

LES PLUS ADORABLES DES MONSTRES !

FOX KIDS

www.foxkids.fr



Dino

2

15,00 FF  
4,30 FS  
DOM 18 F

NOV 00

DIGIMON



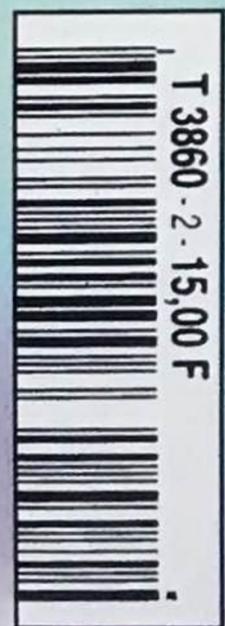
DIGITAL  
**DIGIMON**  
MONSTERS

TM

**2 Cadeau!**  
**Méga Posters!**



**DES CADEAUX  
DIGIMON  
A GAGNER !**



LA NAISSANCE DE...

**G R E Y M O N !**

© 2000 Aniplex Inc. Tous droits réservés. Fox Kids est une marque déposée de Fox Broadcasting Company. Digimon est une marque déposée de Bandai Entertainment Inc.

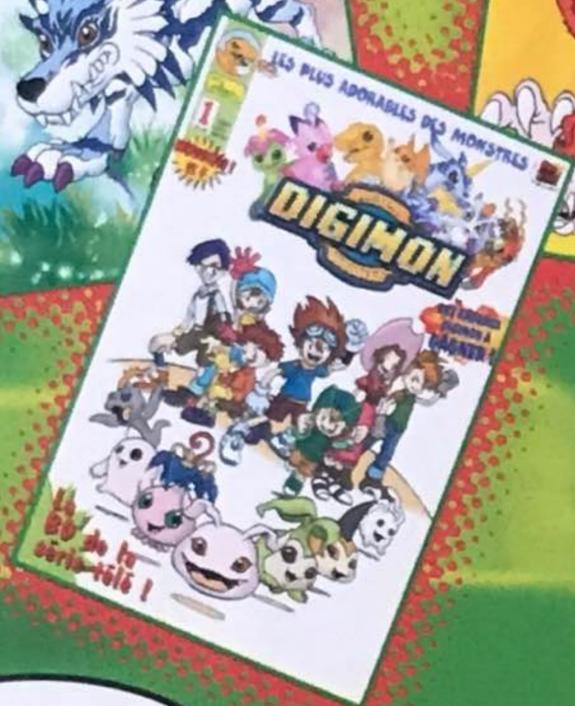
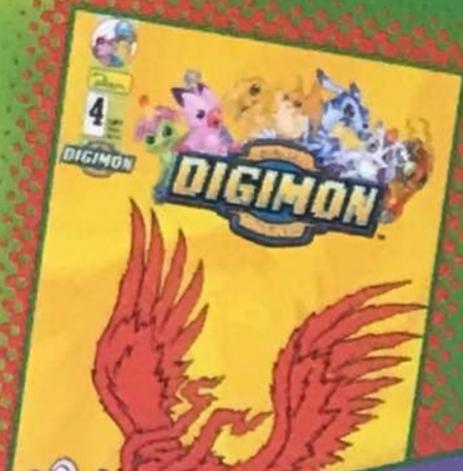
# REÇOIS LES DIGIMON TOUS LES MOIS DIRECTEMENT CHEZ TOI!

## L'ABONNEMENT



## EST LÀ!

## ABONNE-TOI ET ECONOMISE 30 F!



VITE ! DÉCOUPE OU PHOTOCOPIE CE COUPON-RÉPONSE, REMPLIS-LE ET ENVOIE-LE À :

Digimon,  
Service abonnements,  
B961,  
60732 Ste  
Geneviève Cedex



CHAQUE NUMÉRO ARRIVE CHEZ TOI TOUS LES MOIS !



COMME ÇA, TU ES SÛR DE NE PAS RATER NOS AVENTURES!

**DIGIMON** DIGICO002

### BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec le règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Dino France sous enveloppe affranchie à : Digimon, Service abonnements, B961, 60732 Ste Geneviève Cedex

OUI, je désire m'abonner au magazine DIGIMON au tarif préférentiel de 150 F les 12 numéros\*

Mon abonnement prendra effet avec la prochaine parution.

NOM/PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

DATE DE NAISSANCE | | | | |

SEXE | Masculin | Féminin

\*Offre réservée à la France métropolitaine. Pour les Dom-Tom et l'étranger, nous consulter.



**2 posters**  
**+ un concours**



On s'envole vers le Digi-monde dans notre sensationnelle BD !

3

**C'EST PARTI !**

Infos rapides sur nos Digi-héros et résumé de l'épisode précédent.

2



**BIENVENUE DANS LE DIGIMONDE !**

13

Le jeu de cartes Digimon, pour faire des batailles... de monstres !



**ATTENTION : ZONE DE DUEL !**

14

Giga ! Des cartes de jeu à gagner dans notre kenshō Digimon !



**GRAND CONCOURS !**

26

Oui ! Digimon, c'est aussi au cinéma.



**DIGIFILM**

26

Tous les détails sur la série télé.



**DIGI-GUIDE TÉLÉ.**

27

Jouets trop cools et objets bizarroïdes : le digishopping du monde entier.



**AU CŒUR DE LA DIGIMANIA !**

28

Le Digi-Download : tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le Digi-monde sans jamais oser le demander.



**DIGIMON POUR LES NULS...**

32

Tu veux en savoir plus sur le prochain numéro ? Tu es vraiment insatiable ! Heureusement, nous avons pensé à toi.



**BACK TO THE FUTURE.**

Toi aussi, choisis un Digimon et pars à la découverte du Digi-monde...



30

**MA PLAYSTATION EST TROP DIGIMON**

**DIGI-INFO**  
**DE DERNIÈRE MINUTE !**

**RETROUVEZ DINO ET DIGIMON AU SALON ISC DE L'IMAGINAIRE**

Eh oui ! Vous ne rêvez pas ! Dino sera présent au Salon ISC de l'Imaginaire les 8, 9 et 10 décembre 2000.

Ce salon vous présentera tout ce qui a un rapport avec la bande dessinée, l'animation, les jeux vidéo et Internet. Il est donc normal que le magazine « Digimon » soit présent. Mais vous pourrez aussi trouver l'autre magazine publié par Dino, le magazine « Les Simpson ».

Le salon se tiendra à l'espace Champerret (Place de la Porte de Champerret, 75017 Paris, Métro Porte de Champerret). Le prix d'entrée est de 35 F. Renseignements au 01 47 64 44 82.





S'il y a de l'action, vous pouvez être sûr que Tai n'est pas loin. Bien sûr, il pourrait être plus raisonnable de temps en temps, mais c'est lui qui dirige l'équipe... en tout cas, il voudrait bien!

# RÉSUMÉ

Peu après leur arrivée dans le Digimonde, Matt et ses camarades sont devenus amis, chacun avec un Digimon différent. Mais le danger les menace : ils sont attaqués par Kuwagamon, un insecte rouge géant aux pinces coupantes comme des rasoirs. Juste à temps, les Digimon se digivolvent au niveau débutant et tous ensemble, battent l'affreux Kuwagamon. Du moins, c'est ce qu'ils croient...



Il joue les durs et, de prime abord, il a l'air d'avoir un sale caractère. Mais son look de rebelle et son humour caustique sont juste un masque derrière lequel il cache ses véritables sentiments.



Le petit dernier du groupe. Il essaie d'être courageux et d'agir comme un grand. Son objectif numéro un : ne pas montrer sa peur devant les autres.



Sora joue un peu les grandes sœurs avec les autres. Parfois, elle aimerait bien ne pas avoir toutes ces responsabilités, mais son sens du devoir l'empêche de se laisser aller.



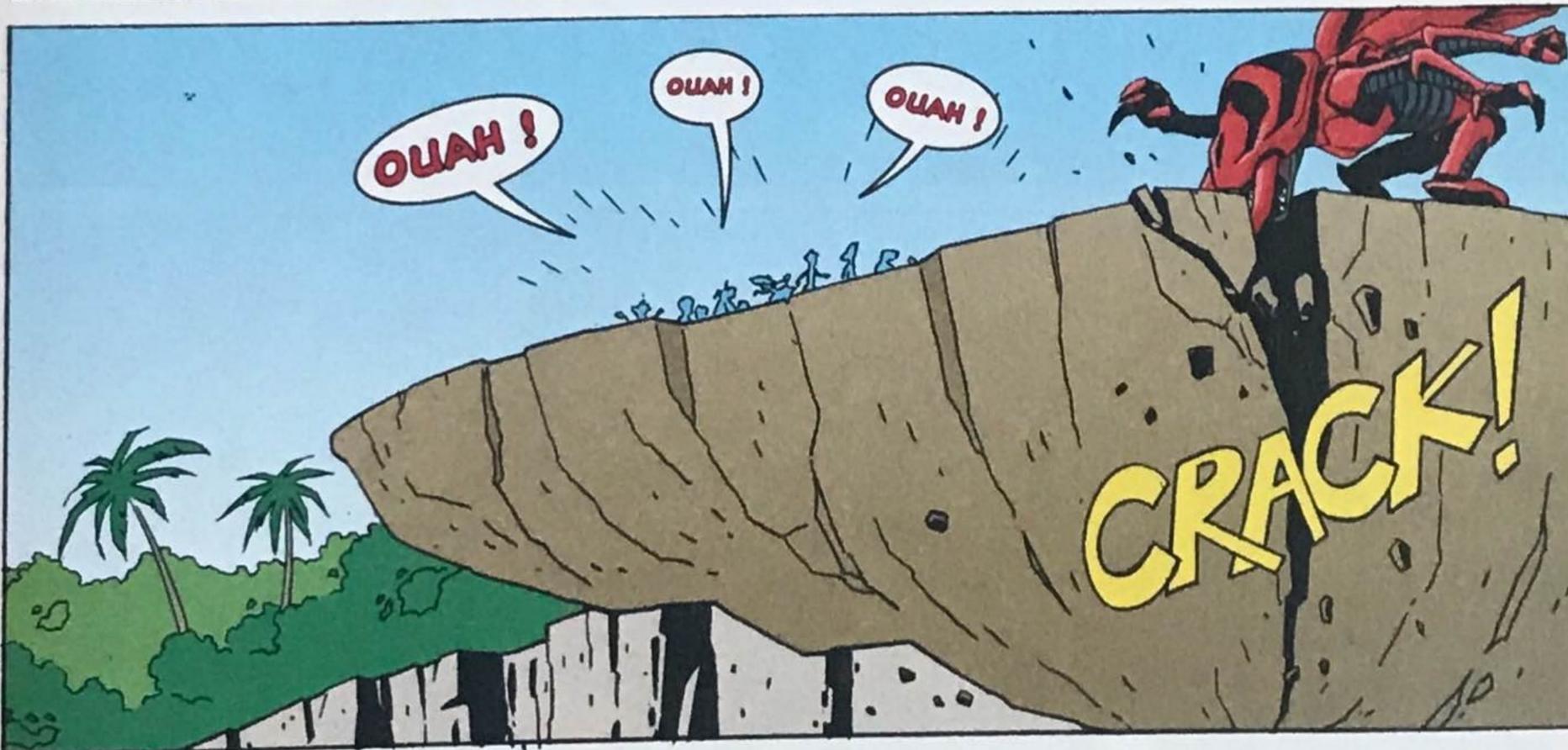
Très « poupée Barbie » et complètement gâtée, Mimi ne semble absolument pas à sa place dans l'univers sauvage du Digimonde. Son occupation favorite : se plaindre. Même dans les pires dangers, elle s'inquiète de la propreté de sa tenue rose.



C'est le pessimiste du groupe : pour lui, quand ça ne va pas mal, c'est que ça va très mal ! La seule chose qu'il sache faire sans râler, c'est prendre ses jambes à son cou.

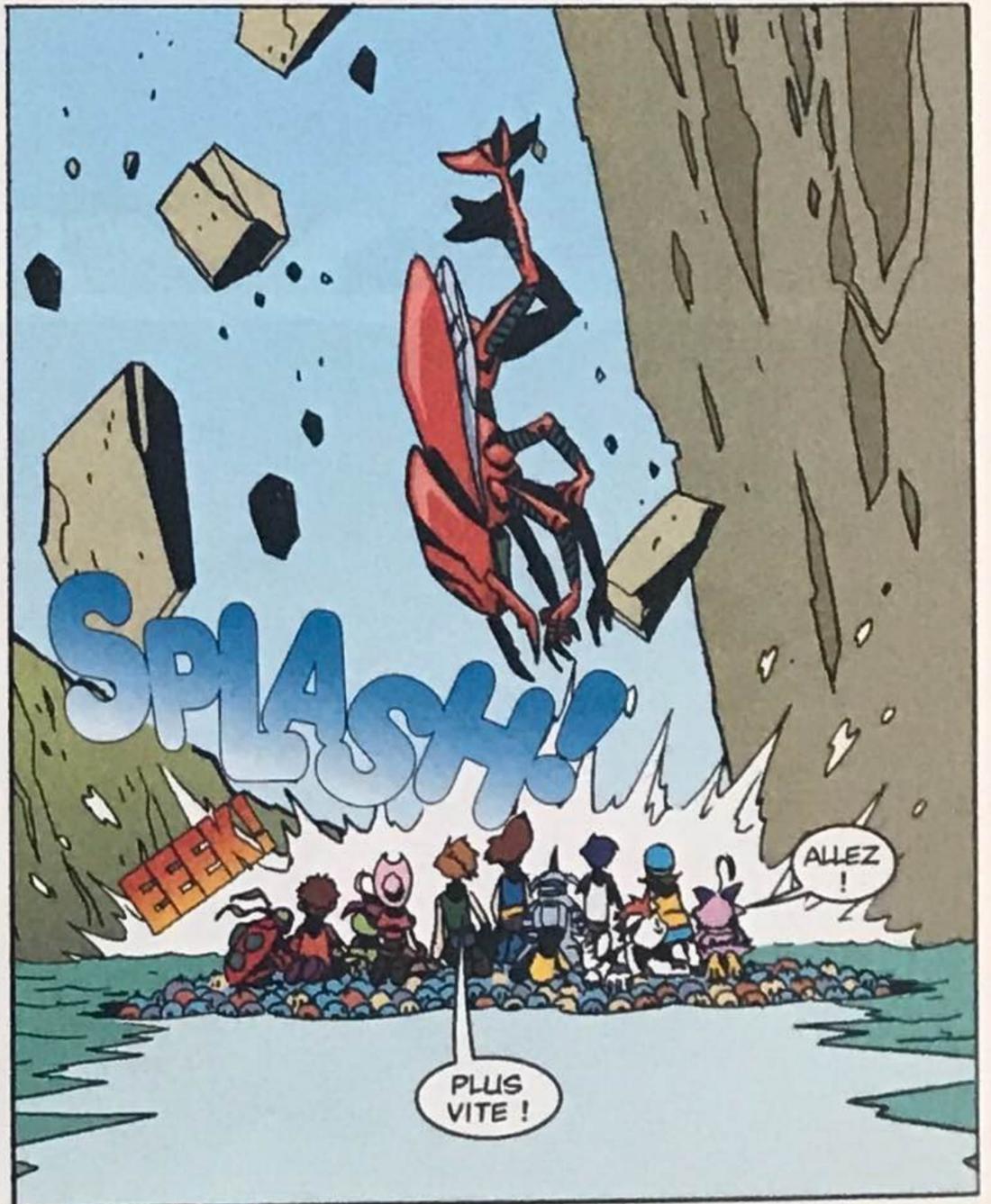


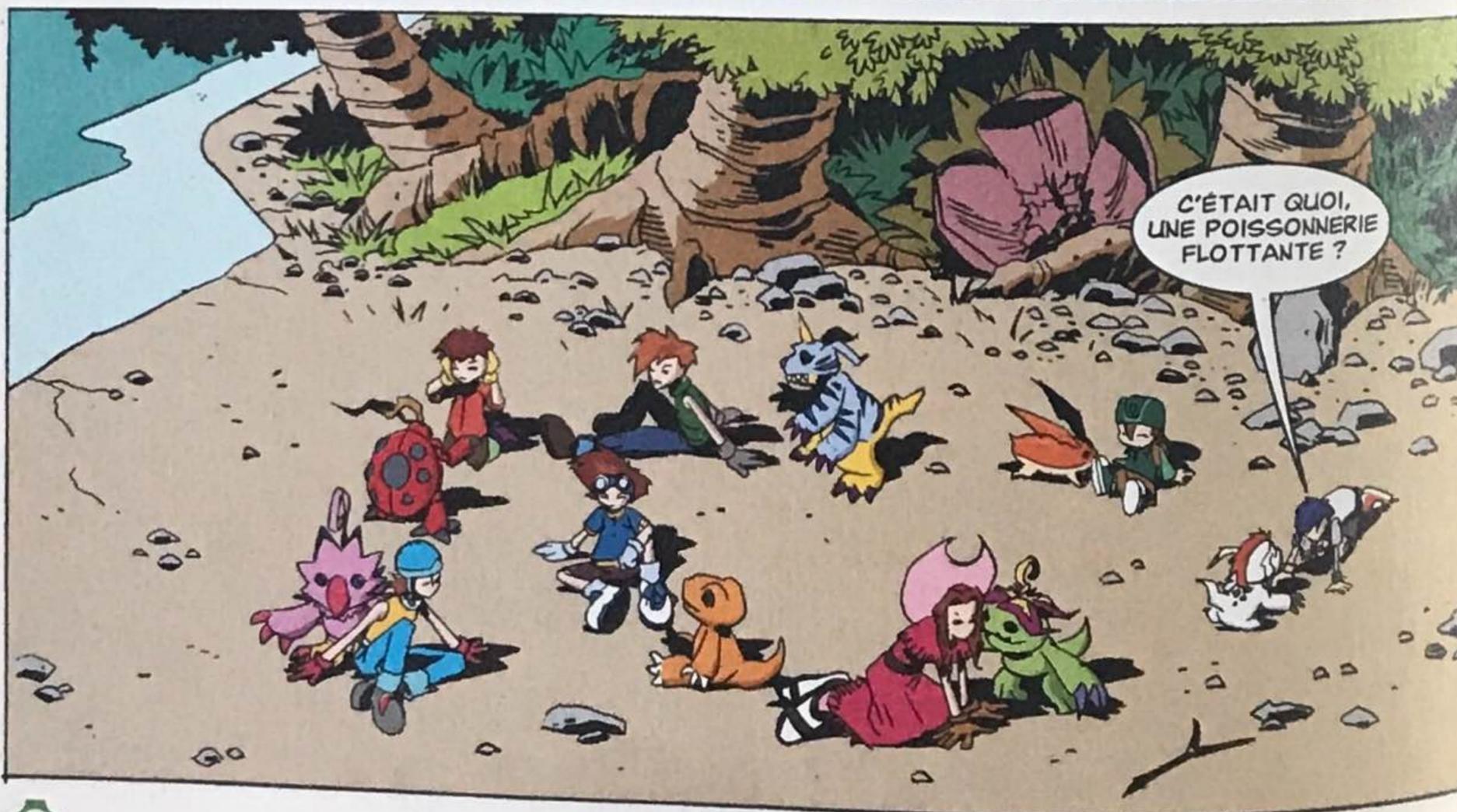
Pour un fada d'ordinateurs et de high-tech comme Lizzy, le Digimonde est un vrai paradis. C'est la « grosse fête » de l'équipe et il n'aime rien tant qu'une énigme à résoudre. Heureusement pour lui, le Digimonde n'en manque pas !



Une publication Dino Entertainment France SARL : 12, rue Rouget de Lisle, 92442 Issy les Moulineaux Cedex - Directeur de la publication : Christian Neuber - Comité de Direction : Christian Neuber, Johannes Schneider, Max Müller - Rédactrice en Chef : Anne Berling - Rédacteur : Jean-Paul Jennequin - Traducteur : Tristan Lapoussière - Collaborateurs : Michael Groenewald, Michael Schweitzer - Marketing, Relations Presse : Jérôme Aragnou - Abonnements : Digimon, Service abonnements, B961, 60732 Ste Geneviève Cedex - Maquette : Joshik Design ; Tab Werbung - Fabrication : Sylvia Türk - Photogravure et Impression : VPM, Rastatt, Allemagne - Distribution : Transports Presse - Contact dépositaires de presse : Motor Presse France, Jacques Gatellier, Raphaëlle Guillaus - Commission Paritaire en cours - ISSN en cours - Dépot légal novembre 2000 - Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Reprints US-DIGIMON #2 "The Birth of Greymon" TM & © 2000 Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltd. DIGIMON DIGITAL MONSTERS and all characters, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Toei Animation Co., Ltd. and are used under license. All rights reserved. Licensed through Saban Consumer Products France - Tél. 01 41 19 70 30











MERCI POUR MES POUVOIRS MAGIQUES, MIMI !

TOUT ÇA ME DONNE LE VERTIGE !

ALORS JE T'AI AIDÉ À TE TRANSFORMER ? C'EST GÉNIAL !



BON, QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

SI SEULEMENT IL Y AVAIT UN TÉLÉPHONE ! NOUS POURRIONS APPELER LA POLICE, OU LES POMPIERS, OU MA MÈRE.



JE PROPOSE D'EXPLORER LE COIN !

JE N'EXPLORERAI RIEN !

MAIS OUI, JOE. ATTENDONS SIMPLEMENT QUE CET INSECTE GÉANT VIENNE NOUS CHERCHER.

IL FAUT PARTIR D'ICI.



MATT A RAISON, MAIS SANS BOUSSOLE NOUS NE SAVONS MÊME PAS OÙ EST LE NORD.

MOI JE SAIS ! C'EST À L'OPPOSÉ DU SUD !



JE N'AURAIS PAS DÙ METTRE CE BERMUDA. IL ME SERRE QUAND JE MARCHE BEAUCOUP.



Y A-T-IL D'AUTRES MONSTRES DANS LES PARAGES ?

OH QUE OUI !

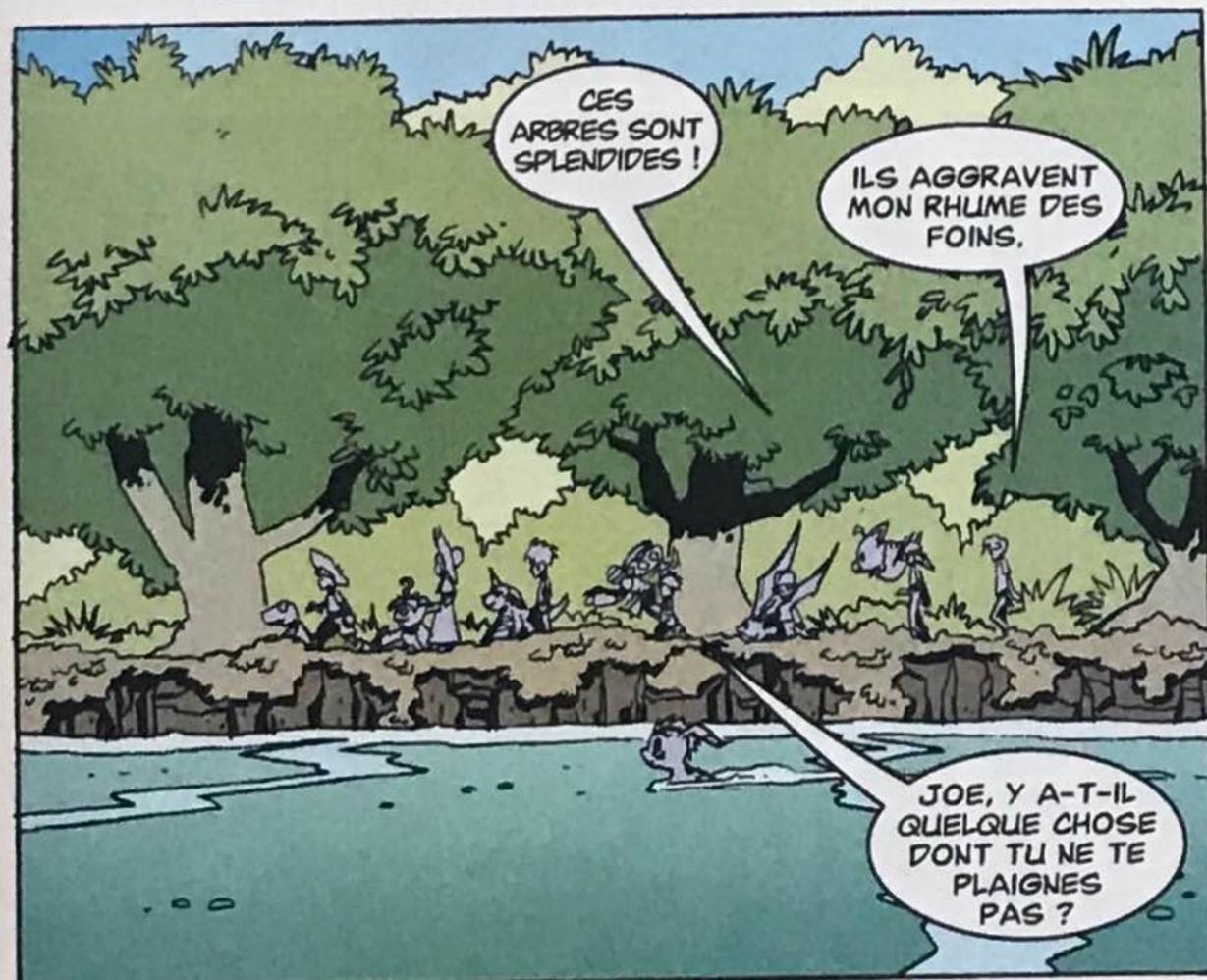
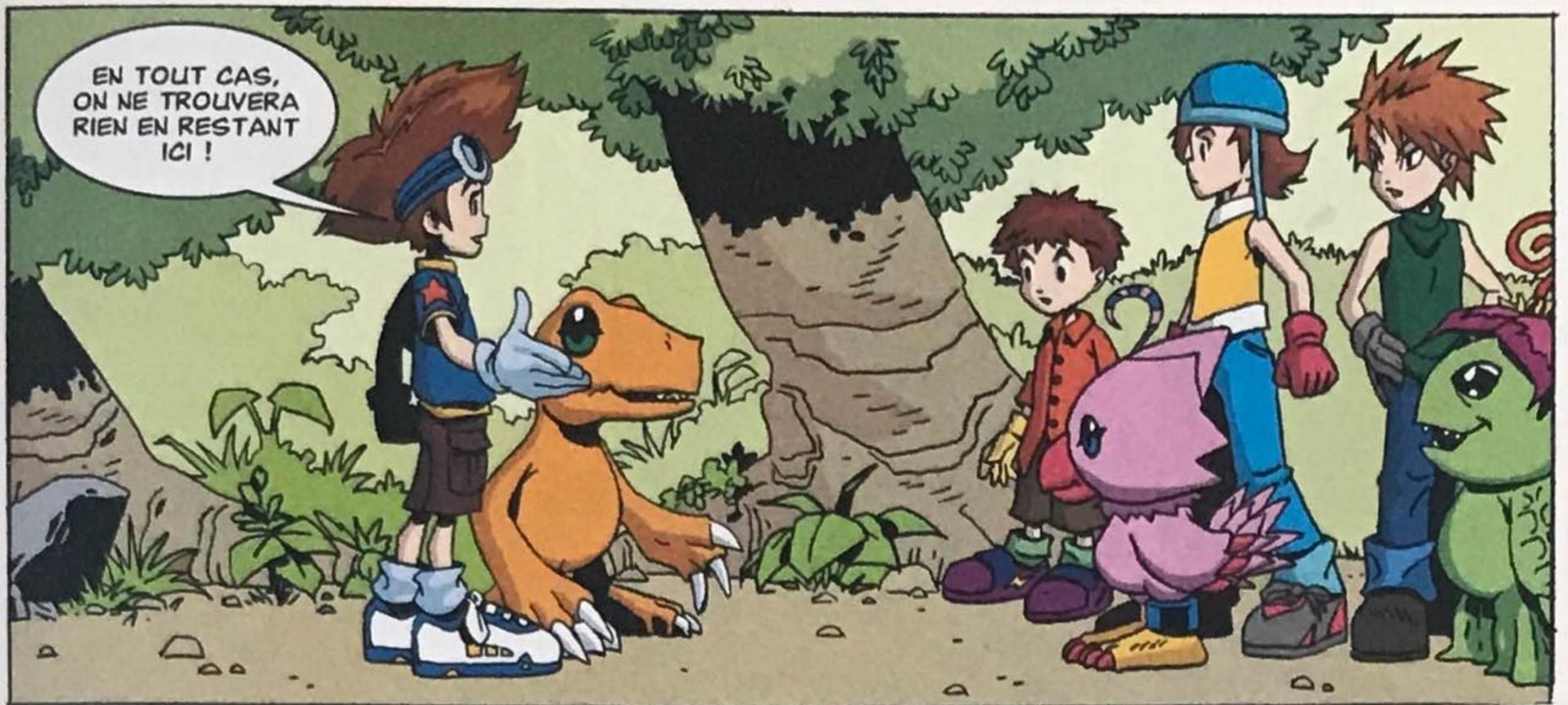


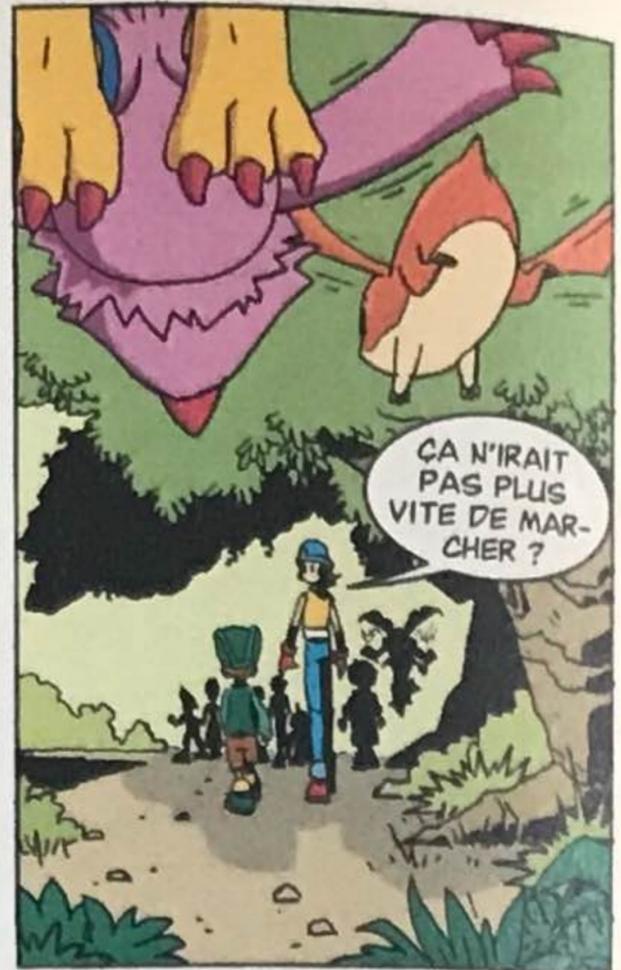
ET LORSQUE LA NUIT TOMBE ?

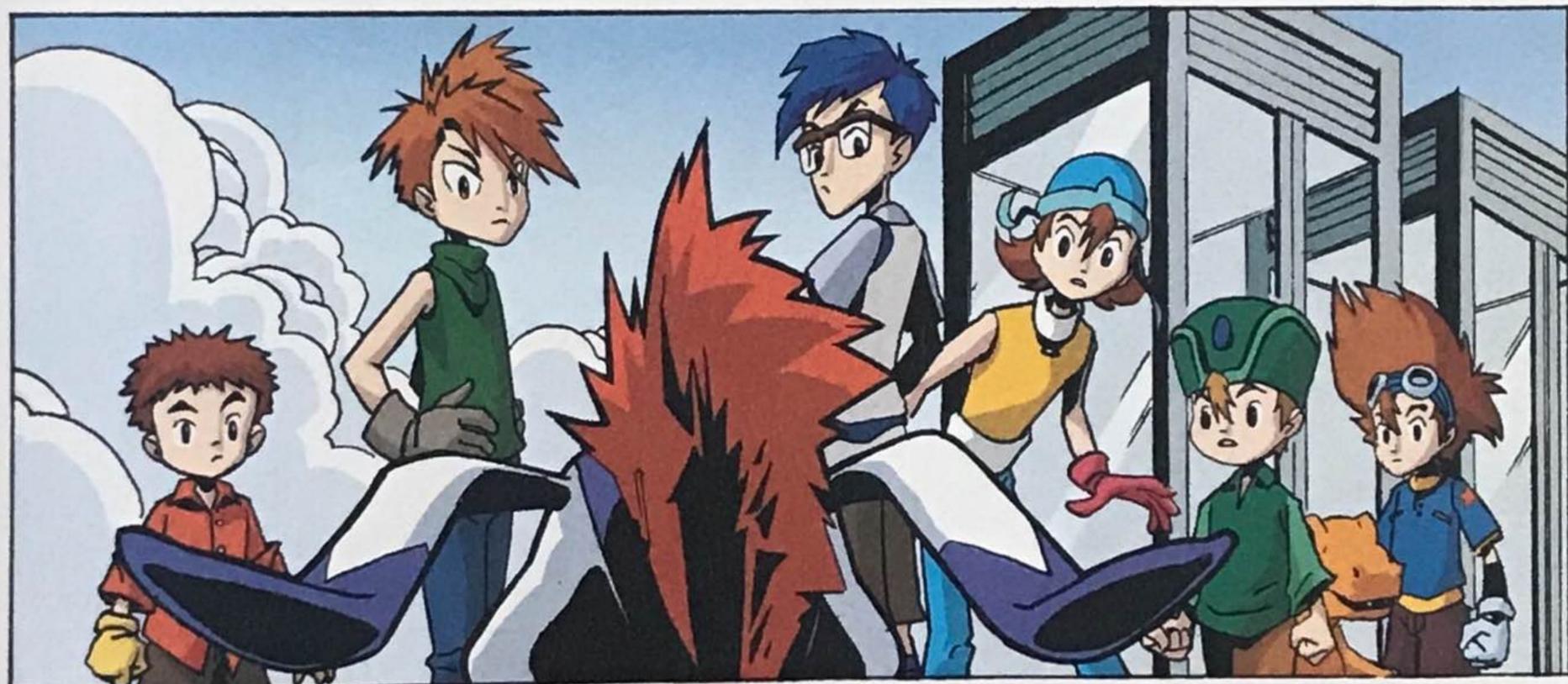
QUI SAIT SI LA NUIT TOMBE ICI, SORA !

CE NE SERAIT PAS NATUREL.

PARCE QUE TOUT ÇA, ÇA L'EST ?









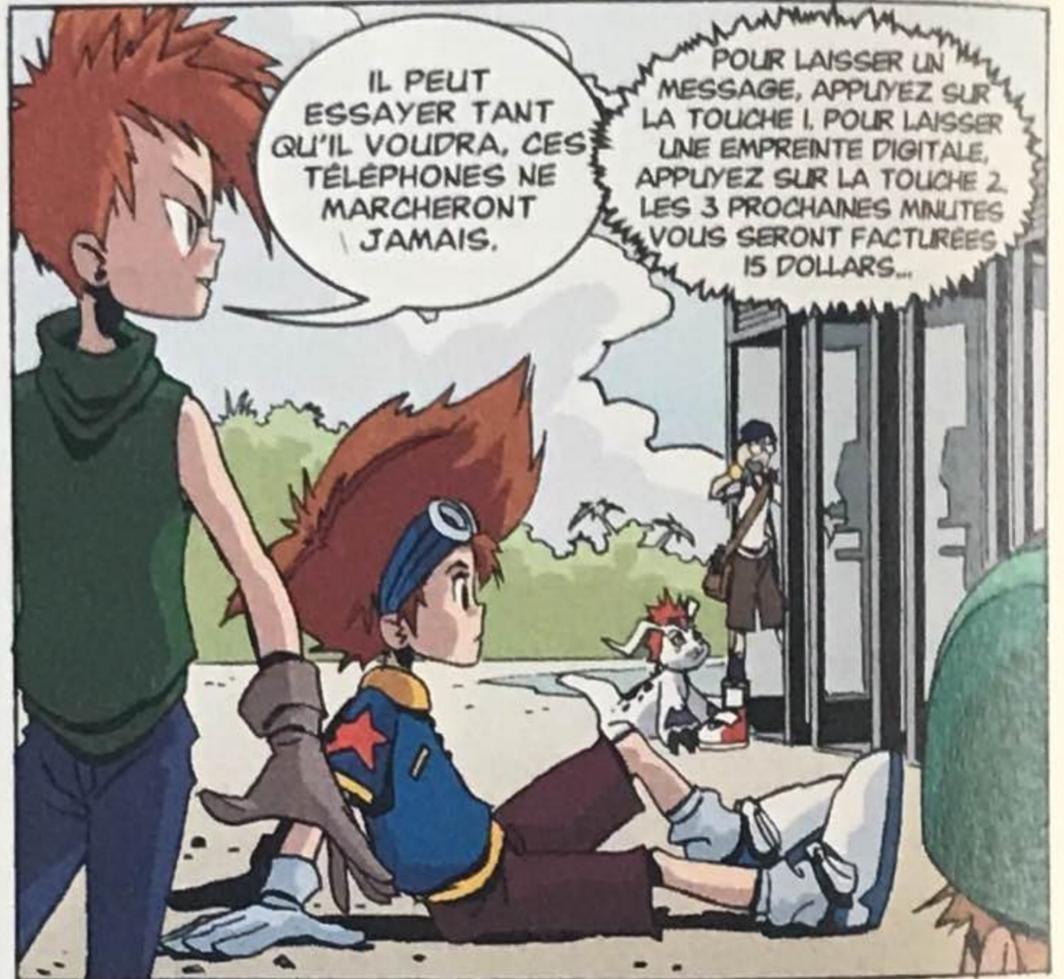
LES PRÉVISIONS POUR DEMAIN : CIEL DÉGAGÉ AVEC UN PEU DE CRÈME GLACÉE...

CE NUMÉRO N'EXISTE QUE DANS VOTRE IMAGINATION. RACCROCHEZ ET NE RAPPELEZ PLUS...

AUCUN TÉLÉPHONE NE FONCTIONNE DANS VOTRE SECTEUR. RACCROCHEZ, ET BONJOUR CHEZ VOUS.



BIZARRE. TOUT CELA NE ME DIT RIEN QUI VAILLE...



IL PEUT ESSAYER TANT QU'IL VOUDRA, CES TÉLÉPHONES NE MARCHERONT JAMAIS.

POUR LAISSER UN MESSAGE, APPLIÉZ SUR LA TOUCHE 1. POUR LAISSER UNE EMPREINTE DIGITALE, APPLIÉZ SUR LA TOUCHE 2. LES 3 PROCHAINES MINUTES VOUS SERONT FACTURÉES 15 DOLLARS...



MÊME SI ON NE PEUT APPELER PERSONNE, ON PEUT ESPÉRER QUE QUELQU'UN APPELLE.

MAIS NOUS PERDONS NOTRE TEMPS ICI !

JE PROPOSE DE RESTER UN PEU POUR VOIR SI QUELQU'UN APPELLE. EN PLUS, NOUS AVONS BESOIN DE NOUS REPOSER.



NOUS N'AVONS RIEN MANGÉ DE LA JOURNÉE...

QUELQU'UN A-T-IL DE QUOI MANGER ? LA SEULE CHOSE QUE J'AIE, C'EST... TIENS... ?



C'EST LE GADGET TOMBÉ DU CIEL LORSQUE NOUS ÉTIIONS AU CAMP !

J'AVAIS OUBLIÉ CES MACHINS-LÀ !

# DIGI-BATAILLE DES DIGIMON

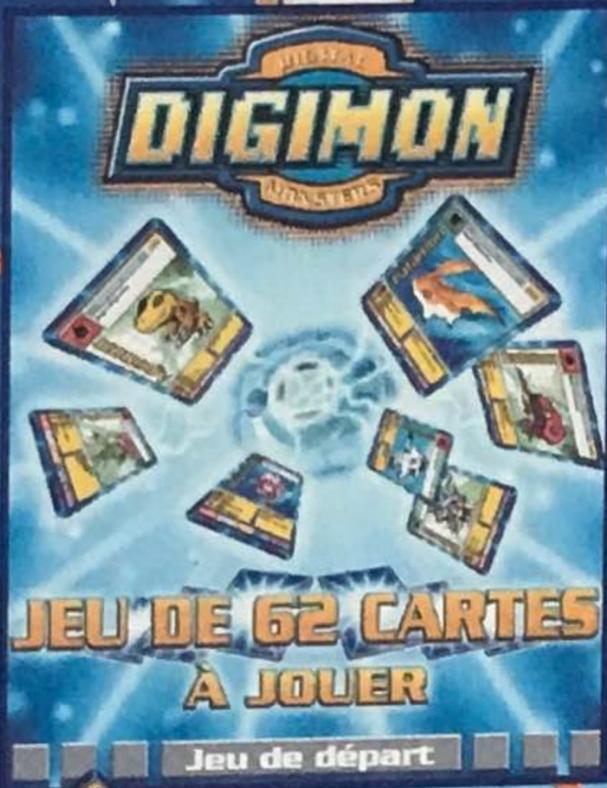
## La bataille est lancée!

Dans cette page, nous vous présentons le jeu de cartes des Digimon : la **Digi-bataille** ! Comme son nom l'indique, c'est un jeu où l'on fait se battre deux Digimon l'un contre l'autre.

### niveau champion COMMENT ÇA MARCHE?

Pas de panique, c'est facile ! Les règles sont courtes et faciles à apprendre. Après deux ou trois parties d'essai, vous les connaîtrez par cœur. Chaque joueur choisit 30 cartes parmi toutes celles qu'il possède et construit son jeu (on dit aussi son "deck").

VA TOUT DE SUITE À LA PAGE 14 ! TU Y TROUVERAS UN KENSHÔ QUI TE PERMETTRA PEUT-ÊTRE DE GAGNER UN DES QUINZE JEUX DE CARTES DIGI-BATAILLE...



### niveau champion ON PEUT DIVISER LES CARTES...

en deux groupes. D'une part, il y a les **cartes Digimon**. Elles représentent les Digimon à leurs différents niveaux (débutant, champion, ultra et méga). Comme vous le savez déjà grâce à la série télé et à notre BD, les Digimon passent d'un niveau de digivolution à l'autre et deviennent de plus en plus forts. C'est la même chose dans le jeu de cartes. Chaque joueur commence avec un Digimon débutant et en cours de jeu, celui-ci peut se digivolver avec les cartes correspondantes. Plus son niveau est élevé, meilleur il est au combat. C'est clair !

### niveau champion CE QUI REND LA DIGI-BATAILLE INTÉRESSANTE...

et toujours aussi palpitant, c'est que l'on peut choisir de nouvelles cartes pour son jeu à chaque partie. On peut essayer une nouvelle stratégie en remplaçant une carte par une autre pour voir si elle améliore le jeu ou pas. Dans un jeu de départ, il n'y a jamais de cartes en double et, en plus, il y a toujours trois cartes holographiques. Mais si les 62 cartes du jeu de départ ne suffisent pas, on peut acheter des boosters pour en augmenter le nombre. Les **paquets boosters** contiennent plein de nouvelles cartes qui ne sont pas dans le starter. Et si par hasard on se retrouve avec une carte en double, on peut l'échanger avec un ami.

### niveau champion LES CARTES DU DEUXIÈME GROUPE...

s'appellent des cartes **Power Option**. Ce groupe peut se subdiviser en trois sous-groupes. D'abord, les **cartes de Digivolution**. Elles sont nécessaires pour faire digivolver vos Digimon au niveau supérieur. Les deux autres sous-groupes sont les **Power FX** et **Power Blast** : elles soutiennent vos Digimon pendant une bataille sans les faire se digivolver. A la fin de chaque bataille, le gagnant reçoit des points. Le joueur qui obtient le premier 1 000 points est le gagnant.

# DIGIMON MONSTERS

# KENSHO #2

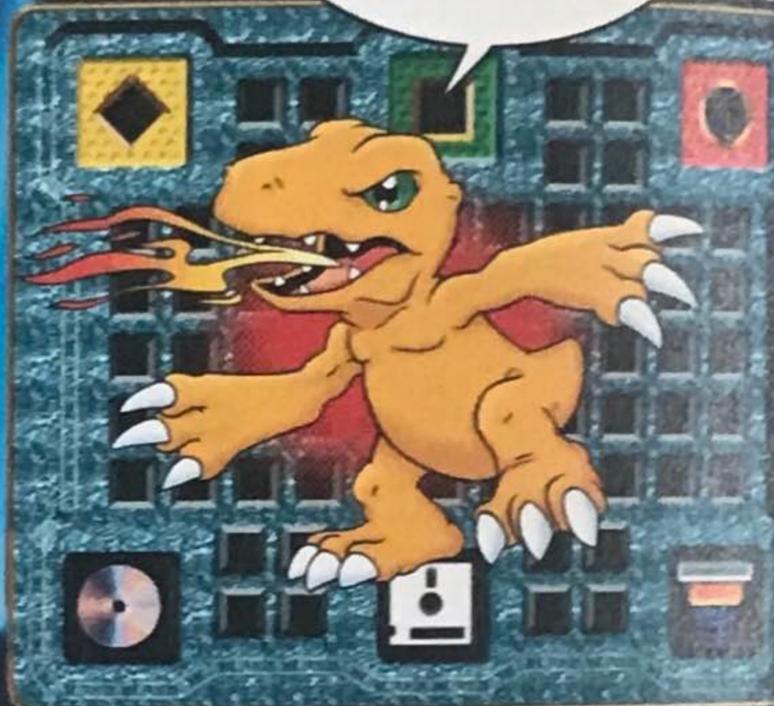

 C'est du japonais et ça veut dire : **concours** !  
 Avec nos Digi-partenaires de



**ATTENTION ! LES DIGIMON ENTRENT DANS LA ZONE DE BATAILLE !**

SALUT, LES MONSTRES ! VOUS AVEZ DE LA CHANCE QUE JE NE ME BATTE PAS AVEC VOUS, SANS ÇA VOUS SERIEZ FICHUS !

A présent, c'est l'heure. Ton adversaire, Weregarrumon, attends déjà impatiemment dans la Zone de Duel l'arrivée de ton monstre. Mais tu ne vas pas laisser ton Digimon combattre sans lui donner quelques conseils tout de même ? Non ? Alors réponds tout de suite aux questions suivantes et envoie Weregarrumon au tapis (de souris) !



TM & © 2000 Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltd. All rights reserved. Licensed through Saban Consumer Products France - Tel. 01 41 19 70 30

TU CROIS POUVOIR ME BATTRE ?!

**Niveau Disciple** 10-13  
Commencez l'étape Digivolve

- Question 1 :** Combien faut-il marquer de points pour gagner une partie de Digi-Bataille ?
- Question 2 :** Peut on trouver des cartes en double dans un jeu de départ Digi-Bataille ?
- Question 3 :** Combien y a-t-il de cartes holographiques dans un jeu de départ Digi-Bataille ?

**RÉPONDRE À CES QUESTIONS !**

Envoie tes réponses sur carte postale ou papier libre, sans oublier ton nom et ton adresse, avant le **13 décembre** à :

Dino France  
Digimon Kensho 2  
12, rue Rouget de Lisle  
92442 Issy les Moulineaux Cedex

Le règlement est déposé auprès de Maître Proust, huissier de Justice à Paris, 119, rue de Courcelles, 75017 Paris. Il peut être obtenu sur simple demande à la société Dino entertainment France, 12 rue Rouget de Lisle, 92442 Issy les Moulineaux Cedex.

-  360 BULLES-TONNERRE
-  250 ATTAQUE MASSUE
-  150 DÉFENSE

**Digimon**  
mammifère  
Donnée  
Aptitude particulière :  
vole

POINTS R:100 C:200 U:300 M:400

© Akiyoshi Hongo • Toei Animation © 1999 BANDAI

**15x A GAGNER ! JEUX DE CARTES DIGI-BATAILLE !**  
JEUX DE DEPART





C'EST JOE  
QUI A LES PROVI-  
SIONS !

JOE ! HÉ,  
JOE !



NE SAIS-TU  
PAS QUE C'EST  
IMPOLI D'INTERROMP-  
RE QUELQU'UN QUI  
TÉLÉPHONE ?!

MAIS,  
JOE... CE  
SAC...



ÇA ? JE L'AI  
EMPORTÉ POUR LE  
CONFIER À MIMI, C'EST  
À SON TOUR DE LE  
PORTER.



MIMI, IL FAUT QUE  
TU ARRÊTES D'ÊTRE  
ÉGOÏSTE ET QUE TU  
PRENNES TES RES-  
PONSABILITÉS !

CE  
SAC EST  
TROP LOURD  
POUR  
MOI !

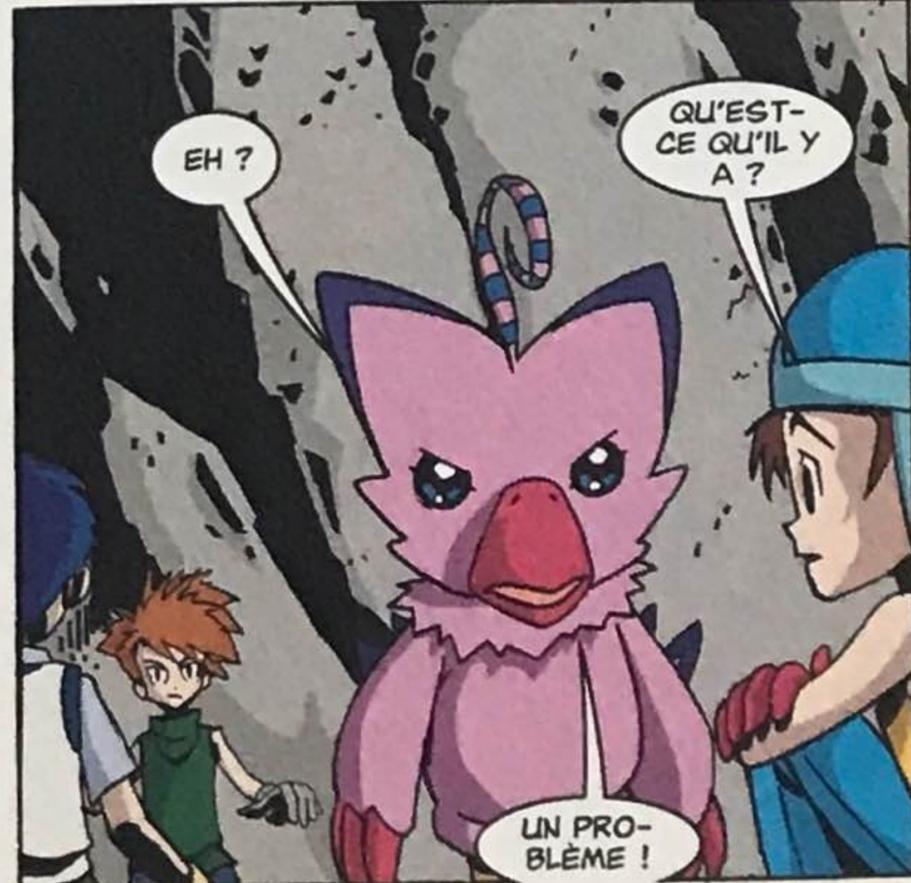
EST-CE QUE  
JE ME PLAINS,  
MOI ?

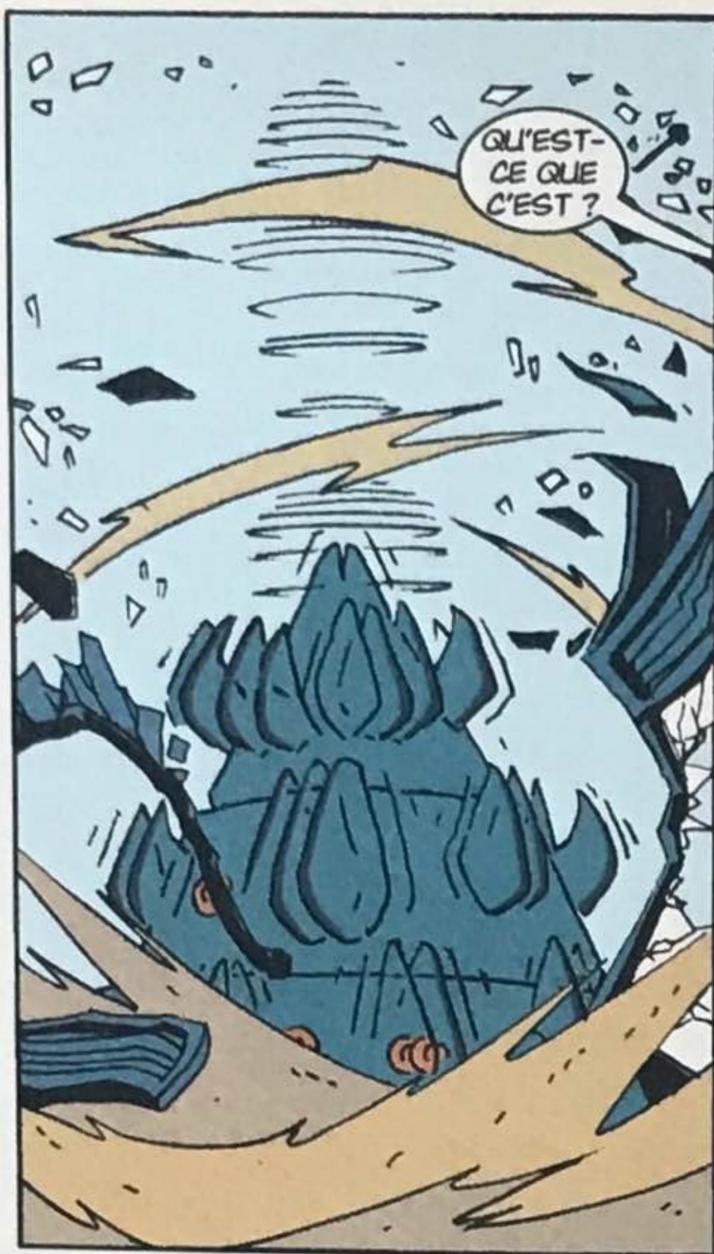


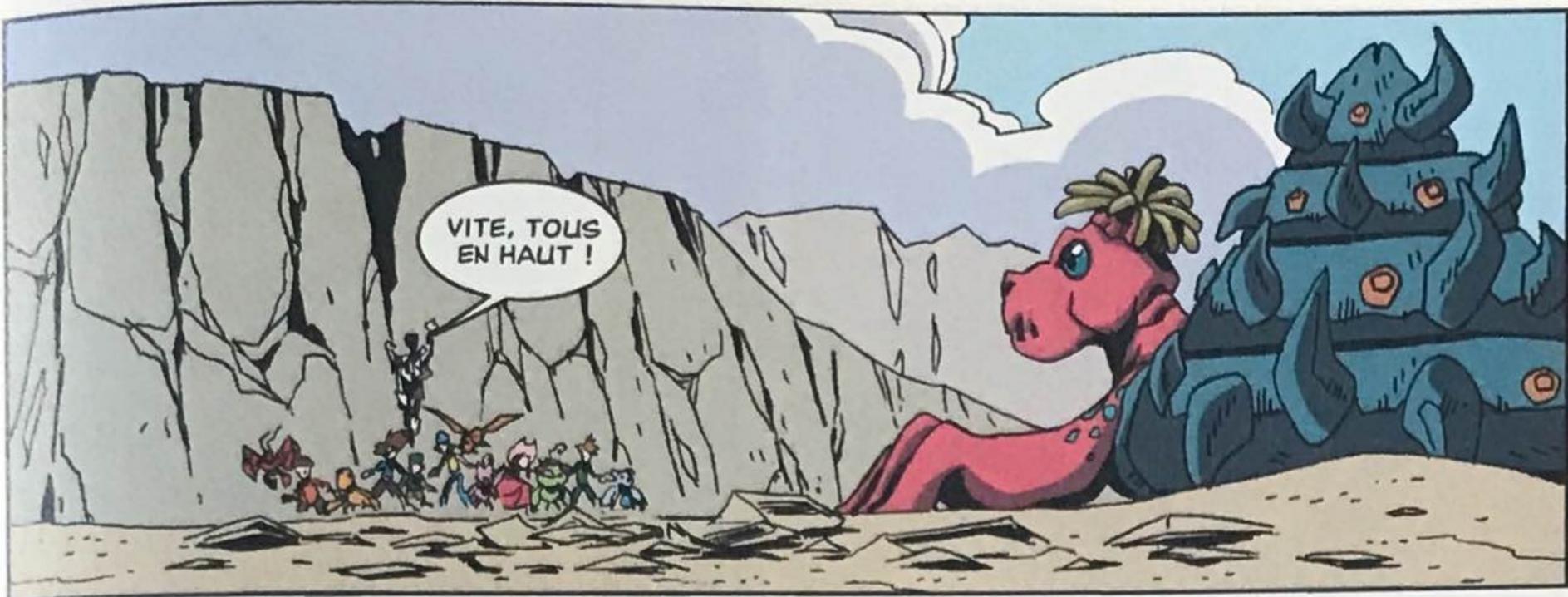
ALLONS, LES  
AMIS ! L'ESSENTIEL,  
C'EST QU'ON AIT DE  
QUOI MANGER.

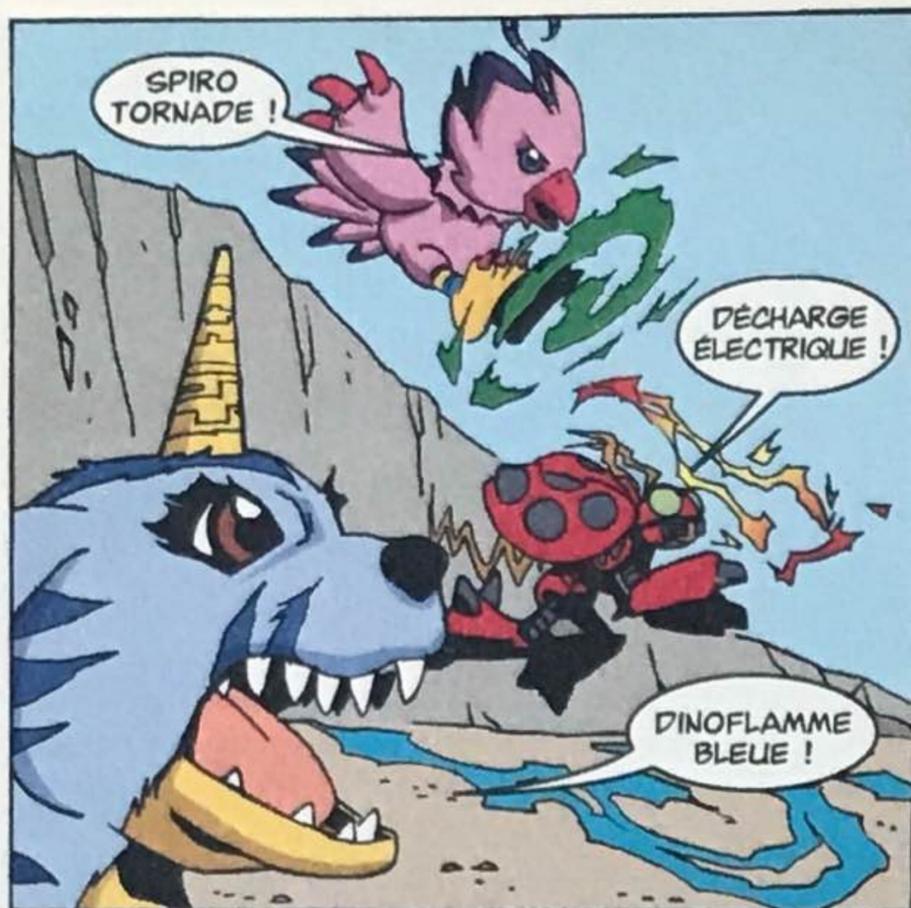


TRA LA  
LAA...









SPIRO  
TORNADO !

DÉCHARGE  
ÉLECTRIQUE !

DINOFLAMME  
BLEUE !



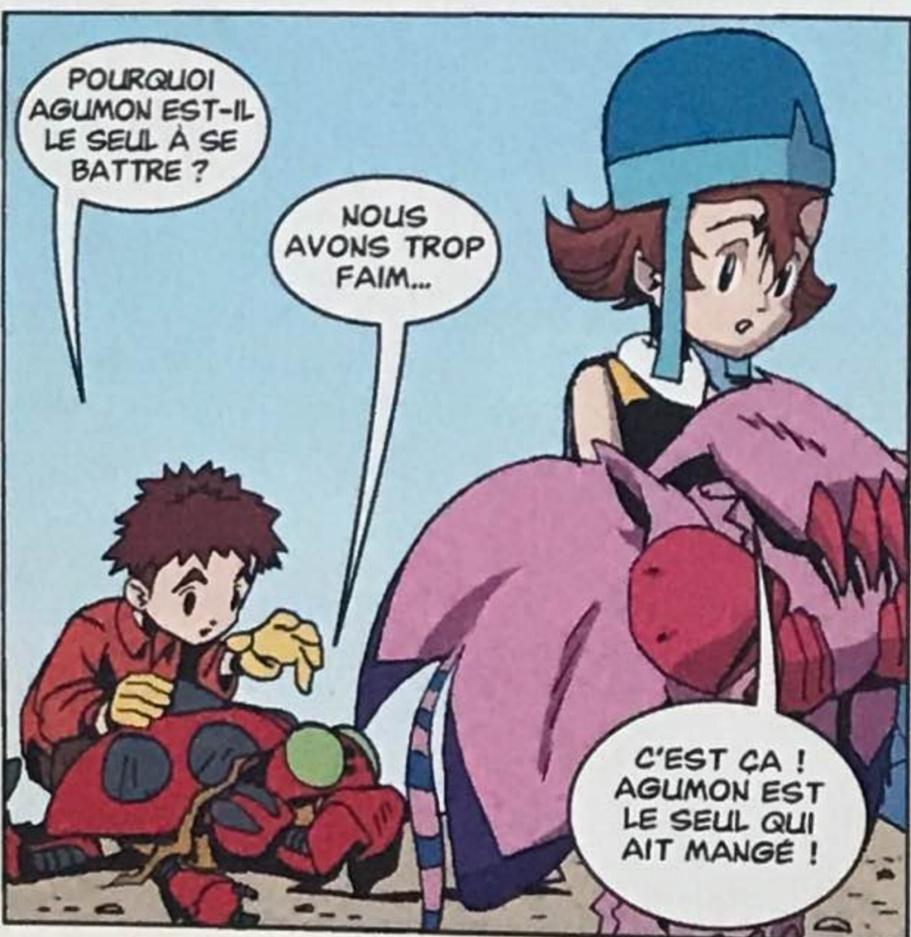
ON DIRAIT QU'ILS  
ONT PERDU LEURS  
POUVOIRS !

AGUMON !



DINO-  
FLAMME !

BIP



POURQUOI  
AGUMON EST-IL  
LE SEUL À SE  
BATTRE ?

NOUS  
AVONS TROP  
FAIM...

C'EST ÇA !  
AGUMON EST  
LE SEUL QUI  
AIT MANGÉ !

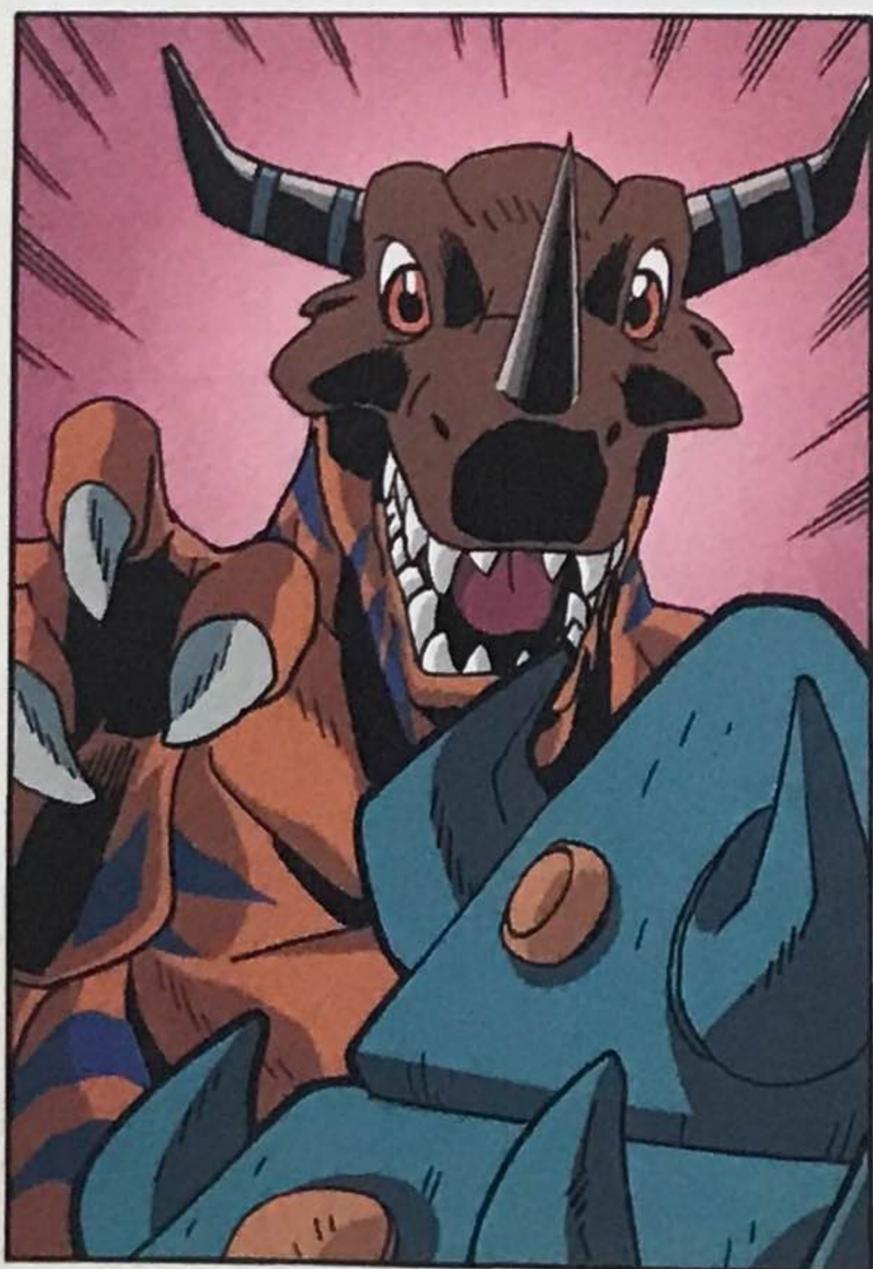


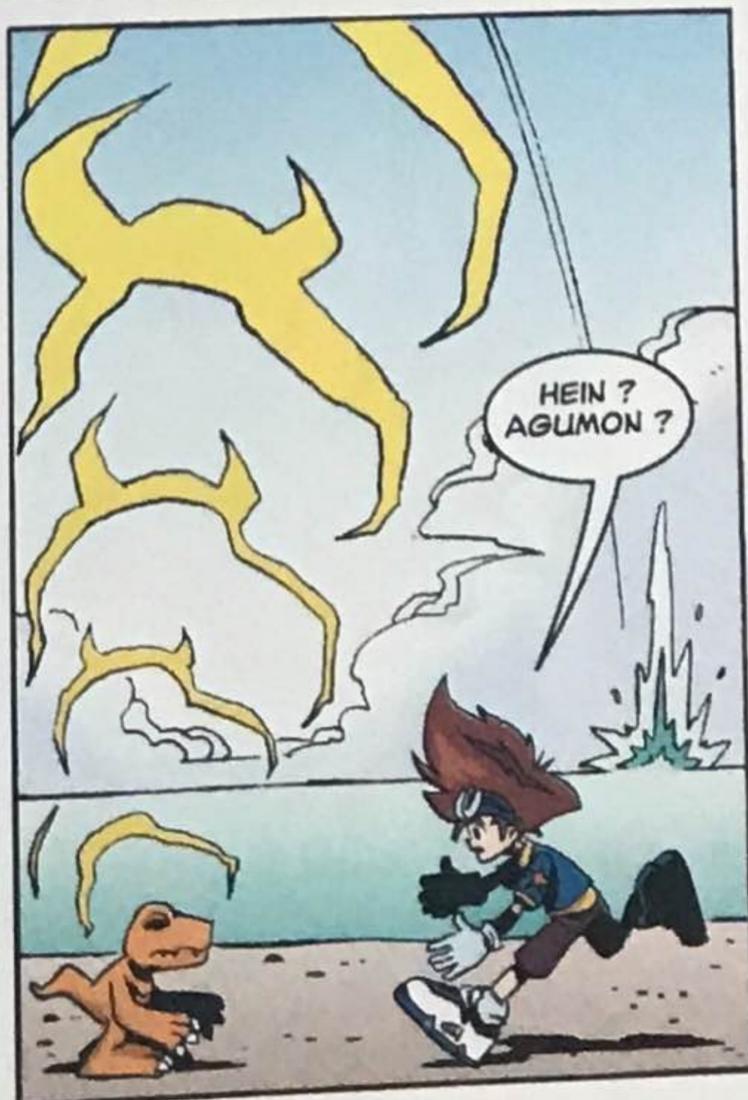
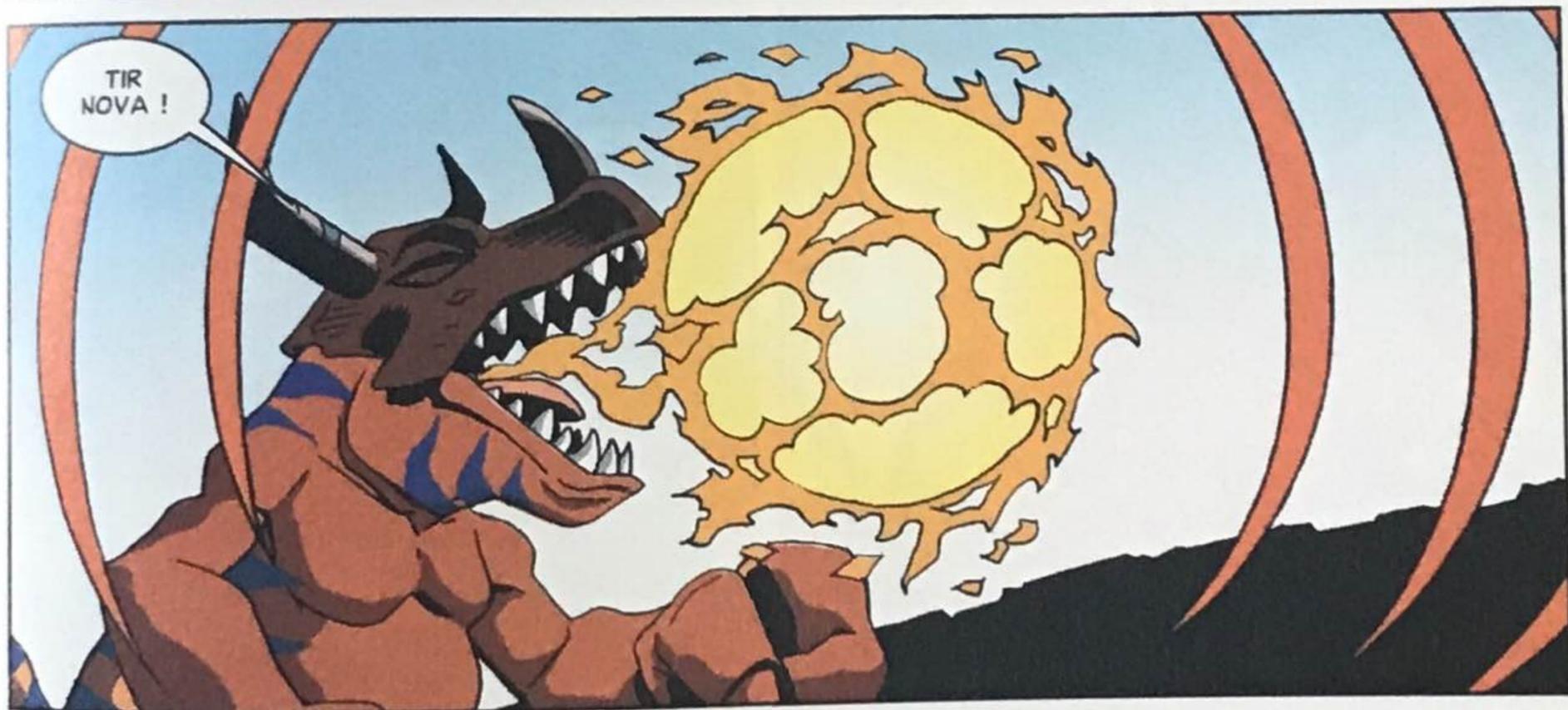
LES AUTRES  
DIGIMON N'ONT  
PLUS ASSEZ DE  
FORCE POUR  
COMBATTRE !

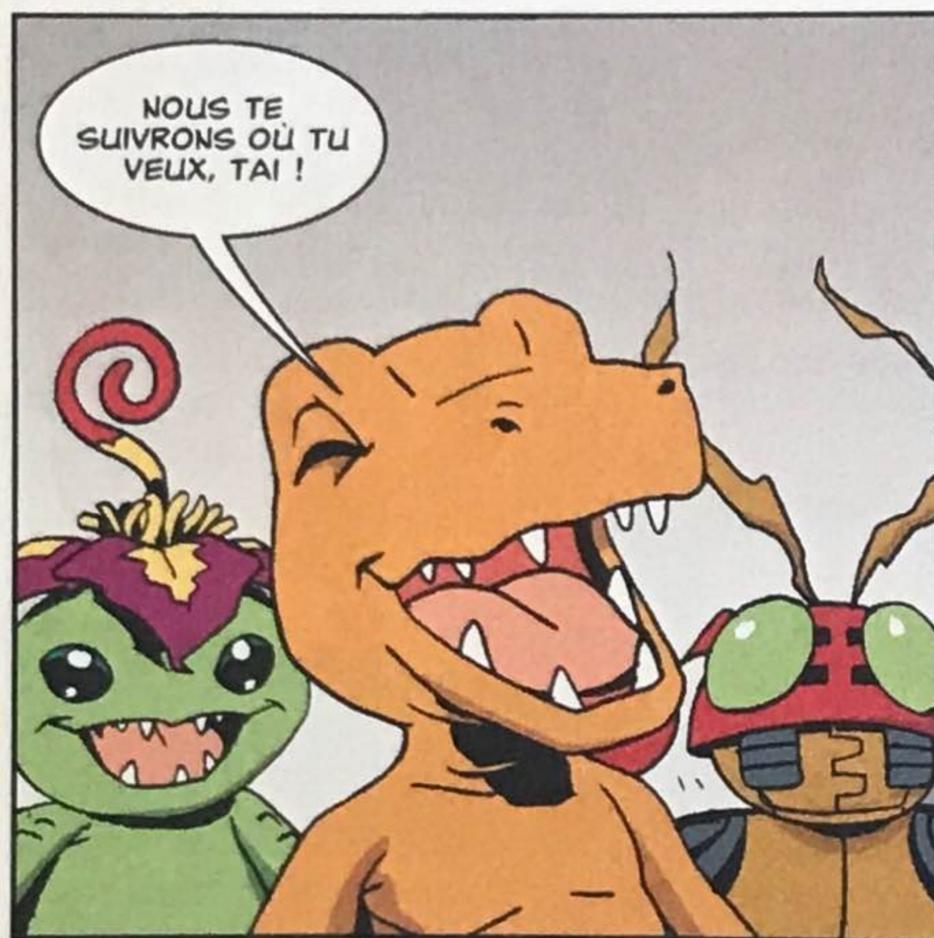
AGUMON !  
C'EST À NOUS  
DE JOUER,  
ALORS !

- VA FAIRE  
DIVERSION !

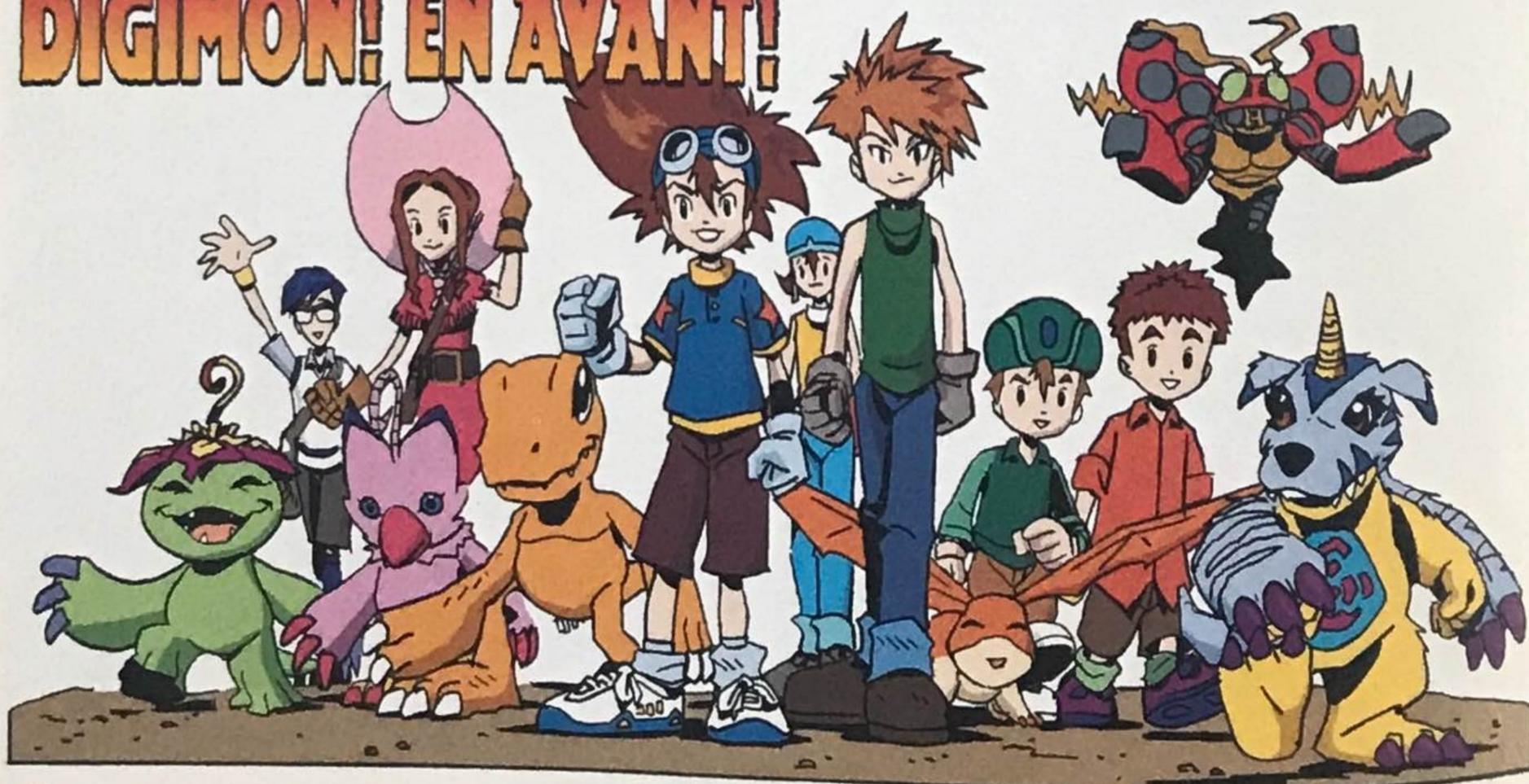








# DIGIMON! EN AVANT!



# Agumon se diiiiiiiiiiii



Houlà ! Ça alors ! On en est encore à se frotter les yeux parce que le mignon petit Koromon est brusquement devenu le mini-tyrannosaure Agumon et voilà qu'il change encore... Ce sacré monstre se digivolve plus vite que son ombre ! Et entre nous, fans de monstres, nous apprécions bien le look méga-trash de Greymon. Trop destroy ! N'oubliez pas de vous reposer les yeux pendant le mois qui vient car nous vous le garantissons : la prochaine mutation superbe et épouvantable se rapproche !



Pas de raison que ce soient toujours les mêmes qui travaillent ! Restez cools, laissez vos portables à la maison et essayez une cabine téléphonique (si vous ne savez pas ce que c'est, demandez à vos parents). Vous pourriez bien être surpris du résultat.



Monstrueusement vôtre,  
**DINOMON**



Au fait, nos Digi-envoyés spéciaux au festival de BD de San Diego (Etats-Unis) n'en croyaient pas leurs yeux, eux non plus. Ils avaient l'impression d'avoir été transportés dans le Digimonde ! Parmi les visiteurs, il y avait aussi Agumon et Biyomon. Ces deux-là avaient plein de secrets très intéressants à nous révéler sur Tai et Sora, mais ne croyez surtout pas que nous allons vous les répéter... En tout cas, pas tout de suite !

Dans le numéro 3, nous accueillerons la première édition de votre courrier des lecteurs. Du calme, du calme ! Il y aura de la place pour tout le monde, parole de monstre.



Notre facteur menace de faire grève parce qu'il ploie sous le poids de votre courrier. Hé là ! Une petite minute ! Ne partez pas tout de suite écrire votre lettre. Vous n'avez pas encore fini de lire ce magazine, quand même ! Parce qu'il y a plein de bonnes choses dans les pages qui suivent pour tous les Digimaniacs : le Digi-Download rempli d'infos exclusives sur le Digimonde et ses habitants, des Digi-objets comme s'il en pleuvait et puis... Et puis... Mais qu'est-ce que vous faites encore là ?



« Si tu peux le faire, je peux le faire aussi. » La petite amie brune de Digimon se digivolve en...

Et pour tous ceux qui l'ont déjà oublié : on adore recevoir des lettres et des dessins, vos avis, vos questions, vos photos... et vos suggestions de titres pour le courrier des lecteurs ! Alors, au boulot !



...grande amie blonde de Digimon avec des lunettes bizarroïdes !

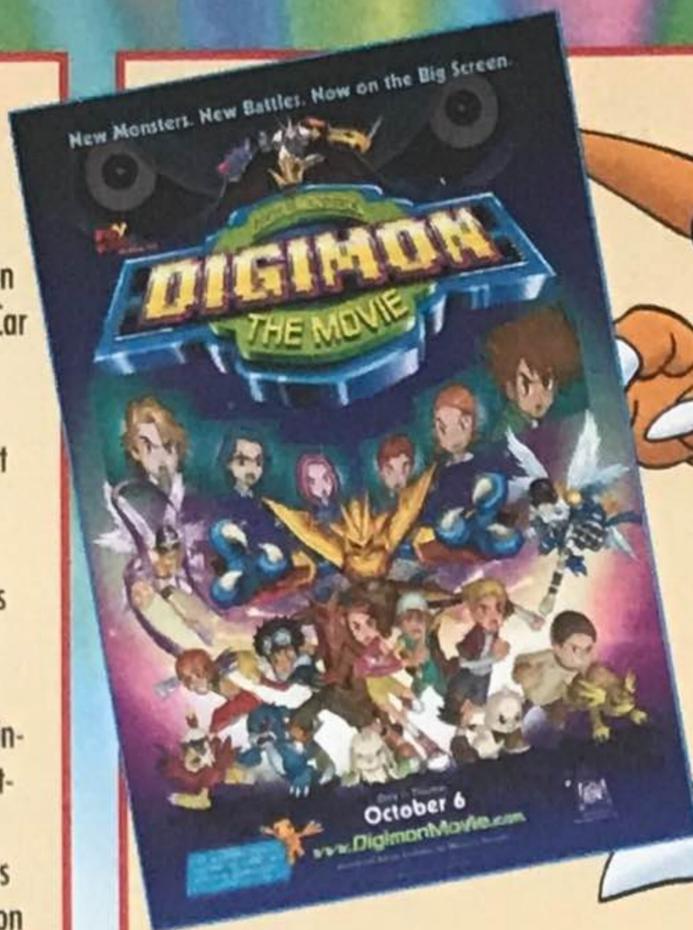


## DIGIMON SUR GRAND ÉCRAN !



Les Digi-fans américains ont sûrement souligné en rouge la date du 6 octobre dans leurs agendas. Car c'est à cette date que Digimon : le film est sorti dans les salles.

Ce film top-extra-méga-cool de l'enfer de la mort qui tue (il combine deux moyens métrages japonais) présente les Digi-aventures non seulement avec de bien meilleures images qu'à la télé, mais aussi avec de nouveaux enfants et de nouveaux monstres ! Mais n'ayez pas peur, Tai et ses amis sont là aussi et cette fois, T.K. occupe l'un des principaux rôles. Néanmoins, l'attention se porte surtout sur les protagonistes de la deuxième saison (Digimon 2) qui ont déjà fait battre les cœurs des fans américains (plus de détails sur Davis, Veemon et tous les autres membres de l'équipe Digimon 2 dans notre prochain numéro). Le film raconte comment nos Digi-héros doivent empêcher le méga-maléfique Diaboromon de mettre à exécution ses plans démoniaques - une bataille géante qui va se dérouler sur Internet !



Pour l'instant, nous ne savons pas quand le film sortira en France, mais nous vous tiendrons informés. Et pour ceux qui n'en peuvent plus d'attendre, la bande annonce officielle est sur [www.DigimonMovie.com](http://www.DigimonMovie.com)



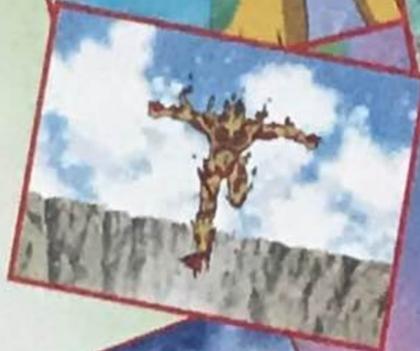
## GUIDE TÉLÉ



Les méga-fans de monstres ne ratent pas un épisode de Digimon sur Fox Kids le matin à 7h 55 ou l'après-midi à 17h 00. Et pour ceux qui ont raté un épisode, il y a toujours la session de rattrapage sur TF1 le samedi matin. Dans le premier numéro, nous vous avons donné la liste des 26 premiers épisodes de la série. Cette fois-ci, voici les 26 suivants, ce qui complète la première saison de Digimon. Bien sûr, il faudra patienter un peu avant d'avoir... Digimon 2 ! Quoi ? Il y a une suite ? Evidemment ! Et pour en savoir un peu plus, lisez l'info sur Digimon au cinéma.



27. De fameuses recrues (The Gateway to Home)
28. La bonne carte (It's All in the Cards)
29. Retour en ville (Return to Highton View Terrace)
30. Transports trop publics (Almost Home Free)
31. Le huitième Digivice (The Eighth Digivice)
32. Gatamon en renfort (Gatamon Comes Calling)
33. A travers la ville (Out on the Town)
34. L'arrivée du huitième enfant (The Eighth Child Revealed)
35. La grande panne (Flower Power)
36. La ville assiégée (City Under Siege)
37. Le cadeau de Wizardmon (Wizardmon's Gift)
38. Prophétie (Prophecy)
39. La sauvegarde de la Terre (The Battle for Earth)
40. Les maîtres de l'ombre (Enter the Dark Masters)
41. Une grosse fatigue (Sea-sick and Tired)
42. Sous pression (Under Pressure)
43. Jeux dangereux (Playing Games)
44. Une journée salissante (Trash Day)



Pour tous vos envois de lettres et de dessins, une seule digi-adresse : **DIGIMON** Dino France, 12, rue Rouget de Lisle, 92442 Issy les Moulineaux Cedex  
Comment ? Pas encore d'adresse électronique ? Patience, ça va venir...

# DIGIMON

Bienvenue dans le site du Digimonde : les dernières infos, les nouveaux produits, tout pour créer votre petit Digimonde personnel. Cliquez ici pour entrer.

JEUX

FIGURINES

CARTES

IMPRESSION

GADGETS

Pour se digivolver, un Digimon a besoin de beaucoup manger. Aux Etats-Unis, ils peuvent dévorer des tacos, des sortes de galettes mexicaines remplies de viande, de légumes et de plein d'autres choses. Une chaîne de restauration rapide, Taco Bell, s'est spécialisée dans ce genre de nourriture.

En ce moment, en y commandant un menu enfant, on reçoit trois cartes à collectionner exclusives plus une carte de jeu spéciale, les tout emballés dans un Digivice (de forme). En tout, il y a 48 cartes différentes à collectionner. Ça en fait des tacos à avaler ! Mais tout cela, c'est aux Etats-Unis ! Heureusement pour les digi-fans français, des opérations similaires sont d'ores et déjà en préparation dans d'autres chaînes de fast-food de notre beau pays. Nous n'avons pas encore de dates, mais nous vous tiendrons informés.

## FAST FOOD POUR PETITS MONSTRES



PAGE SUIVANTE

## CARTES



### JEU DE CARTES DIGI-BATAILLE

Jeu de départ : 1ère édition

Sélectionnez vos cartes avec soins pour créer le Paquet de Bataille le plus puissant possible !  
Préparez-vous à entrer dans la Zone de Duel Digi-Bataille Digimon !

- 220 DÉFENSE
- 340 SUPER-CORNES
- 420 TIR NOVA

### DIGI-BATAILLE DE MONSTRES !

Si vous avez lu notre article de la page 13, vous devez être impatient de jouer à la Digi-bataille de Digimon. Rien de plus facile : il suffit d'aller chez votre marchand de journaux ou de jouets et d'acheter le jeu de cartes à jouer Digi-bataille. Chaque jeu comprend 62 cartes à jouer, un tapis de jeu (présentant la collection complète au verso), 2 compteurs de points et un mode d'emploi. Dans chaque jeu de départ, il n'y a aucune carte en double et, en plus, 3 cartes holographiques précieuses sont incluses. Et pour augmenter les possibilités de jeu, on trouve aussi des paquets de cartes Booster, par pochettes de 8. Au total, 54 cartes supplémentaires sont disponibles, 3 cartes holographiques et 3 cartes dorées. C'est magique !

LIENS

## FIGURINES



### OUVRE LA BOUCHE, FERME LES YEUX !

Quand MetalGreymon ouvre grand son large bec et montre ses crocs acérés, il est temps de... mais non, il n'est pas temps de s'enfuir ! Il est temps de jouer !

Les mini-bases Bandai ne sont pas seulement capables de se digivolver : en plus, chacune contient un petit Digimonde pour revivre les aventures de nos héros. Chaque Digimon contient 4 mini-figurines représentant un enfant et un Digimon à plusieurs niveaux de Digivolution. Idéal pour transformer sa chambre en Digimonde.

## NEWS

# MONSTRES



Dans ces pages, découvrez les éléments de base du Digimonde et de ses habitants.

## LE DIGIVICE

Les Digivice sont ces mystérieux mini-ordinateurs à cause desquels Tai et sa bande se retrouvent précipités dans le Digimonde. Mais ces gadgets, qui sont de la taille d'un poing de petit enfant, sont capables de bien plus. Ils possèdent de nombreuses fonctions spéciales. Par exemple, ils sont indispensables pour aider un Digimon à se digivolver au niveau supérieur en cas de danger (voir : Digivolution). De plus, ils peuvent détruire les terribles pignons noirs. Les Digivice font aussi office de boussoles et d'indicateurs de direction avec lesquels les enfants peuvent se retrouver les uns les autres s'ils se perdent. Ils émettent aussi un signal d'alarme à proximité d'un danger. Si Izzy relie son Digivice à son ordinateur portable, il peut charger plein d'informations sur le Digimonde.

Le mot « Digivice » est une combinaison de « digital » et « device » qui signifie « appareil » en anglais.



## LA DIGIVOLUTION

La transformation d'un Digimon à un niveau supérieur s'appelle la Digivolution. Le Digimon disparaît dans une mini-tornade de lumière et - floutche - un monstre plus grand, plus fort et doté d'un nouveau nom apparaît à sa place. Un point essentiel est que le Digimon ne peut se digivolver qu'avec l'aide de son ami humain : le Digivice (voir plus haut) et l'énergie de son partenaire lui sont indispensables. La légende du Digimonde dit que Tai, Sora et les autres ont le super-pouvoir de Digivolution pour sauver le monde de la destruction par les puissances du mal.



## DIGI-ANALYZER COMMENT ÇA MARCHE

Chaque Digimon a sa propre carte à échanger. Un Digimon qui a sa carte a automatiquement un numéro de carte.



Si le Digimon a épuisé toute son énergie dans la bataille, il se digivolve à un niveau inférieur pour se reposer.

Les Digimon sont divisés en différents types. Le type de Digimon vient du matériau digital dont il est constitué. Il existe trois types : antivirus (bons Digimon), virus (mauvais Digimon) et dossier (Digimon neutre). Les Micro Digimon n'appartiennent à aucun type.

Aperçu général : chaque Digimon possède un numéro !

Chaque Digimon a un certain niveau de combat. Les Digimon peuvent se transformer en monstres plus grands et plus forts. Il y a cinq niveaux différents : entraînement, débutant, Champion, Ultra et Méga.

<b>Shellmon</b> Numéro: 17	Numéro de carte de jeu: <b>Bo-09</b>
	Niveau : champion Groupe: marin Types: donnée Taille : 30 gigas
	Technique: Hydro Blaster Deuxième technique: Ecrasataque Capacités spéciales: nager, creuser

Les Digimon et leurs pouvoirs se mesurent en gigabytes ou gigas. Plus il contient de données, plus le corps d'un Digimon est grand. C'est comme pour un ordinateur : plus votre disque dur possède de la mémoire, plus votre appareil est puissant.

Il existe différentes espèces de Digimon: Micro-Digimon, Aqua-Digimon, Digimon Plantes, Digimon Insectes et bien d'autres. Un véritable digiexpert reconnaît l'espèce d'un Digimon à sa seule apparence.

Il y a plein de Digimon dans le jeu de cartes Digi-bataille. Chaque Digimon y possède son propre numéro.

Chaque Digimon a deux sortes de techniques de combat. Normalement, ils utilisent d'abord l'attaque. Si l'adversaire est capable de bloquer l'attaque, le Digimon utilise sa deuxième technique d'attaque.

Certains Digimon ont des capacités particulières : ils peuvent voler, nager ou creuser.





**Yamato Ishida dit «Matt»**



Age: 11 ans  
SYMBOLE  
L'AMITIÉ

**Digimon :**  
TSUNOMON (entraînement)  
GABUMON (débutant)  
GARURUMON (champion)  
WEREGARURUMON (ultra)  
METALGARURUMON (méga)



**M**att est la forte tête du groupe. Même dans les moments les plus dangereux, il reste prêt à lancer une remarque bien cool. Au premier abord, ce garçon à la coupe de cheveux imbattable paraît têtu, dur et inapprochable. Tai a souvent des problèmes avec Matt parce que celui-ci n'aime pas recevoir des ordres et préfère faire ce qu'il veut. Mais en fait, il cache ses sentiments derrière ses sarcasmes et son aspect grognon. Matt est passé pro dans l'art de ne pas exprimer ses émotions. Mais il risquerait sa vie sans hésiter pour son petit frère et ses amis. Ce n'est que lorsqu'il est seul qu'il laisse libre court à ses sentiments en jouant de l'harmonica.

**DIGI-ANALYZER**

n°2

DIGI-ANALYZER

**TSUNOMON:**  
Numéro : 2  
Numéro de carte à échanger : 6  
Niveau : entraînement  
Groupe : micro  
Taille : 10 gigas  
Technique : Bulle-attaque



**GABUMON:**  
Numéro : 9  
Numéro de carte de jeu : St-05  
Numéro de carte à échanger : 13  
Niveau : débutant  
Groupe : reptilien  
Type : donnée  
Taille : 20 gigas  
Technique: Dinoflamme bleue  
Deuxième technique : Attaque licorne



Gabumon est le partenaire Digimon de Matt. Avec sa corne, ses griffes violettes et sa fourrure, Gabumon a l'air d'un clown parmi les autres monstres. Il aide Matt à protéger son petit frère T.K. et lui donne de bons conseils, par exemple que l'entêtement n'est pas toujours la meilleure méthode pour résoudre les problèmes.

**GARURUMON:**  
Numéro : 18  
Numéro de carte de jeu : St-06  
Numéro de carte à échanger : 20  
Niveau : champion  
Groupe : mammifère  
Type : donnée  
Taille : 20 gigas  
Technique: Hurlant tonnerre  
Deuxième technique : Attaque massue



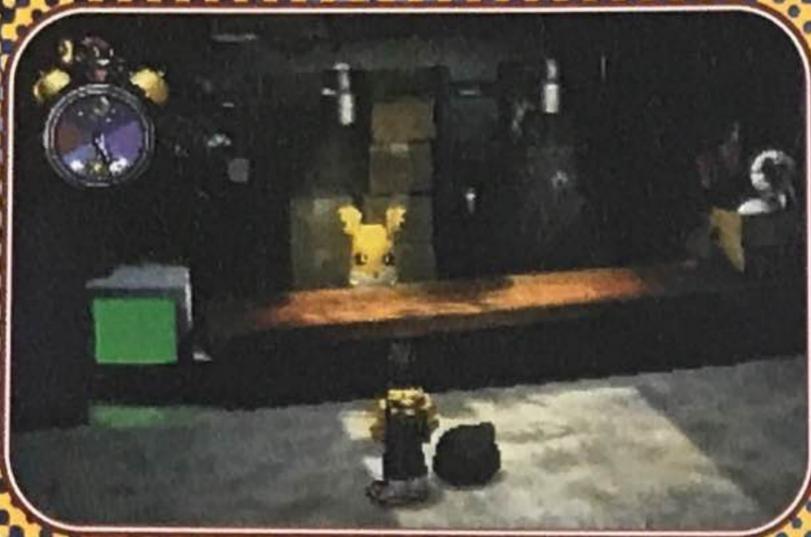
**Shellmon**  
Numéro: 17

Numéro de carte de jeu: **Bo-09**

Niveau : champion  
Groupe: marin  
Types: donnée  
Taille : 30 gigas

Technique: **Hydro Blaster**  
Deuxième technique: **Ecrasataque**  
Capacités spéciales: nager, creuser

# MON DIGIMON SUR PLAYSTATION



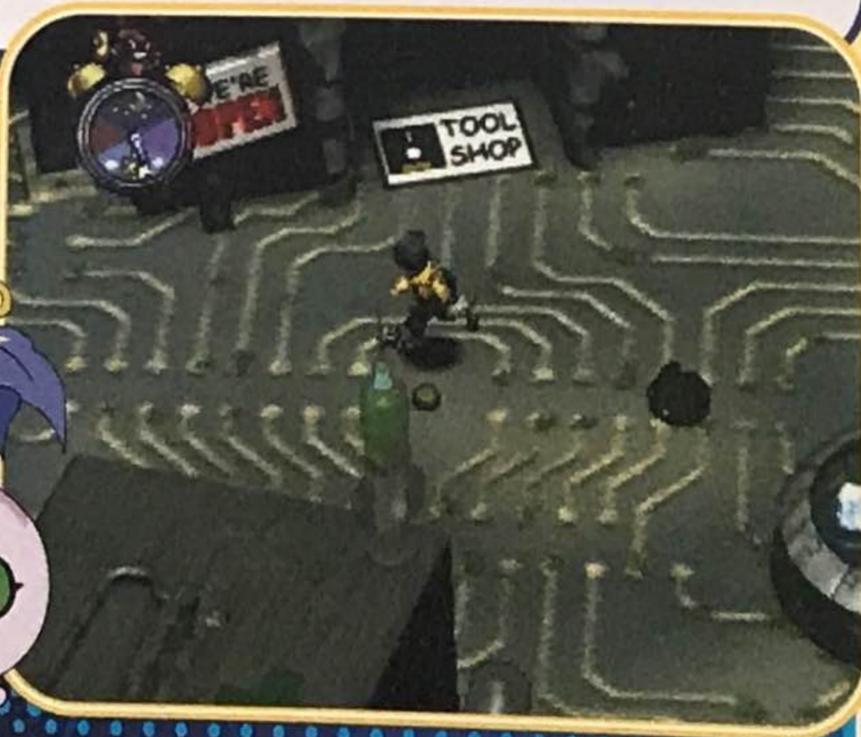
**U**n jeu vidéo avec les Digimon ! Les accros de la console n'attendaient que ça. Pour les fans de nos petits monstres digitaux, le lien Digimon-jeu vidéo va de soi puisque leurs aventures se passent dans un univers virtuel.



**S**i l'univers du jeu vidéo est le même que celui de la série, l'histoire n'en est pas pour autant similaire : recruté par Jijimon, le chef du village des Digimon pour sauver leur île, vous allez participer à une incroyable aventure. Vous avez été choisi pour vos capacités à apprivoiser et dresser les Digimon. Aidé d'Agumon, votre Digimon préféré, vous allez devoir retrouver tous les Digimon qui, pour une raison mystérieuse, ont perdu la mémoire et se sont éparpillés sur l'île. Vous devrez les convaincre de retourner au village en les faisant combattre Agumon.



**A** la frontière entre le Tamagotchi, qui avait également été créé par Bandai, et le jeu d'aventure, Digimon World crée un nouveau genre sur PlayStation. Parallèlement à la quête qu'il doit compléter, le joueur devra être particulièrement attentif au Digimon qui l'accompagne. De nombreuses actions sont ainsi possibles pour s'en occuper : le nourrir, le caresser pour le féliciter, le gronder, le faire se reposer, l'emmener aux toilettes, l'entraîner... Toutes ces actions sont indispensables, car de vous dépend l'éducation et la puissance du Digimon. Si ce dernier est bien entraîné et en pleine forme, les combats contre les autres créatures tourneront à votre avantage. En traversant les différentes parties de l'île, vous rencontrerez d'ailleurs des créatures de plus en plus puissantes : sans entraînement intensif et sans attention, vous perdrez tous les combats et ne pourrez achever votre quête.





**P**renant place dans des décors colorés et enchanteurs, l'aventure permet de rencontrer plus de 200 personnages et d'interagir avec eux. Avec certains vous devrez combattre, et avec d'autres vous devrez discuter afin d'obtenir, par exemple, des informations sur des parties de l'île ou sur des passages vers ces autres parties. Au cours du jeu, les jours et les nuits s'écoulent : les décors changent, et certains événements ne se dérouleront qu'à un moment précis de ces journées ou de ces nuits. De même, l'environnement sonore évolue en fonction du lieu et du moment...



**D**igimon mélange donc avec succès deux types de jeux : d'un côté une quête, retrouver tous les Digimon égarés, et de l'autre, s'occuper de votre compagnon, l'éduquer et l'entraîner. Les deux sont d'ailleurs indissociables : la quête est basée sur les combats entre votre Digimon et les créatures rencontrées, combats que votre compagnon gagnera si vous vous en êtes bien occupé... Et parallèlement, c'est en avançant dans votre quête que vous pourrez faire évoluer votre compagnon Digimon à des niveaux plus élevés, et le faire vaincre des adversaires toujours plus puissants...



**FINISH!!**

**FINIS**



# EN DÉCEMBRE, ÇA VA CHAUFFER POUR LES DIGIMON!



**Le numéro 3 sort le 13 décembre**

Habillez-vous chaudement, les enfants ! Les digi-aventures de nos digi-héros deviennent spectaculaires quand nos amis rencontrent Seadramon, le monstre marin ! Cette créature répugnante attaque Tai et ses amis avec son rayon glacé mortel, bien décidé à les réfrigérer ! C'est la panique totale jusqu'à ce que Gabumon se digi-volve en Garurumon pour combattre la glace... par le feu !



**CADEAU! 2 MÉGA CARTES POSTALES!**



**Digimon ! Tous les jours à 7h 55 et 17h 00 sur**



TM & © 2000 Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltd. All rights reserved. Licensed through Saban Consumer Products France - Tel. 01 41 19 70 30

# Le Salon ISC de l'Imaginaire

Jeux vidéo - Internet - BD - Animation

organisé par l'ISCIS  
présente:  
en partenariat avec JADe

## Japan Expo

les 8, 9, et 10 Décembre  
Espace Champerret

SALON  
ISC  
DE  
L'IMAGINAIRE

GROUPE  
ISC  
Paris 17

Projections  
Cosplay  
Boutiques  
Fanzines  
Quiz anime  
Espace Japon  
Dépôt-vente  
Trophées

Concours de BD amateur  
Thème: La Lumière

et aussi:

Cyber Expo Jeux vidéo-Internet-Jeux de rôle  
COMICS EXPO BD européenne-Comics

Concours

Vidéo  
Clip musical  
Photo  
Fan'Zine  
Maquette  
Jeux vidéo

MultiMania  
www.multimania.fr

Adresse du Salon  
Espace Champerret

Place de la Porte de Champerret  
75017 PARIS

Métro: Porte de Champerret (Ligne 3)

Adresse Concours

LE SALON ISC DE L'IMAGINAIRE, Nom du Concours  
22, Bd du Fort de Vaux, 75017 PARIS

Renseignements:

Infoline: 01.47.64.44.82

[www.imaginaireisc.com](http://www.imaginaireisc.com)

Vente sur place pour l'ensemble du Salon, la journée : 35 F

Pré-vente avec accès direct : 30 F / 80 F (3 jours)

Magasins Fnac, Carrefour, Réseau France Billet. 0 892 692 694\*, 3615 BILLET\*, www.france-billet.com.

96.9  
VOLTAGE  
POWER HIT MUSIC

Ha-Do!  
Dino

KAZE  
www.kaze.fr

ANIME  
Land

JADe  
J-Media

SEMIC  
C.O.M.I.C.S

LA CABINE MUSICALE  
MEM  
www.mcm.net

AY CARAMBA ! LES SIMPSON EN BD !

TOUS LES MOIS !  
SEULEMENT

15F

# LES SIMPSON

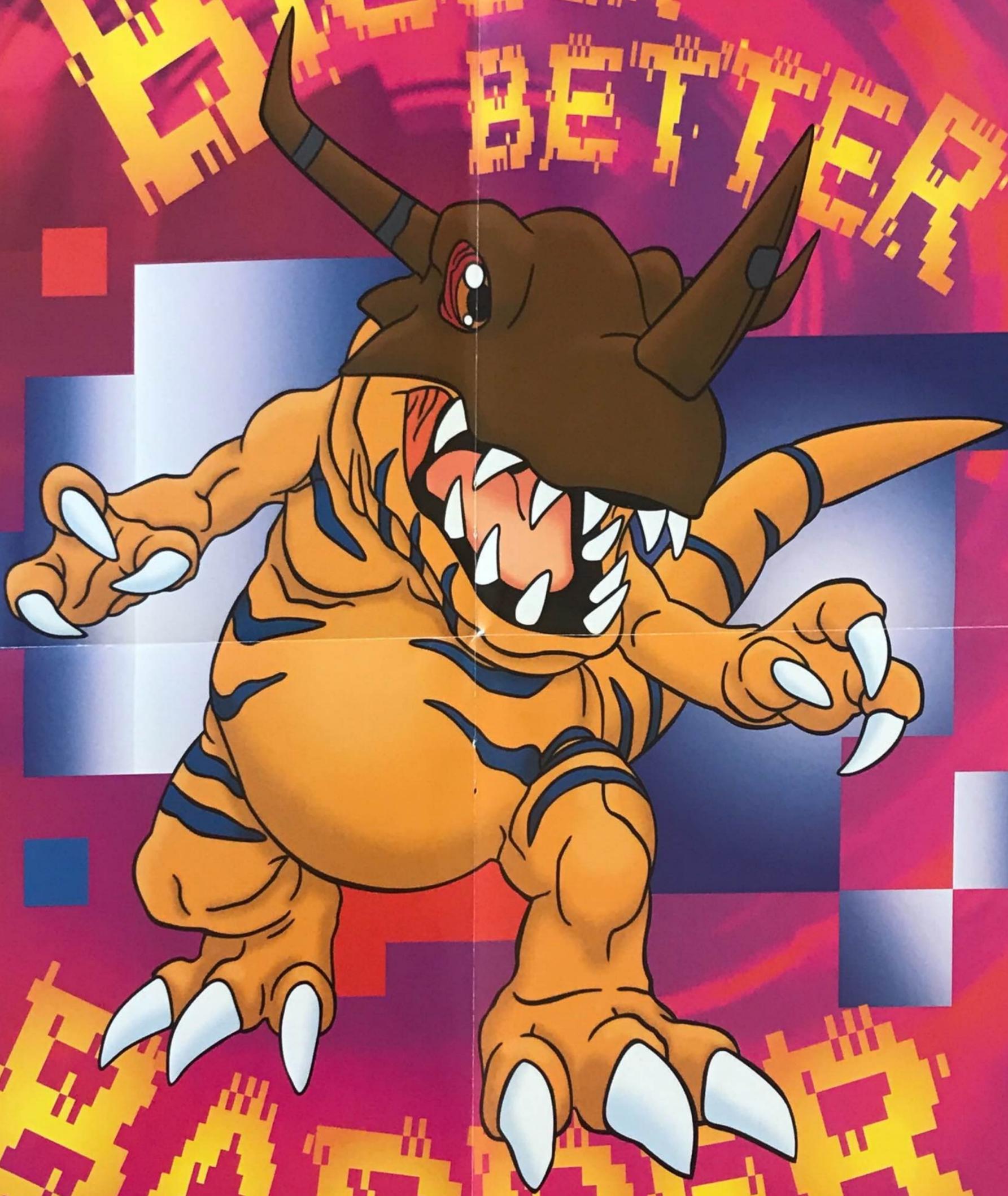
LES AVENTURES DE  
LA FAMILLE SIMPSON  
CHEZ TON MARCHAND  
DE JOURNAUX  
LE 8 NOVEMBRE !



MATT  
GROENING

Dino

COMICS  
BONGO  
GROUP



TM & © 2000 Akiyoshi Hongo, Iruu Associates Co., Ltd. All Rights Reserved. Licensed through Saban. Character Products From



# TAI & AGUMON



TM & © 2000 Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltd. All rights reserved. Licensed through Saban Entertainment Products France - Tel. 01 41 19 70 30

