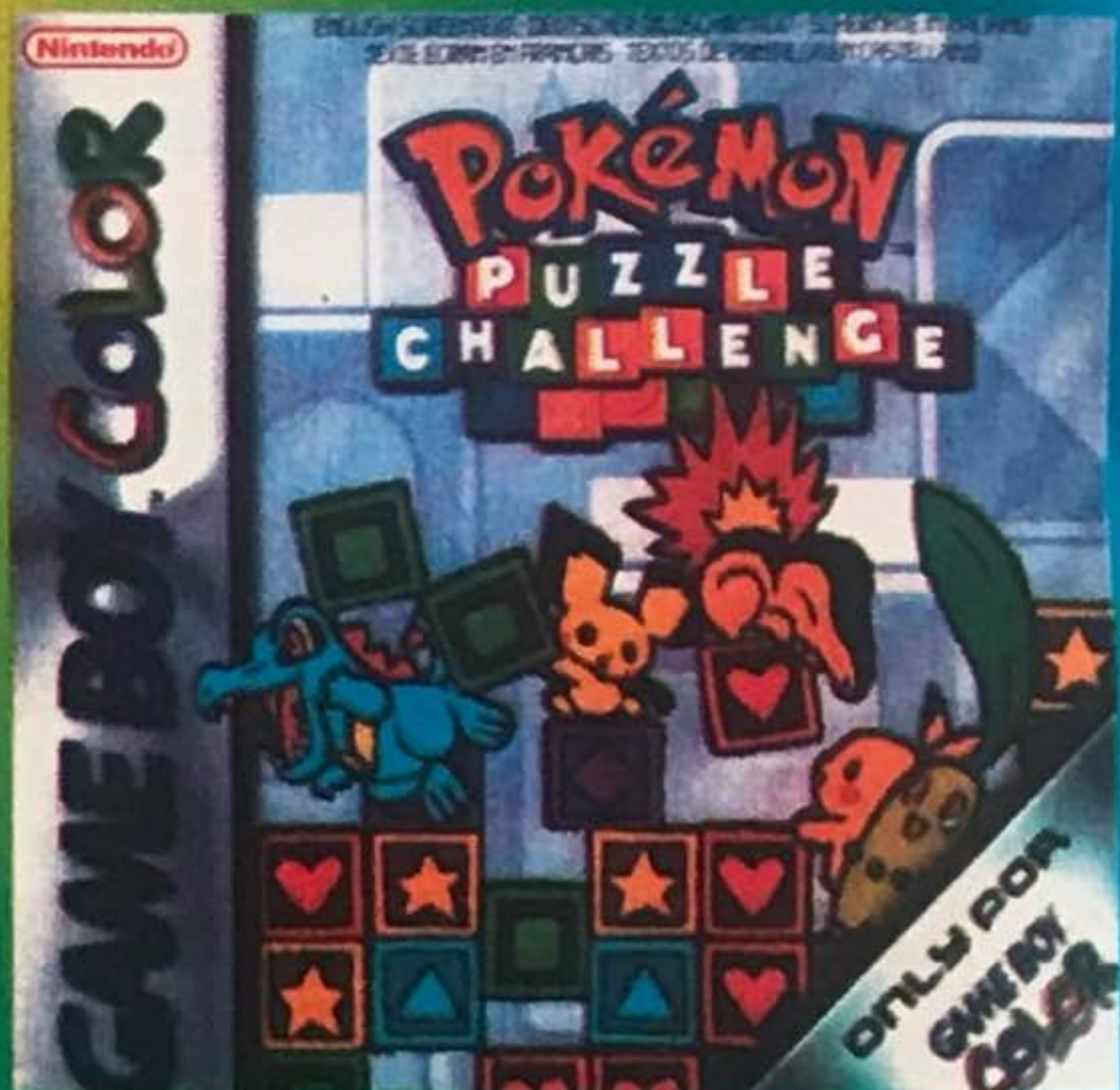
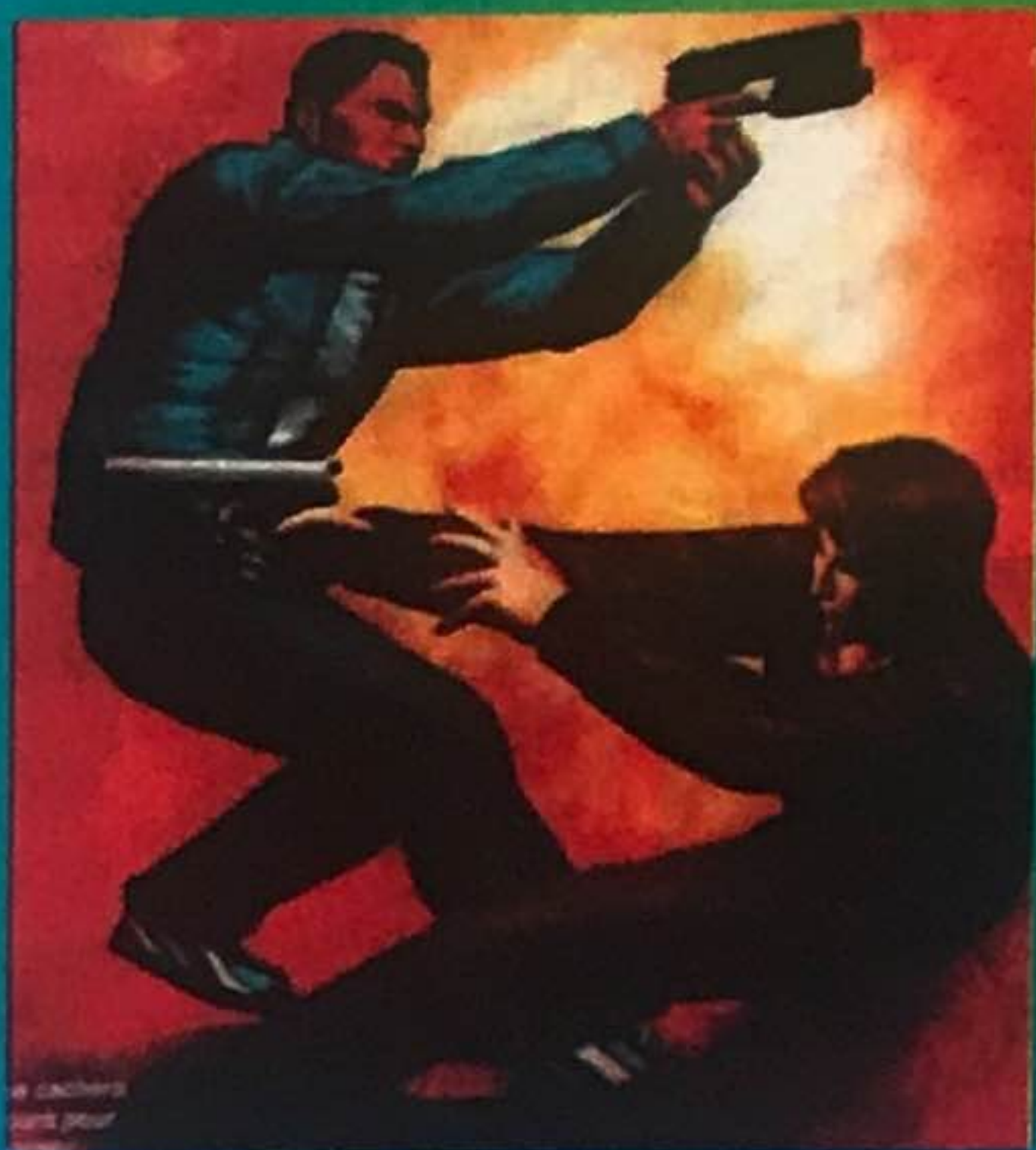
Pour les fans de jeux vidéo, informatiques et de rôle, ne manquez pas, si vous habitez Paris et sa banlieue, de vous rendre à la 5^e édition "Du jeu de rôle au multimédia", du vendredi 28 au dimanche 30 septembre (Espace Auteuil, place de la Porte d'Auteuil, 16^e).



Time Crisis 2

C'est pas trop tôt ! Sony sort enfin ce jeu mythique où l'on doit tirer sur l'écran avec un pistolet. Il peut se jouer à deux simultanément. A cette occasion, un Gun sortira pour la console afin de jouer avec. Pour ceux qui ont une PlayStation normale, une suite bâtarde est sortie récemment.

Pour PlayStation 2



Pokémon Puzzle Challenge

En fait, il s'agit de l'adaptation pour Game Boy du jeu Nintendo 64. Si vous avez une Game Boy et ne savez pas à quoi jouer, n'hésitez pas une seconde ! La version N64 était déjà terrible, et celle-là l'est tout autant. Cela dit, il faut aimer les jeux genre Tétris.

Pour Game Boy Color

Kéro présente

la mode de Sakura et de ses copains

Voici de nouvelles tenues portées par Sakura, ainsi que celles qu'arborent le plus souvent ses ami(e)s. Sans oublier Kéro qui vous présente cette mode pas comme les autres.

Episode 14

● Thomas est le frère de Sakura. C'est un garçon sportif et vif. Il taquine souvent notre jeune héroïne, mais il l'aime beaucoup. Il possède des dons comme Sakura. Celui qui se manifeste le plus est l'intuition.



● Le sac de Thomas est plutôt moderne et va très bien avec son caractère.



● Mathieu est le meilleur ami de Thomas. Sakura est amoureuse de lui. C'est un garçon calme, gentil et agréable, mais il a d'étranges liens avec Lionel.



● Son sac est plutôt classique, sans extravagance.



Episode 15

Dans cet épisode, je me suis enfui car Sakura ne cessait pas de me gronder. Je suis récupéré par une petite fille me prenant pour une peluche. Elle va être enlevée par la carte de la Lévitiation et s'envoler avec elle de plus en plus haut.



● A l'occasion de cet épisode, Sakura a un nouveau sac pour transporter son costume et ses affaires de classe. On retrouve souvent ce costume dans les autres épisodes de la série.

● Sakura, déguisée en petite sorcière vêtue de rouge et de bleu, va récupérer la petite fille.



Episode 16

Le bâton magique est le plus utile des éléments que Sakura possède. Elle l'utilise afin de capturer les cartes de Clow. Quand un événement se produit et que Sakura découvre qu'une des cartes en est responsable, elle la capture en frappant son bâton sur le sol. Dans le premier épisode, Sakura part un soir à la recherche de la carte du Vol. Elle réussit à la capturer grâce au bâton et, depuis, ce dernier possède les propriétés de la carte. Grâce à cela, Sakura peut voler en s'asseyant sur le bâton.

● Quand Sakura n'a pas besoin de son bâton, il se réduit pour prendre la taille d'une petite clef. Elle peut ainsi le porter autour du cou et lui redonner sa forme quand elle en a besoin.



Episode 17

C'est l'été, et Sakura et ses camarades vont en classe de mer. Cet épisode se passe en partie sur une île. Les élèves vont pénétrer dans une grotte qui semble abriter un fantôme. Sakura a horreur de tout ce qui est ectoplasmes ou esprits. Du coup, elle a très peur de participer à l'épreuve du courage que ses camarades s'appêtent à passer. Très vite, Sakura et Lionel découvrent que tous ont disparu, capturés par la carte de l'Effacement.

● Dans cet épisode, Sakura et ses camarades portent leur tenue de plage. Pour les filles, c'est un maillot une pièce et pour les garçons, un short de bain.



Episode 20

Stéphanie arrive dans cet épisode et Sakura se trouve face à une rivale de taille. Elles vont devoir faire face à la carte du Combat qui va s'attaquer à Stéphanie. Sakura, qui a mis un tout nouveau costume, ne pourra pas faire face car la carte fait du karaté. Elle ne peut rien tenter contre elle et c'est Stéphanie qui l'affronte. Mais elle ne réussira pas à la dominer. Lionel va venir à sa rescousse et capturer la carte.



Episode 21

Stéphanie, la petite amie de Lionel, en Chine. Ils se connaissent depuis l'enfance et ont tout fait ensemble. Elle se montre très possessive avec Lionel et repousse Sakura qu'elle a considérée d'office comme une rivale. Elle est très rapide et très forte aux arts martiaux.



Episode 18

Il y a une fête foraine dans le quartier et Sakura a proposé à Mathieu, son bien-aimé, de l'y accompagner. A cette fête, ils vont voir plein de petites lumières faisant penser à des lucioles. En fait, elle sait que ces petites lumières ne sont pas des lucioles mais la carte de la Lueur. Elle réussira à la récupérer car cette carte se laisse saisir plutôt facilement.



● Sakura s'est faite belle en s'habillant avec la tenue traditionnelle du Japon : un kimono.



● Moi aussi, Kéro, je me suis habillé pour la fête : j'ai mis un nœud papillon, puis une cravate et, pour finir, un chouchou.

Episode 19

Les élèves ont une fiche de lecture à faire sur un livre de leur choix. Sakura et Lionel cherchent le même livre, et ce n'est pas le seul hasard. A chaque fois qu'ils veulent le prendre, il se met à bouger et ils ne peuvent pas le saisir. C'est la carte du Mouvement qui fait bouger le livre. Voici le livre en question.



Episode 23

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 du Chant, qui était dans l'école, répétait également jusqu'à ce sa voix soit aussi parfaite que celle de Tiffany.



Episode 22

Sakura et Tiffany portent l'uniforme de sport d'été de l'école. En fait, pour chaque événement, l'école a un uniforme différent. Celui-ci est composé d'un short, d'un polo à manches courtes et d'une casquette au cas où il y aurait du soleil. Elles le portent, entre autres, durant la fête de printemps de l'école.



Episode 24

Cet épisode est une parodie de "Alice au Pays des Merveilles". Tiffany invite Sakure à venir chez elle. Elle met son costume d'Alice afin de capturer une carte qui lui semble se cacher dans la maison de Tiffany. Tout à coup, Sakura devient toute petite et plus personne ne la retrouve. Tout le monde part à sa recherche. Il va lui arriver plein d'aventures dans ce monde où tout est démesuré.



Episode 25

La carte du Miroir va prendre l'apparence de Sakura afin de lui causer des ennuis. Elle va entraîner Thomas dans la forêt et le faire tomber d'une falaise. Notre petite Sakura va alors être accusée à tort de cette chute. Je vais expliquer à Sakura que le seul moyen de capturer la carte, c'est de savoir qui elle est.



● Tiffany va me prêter un équipement spécial afin de communiquer avec elle. Grâce à la longue-vue, je pourrai regarder depuis le ciel et, à l'aide du casque avec micro, je lui transmettrai les informations.

Episode 29

L'histoire commence dans l'école de notre héroïne. Aujourd'hui, ses camarades et elle doivent préparer des gâteaux. Son père lui a appris à en faire. Une fois à l'école, elle va s'atteler à la tâche en compagnie de Lionel afin d'offrir des gâteaux à Mathieu. Pour faire ces petites douceurs, l'école fournit un joli petit tablier.



Episode 30

La carte de la Vitesse s'est matérialisée en un petit animal félin, une sorte de renard-chat. Sakura et Lionel qui la poursuivent réussissent à la blesser, mais elle parvient à s'enfuir. Le petit renard-chat s'approche d'une maison tant bien que mal et est recueilli par une jeune fille qui va le soigner et l'appeler Peewee. Sakura porte un petit uniforme ayant les mêmes couleurs que celui de parade de l'école.



Episode 26

Les copines de Sakura. Ces trois filles sont les camarades de classe de notre jeune héroïne. Bien que Tiffany soit sa meilleure amie, elle est souvent avec ses deux autres copines. Dont celle de droite dans l'épisode 5, quand Sakura visite un nouveau magasin de jouets avec elle. Celle du milieu a son heure de gloire dans l'épisode 9. Sakura et ses amies vont dans une boutique afin d'acheter une broche. La carte de l'Épée, qui s'est incarnée sous forme de broche, va prendre possession de l'amie de Sakura afin de l'attaquer. Celle de gauche est avec Sakura dans l'épisode 13 quand elles sont au zoo. La carte du Pouvoir va entamer un bras de fer avec Sakura.



Episode 31

Une amie de Sakura a trouvé la carte de la Création et elle se met à écrire plein d'histoires. Tout à coup, un chat apparaît et la carte de la Grandeur surgit et fait grandir l'animal. Sakura, Lionel, Stéphanie et Tiffany se retrouvent dans un monde fait de choses géantes très bizarres créées par la jeune fille et la carte de la Création. Dans cet épisode, Sakura porte ce joli petit uniforme.



Episode 27

Thomas et Mathieu sont souvent à vélo. Ils utilisent surtout ce moyen de transport pour aller au lycée, mais aussi pour faire les courses et se promener. Sakura les suit souvent à l'aide de ses rollers.

● **Le vélo de Thomas est un VTT qui peut aller partout et très vite. Il va bien avec son caractère qui est un peu vif.**

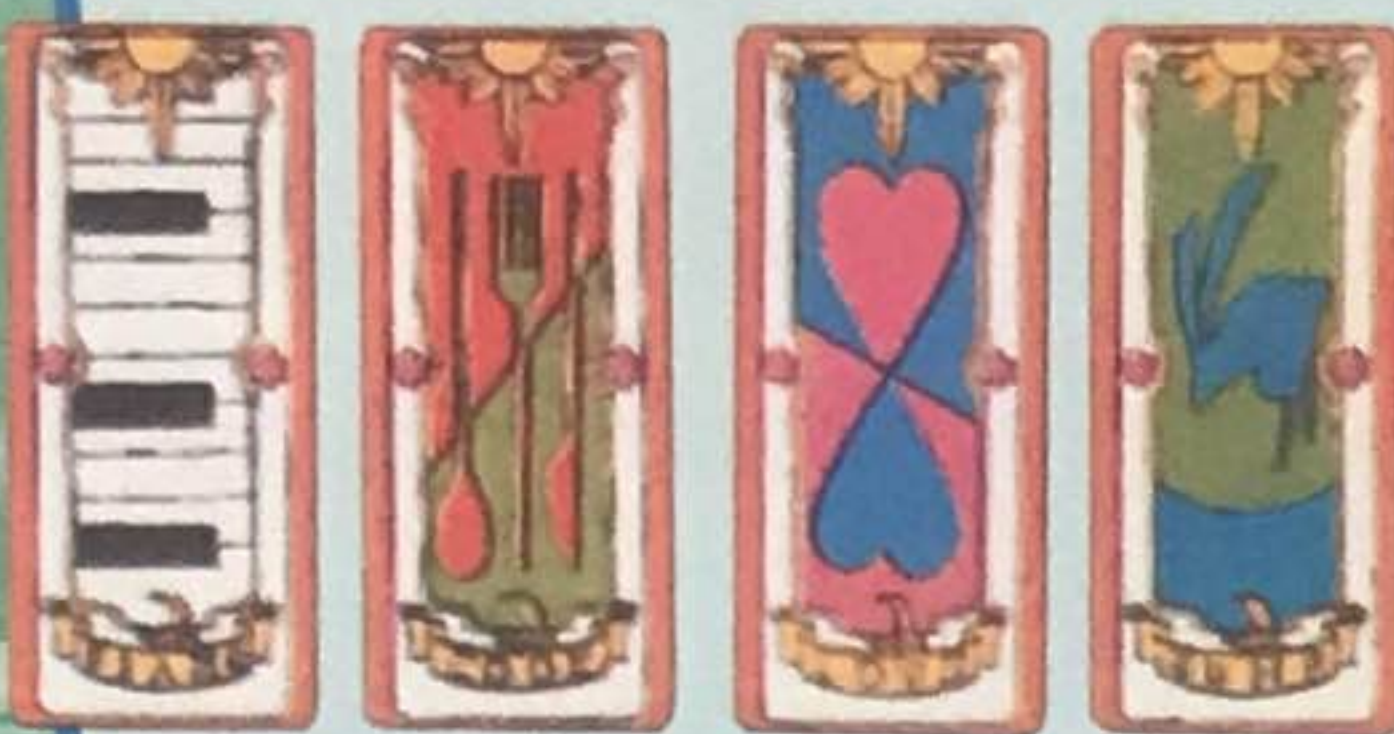


● **La bicyclette de Mathieu est, en revanche, plus simple. C'est un vélo de ville pour effectuer les courses ; c'est pour cela qu'il y a un panier à l'avant. Il va très bien avec le caractère calme de Mathieu.**



Episode 28

Dans la petite brocante se trouvant sur le chemin de l'école, il y a de nouvelles cartes qui ressemblent étrangement aux cartes de Clow. Sakura découvre que, parmi elles, se cache sûrement une authentique carte de Clow. Stéphanie va en acheter une pour Lionel, sans savoir qu'il s'agit de celle du Tir.



Episode 32

Etant donné que l'épisode 32 m'est consacré, on va parler uniquement de moi. En fait,

Lionel et moi allons échanger nos corps.

Moi, Kéro, je suis donc contraint d'aller à l'école à la place de Lionel. Comme je ne sais pas grand-chose, je fais plein

de bêtises.

Lionel, qui se trouve dans ma peau, est très

mécontent car il est

venu dans la classe pour voir comment ça se passe. Un prof l'aperçoit et le prend pour une peluche qu'il va offrir à sa fille.



● **La fille du prof va habiller Kéro - pardon, Lionel ! - de multiples façons. En voici quelques-unes.**

Episode 33

Une petite journée à la patinoire où il se met à faire de plus en plus froid. Tout le monde commence à être gelé, surtout Stéphanie. Etant donné qu'elle vient de Hong Kong, elle n'est pas habituée au froid. Ici, Sakura porte le manteau de l'école.



● **Lionel et Sakura sont les seuls qui arrivent à supporter le froid. Ils patinent de plus en plus vite, jusqu'à ce que la carte du Gel se matérialise sous forme de poisson de glace.**



● **Sakura porte ici l'uniforme de sports d'hiver de l'école.**

L'HISTOIRE DES

Vous connaissez les Digisauveurs, mais vous ne savez peut-être pas leur histoire. Voici la vérité sur leur origine et celle sur les Digimonde.



Il y a longtemps, environ 4 ans avant le début de la série télé, les Digisauveurs n'étaient encore que des petits enfants. Un soir, Kari et Tai découvrent sur l'écran de l'ordinateur de leur père ce qui semble être un œuf. Après un laps de temps très court, il finit par éclore pour donner corps à une étrange bestiole de couleur noire.

Elle sort aussitôt de l'écran pour devenir totalement autonome. Bien que toute petite, Kari décide de s'en occuper et lui donne à manger jour après jour. En peu de temps, la bestiole évolue pour devenir un jeune dinosaure du nom de Agumon. Un soir, il se réveille après avoir senti une autre créature de la même espèce

que lui. Il fait un énorme trou dans le mur de la chambre et saute juste après que Kari se soit accrochée à son cou. Il bondit de plusieurs étages pour atterrir sur la chaussée. Il se met alors à courir après un être invisible.

Tai, lui, poursuit Agumon et finit par le trouver nez à nez avec un étrange oiseau géant du nom de Parrotmon.

ennemi. En réalité, une ouverture appelée ligne interdimensionnelle s'est faite dans le ciel et les deux Digimon s'y sont engouffrés. Tout cela se passe devant les yeux de tous les enfants du quartier qui sont à leur balcon. Parmi eux se trouvent tous les autres Digisauveurs : Matt,

Izzy, TK, Sora, Joe et Mimi. C'est aussi à cette époque qu'une étrange lumière invisible aux yeux des humains les a touchés. Elle a permis au Digimonde d'avoir assez d'informations sur les enfants afin de les choisir comme Digisauveurs.



Les deux Digimon s'affrontent, détruisant tout sur leur passage. Agumon, qui est en difficulté, finit par se digivoluer en Greymon pour tenir tête à son adversaire qui, malgré cela, lui reste supérieur. Greymon, à bout de forces, finit par s'écrouler. Tai réussit à le réanimer grâce à un sifflet que Kari utilisait pour l'appeler quand il était Koromon, sa première Digivolution. Après un affrontement titanesque suivi d'une explosion, Greymon disparaît dans un écran de fumée en même temps que son



DIGISAUVEURS

être pas pourquoi ils ont été choisis pour sauver le monde et leur correspondant.

Ailleurs dans le Monde Digital, plus précisément dans ce qui est devenu plus tard le palais de Myotismon, des prêtres étranges, vêtus de manteaux blancs, s'affairent. Leur tâche est d'équilibrer les forces positives et négatives afin de maintenir l'harmonie dans le monde. Ils se sont servi des informations qu'ils ont prises sur les enfants

grâce à la lumière, afin de créer leur scanner et leur symbole. C'est pour cela que chacun d'eux représente la personnalité de nos héros. Le choix s'est porté sur eux parce que Tai et Kari ont aidé Greymon à se digivolver et à survivre. Un Digimon ne se digivolve pas tout

Il y a quatre ans, durant l'affrontement, les prêtres Digimon ont choisi leur plus grande force pour faire leur symbole. Si cette force quitte l'un des Digisauveurs, son Digimon

prêtres et ont pris les symboles. Mais avant qu'ils ne s'en aillent, un des prêtres s'est relevé. Il s'agissait de Gennai qui était jeune à l'époque. Armé d'une épée, il s'est attaqué à Piedmon. Il a récupéré les symboles et les Digioeufs, puis s'est enfui en embarquant dans un Mekanorimon. Mais d'autres se mirent à le poursuivre. Les attaques furent si violentes que l'un des Digimon tomba du ciel dans une forêt du Digi-monde des fichiers binaires. En fait, il s'agissait du Digioeuf de Gatomon. C'est pour cela qu'il s'est retrouvé seul. Il fut pris par des virus qui firent de lui un Soldat de l'Ombre sans connaître son importance.

Gennai se rendit sur l'île des fichiers binaires afin de cacher les Digioeufs. Beaucoup d'années passèrent avant que les Digimon sortent de leur œuf. C'est pour cela qu'au début, quand nos amis sont arrivés sur l'île, les Digimon les connaissaient déjà. Ça faisait des années qu'ils attendaient le Digisauveur qui leur correspondait.



seul ; c'est en tentant de protéger Tai et Kari qu'il a pu se digivolver. En fait, le Digivice n'est pas forcément utile pour permettre à un Digimon de se digivolver. Un Digivice est un petit objet conçu juste pour aider à la digivolution. Il permet aux Digisauveurs de prendre conscience de leurs pouvoirs. En fait, ce sont les qualités qu'ils possèdent au fond d'eux qui aident les Digisauveurs. Pour Tai, c'est le courage ; pour Sora, l'amour ; pour Mimi, la sincérité ; pour Izzy, la connaissance ; pour Joe, le sérieux ; pour Matt, l'amitié ; pour TK, l'espoir. Toutes ces qualités leur correspondent et leur permettent de faire évoluer leur Digimon quand ils l'utilisent. Mais ce n'est pas tout : chacun a ses forces et ses faiblesses.

devient méchant. C'est ce qui est arrivé quand Tai a tenté de faire surdigivolver Agumon de force. Il s'est alors digivolé en SkullGreymon. Une fois les huit symboles créés, ainsi que les Digivices, les prêtres Digimon ont créé des Digioeufs pour chacun des héros. Ils étaient entreposés secrètement dans le palais jusqu'au moment où nos amis seraient en âge de venir dans le Digi-monde afin de les récupérer. Les Maîtres de l'Ombre ont eu vent de cette histoire. En apprenant l'arrivée de huit nouveaux Digisauveurs, ils ont envoyé une armée de Gardromon attaquer les prêtres Digimon et capturer les Digioeufs. Ils étaient accompagnés de Mekanorimon venu pour les aider. Commandés par Piedmon, ils ont éliminé tous les



LES COSTUMES DE SANGOKU

En 500 épisodes, Sangoku a changé de multiples fois de costume. Découvrez les principales tenues qu'il a portées tout au long de sa vie dans Dragon Ball, DBZ et DBGT.



DRAGON BALL

SANGOKU À SA PREMIÈRE APPARITION

épisode

1

Il est encore enfant quand Bulma fait sa connaissance. Il vivait seul dans les montagnes depuis la mort de son grand-père. Il porte son kimono bleu qui lui a été offert par ce dernier.

DRAGON BALL

épisode
17

LE PREMIER ENTRAÎNEMENT

Sangoku vient juste de vivre sa première quête des boules de cristal. Il se rend sur l'île de Tortue Géniale afin de subir un entraînement en vue d'apprendre à lire et à écrire, mais aussi à se battre. Il va se rendre avec Tortue Géniale et Crillin sur une île à proximité. Il porte un "marcel" et le bas de son kimono bleu.

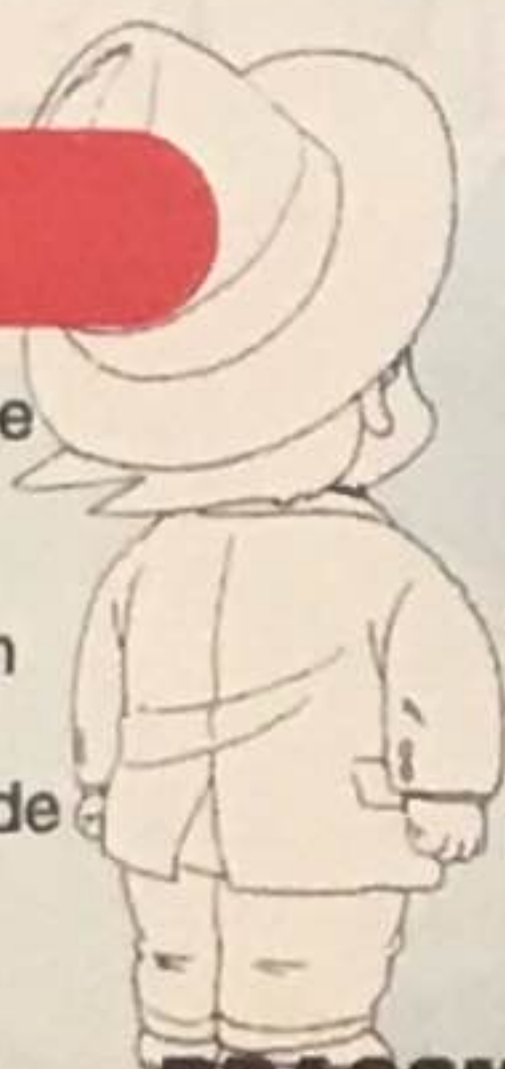


DRAGON BALL

LE 21^E TOURNOI

épisode
18

Afin de se rendre sur l'île où se passe le tournoi des arts martiaux, Tortue Géniale lui donne un costume de ville afin qu'il arrive au tournoi bien habillé. C'est l'une des rares fois de sa vie où il a porté un costume.



DRAGON BALL

LE TOUR DU RUBAN ROUGE

épisode

42

A la recherche d'une des boules de cristal, Sangoku arrive dans une région enneigée. Il a si froid qu'une jeune fille du nom de Snow lui donne des vêtements plus chauds afin qu'il continue son voyage.



DRAGON BALL

LE KIMONO DE COMBAT

épisode

19

Afin qu'il participe au 21^e tournoi des arts martiaux, Tortue Géniale lui offre son premier kimono de combat. Il porte le blason de Kamé sur la poitrine. Sangoku va le conserver très longtemps.





DRAGON BALL LE GRAND VOYAGE

épisode
79

Juste après le tournoi des arts martiaux, Sangoku prend conscience qu'il a encore beaucoup à apprendre. Il décide de faire le tour du monde, en quête d'aventures et de combats. C'est durant cette période qu'il rencontre pour la première fois TENCHIN HAN.

DRAGON BALL LE 22^E TOURNOI

épisode
84

A son retour du grand voyage à travers le monde, Sangoku porte une toge car son costume a été détruit durant un affrontement.



DRAGON BALL LE 23^E TOURNOI

épisode
133

Sangoku a passé quatre années au palais du Tout-Puissant. Durant cette période, il s'est beaucoup entraîné afin de devenir très fort et de remporter, cette fois-ci, le tournoi. Il se présente à Bulma et Crillin avec un étrange costume.



DBZ LE RETOUR DE SANGOKU

épisode
1

Des années ont passé depuis le 23^e tournoi. Sangoku s'est marié et a eu un enfant avec Chichi. Dans cet épisode, il se rend sur l'île de Tortue Géniale afin de lui présenter son fils Sangohan. Il porte toujours le costume de Tortue Géniale.

DBZ

SANGOKU DANS L'ESPACE

Sangoku se rend sur Namec afin d'aider Bulma, Sangohan et Crillin à combattre Freezer. Pendant son voyage, il s'entraîne dans son vaisseau spatial. Afin de combattre une boule de feu qui arrive sur son vaisseau, Sangoku va sortir avec son costume de cosmonaute.

épisode
50



SANGOKU, GUERRIER DE L'ESPACE

Sangoku, arrivé sur Namec, a été blessé durant son combat contre Gineu. Végéta l'emmène dans le vaisseau de Freezer afin qu'il se soigne. Il va mettre durant une courte période le costume de Guerrier de l'Espace avant de combattre Freezer.

DBZ

épisode
72





DBZ

SANGOKU SUPER GUERRIER

Sangoku est maintenant sur la planète Namec. Il se bat contre Freezer. Son costume est presque détruit et il vient de voir Crillin se faire tuer par Freezer. Il se transforme en Super Guerrier et anéantit le monstre.

épisode
96



DBZ

SANGOKU DE RETOUR SUR TERRE

Après le combat contre Freezer, Sangoku s'est enfui de Namec et s'est échoué sur une étrange planète. C'est là qu'il a appris la technique de la téléportation. Durant le temps qu'il va rester sur cette planète, il va porter le costume des autochtones.

épisode
123



DBZ

LE COSTUME DE KAÏOH

Ce costume est celui qu'il va garder le plus longtemps. Il le porte depuis son retour de Namec. Il n'a plus le logo de Tortue Géniale, mais celui du Seigneur Kaïoh. Cette version du costume n'est plus rouge comme l'ancien mais orange. Il n'a plus de ceinture, mais une sorte de turban autour de la taille.

épisode
126



SANGOKU PASSE LE PERMIS

DBZ

Avant que les Cyborgs n'attaquent la Terre, Sangoku et ses amis ont trois ans pour se préparer. Chichi, qui en a marre de le voir rester à la maison, l'oblige à passer le permis de conduire avec Petit Cœur. Il va y aller en portant une chemise et un simple jean.

épisode
125





DBZ

SANGOKU SUPER GUERRIER 3

Babidi a volé l'énergie de Sangohan pour réveiller son monstre Boubou. Sangoku, qui a passé 7 ans au Royaume des Morts, est devenu très fort. Pour combattre Boubou, il se transforme en Super Guerrier 3.

épisode
234



épisode
268

DBZ

BÉJITO

Sangoku et Végéta combattent Super Bou. Ils n'arrivent pas à le vaincre et vont alors utiliser les Potaras afin de fusionner et de devenir Béjito.

DBZ

LA BATAILLE FINALE



épisode
290

Sangoku se rend au 26^e tournoi des arts martiaux. Il y rencontre Oub, la réincarnation de Super Bou.

Il porte son propre costume maintenant, et n'a plus besoin de celui que lui avait offert Tortue Géniale.



épisode
1

DBGT

SANGOKU ENFANT

Après que Pilaf ait invoqué le Dragon Shéron, Sangoku a rajeuni et est redevenu un enfant. Il va, durant presque toute la série, se balader avec son kimono bleu et son pantalon jaune.



DBGT

SANGOKU SUPER GUERRIER 4

Afin de combattre Baby, Sangoku refait pousser sa queue et se transforme en Gorille Super Guerrier. Pain lui montre alors une photo qui va lui faire recouvrer la mémoire. En reprenant conscience, il va se transformer et devenir Super Guerrier 4. Sous cette forme, il n'a qu'un pantalon et des chaussures. Le haut de sa tenue est, en fait, composé des poils restant de sa forme de Gorille.

épisode
34



épisode
59

DBGT

SUPER GOGÉTA

Pour combattre Li Shéron, Végéta et Sangoku fusionnent sous leur forme de Super Guerrier 4 pour devenir Gogéta. Ici, il prend plus de l'aspect de Sangoku que de celui Végéta : cheveux, costume...



PLEINS FEUX SUR...

PLANÈTE DES SINGES

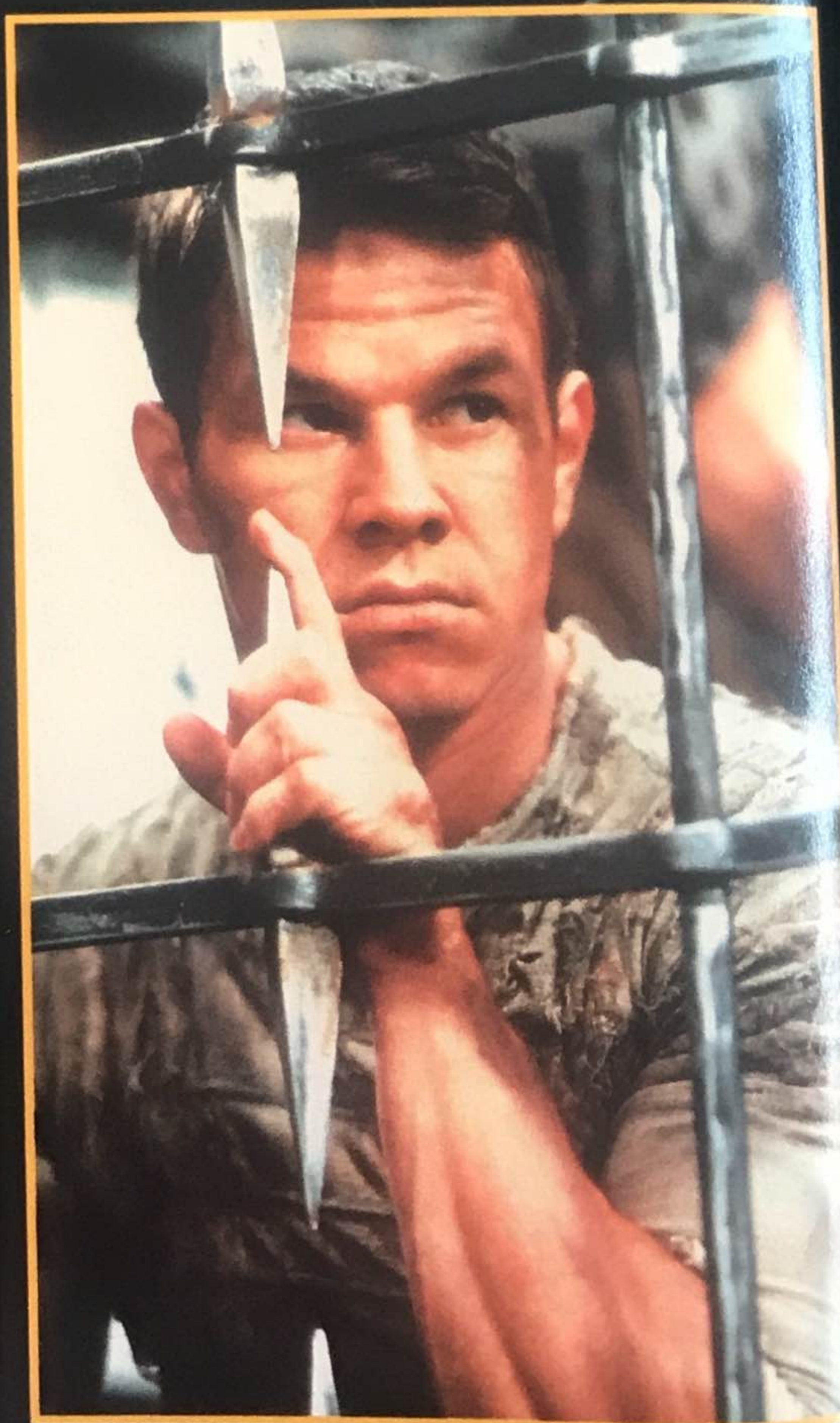


Sortie le 22 août

L'HISTOIRE

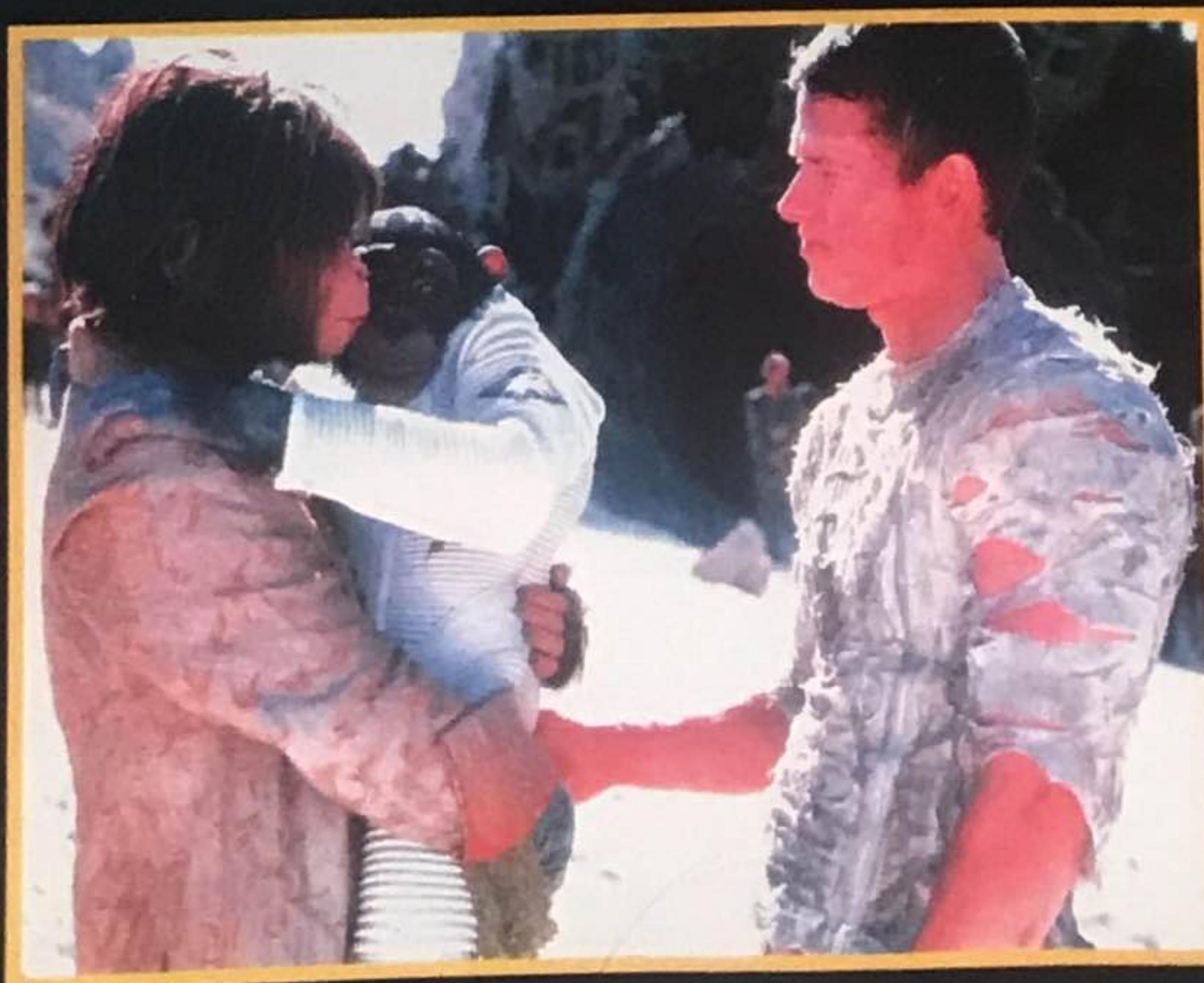
En 2029, la station orbitale Oberon gravite autour de la Terre avec, à son bord, une équipe d'astronautes chargée de dresser des singes. Ces animaux sont destinés à remplacer les hommes lors de missions d'exploration spatiale périlleuses. Le singe Pericles est choisi pour l'une de ces missions, mais le vaisseau qui le transporte disparaît subitement. Désobéissant aux ordres, le capitaine Leo Davidson part à sa recherche. Mais il

est à son tour porté disparu. A peine a-t-il le temps de recouvrer ses esprits, qu'il est fait prisonnier par des chimpanzés dotés de la parole. Paniqué, il finit par comprendre que le monde dans lequel il vient d'atterrir est dirigé par des primates tyranniques et que les hommes sont, ici, réduits à l'esclavage. Mais Leo Davidson réagit avec ses repères et refuse de se soumettre à l'ordre établi. Il est inconcevable pour lui de se laisser asservir par des singes. Sous l'impulsion de ce nouvel arrivant, une colère sourde commence à gronder chez les humains, entraînant quelques changements sociaux révolutionnaires. Pendant ce temps, l'astronaute cherche à tout prix le moyen de rejoindre Oberon et d'échapper à cette armée de primates belliqueux.



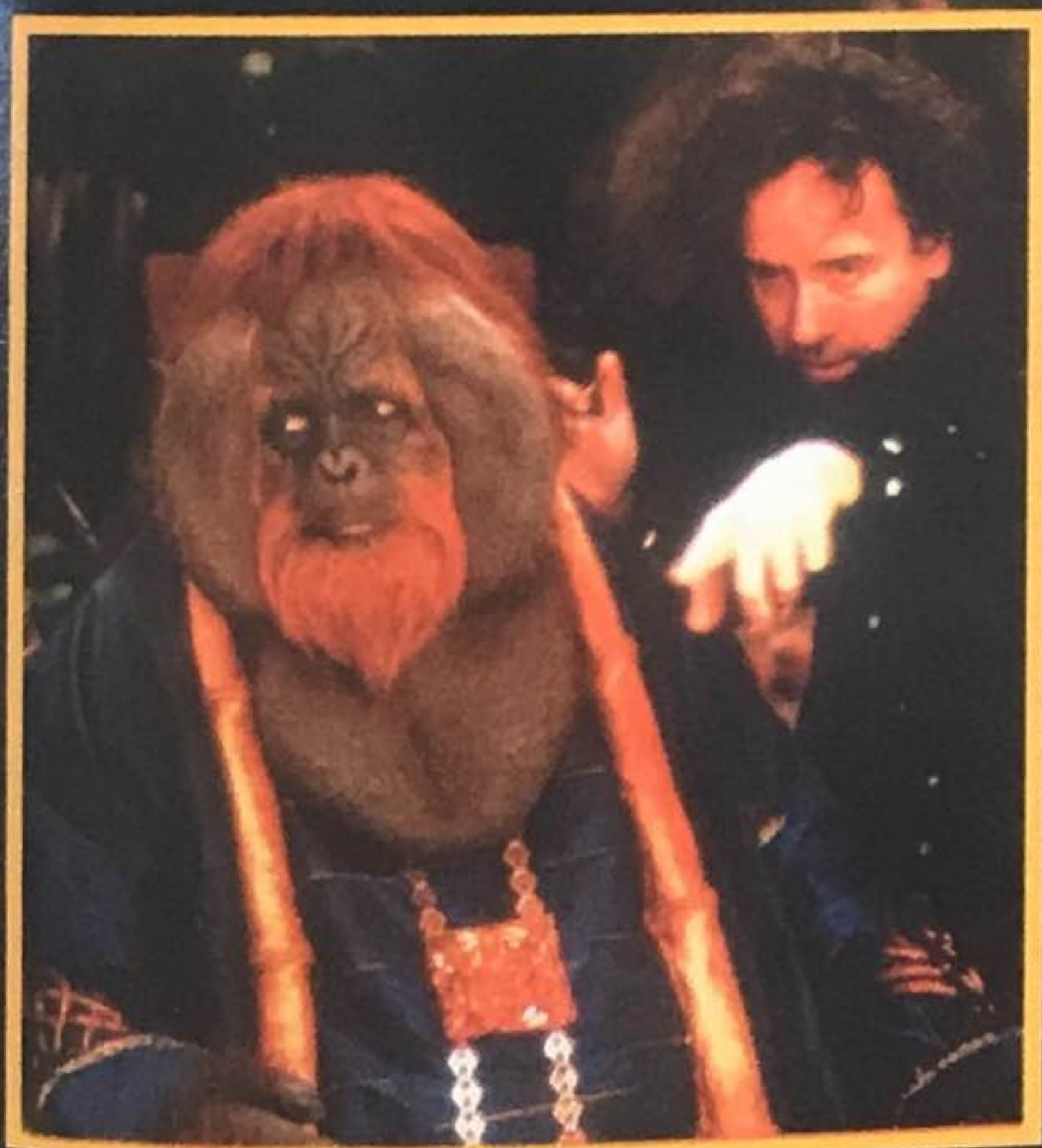
NOTRE AVIS

Tim Burton signe là un chef-d'œuvre attendu depuis plus d'un par les inconditionnels du genre. Reprenant le thème du livre Pierre Boulle "La Planète des Singes", il revisite le genre avec originalité et son imagination toujours aussi fertile. Les moyens en œuvre, les effets spéciaux, les décors, les costumes, la musique et les maquillages sont spectaculaires. On en veut encore !



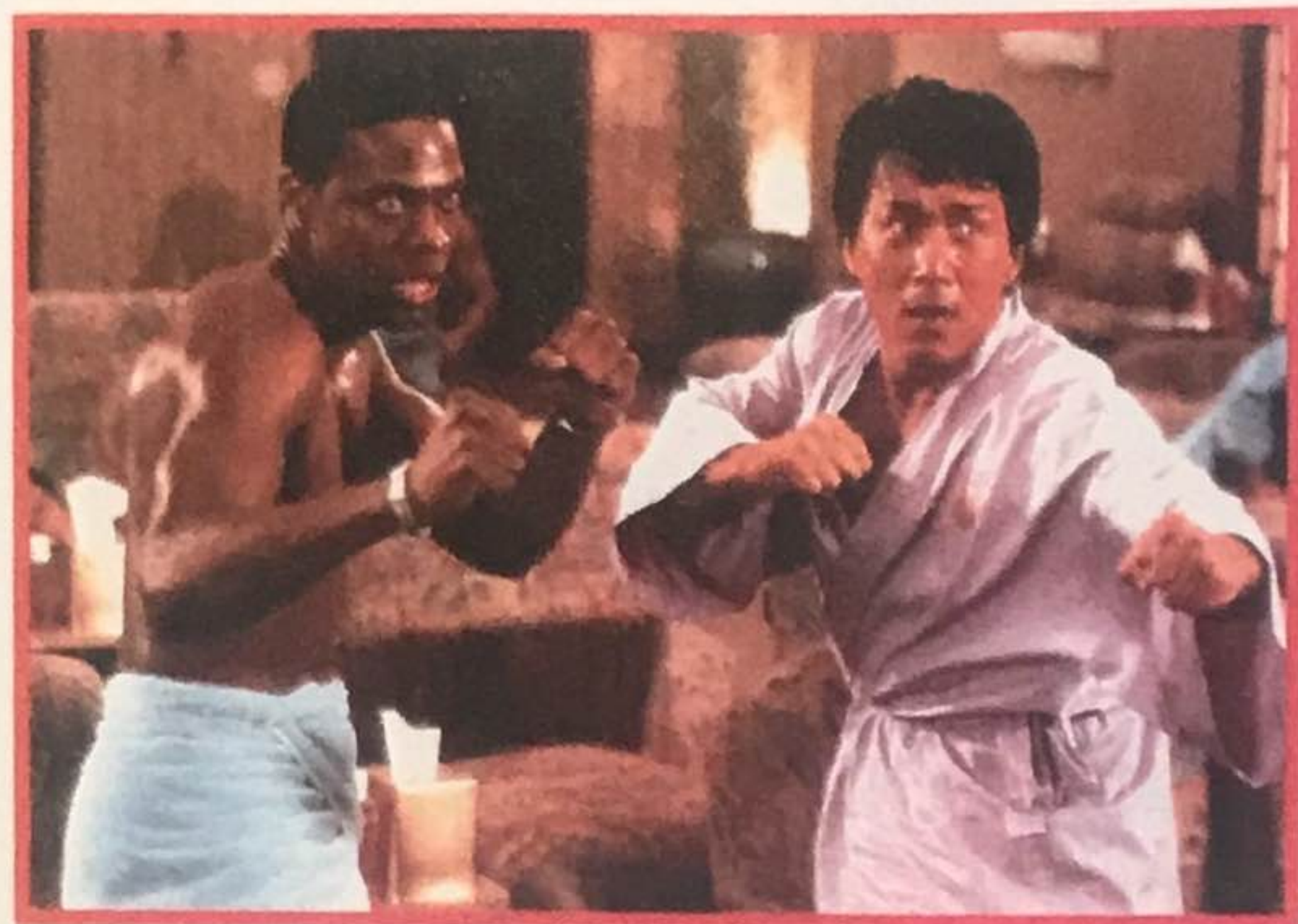
ANÉCDOTE DE TOURNAGE

Depuis 1968, pas moins de 5 films tirés du livre de Pierre Boulle ont déjà été réalisés. Plusieurs séries TV ont également vu le jour, mais jamais on n'avait encore atteint un tel seuil de réalisme. Dans les tous premiers films, les singes portaient des perruques de cheveux raides et leur visage était recouvert d'un masque qui ne laissait pas voir les dents et leur donnait une manière de s'exprimer peu naturelle. Cette fois-ci, pour que les acteurs puissent réellement se métamorphoser en primates, Tim Burton ne s'est pas uniquement contenté de la magie des pinceaux du maquilleur Rick Baker. Il a fait appel à plusieurs experts, dont Terry Notary qui créa pour l'occasion une "Ecole des Singes" afin d'apprendre à tous les interprètes les comportements simiesques. Dans cette école, Helena Bonham Carter, l'interprète de la douce Ari, a rencontré quelques difficultés : «Il



m'a fallu apprendre à me tenir tranquille, à être plus économe de mes gestes et totalement concentrée. Une bonne leçon pour la simple humaine que je suis...» Mark Wahlberg, qui joue Leo Davidson, s'est vu très fréquemment plaqué au sol par des singes de 150 kilos : «On a vraiment le sentiment d'être largué sur une autre planète lorsqu'on file à travers le désert, poursuivi par une meute de primates. Je n'ai jamais encaissé autant de coups que sur ce film.»





L'HISTOIRE

Le détective James Carter (Chris Tucker) décide de prendre des vacances bien méritées et entreprend de rejoindre son vieil ami, l'inspecteur Lee (Jackie Chan), à Hong Kong. Grâce à son dictionnaire américano-chinois, il peut converser avec les jolies filles... Sa "tchatte" légendaire ne passe pas inaperçue au pays du Soleil Levant, et son fidèle compagnon l'invite à plus de discrétion afin d'éviter d'éventuels ennuis. C'est à ce moment précis qu'une bombe explose à l'ambassade américaine. Deux agents des douanes qui enquêtaient sur un trafic de faux billets

sont tués. La police porte immédiatement ses soupçons sur un certain Ricky Tan (John Lone), chef de la Triade. L'inspecteur Lee se voit chargé de l'enquête. Carter comprend vite que ses projets de vacances viennent de tomber à l'eau, d'autant que Lee fait de cette enquête une affaire personnelle : en effet, Ricky Tan fut autrefois le coéquipier de son père dans la police...

ANECDOTE DE TOURNAGE

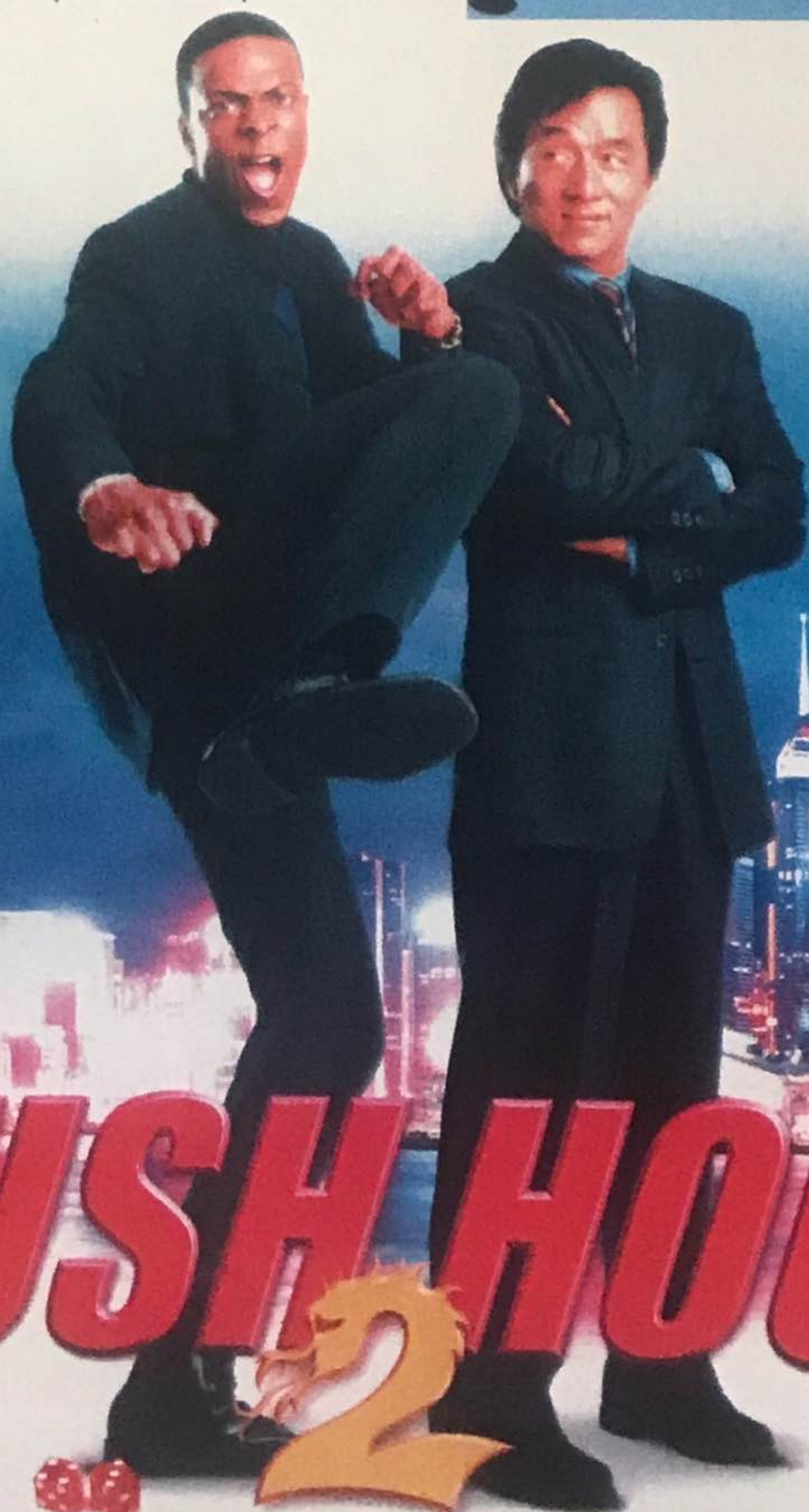
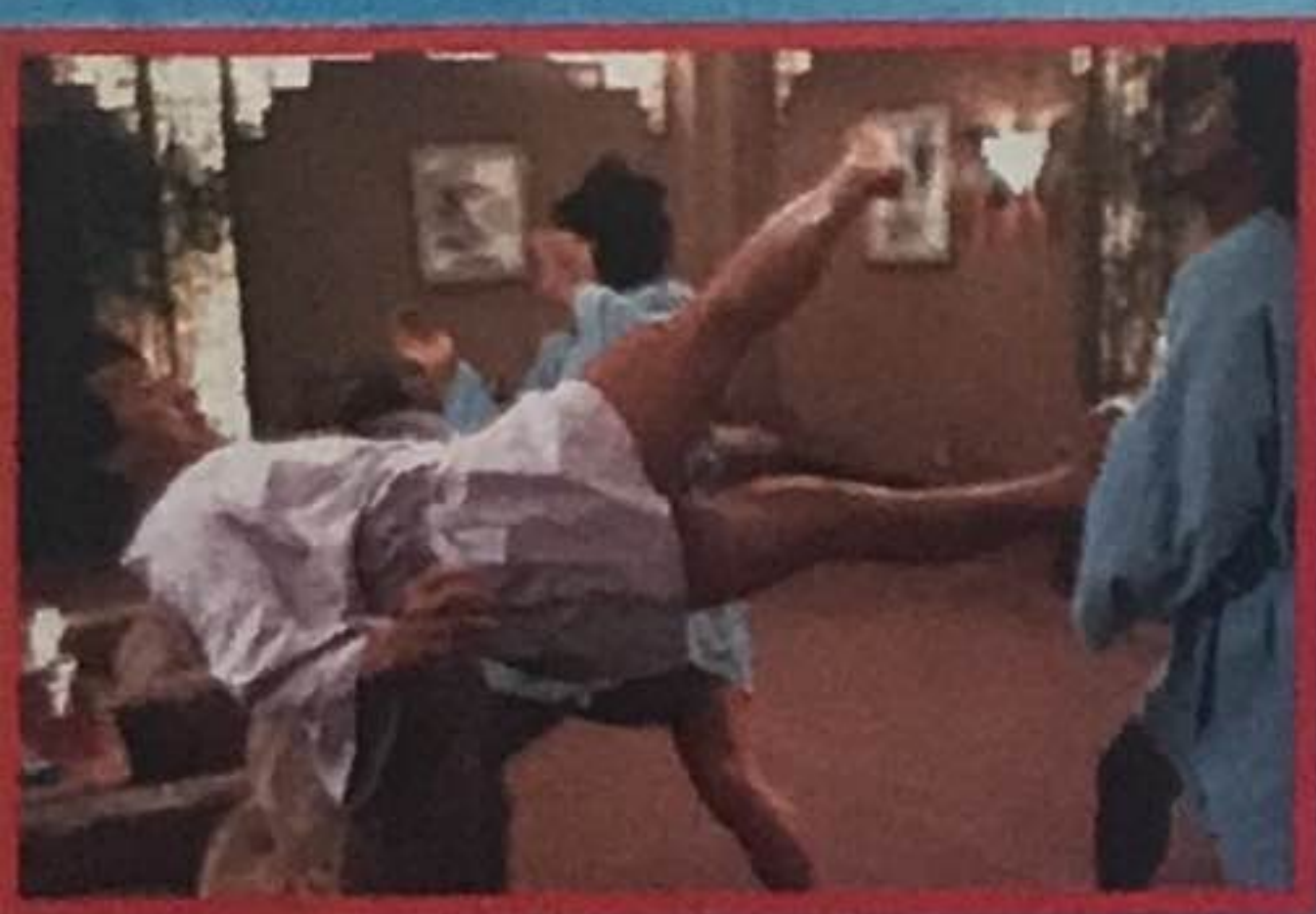
L'alchimie et la complicité que Chris Tucker et Jackie Chan ont réussi à créer pour "Rush Hour", en 1998, furent l'une des clés de la réussite du film. Cette complicité s'est naturellement prolongée hors tournage et les deux comédiens sont devenus quasiment inséparables. Jackie a même proposé à Chris de lui faire découvrir les bonnes tables de Hong Kong. Confiant, Chris se laissait guider aveuglément par son copain, jusqu'à ce fameux soir où Jackie lui a commandé une soupe spéciale dans un restaurant. A la fin du repas, le serveur s'est approché de la table pour savoir si Chris avait apprécié son plat. Sans être étonné de la réponse positive du comédien, le serveur lui a confirmé avec un large sourire qu'il était content qu'un Américain puisse aussi apprécier cette spécialité faite à base de bave de grenouille... Chris était tellement écoeuré qu'il a sauté à la gorge de Jackie. Sans rancune, les deux acteurs rient encore aujourd'hui de cette aventure.

SANDRA KARAS



NOTRE AVIS

Ce second volet est à nouveau réalisé avec tout le talent de Brett Ratner. Les deux comédiens, Chris Tucker et Jackie Chan, reprennent avec succès les ingrédients qui ont fait exploser les chiffres du box office international de "Rush Hour" en 1998 : complicité, humour, cascades... Ce film d'action ne laisse quasiment la place à aucun temps mort et donne encore plus d'intensité à l'amitié qui unit les deux compères de jeu...



RUSH HOUR 2

Sortie le 29 août

Une rentrée très cool !

De plus en plus sympas les articles pour une nouvelle année scolaire. Faites votre choix !



La basket roller

Super pratique : les roues sont rétractables dans les semelles pour aller partout. Dans les magasins JouéClub (05 56 69 26 26) ou par correspondance (05 56 69 69 00). Prix : 259 F.



Rayman

Un cartable avec 2 soufflets et un patch en 3D Edition Oberthur. En vente en grands magasins et magasins spécialisés. Prix : 390 F.



Pour surfer sur les cahiers

Des stylos poids plume ultra fins et décorés par des illustrations de glisse Maped. En vente en grands magasins et magasins spécialisés. Prix : 19,90 F.



Apprenti dessinateur

Des crayons de couleur de forme triangulaire ornés de petits plots antidérapants et d'une grosse mine résistante. Faber-Castell. En vente grands magasins et magasins spécialisés. Prix : l'étui de 6 crayons : 48 F, celui de 12 : 90 F.



Pour la récré

Haribo et Astérix ont réuni leurs héros dans un sachet de 100 pièces avec des bonbons, des gourdes, des menhirs. Prix : 0,65 F seulement !



Eden Park

Amusante cette figurine en porte-stylo. Prix : 37 F. Pour les sportifs, un fourre-tout en ballon de rugby : 66 F. Téléphone lecteurs : 03 39 83 37 50

Uhu et Orangina

Dans le pack des 4 sticks, un cinquième stick collector Orangina qui vous permettra de gagner l'un des 5000 cadeaux. Uhu. En vente grands magasins. Prix du pack collector : 13,95 F.



Chaussures tout terrain

Un superbe look, une ligne profilée avec des couleurs dans l'air du temps Seva Junior en vente grands magasins et spécialisés. Prix : 269 F.

Ecoliers du monde

En achetant ce cahier de textes, vous aiderez les enfants du bout du monde car 4 F seront reversés à l'association des Ecoliers du Monde. En vente dans les magasins Carrefour.



Post-it au choix

Indispensables pour ne pas oublier vos messages. A coller bien en vue ! 3M Innovation. En vente grands magasins. Prix : de 13,90 à 34,10 F.



Gomme tout !

Etonnantes et pratiques, ces gommes ! Maped. En vente grands magasins et spécialisés. Prix : 5,50 F et 6,90 F.



Liberto

Un grand sac dans deux tons, avec duo de broderie blanche tortue et hippocampe. Edition Oberthur. En vente grands magasins et spécialisés. Prix : 390 F.

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

EN DIRECT DU JAPON

Les nouvelles séries japonaises

CHANCE TRIANGLE SESSION

Cette émission de radio japonaise de 1999 a été adaptée en animé. L'histoire : trois filles très différentes se rendent à un concert de l'idole pop Reika et voient, alors, leurs vies bouleversées. Akari avait été élevée dans un état d'esprit extrêmement religieux. Yuki est une jeune fille indépendante qui a fui sa maison. Elle travaille dans le lieu où se déroule le concert. Nozomi est, quant à elle, la fille d'une riche famille de Kobé. Elle a obtenu une place VIP à ce concert. Au final, les trois jeunes filles sont tellement inspirées par la performance de Reika qu'elles décident de s'inscrire dans l'école de musique d'Akiba et de devenir des idoles elles-mêmes.



TROIS FILLES VEULENT DEVENIR DES IDOLES

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



Soul Taker

Dans un monde post-holocauste nucléaire, Kyo-suke Date est un jeune garçon au grand cœur qui devient un mutant extrêmement puissant du nom de Soul Taker. L'histoire raconte sa quête pour trouver sa sœur jumelle, Runa, et ses recherches pour découvrir les raisons du suicide de sa mère. Au fil des combats mortels contre ses adversaires, il découvre des secrets enfouis au plus profond de lui-même et ceux d'une corporation baptisée Groupe Kirihara. Stylée (et passablement violente), cette série est à découvrir. Plus d'informations sur <http://www.soultaker.net>

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



Uous saviez probablement que Inu-Yasha, la dernière série de l'auteur de Ranma, avait donné lieu à une série animée pour la télévision. Eh bien, maintenant, cela devient un film. Les détails de production sont plutôt minces, mais cette aventure de "historique fantasy" devrait sortir au Japon au mois de décembre.

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Le piège des 7 piliers (1)

Résumé : Pégase a détruit le pilier de l'océan Pacifique nord, Andromède celui du Pacifique sud ! Le Chevalier du Dragon, qui a atteint le pilier de l'océan Indien, a rencontré de son côté Krisha'or...

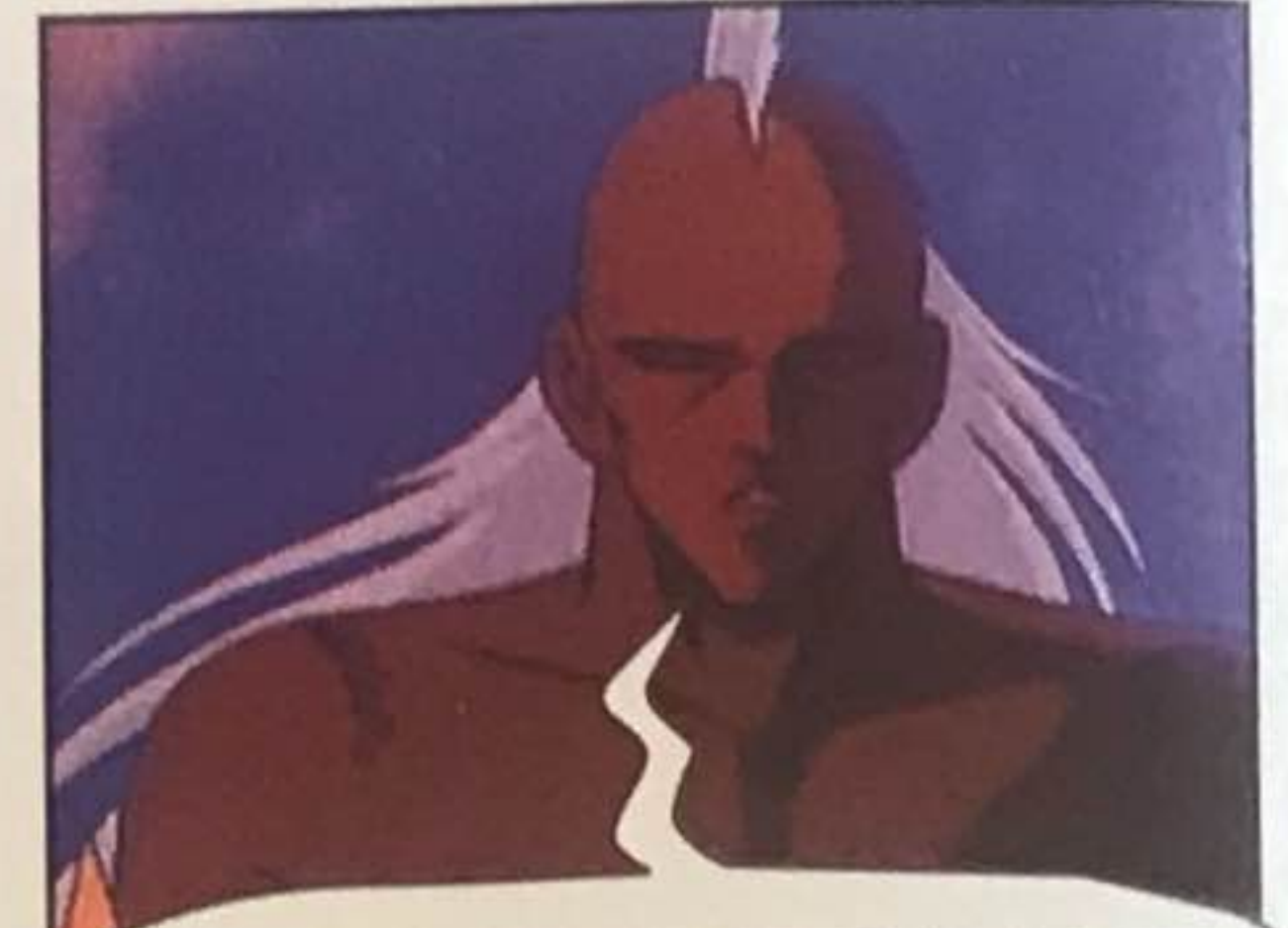


MAIS QUE SE PASSE-T-IL ?
ON DIRAIT QUE DES
FORCES COSMIQUES
ÉMANENT DE SON CORPS
INCANDESCENT !



OOOHH !

ELLES FORMENT
UNE SORTE DE
MURAILLE !



JE CRAINS QUE TU N'AIES
PAS ÉTÉ TRÈS INSPIRÉ
D'AGIR DE LA SORTE MON
PAUVRE ! TU AS COMMIS
UNE GRAVE ERREUR
EN BRISANT MA LANCE
EN DEUX !



TU AS RÉVEILLÉ
AINSI LES FORCES
COSMIQUES QUI
SOMMEILLAIENT EN
MOI !



OOOHH !



SI TU TENTES LE MOINDRE
GESTE CONTRE MOI, TU
PÉRIRAS ET IL VA SANS DIRE
QUE TU NE PARVIENDRAS
JAMAIS À DÉTRUIRE LE
PILIER !



NON, NON ! JE N'EN
CROIS RIEN !



IL NE MENT PAS ! IL VA
FALLOIR POURTANT
TENTER QUELQUE CHOSE !

IL FAUT QUE JE PASSE OUTRE SA MENACE ET QUE JE DÉTRUISE CE PILIER, SINON ATHÉNA MOURRA !



YAAA !!!



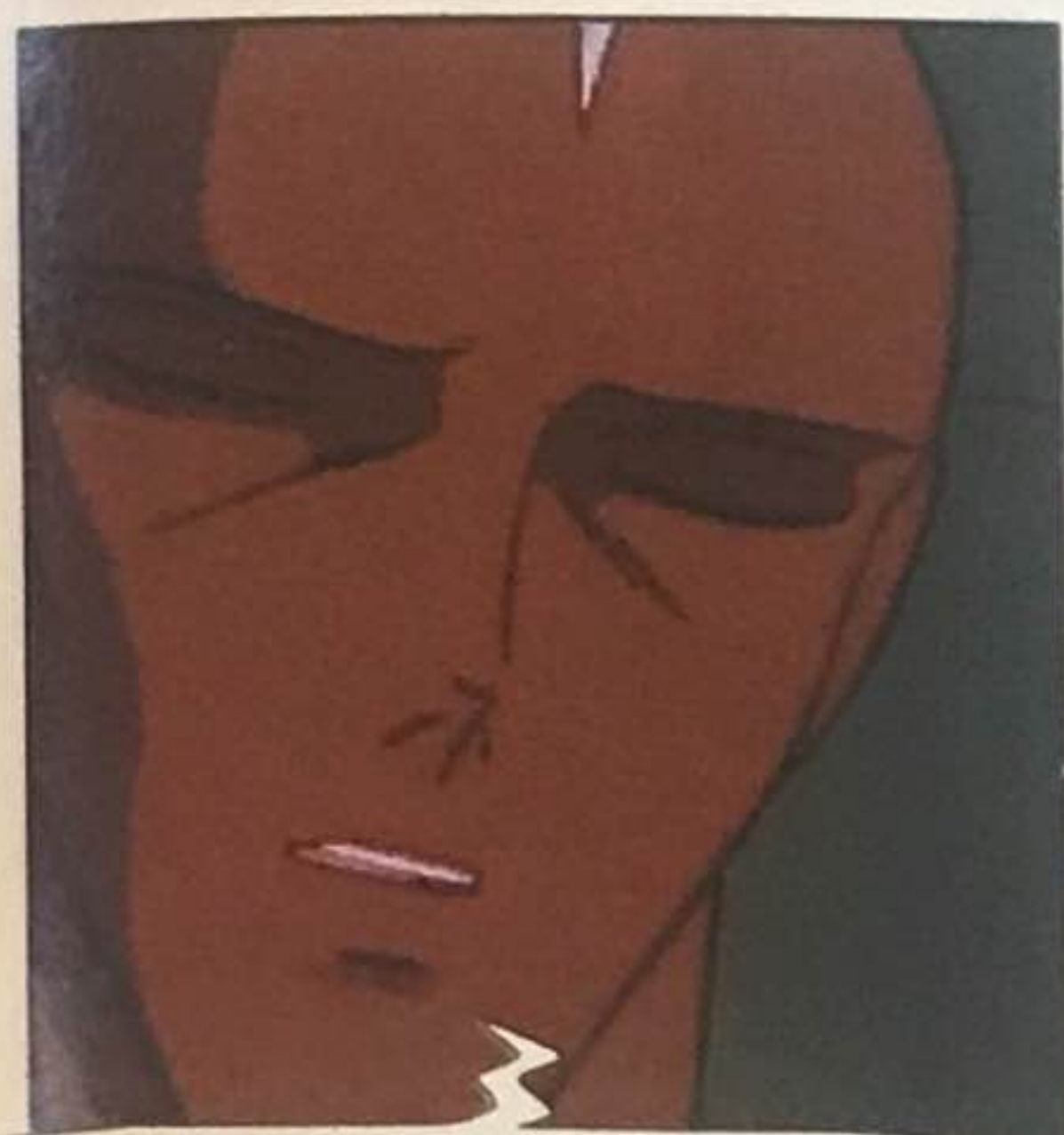
CETTE MURAILLE MAGNÉTIQUE EST PLUS PUSSANTE QUE JE ME L'IMAGINAIS !



ALLONS CHEVALIER DU DRAGON, NE VOIS-TU PAS QU'UN NOUVEAU MONDE APPROCHE ?



COMBIEN DE FOIS ESPÈRES-TU COMMETTRE LA MÊME ERREUR ?



NOUS SOMMES À PRÉSENT DANS UNE ÈRE DE TÉNÈBRES ! LES ÊTRES ONT PERDU DEPUIS LONGTEMPS TOUTES FORMES D'AMOUR ET DE TENDRESSE !



QUOI !



LA GÉNÉROSITÉ EST UN MOT QUI N'A PLUS DE SENS DANS CE MONDE CORROMPU !



IL EST TEMPS POUR L'EMPEREUR POSÉIDON DE CRÉER UN NOUVEAU MONDE !



TOUT CECI EST RIDICULE !!!



ON DOIT TOUJOURS FAIRE DE GRANDS SACRIFICES LORSQU'IL S'AGIT D'UNE GRANDE CAUSE !





IL N'EN N'EST PAS QUESTION ! NOUS N'ACCEPTERONS JAMAIS QUE LE MONDE SOIT UN JOUR CONTRÔLÉ PAR...

... DES ESPRITS MALINS COMME LE VÔTRE ! C'EST VOUS QUI ÊTES RESPONSABLE DE CE SIÈCLE DE TÉNÈBRES !



AUSSI LONGTEMPS QUE JE VIVRAI JE T'EMPÊCHERAI DE FAIRE UNE CHOSE PAREILLE ET JE VAIS TE LE PROUVER !



OOH !!

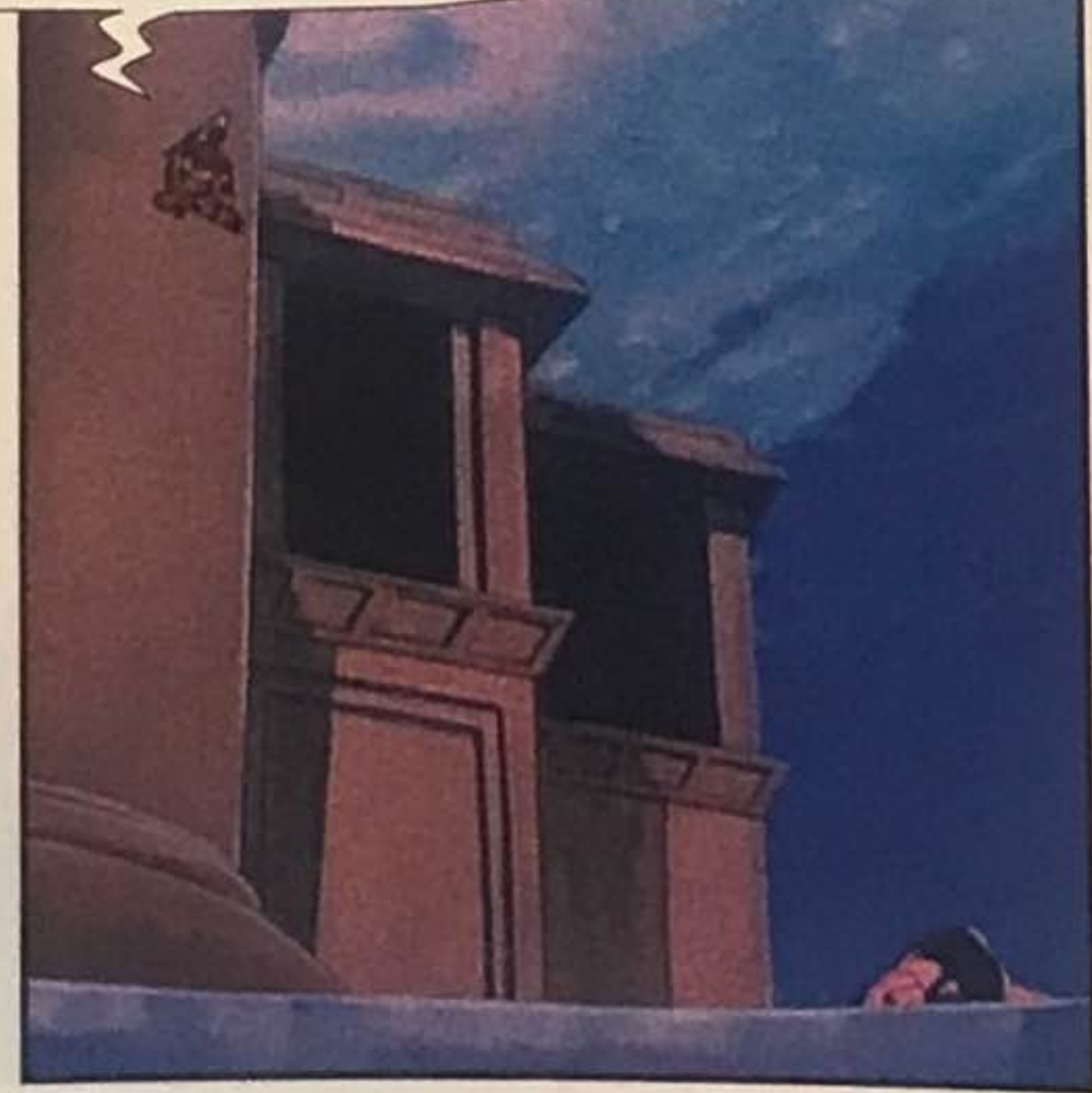
IL S'AGIT DES 7 POINTS VITAUX DE CHAQUE HUMAIN !



ÉCOUTE-MOI ! JE VAIS TE FAIRE CADEAU D'UN SECRET AVANT QUE TU TRÉPASSES ! MES FORCES COSMIQUES PROVIENNENT DU CHACRA



DE QUOI S'AGIT-IL ?



JE VOIS, CHACRA RESSEMBLE À NOS CONSTELLATIONS QUI NOUS FOURNISSENT NOTRE FORCE VITALE !



IL FAUT À TOUT PRIX QUE JE FASSE L'IMPOSSIBLE POUR ABATTRE CE PILIER !



JE DOIS D'ABORD ATTEINDRE CES 7 POINTS VITAUX POUR Y PARVENIR !



EN ÉGARD À TA GRANDE VALEUR, JE T'OFFRIRAI UNE MORT SANS SOUFFRANCE !

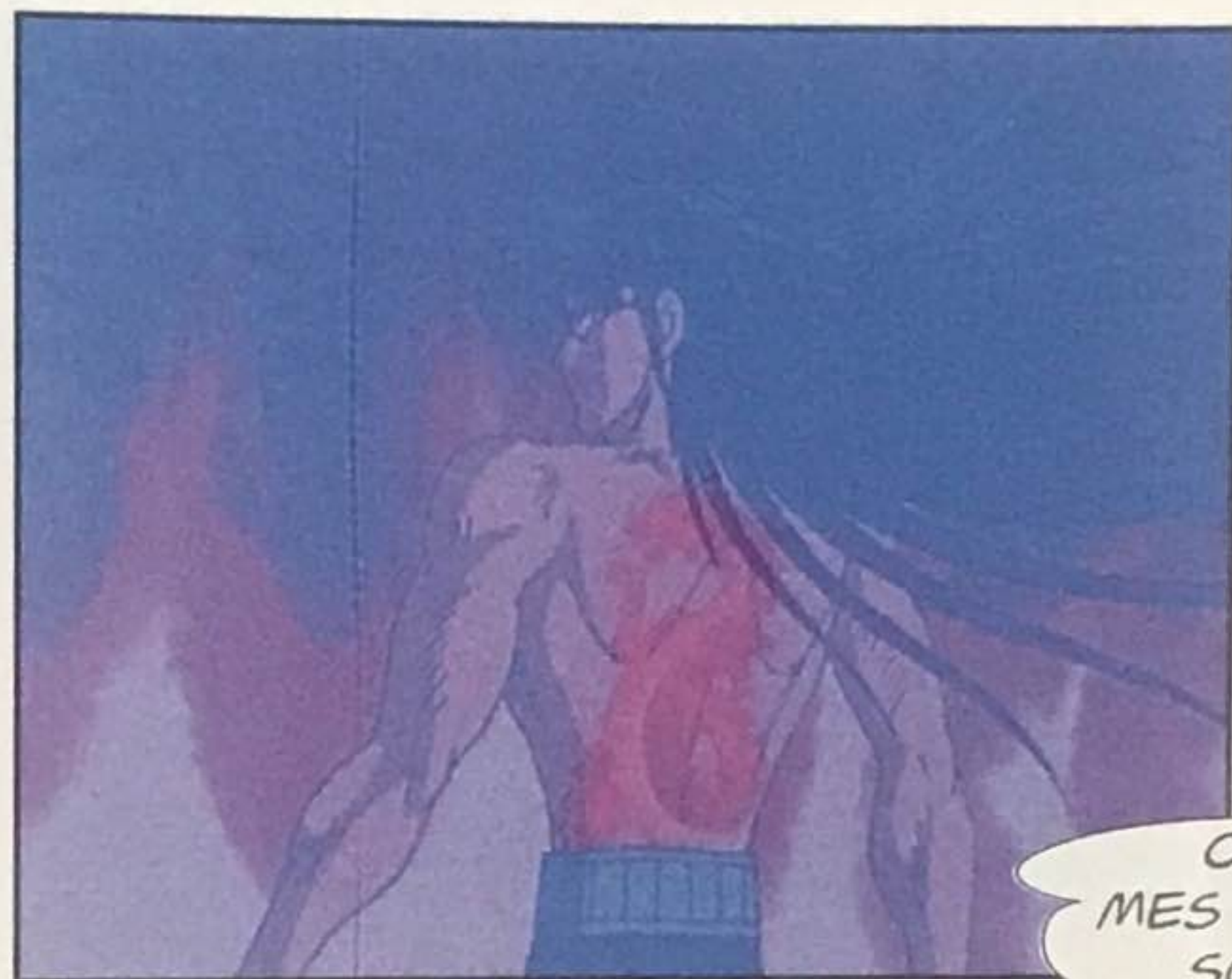
À PRÉSENT, PRÉPARE-TOI À REJOINDRE L'AUTRE MONDE !



FZZZZ !!



MAIS QU'EST-CE QUE CELA VEUT DIRE ? POURQUOI CE DRAGON EST-IL APPARU SUR TON DOS ?



CELA SIGNIFIE QUE MES FORCES COSMIQUES SONT AU MAXIMAL !

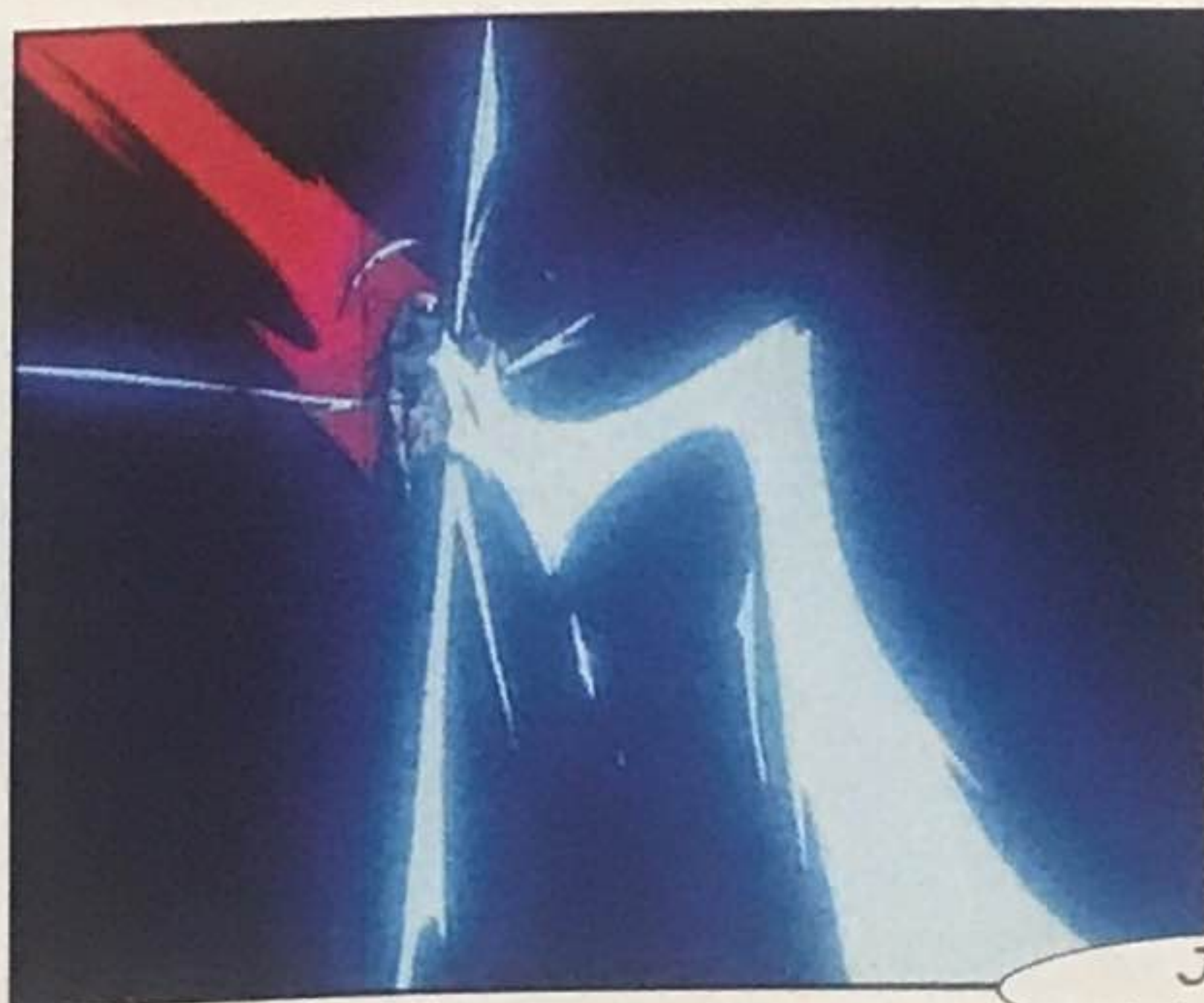
JE TE TUERAI !



CELA VEUT DIRE QUE JE PEUX VENIR À BOUT DE N'IMPORTE QUEL ENNEMI !



À NOUS DEUX ! ATTRAPE ÇA ! VOICI LE DRAGON !



JE N'EN REVIENS PAS ! LA PUISSANCE DU DRAGON N'A PAS EU D'EFFET SUR LUI !

JE T'AVAIS POURTANT AVERTI !
PERSONNE NE PEUT PASSER
MES FORCES COSMIQUES !

MON CHACRA
EST INVINCIBLE !

MÊME TON DRAGON NE
PEUT RIEN CONTRE MOI !

IL A PROBABLEMENT
RAISON ! IL FAUT QUE
JE TROUVE SES 7
POINTS VITAUX !

JE ME DEMANDE SI
C'EST LA SEULE
FAÇON DE
LE VAINCRE !

OÙ SONT SES POINTS
VITAUX QUE J'EN
FINISSE ?

MAIS SON CORPS SE
DÉDOUBLE !

MA VUE EST AFFAIBLIE !
C'EST IMPOSSIBLE !

TES YEUX
VIENNENT DE SUBIR
UN ÉBLOUISSEMENT
TERRIBLE !

NON ! C'EST
IMPOSSIBLE !

LA LUMIÈRE INTENSE QUE
JE FOURNIS VA BIENTÔT
TE RENDRE AVEUGLE !

SI JE PERDS LA VUE
MAINTENANT, JE SERAI
INCAPABLE DE TROUVER
SES POINTS VITAUX !



JE DOIS GARDER MA VUE INTACTE !



PAUVRE FOU ! UNE MORT HONORABLE, VOILÀ CE QUE TU MÉRITES !



JE VAIS T'ENVOYER DANS UN MONDE MEILLEUR !



COSMOS, ACCORDE-MOI UN MIRACLE ! PEU IMPORTE SI JE DEVIENS AVEUGLE !



PERMETS-MOI DE VOIR SES POINTS VITAUX !

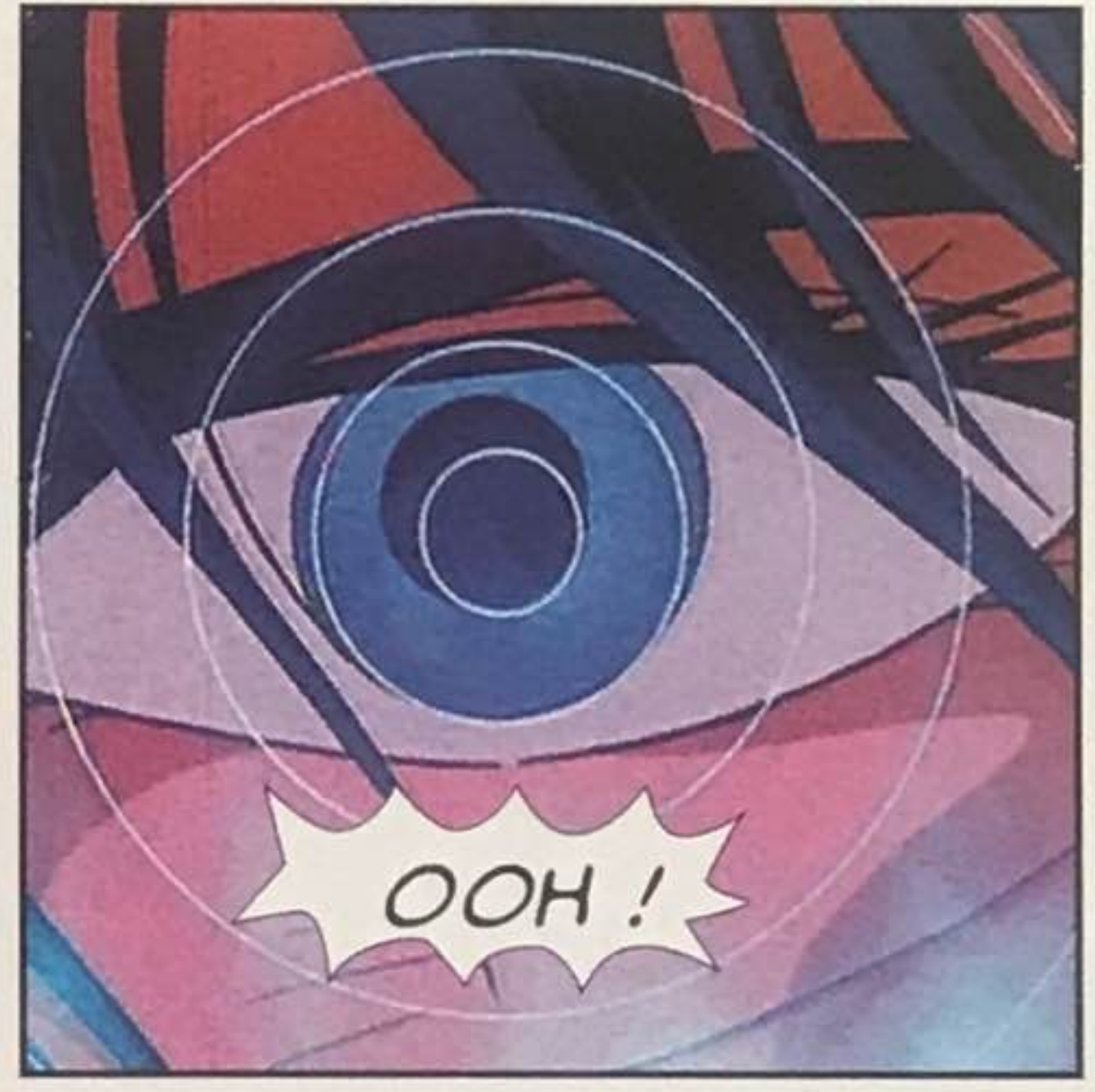
ATHÉNA, JE T'EN SUPPLIE, DONNE-MOI ENCORE UNE FOIS TON POUVOIR !



COSMOS EST-CE QUE TU M'ENTENDS ?



HÉLAS, JE N'Y ARRIVE PAS !



OOH !



ÇA Y EST !



TROP TARD !



À MOI EXCALIBUR VA ET TUE KRISHA'OR !



CHEVALIER DU DRAGON, TU AS RÉUSSI ! TU ES TRÈS FORT !



J'AI RÉUSSI, JE L'AI BATTU !



IL FAUT QUE J'ATTAQUE CE PILIER MAINTENANT !



PENDANT CE TEMPS...

IL FAUT QUE JE TROUVE LE PILIER QUI SOUTIEN L'OcéAN ARCTIQUE !



TOUT LE MONDE RISQUE SA VIE PENDANT CE TEMPS ET MOI ?



AH ! ÇA Y EST, JE L'APERÇOIS ! MAIS QU'EST-CE QUE C'EST ? OH NON ! CE N'EST PAS...



NON, CE N'EST PAS CANU ! IL EST DÉJÀ MORT !



JE RÊVE !



ALORS CYGNUS...

RAP CITY

**LA SEULE EMISSION RAP A LA TELE
SORT ENFIN SA COMPIL !**



**BENQUISTES, MEL DU GHETTO CREW, GUYANA Feat. KONTRAST,
ARKEN, EL STAFF, TAYGA Feat. DRAGUN, YACE, CAPO MAFIOZO,
LES FRERES LUMIERE, BASS CLICK Feat. LA FAXION, RIKE LUXK,
LA CELLULE, MATEW STAR, GUYANA**

**RETROUVEZ RAP CITY Présenté par RODY
tous les mercredis à 18h45 sur AB1***



EMI MUSIC FRANCE



est une chaîne



disponible sur

CANAL SATELLITE



et le Câble.

LES SÉRIES DE VOTRE ENFANCE

LES MYSTÉRIEUSES CITES D'OR 199F

Le pack



PACK 10 K7 - 39 épisodes

COBRA SPACE ADVENTURE 249F

Le pack



PACK 10 K7 - 31 épisodes

ULYSSE 31 249F



Coffret 9 K7 - 26 épisodes

JAYCE ET LES ... 249F



Coffret Partie 1 - 9 K7 - épisodes 1 à 32
Coffret Partie 2 - 9 K7 - épisodes 33 à 65

L'EMPIRE DES 5 249F



Coffret 8 K7 - 26 épisodes

CAPITAINE FLAM 199F



Coffret Partie 1 - 6 K7 - épisodes 1 à 24
Coffret Partie 2 - 7 K7 - épisodes 25 à 52

CYBERSIX 149F



Coffret 6 K7 - 13 épisodes

LES PETITS MALINS 149F



Coffret 6 K7 - 12 épisodes

TOM SAWYER 199F



Coffret Partie 1 - 6 K7 - épisodes 1 à 24
Coffret Partie 2 - 6 K7 - épisodes 25 à 49

X-OR 249F



Coffret Partie 1 - 7 K7 - épisodes 1 à 21
Coffret Partie 2 - 8 K7 - épisodes 22 à 45

ROBOTECH 249F



Coffret Robotech - 9 K7 - 36 épisodes
Coffret Southern Cross - 8 K7 - 24 épi...
Coffret Mospaeda - 8 K7 - 25 épisodes

SAN KU KAI 249F



Coffret 9 K7 - 27 épisodes

LES MONDES ENGLOUTIS 249F



Coffret 8 K7 - 26 épisodes



Retrouvez toutes les K7 dans notre magasin au 13 bd Voltaire 75011 Paris. Ouvert sans interruption du Lundi au Samedi de 10H00 à 19H30 (métro République)

COMMENT COMMANDER

Il vous suffit de cocher les coffrets des vidéos que vous souhaitez commander et renvoyez cette publicité à : Manga Distribution - Route du Val, Quartier de Paris, 83170 Brignoles. Tel : 04 94 69 61 00

1) Sélectionnez votre moyen de paiement :

Chèque Carte Bleue Mandat Postal Contre remboursement 60F

N° C.B (16 chiffres) _____ Expire le ____ / ____

Nom du porteur de la carte :

Ou commandez par tél uniquement CB ou contre-remboursement ☎ 04 94 69 61 00

2) Calculez votre montant :

Total en francs des coffrets choisis

+ 40 francs de port (livraison 72 heures) =

3) Inscrivez votre adresse de livraison :

Nom Prénom

Adresse

..... Code postal

Tél. : Ville

Signature obligatoire :

Découvrez! Manga' Distribution sur internet :
" http : // www.manga-distribution.com "