

LE PREMIER MAGAZINE DE JEUX DE L'UNIVERS MANGA !

n°1

Ha-Doo!

Mag



Mewtwo
la joue "Star Wars"



Le cyberpunk
en délire



Wöhrajh
se masque la face

POKÉMON

Attrapez-les tous!



EN SUPPLÉMENT : 28 PAGES DE JEUX

Dossier : Tout savoir sur les Pokémon !

Ha-Do!

Mag

Ha-Do!

B I M E S T R I E L N ° 1 - M A I - J U I N 2 0 0 0



© Masamune Shirow

Tout a commencé en 1987. A cette époque, Silvio Berlusconi s'empare de toute une part du marché du paysage audiovisuel français en imposant la 5 comme la chaîne du nouveau, ébranlant du même coup la suprématie de la première chaîne en matière de programmes jeunesse.

La petite nouvelle fait ses emplettes au Japon et ramène dans ses petits paniers des séries devenues à ce jour des incontournables de l'animation japonaise : Olive et Tom/Captain Tsubasa pour le sport, Robotech/Macross pour la science fiction, Max et Compagnie/Kimagure Orange Road pour les comédies sentimentales.

En 1987 je n'avais que onze ans et pour tout avouer j'avais encore du mal à me souvenir des épisodes de Goldorak, Capitaine Flam, Albator ou X-Or que j'avais pu suivre jusqu'alors quand, mes leçons terminées (enfin la plupart du temps), je m'asseyais tranquillement devant la télévision. Mais lorsque la réponse de la première chaîne à monsieur Berlusconi se profila à l'horizon sous divers noms comme Les chevaliers du Zodiaque, Ken le Survivant, Juliette je t'aime ou Dragon Ball, je compris bien vite que comme des milliers de jeunes de dix à seize ans j'allais devenir l'enjeu de ce que les "grands" appelaient déjà une véritable "guerre des chaînes". Alors pourquoi ne pas en profiter : le vent soufflait du Japon, et il n'était pas prêt de se calmer.

2000 : le "phénomène manga" comme il est aujourd'hui de bon goût de le nommer, a finalement trouvé sa vitesse de croisière. Malgré une envolée vertigineuse qui lui valut tous les sobriquets propres à un feu de paille et contre toutes les actions d'une censure outrageusement dévastatrice, l'univers manga ressort désormais raffermi, plus juste, et il apparaît maintenant impossible de le dissocier de tous ceux qui l'entourent, vous, moi, tous ceux qui vivent cette passion au milieu de toutes les autres qui marquent un âge. Cette revue a donc été pensée pour vous, et nous espérons qu'elle répondra à toutes vos attentes (de toute façon notre boîte aux lettres reste ouverte à toutes vos suggestions, à toutes vos critiques et l'espère à tous vos encouragements). Alors sur ce je vais vous laisser en espérant que vous éprouverez autant de plaisir lors de votre lecture que nous en avons eu lors de la préparation de ce numéro 1. A tchao et que la force soit avec vous.

Jeff TRILLAUD



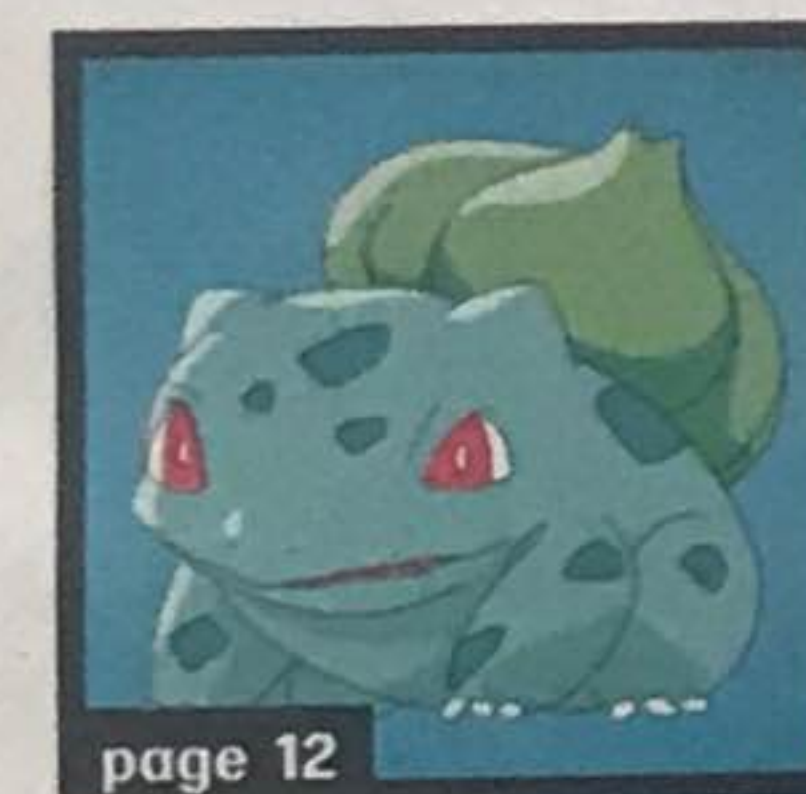
SOMMAIRE

LA MANIFESTATION DE LA MAÎTRISE DU KI, ÉNERGIE VITALE DE L'ÊTRE, EST LE HA-DO !



Ha-Do! n°1

AVRIL - MAI 2000



DOSSIERS

P. 14 Pineapple army :
Armée d'ananas, à vos rangs fixe !

P. 16 Kenshin :
portrait du Hitokiri Battosai

P. 20 Magic :
Les masques de Mercadia,
Venise c'est du gâteau à côté

P. 22 Masamune Shirow :
Le maître du Cyberpunk
vous en met plein les mirettes

P. 25 Short Program :
Shota joue à Retour vers le futur

P. 29 Evangelion :
La série mythique

P. 32 Pokémon :
Vous en avez rêvé, Ha-Do l'a fait...



RUBRIQUES

P. 4 Les news manga

P. 11 Votre programme télé du câble

P. 15 La page web

P. 26 A vos platines

P. 40 A vos platines Jap'

P. 42 Passe-moi le câble

JEUX

**P. 46 Des grilles de jeux
pour vous détendre avec vos articles**



HA-Do mag/Rédaction : La Petite Motte, 86100 Senillé (France). Tel. (33) 0-549-85-4985. Fax. (33) 0-549-85-4999. Les joyeux lurons, coupables d'avoir édité ce n° 1 sont Jeff Trillaud, dans la peau du redac'chef, Laurent Giraud, dresseur de souris (ailleurs on appelle ça un maquettiste/directeur artistique), Marie Cogné (jolie croiseuse de mots), et Evelyne Pichon, infatigable chasseuse de fautes. Ont aussi participé à la rédaction : Sophie Bonvoisin, Jamiel Rodterson, le Pika Fou et Seishiro.

Service publicité : Marie-Thérèse Périssat au 05-4985-4985 (c'est pas cher et ça peut rapporter gros!).

Dépôt légal à date de parution. Édité par RPG SA, La Chapelle-en-Serval (France). Directeur de la publication : Alain Benhamou. Diffusion en France : NMPP. Commission paritaire en cours. Imprimé en France par Roto Press Graphic, La Chapelle-en-Serval.

Les marques et produits cités dans ce numéro le sont à titre d'information et sans contrepartie. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs. Toute reproduction, même partielle, par quelque moyen que ce soit, est interdite sans autorisation écrite préalable. Crédit photos : les personnages, visuels et autres produits cités ou représentés sont placés sous Copyright par leurs auteurs. Visuel de couverture et images Pokémon aimablement fournis par Nintendo/ Créatures Inc./Game Freak Inc., © 2000. Merci à PMC Premium/Wizards of the Coast pour les jeux de cartes Pokémon et Magic et pour leurs précieuses informations, Mangas pour les illustrations du programme télé, ainsi qu'aux Editions Kana, Glénat, J'ai lu, Delcourt, Vents d'Ouest et Tonkam ("...") pour leur participation à ce premier numéro. Bisous aux créateurs des sites Internet cités en espérant que cela leur fera un peu de pub, à Dynamic Visions, IDP et Kaze Animation pour leur patience. Sigébert est une création de Jeff. On espère n'avoir oublié personne mais si tel était le cas, faites-nous signe!

Faites plein de pub à ce numéro, ne le prêtez surtout pas, obligez vos amis à l'acheter... grâce à quoi le prochain sera encore plus beau!

- Films
- BD
- CD
- Jeux



News

STAR WARS vol.2 HISAO TAMAKI/DEL COURT

Plus personne ne présente la mythique série des films de Star Wars, née de l'imagination débordante de George Lucas. Surtout depuis la sortie, l'année

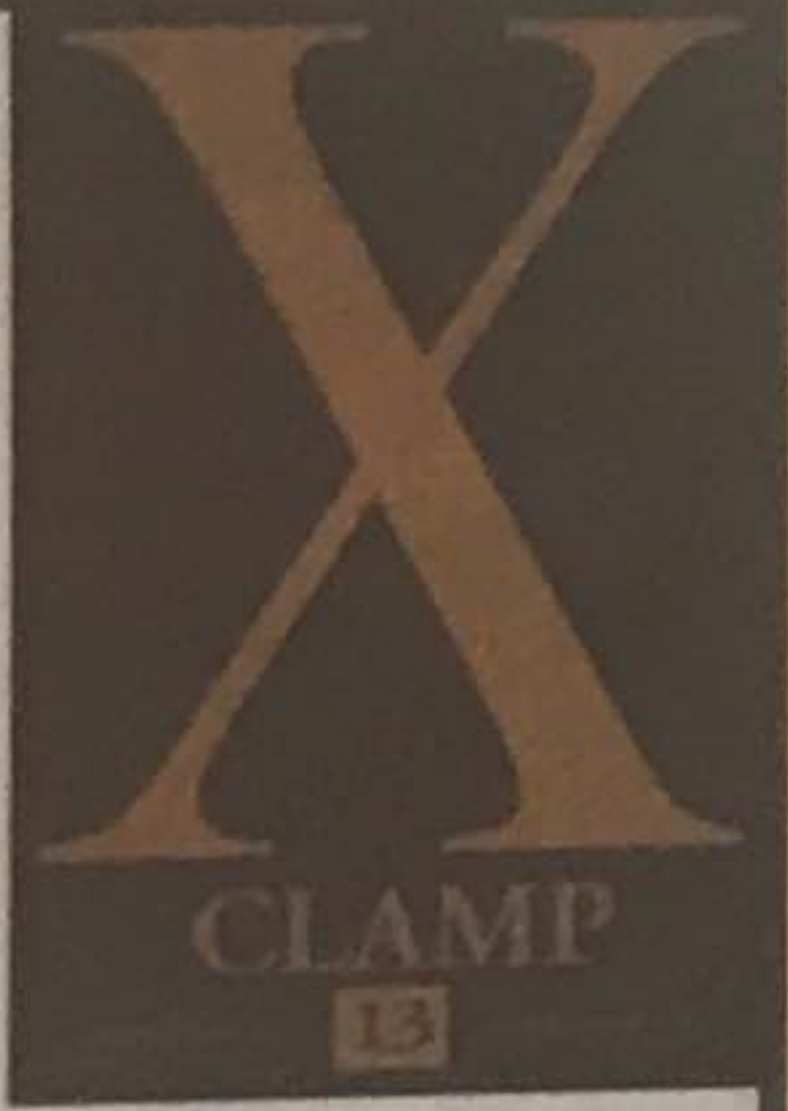
dernière, du tout premier épisode, "la Menace Fantôme". Alors, me direz-vous, que peut bien nous apporter cette version manga du célèbre premier opus de la saga ? Eh bien rien ! Enfin bon, rien, c'est vite dit. C'est vrai que tout

le monde connaît l'histoire par cœur et que si vous espérez y découvrir de nouveaux aspects scénaristiques, vous allez être déçus. Mais tout de même. Rendons hommage à la magnifique prestation du dessinateur qui a su parfaitement retranscrire l'ambiance de l'univers Star Wars, et redonner à tous les personnages une seconde jeunesse: (Chewbacca tient ici plus du gros nounours que du wookie enragé, la princesse Leïa est mignonne à croquer avec son petit nez retroussé à la Candy, Han plus énervant que jamais, Vador plus sombre encore que sa cape, quant à Luke, n'en parlons pas... Donc c'est vrai que c'est un peu facile, mais c'est tellement bon qu'il ne reste finalement, après lecture, que la sensation d'un vibrant hommage à l'un des monuments du cinéma de science-fiction qui continue de marquer les générations. ■



le monde connaît l'histoire par cœur et que si vous espérez y découvrir de nouveaux aspects scénaristiques, vous allez être déçus. Mais tout de même. Rendons hommage à la magnifique prestation du dessinateur qui a su parfaitement retranscrire l'ambiance de l'univers Star Wars, et redonner à tous les

X vol.13 CLAMP TONKAM



Difficile de reprendre ici, en quelques lignes seulement, la trame d'une série aussi complexe que celle de X (en fait c'est presque le cas pour toutes les histoires qui émanent du studio Clamp). Donc, pour reprendre dans les grandes lignes, deux clans se préparent à s'affronter dans Tokyo pour décider de l'avenir du monde, les "Dragons de la Terre" également appelés les "7 Sceaux" et les "Dragons du Ciel" ou "7 Emissaires". Alors que les premiers se battent pour préserver la Terre dans son état actuel, les Dragons du Ciel visent quant à eux sa destruction. Kamui est un jeune Japonais dont le destin est de choisir l'un des deux clans, au service duquel il devra mettre l'épée sacrée enfantée par sa mère. Ce qu'il ignore, c'est qu'en formulant des vœux et en choisissant de devenir un Dragon de la Terre, il oblige son meilleur ami, Fuma, à devenir un Dragon du Ciel qui mettra, au service des forces destructrices, une seconde épée sacrée. Chaque volume décrit en détail les combats et les pensées d'un personnage en entretenant de manière affreusement tortueuse le suspense de la trame finale. Une très grande réussite du plus renommé des studios féminins, et un défi à la mesure des Editions Tonkam qui réalisent de magnifiques sorties en version française pour ce titre.

YU-GI-OH VOL.9 KAZUKITAKAHASHI/Kana

Jeune héros dont le pendentif réveille en lui une deuxième personnalité lui permettant de pénétrer le royaume des jeux des ténèbres, a entamé une partie de Magic and Wizards par télévision interposée avec le créateur du jeu lui-même, un personnage étrange répondant au "doux" nom de Pégasus Jr. Crawford. Contre toute attente, ce dernier semble deviner le jeu de Yugi, malgré le fait que ses actions soient déjà enregistrées sur bande vidéo. Alors que Yugi parvient à démonter le stratagème du concepteur diabolique du jeu, celui-ci lui propose un étrange défi : si Yugi perd cette partie interactive, Crawford s'emparera, par le biais du jeu de la sanction, de quelque chose qui lui est cher, qu'il ne pourra récupérer qu'en participant au grand tournoi de Magic and Wizards qui aura lieu au royaume des duellistes...

Souvenez-vous : lors des précédents volumes, Yugi, notre



Manga

... PAR SOPHIE BONVOISIN



ZOOM : CYBERSIX

MEGLIA & TRILLO/VENTS D'OUEST

CYBERSIX



Pas vraiment une nouveauté (1984), et pas vraiment un manga (il s'agit en effet d'une bande dessinée 100 % argentine), arrêtons-nous un instant sur le cas de Cybersix, que les plus chanceux d'entre vous ont pu découvrir depuis décembre 99 sur canal + le mercredi après-midi sous forme de série animée (coproduite par des studios japonais et canadiens). Années 80. Adrian Seidelman est professeur de littérature dans un lycée minable au cœur d'une ville qui porte le doux nom de "Méridiana". Pas franchement aidé dans sa tâche par une

classe essentiellement constituée par un ramassis de voyous dont le leader n'est autre que la charmante petite Lori (une peste d'environ seize ans dont la seule philosophie est de terminer dans les draps de son professeur préféré) Adrian devient très vite la bête noire de ses élèves masculins après son refus devant les avances de la jeune délurée. Jusque-là, classique... à quelques détails près. Adrian Seidelman est en fait une femme, qui en fait n'en est pas une puisqu'elle est issue de manipulations génétiques! (C'est bon, vous arrivez à suivre?).

Échappée du laboratoire d'un généticien fou rescapé des groupuscules nazis, (Von Richter), traquée par les autres créatures de ce dernier Cybersix (tadaam... ça, c'est son vrai nom!) doit pour survivre extraire du corps de ses poursuivants un liquide énergisant qui seul peut la maintenir en vie. Dure la vie!! (notez bien que dans la version animée, relativement édulcorée par rapport à l'œuvre originale beaucoup plus directe et terriblement plus violente, le problème

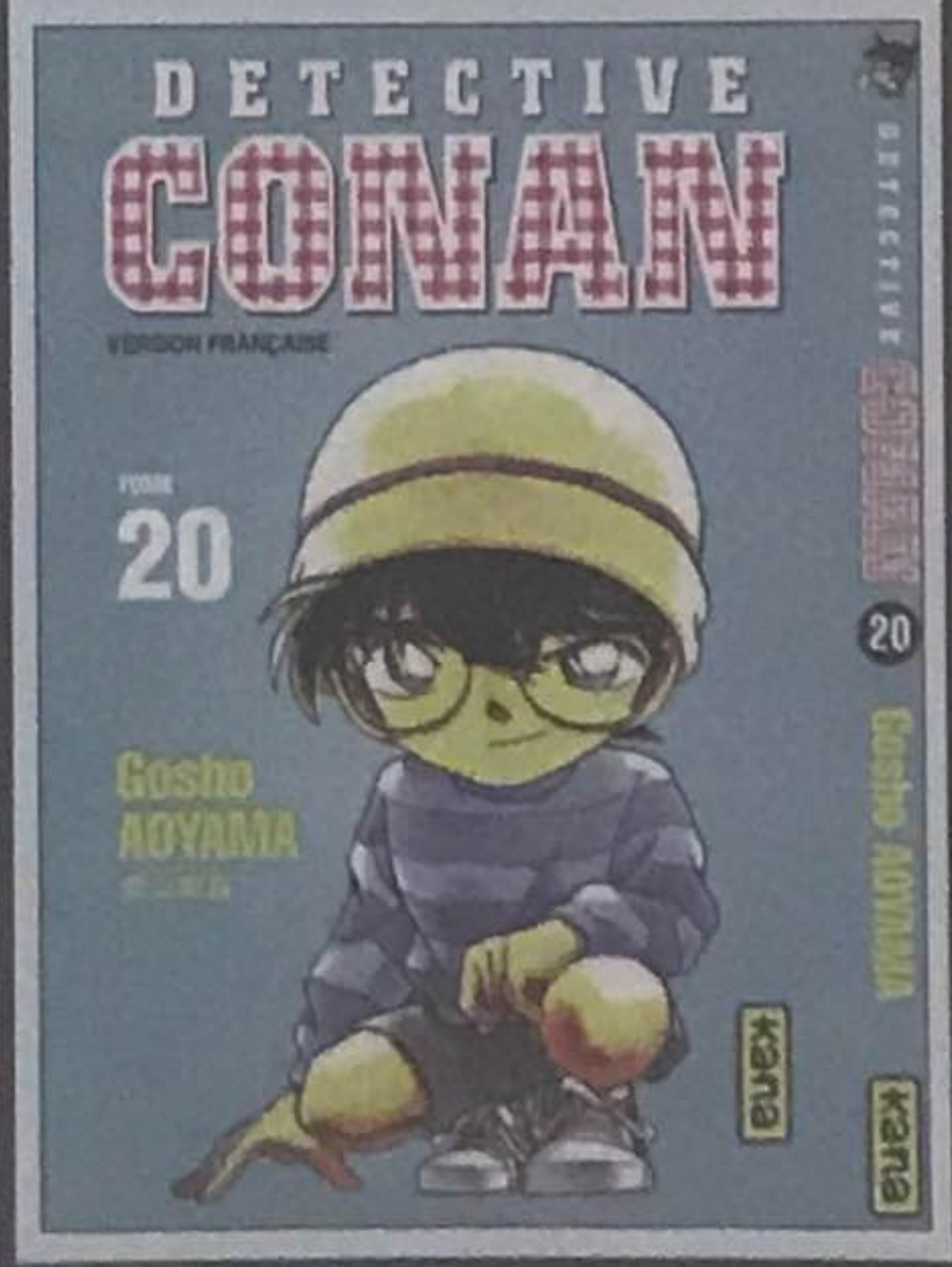
de la survie de Cybersix ne se profile qu'en trame de fond. Il ne se présente pas comme Le problème majeur de notre cyber-héroïne). Aimée de Lucas Amato, professeur de biologie et occasionnellement journaliste scientifique, Cybersix est toujours accompagnée durant ses excursions nocturnes de Data 7, une panthère génétiquement améliorée par les soins du vétérinaire Von Richter.

Une ambiance torturée donc, pour cette bande dessinée qui renoue avec les grandes lignes des comics américains, aux héros hantés par leur passé, obligés de vivre tapis dans l'ombre, loin du regard des humains. Un style graphique très épuré, pas de gribouillis superficiel, sans nuances (au sens propre du terme : ne cherchez pas de nuances de gris il n'y en a pas, du pur Noir et Blanc). Disponible à la vente aux Éditions Vents d'Ouest, les aventures de la justicière à la grande cape noire sont présentées sous forme de grands albums cartonnés de 192 pages. Une grande réussite pour tous les amateurs de séries noires. ■

Détective Conan vol. 20

GOSHO AOYAMA/Kana

La principale question qui vient à l'esprit en lisant un manga de Goshō Aoyama, c'est certainement "Mais où va-t-il trouver tout ça?". Une fois de plus, les aventures de notre jeune détective en baskets (bon d'accord, en baskets à puissance décuplée!!) nous transportent dans des enquêtes toujours plus passionnantes, mêlant avec la plus grande habileté l'humour, la réflexion et le suspense qui caractérisent cette série. De plus, le tome 20 réserve une surprise de taille puisqu'il voit la réapparition du plus grand rival de Shinichi/Conan, le mystérieux Kid l'insaisissable, dans une confrontation ayant pour support une série de meurtres perpétrés au sein d'un groupe de magiciens en herbe isolés dans un chalet perdu en pleine montagne. Le style graphique d'Aoyama est toujours aussi clair et la trame de ses investigations parfaites. En bref un excellent volume pour un héros égal à lui-même. Élémentaire mon cher public...



- Films
- BD
- CD
- Jeux

News



Family Compo vol.2
TSUKASA HOJO/TONKAM



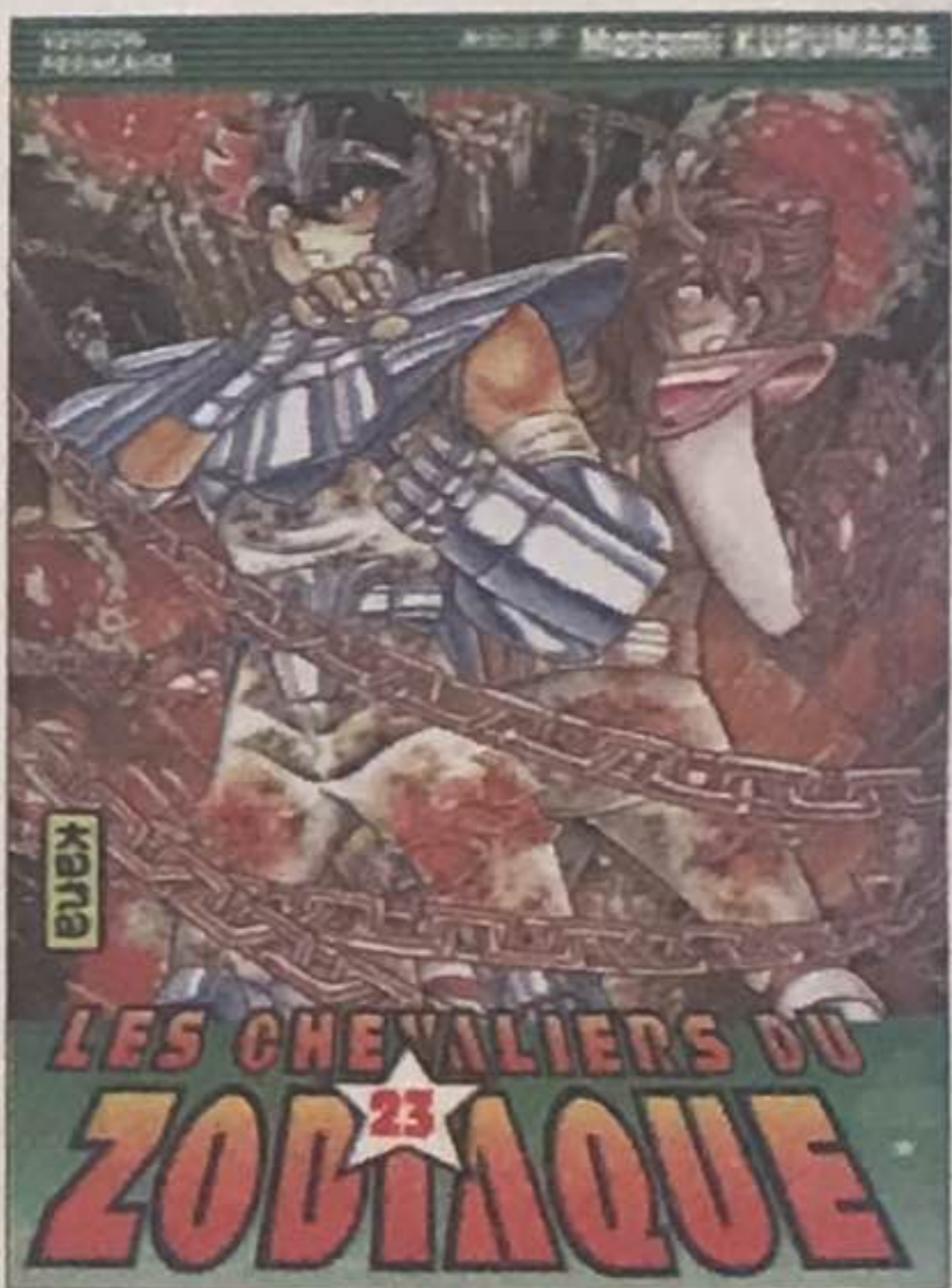
Le nom de Tsukasa Hojo ne vous dit peut-être rien du premier coup, mais il est fort à parier que vous connaissez déjà quelques-unes de ses œuvres puisqu'il est entre autres le dessinateur et scénariste de deux grandes séries d'animation qui ont marqué la fin des années 80, il s'agit de City Hunter (Nicky Larson) et de Cat's eye. Cette fois-ci il n'est pas question de détective privé et encore moins de voleuses, juste d'une histoire de famille bien banale... Bien banale, façon de parler. Orphelin, Masahiko est accueilli dans la seule famille qui lui reste, chez son oncle Sora, sa tante Yukari et sa cousine Shion. Le seul petit problème, c'est que sa tante est un homme, que son oncle est une femme, et que sa cousine, ben en fait on ne sait pas vraiment... Imaginez l'angoisse. Bien évidemment tout ceci, traité sur un ton des plus légers, est agréablement servi par les magnifiques dessins de Tsukasa Hojo qui excelle toujours dans les situations les plus délicates (on notera même quelques apparitions de Ryo Saeba de City Hunter au gré des histoires...). Ce volume 2 nous réserve donc encore bien des surprises puisque l'on y suit les premières vacances de Masahiko dans sa nouvelle famille, dans une cure thermale mixte (sans commentaires!!). Vous découvrirez également la passion de Shion pour le cinéma. Un très bon manga en somme, avec une nette amélioration de l'encre de la part de l'éditeur par rapport au volume 1.

Les chevaliers du zodiaque vol. 23
Masami Kurumada/Kana

Après avoir choisi de sauter dans le puits des enfers, Seiya et Shun se retrouvent aux portes du royaume d'Hadès. Ils y sont accueillis par le passeur du fleuve Styx, le chevalier Charon de l'étoile interstellaire Achéron. Celui-ci accepte de leur faire traverser le fleuve en échange de pièces d'argent. Alternant, ce qui est assez rare pour être précisé, de purs moments d'humour et des scènes de combats galactiques propres à l'univers de Masami Kurumada, ce

volume de la grande saga de Saint Seiya a le mérite de renouveler le mythe. La recherche graphique autour des amures des protagonistes est toujours aussi poussée, pour le plus grand plaisir des yeux, et la trame de l'histoire se profile sous un jour nouveau, à mesure que grandit la complexité des relations entre les personnages. Nous sommes d'ores et déjà très loin du style repoussant des premiers volumes, pourtant il reste difficile

d'oublier la beauté des personnages de Shingo Araki dans la version télévisée de la série. Espérons que ce détail n'effraiera pas trop les amateurs et que la qualité du scénario saura ravir la majorité d'entre vous. ■



KENSHIN LE VAGABOND vol.10
Nobuhiro Watsuki/Glénat

Kenshin Himura, également connu sous le nom de Battosai l'assassin, est le combattant le plus légendaire ayant participé à la restauration de l'ère Meiji. S'interdisant de tuer, il porte un sabre à lame inversée, témoin de sa philosophie de vie. Recherché par les plus grands experts en sabre qui veulent se mesurer à lui afin de prouver qu'ils sont toujours de grands combattants, le chemin de Kenshin sera parsemé de rencontres qui feront ressurgir des événements de son passé d'assassin. Dans ce dixième volume, alors que son sabre a été cassé lors d'un combat, Kenshin se rend à Kyoto, où il espère retrouver le maître artisan qui avait fabriqué son sabre à lame inversée. Malheureusement, le vieil homme aujourd'hui disparu, a légué son savoir à un fils qui refuse de fabriquer des armes, par amour de la paix. Toujours aussi soigné, ce manga se dévore avec délectation, et l'on suit avec passion les aventures de ce repenté au grand cœur qui cache décidément sous des airs de jeune homme gai un passé des plus sombres...



I"s vol.1

Masakazu Katsura/Tonkam

Qui a dit « ki cé çui là » ? Le nom de Masakazu Katsura ne vous dit peut-être rien, mais ses mangas ne vous sont certainement pas inconnus. De Vidéo Girl Ai à Wingman en passant par Zetman, vous devez certainement connaître quelque chose... Dans cette nouvelle histoire, l'auteur reprend du service sur son thème favori : les premières histoires d'amour entre

adolescents. Pas glap ? pas tant que ça. L'avantage du monsieur, c'est qu'il ne va pas vous faire la morale style vieux prof qui a tout vu. Pas non plus de feuilleton à l'eau de rose du genre "Hélène sous le soleil du miel avec ses bourdons...". Que du sérieux. Ishitaka est un gentil garçon un tantinet rebelle, complètement accro à la jeune et jolie Iori, la coqueluche des blaireaux du lycée depuis qu'elle a posé en maillot de bain dans une revue. Le problème

c'est que notre copain Ishi est plutôt du style à dire le contraire de ce qu'il pense et à provoquer des catastrophes. Comme vous l'aurez compris ce manga n'est surtout pas à mettre entre les mains de vos parents, de toute façon ils n'y comprendraient rien, par contre vous, vous pouvez vous jeter dessus, sans problème ! Pardon ? le titre ? Ah, oui ! Eh bien si vous voulez connaître le sens du titre, il ne vous reste plus qu'à acheter le manga !



Hunter X Hunter vol.1

Yoshihiro Togashi/Kana

Hunter : terme désignant des personnes prêtes à risquer leur vie pour pouvoir mettre la main sur des biens précieux et autres objets très difficiles à acquérir. N'obtiennent ce titre que ceux qui passent avec succès le très sévère examen d'évaluation. On prétend que le taux de réussite serait inférieur à un sur dix mille. Gon fait partie des prétendants au titre de Hunter. Petit, d'apparence pas très costaud et aux allures qui ne sont pas sans rappeler celles d'un

Sangoku enfant (Dragon Ball), il a pour but de retrouver son père, qui fut jadis un très grand Hunter. Dernier manga en date de Yoshihiro Togashi, le créateur des aventures de Yusuke dans Yu-Yu Hakusho, cette aventure se lit d'une traite, et sans bien savoir comment, vous vous retrouvez tout de suite pris dans le tourbillon des élucubrations de Gon et de ses amis. Avec ce titre, Kana prouve encore

une fois que ses choix sont plus que judicieux, et c'est avec impatience que l'on attend la suite de ce petit héros farfelu... ■



Génération Basket vol.5

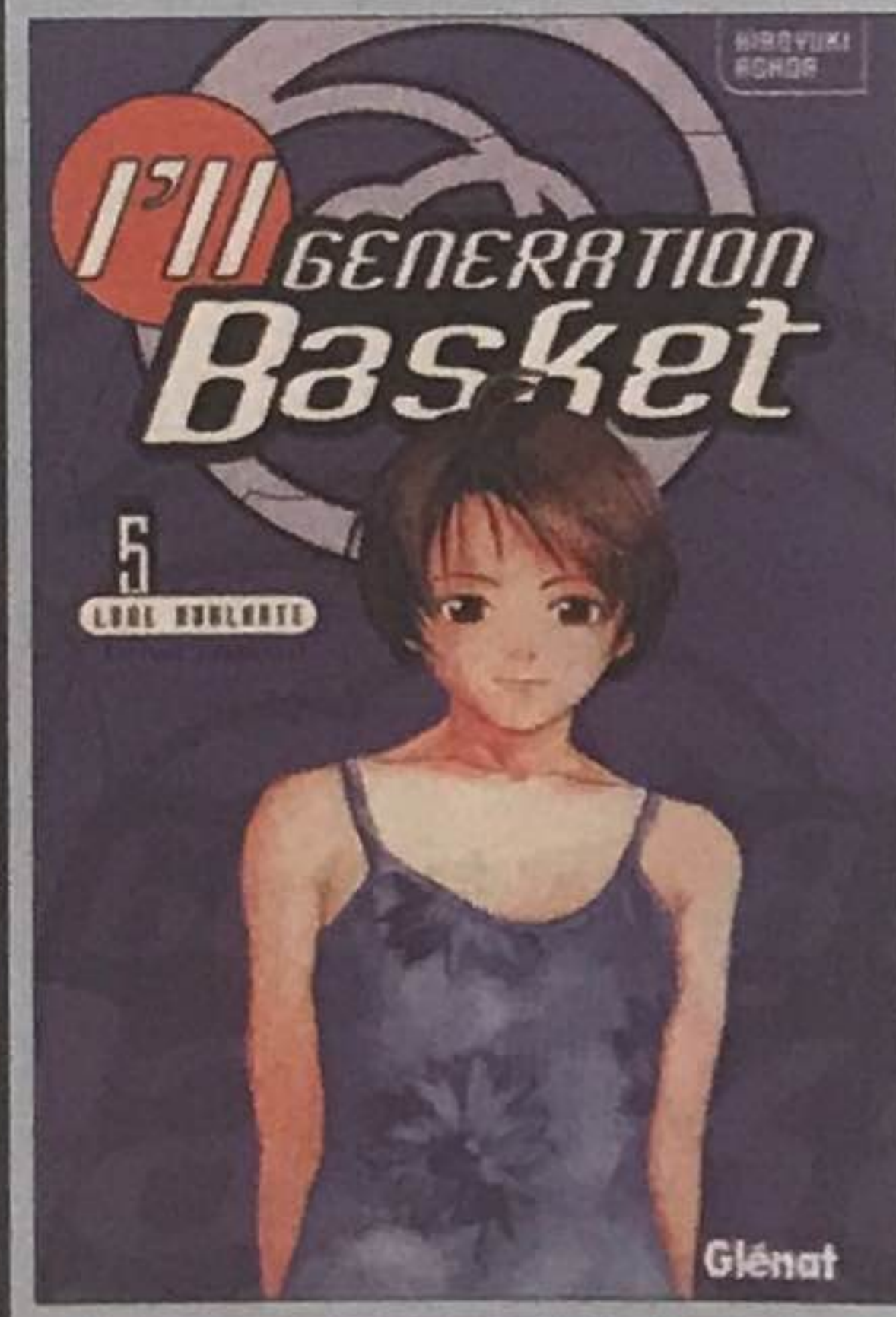
Hiroiyuki Asada/Glénat

A hhhh... très bon... C'est avec un plaisir non dissimulé que l'on retrouve nos deux rebelles du basket que sont Akané Tachibana et Hitonari Hiragi dans de nouveaux exploits qui n'ont pas toujours grand-chose à voir avec le basket. Dans ce volume, on s'attachera principalement au personnage du "Dandy moustachu", ce grand escogriffe mal luné va en effet être l'objet d'une histoire comme seuls savent en vivre les personnages déglingués de mangas. Sans tout vous raconter, sachez qu'il y sera question de tableau, de jeune fille au cœur à la dérive, et de porte-clés Pékachu!! Non, vous ne rêvez pas, un porte-clés lumineux Pékachu, sans doute référence à une série à succès du moment, mais je ne vois vraiment pas laquelle! Bref, c'est avec bonheur que l'on glisse dans la peau de ces mauvais garçons aux allures étranges qui font le charme du paysage écolier des banlieues de Tokyo...

SHAMAN KING

Hiroiyuki Takei/Kana

D'abord Manta n'est quand même pas complètement fou, s'il assure qu'il a vu un drôle de type près du cimetière en train de rigoler avec des fantômes, c'est qu'il l'a vraiment vu, même si ses potes ne veulent pas le croire. Là où la situation devient compliquée pour le jeune élève studieux qu'est Manta, c'est quand le type louche, qu'il est persuadé d'avoir rencontré avec ses copains les esprits, débarque dans sa classe et qu'il nie en bloc tout ce que notre pauvre petit bonhomme tente désespérément de faire croire à sa classe. Et si Manta n'avait pas rêvé ? Si cette espèce de gars aux allures étranges avait réellement le pouvoir de relier le monde des vivants et celui des morts ? Et si ce fameux type était réellement un Shaman avec tous plein de pouvoirs pas clairs... Vous le saurez en lisant le premier tome de ce nouveau manga qui défraye la chronique et qui se laisse dévorer comme une tablette de chocolat aux raisins et aux noisettes (et tant pis pour ceux qui n'aiment pas le chocolat!).



- Fiction
- Divers
- Aventure
- Amour



Action

EVILZONE TITUS



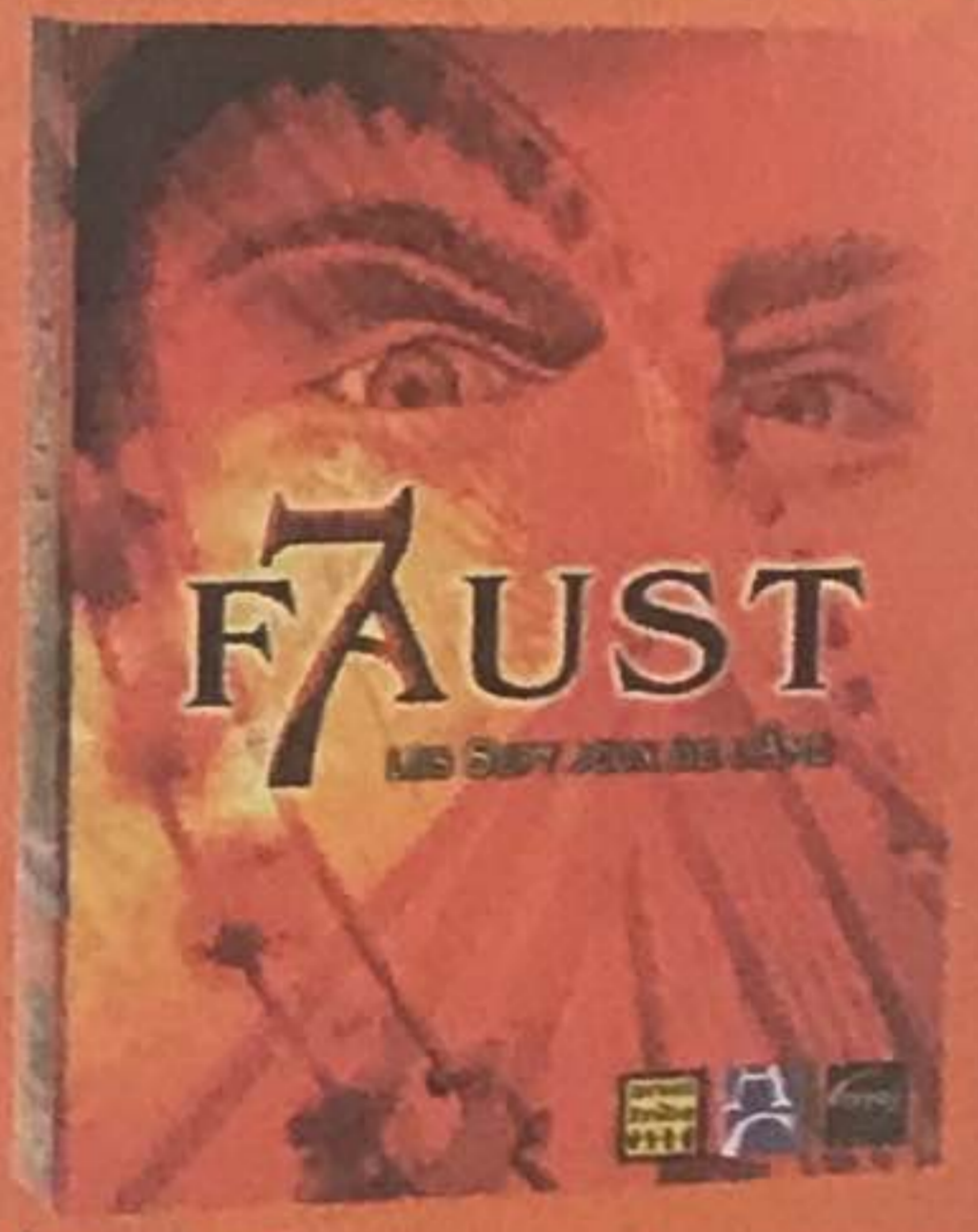
Dans la série des jeux de baston, on parle souvent de la référence du moment, à savoir un jeu sur Dreamcast nommé Soulcalibur. Pourtant il existe sur Playstation un autre grand succès du genre : Evilzone. Le « plus » de ce titre est d'offrir aux joueurs une superbe animation manga dans un univers très dessin animé qui en surprendra plus d'un, et qui réconciliera de toute évidence avec l'univers des jeux vidéo, les animefans restés indifférents à ce monde interactif. Ihadurca est un être maléfique, qui a la capacité d'exister simultanément dans plusieurs dimensions, menace l'île de Kumi. Au prix d'immenses sacrifices, les habitants de Kumi sont parvenus à confiner Ihadurca, une superbe femme, dans un monde parallèle appelé Evilzone, mais le danger n'est pas écarté pour autant. C'est pourquoi les habitants de l'île font appel à de puissants guerriers venus d'univers différents pour se mesurer les uns aux autres, dans un tournoi qui devra déterminer lequel d'entre eux est en mesure d'affronter la terrible femme... Absolument génial.

DROIDES MECANOS LUCAS ARTS

À Mos Espa, la principale attraction reste les courses de Pod Racers, ces modules minuscules propulsés à une vitesse vertigineuse par de gigantesques turbines. La tâche des droïdes mécanos, main-d'œuvre bon marché et surtout facilement remplaçable, est de travailler à la maintenance de ces modules lorsqu'ils s'arrêtent aux stands pour des réparations ou des ravitaillements. Capables de soulever plusieurs fois leur poids, et programmés pour traiter les tâches qui leur sont confiées avec une grande célérité, ils sont des éléments cruciaux au sein des équipes de pilotes de modules. Indispensables on vous dit. Le seul petit problème, c'est qu'en raison de leur programmation rudimentaire et de leur disposition permanente à faire des excès de zèle, ils ont une fâcheuse tendance à multiplier les catastrophes, et de ce fait à devenir particulièrement énervant ! Courageux mais pas vraiment téméraire, Watto s'est débrouillé pour te confier la délicate mission de veiller sur ses droïdes et de les ramener à destination afin qu'il puisse les vendre en toute tranquillité sur le marché de Tatooine. C'est là que le véritable cauchemar va démarrer pour toi. Amuse-toi bien, nous on adore !



FAUST LES 7 JEUX DE L'ÂME CRYO INTERACTIVE

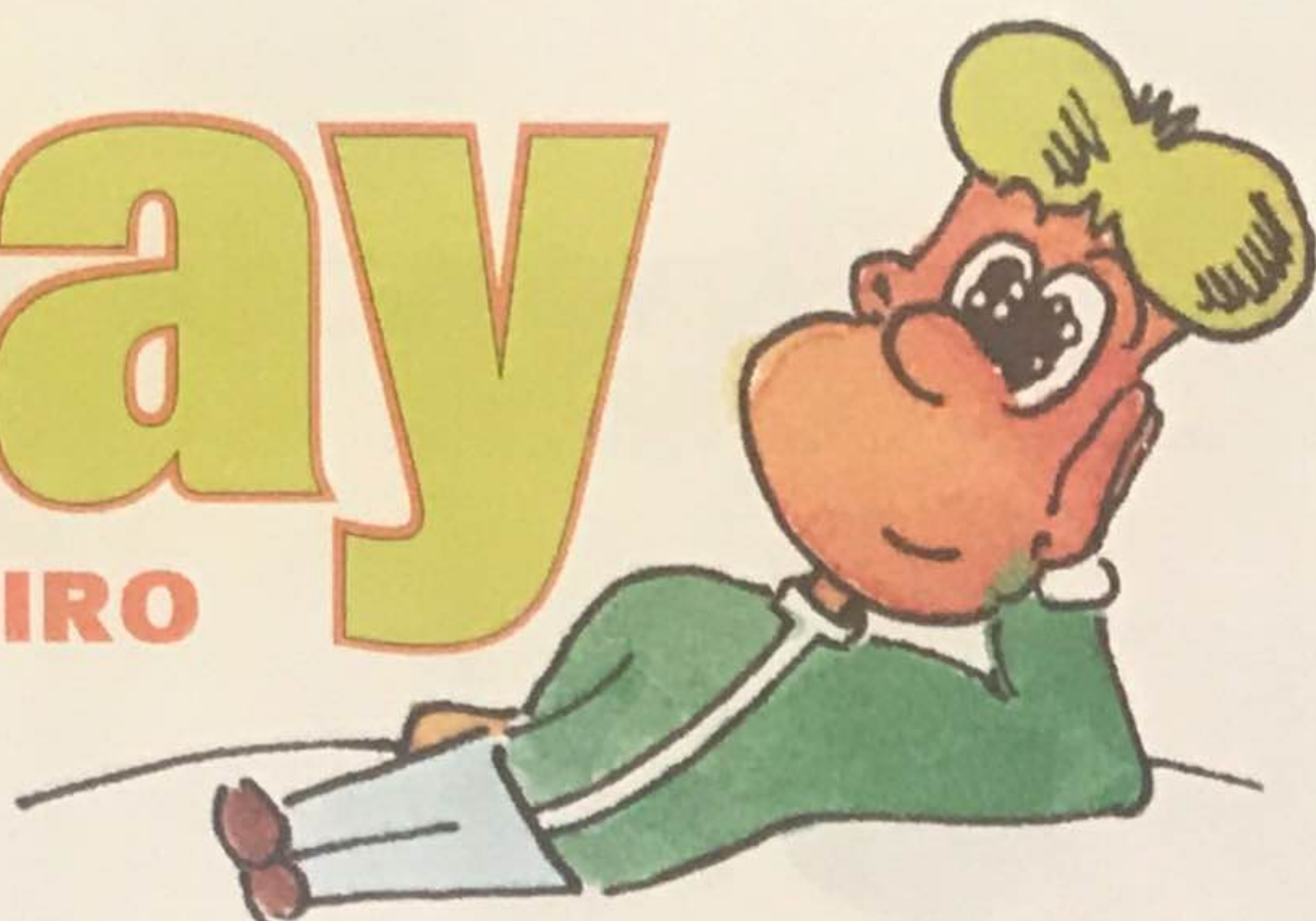


Marcellus Faust... un vieux sage du Mississippi, à la mémoire défaillante, dernier gardien d'un parc d'attractions désaffecté, aux frontières du ciel et de l'enfer. Un inquiétant visiteur se présente, habillé comme un aristocrate des années 20, avec son pantalon démodé à rayures, son écharpe jaune et son cigare... Méphistophélès. C'est un démon, un manipulateur, et sa plus grande passion est de tenter les êtres humains. Cryo Interactive présente ici un superbe jeu d'aventure et d'investigation en sept épisodes. Dans sa querelle avec le grand patron, ce dernier a chargé Marcellus Faust d'enquêter sur les séries de meurtres et les phénomènes inexplicables qui se sont produits dans le somptueux parc d'attraction de Dreamland. Sept enquêtes à résoudre, avec à la clé la rédemption pour des êtres comme vous et moi, mesquins, avares, prisonniers de leurs désirs les plus intimes. À dévorer si vous n'avez pas peur.

Replay

...PAR

SEISHIRO



FINAL FANTASY VIII SQUARE SOFT



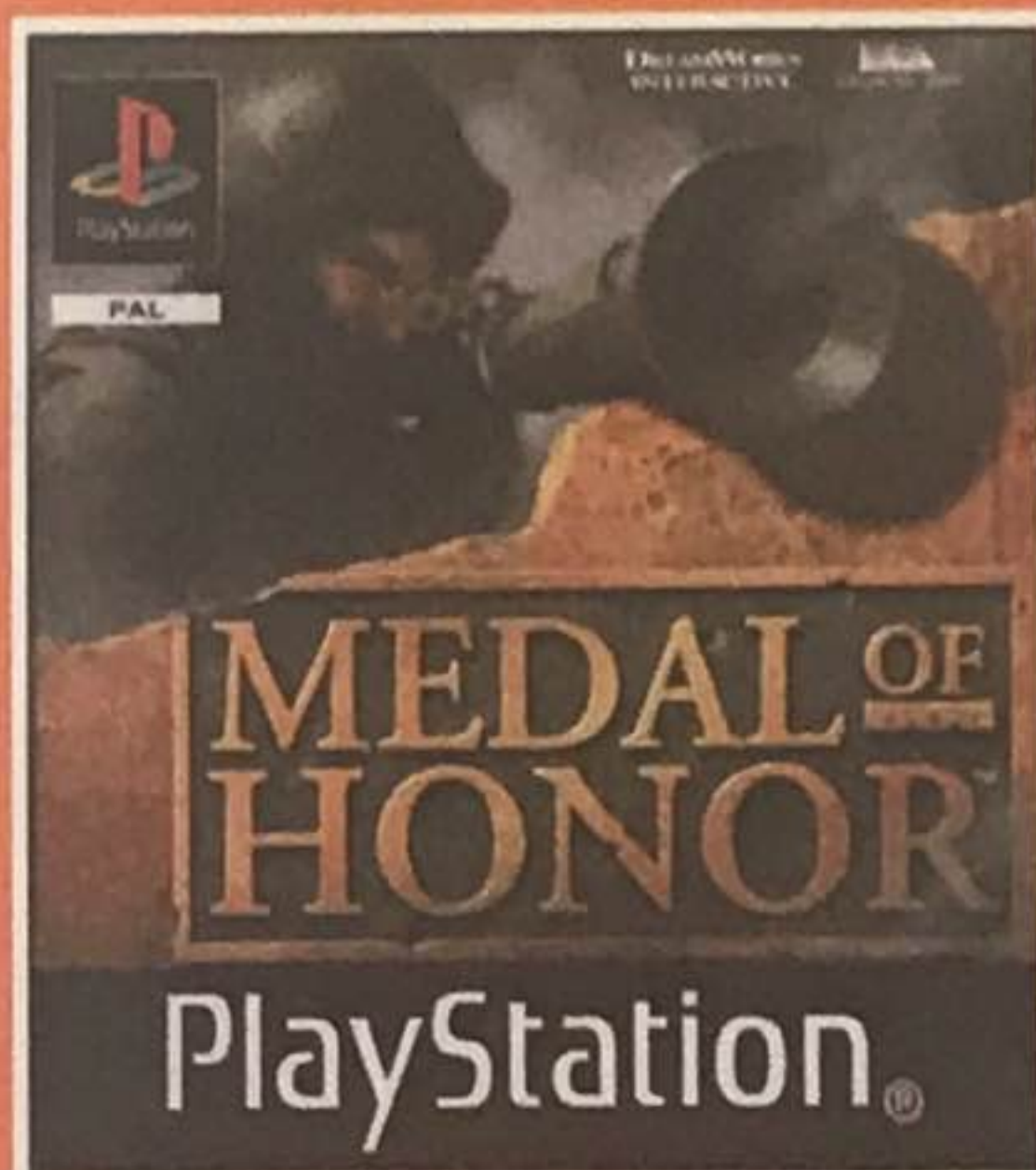
L'univers de Square Soft se présente comme un monde assez étrange, peuplé de créatures et de personnages pour le moins difficiles à diriger dans un univers où la fluidité de l'animation et la grandiloquence des décors vont de paire. Dès l'insertion du CD dans votre console, le ton est donné : grave, chaud comme le sang et bouillonnant comme le cœur passionné de deux êtres qui se cherchent. Vous courez à corps perdu vers une destinée d'ores et déjà jonchée des pires drames. Cela fait quoi, cinq secondes que vous avez lancé dans le menu principal "nouvelle partie" que vous voilà déjà aux prises, pour une vidéo de début de toute beauté, avec celui qui s'avère être votre rival à la faculté. Vous incarnez Squall, un héros un peu trop grand pour être vraiment japonais, un héros, somme, toute tel que les Asiatiques les adorent : blessé, meurtri, vagabond dans une aventure hors du commun où somptuosité rime avec originalité. Superbe !

EARTH WORM JIM 3D INTERPLAY

Il est de retour... (mais non pas pour vous jouer un mauvais tour, ça, c'est la Team Rocket dans Pokémon!)... et il a perdu les pédales. Si, si, vous avez bien entendu, le ver de terre le plus déjanté de la planète a complètement perdu la boule (d'ailleurs si vous la voyez passer...), parfaitement fondu un fusible, littéralement pétié les plombs. Et pour cause : alors qu'il filmait la bande-annonce d'un nouveau film d'espionnage à la James Bond, une vache lui est tombée dessus, le plongeant aussitôt dans un bien étrange coma : le voici prisonnier des dédales délirants de son propre esprit. Au cours des trente niveaux vraiment disjoints de ce jeu, vous devrez persuader une galerie de personnages hallucinants d'aider notre ver de terre préféré à sortir de son cauchemar, à retrouver ses esprits, et ce, en traversant six mondes représentant chacune des parties du cerveau tordu de Jim. Joie, peur, phobie, fantaisie, intelligence, fantasme, autant de mondes extravagants dans lesquels le cortex de notre héros se transforme en véritable terrain de jeux des plus farfelus. Retrouvez les anciens personnages des deux premiers volets des aventures de Jim et toute une série de nouveaux arrivants tous plus délirants les uns que les autres...



MÉDAL OF HONOR DREAMWORKS INTERACTIVE ELECTRONIC ARTS



1939. L'Allemagne hitlérienne se relève de ses cendres après avoir reconstruit son armée. Faisant front à un passé marqué par la cuisante défaite de 1918, les armées nazies engagent un nouveau combat et entraînent le monde vers une nouvelle guerre mondiale. Vous incarnez le lieutenant Paterson, un brillant élément de l'armée américaine, remarqué par ses supérieurs pour ses coups d'éclat en vol, notamment pour avoir abattu six chasseurs de la Wehrmacht avant de revenir derrière les lignes alliées. Vous venez de rejoindre l'OSS, le service d'élite de l'armée américaine, et vous vous apprêtez à débarquer en France. Superbement réalisé par les studios Dream Works, le studio de production de Steven Spielberg, ce jeu aux tournures de fresque historique s'avère, dès le premier stage, d'une grande maniabilité et d'un réalisme à couper le souffle. L'ambiance y est noire à souhait, et le réalisme saisissant...

- Fiction
- Divers
- Aventure
- Amour

Action Replay

...PAR SEISHIRO

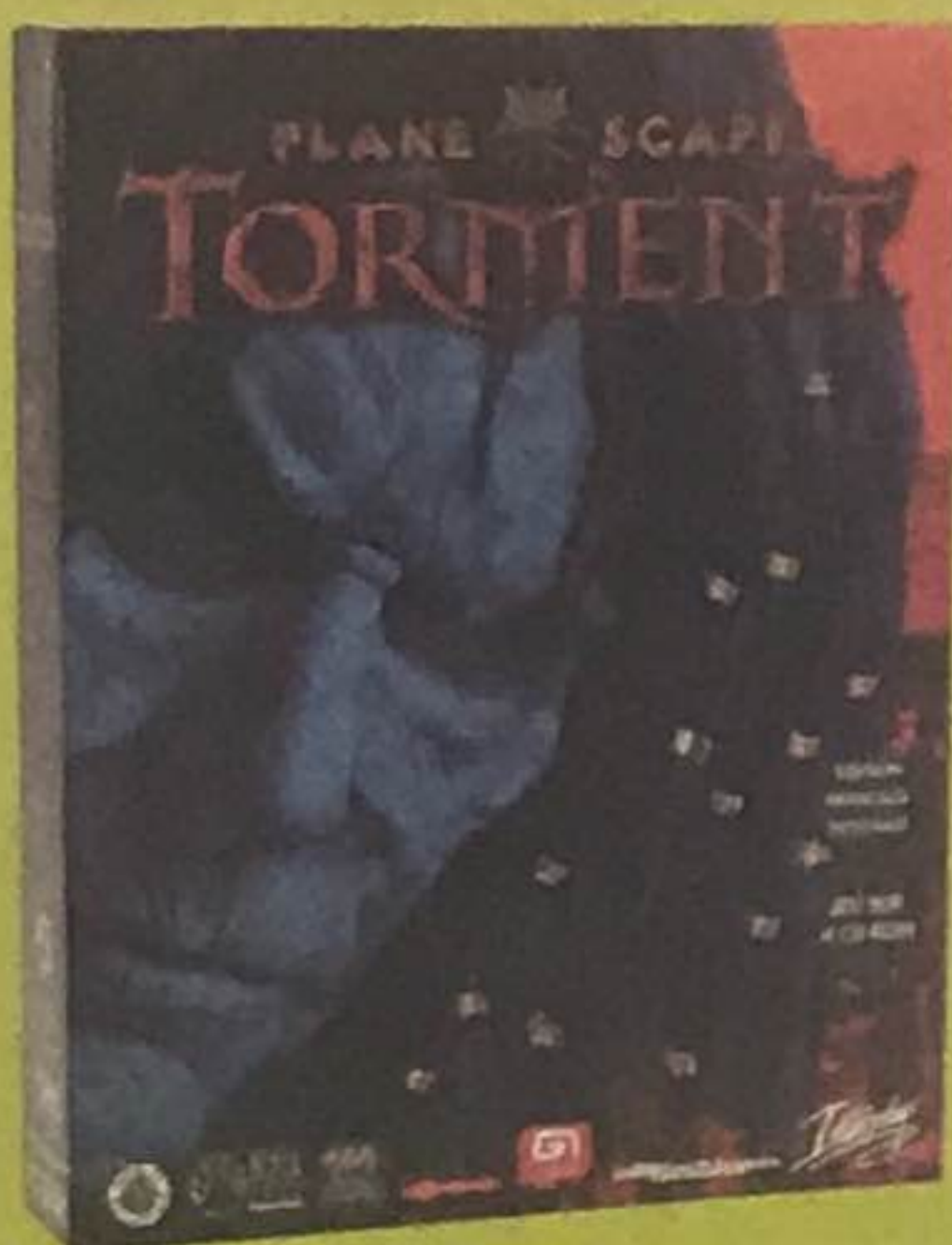


**LE TOP
du MOIS**



PLANE SCAPE TORMENT

INTERPLAY

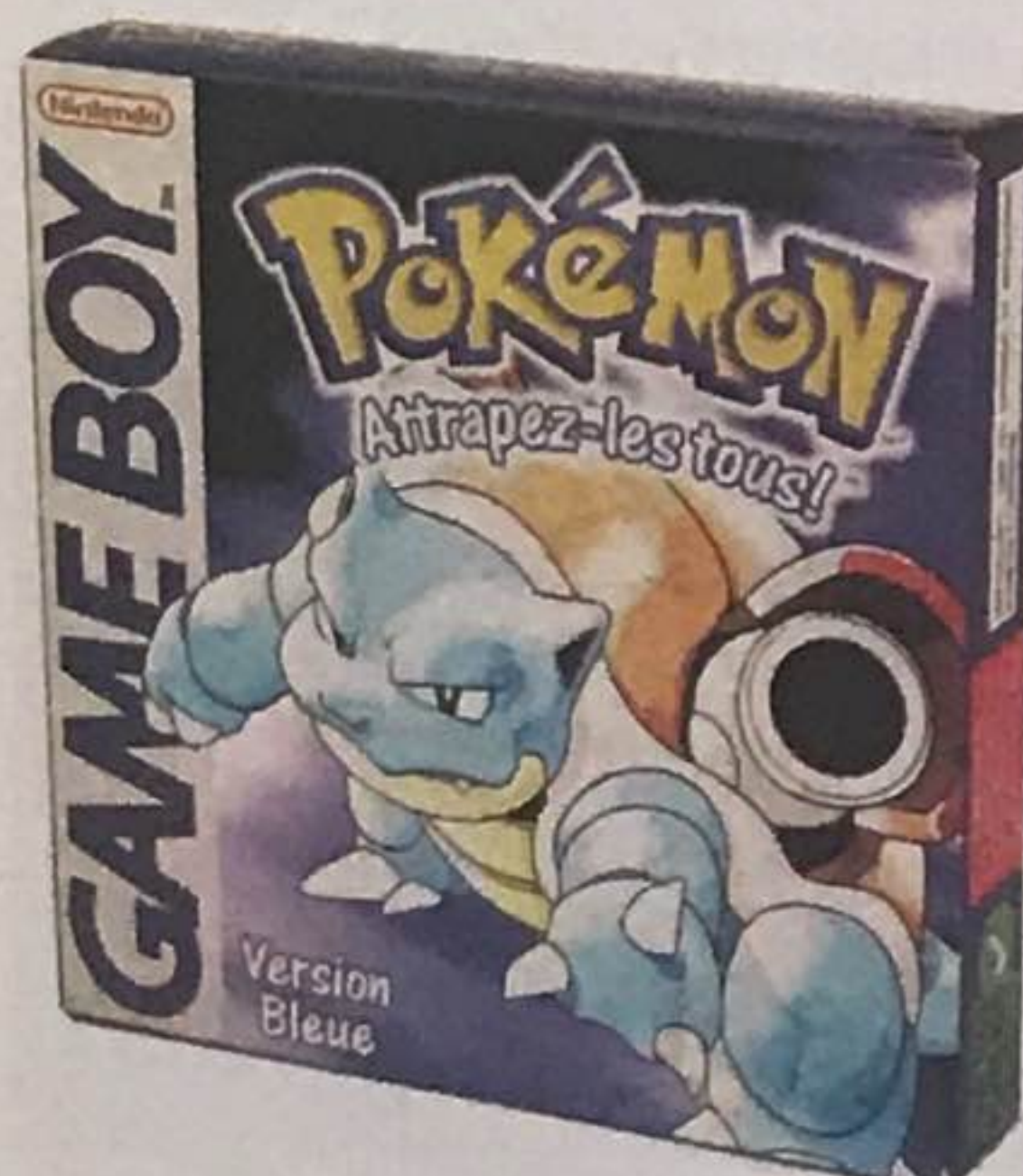


Dans cette nouvelle version du monde très riche du plus vendu des "rôle playing game", vous incarnez Sans nom, un personnage immortel, ce qui en soit est déjà pas mal étant donné la complexité du jeu. L'histoire débute de ce fait dans le plus approprié des hôtels, la Morgue... Mais vous n'êtes pas seul, votre premier compagnon de route, Morte, un crâne déambulant par ses propres moyens, vous attend pour vous guider à travers votre périple. Au cours de votre voyage initiatique et de votre quête d'identité vous serez amené, comme dans tout bon jeu de rôle, à dialoguer avec des personnages non joueurs. Chacune de vos actions sera déterminante, car elle marquera l'évolution de votre personnage, qui s'adaptera à votre style selon votre progression. Des alliances étranges vous attendent au détour d'une rue, et si vous aimez l'inhabituel, vous ne risquez pas d'être déçu!

POKEMON

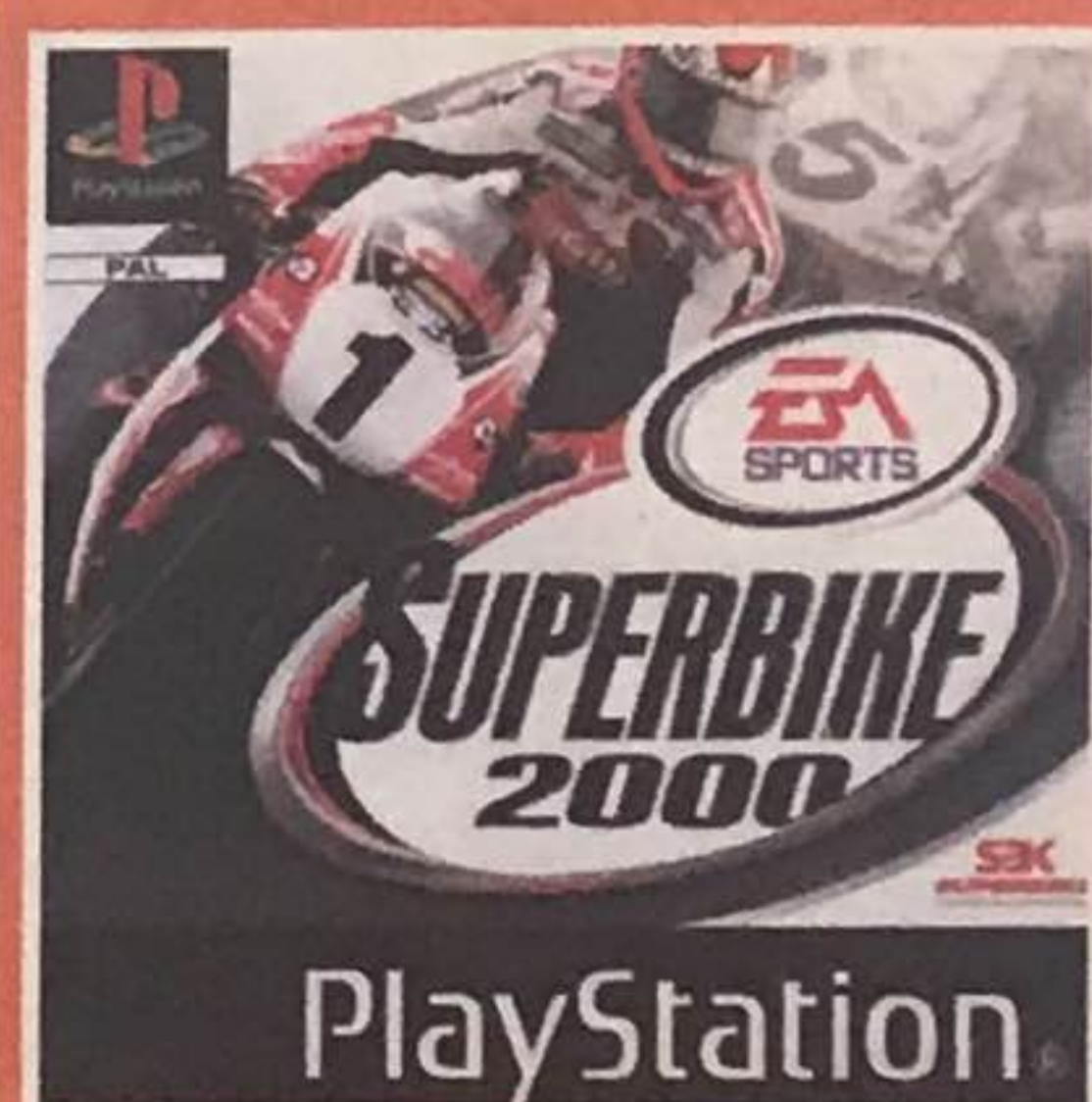
Game Freak

Inutile de présenter l'univers de Pokémon. D'ailleurs je me demande bien à quoi ça sert que je vous parle de ce jeu puisque de toute façon vous l'avez déjà. Enfin bon, donc puisqu'il n'est pas question de vous apprendre que le but du jeu est de devenir maître Pokémon, et que pour cela vous devez attraper, collectionner et entraîner les 150 petits monstres qui peuplent le monde magique des Pokémon, eh bien je ne vous le dirai pas et si vous ne le saviez pas, eh bien tant pis maintenant c'est trop tard. Comment ça, ce que je dis ne tient pas debout. D'abord je suis fatigué, il est très tard et je viens de capturer un Levelinard, alors ne venez pas m'embêter parce que sinon je demande à mon Pikachu niveau 83 de vous envoyer un fatal foudre et vous ferez moins les mallins... non mais... Hey, mais partez pas, c'était une blague, wouah l'autre, susceptible en plus!! En attendant les versions or et argent en 2001 et surtout la version jaune le 16 juin prochain, une nouvelle édition spéciale Pikachu, qui ne devrait pas apporter grand-chose de plus. Pika pika!!



SUPERBIKE 2000

EA SPORTS



Avis à tous les fans de sensations fortes, Superbike 2000, vient de sortir. Dès la vidéo de début, ça fait très mal, dans tous les sens du terme, car au prorata du nombre de chutes, je vous raconte même pas les mètres de pansement qu'il a fallu découper. Enfin bref, le choix de circuit est plus que convenable, celui des machines, très réaliste, ravira tous les passionnés de sport mécanique à deux roues, et les autres seront de toute façon suffisamment bluffés pour ne pas remarquer s'il y a ou non de petites anomalies au niveau du troisième piston du moteur. Comme à son habitude, EA Sports nous livre ici une véritable galerie d'art au niveau des graphismes qui tiennent véritablement du chef-d'œuvre. La bande son est sympa, mais aurait mérité quelques arrangements plus rock et des sonorités plus variées en fonction de l'intensité de la course. Quant à la "jouabilité", une fois la manette bien prise en main, c'est un vrai régal, un coup à ne pas vous décrocher de l'écran avant de bonnes heures.

- Câble
- B.D.
- Programme
- Divers



PROGRAMME

TTV



Pour tous ceux qui auraient la chance de posséder le câble, voici un avant-goût de ce qui vous attend chaque jour sur la chaîne Manga pendant le mois de Mai. Accrochez-vous, parce que ce mois-ci, il n'y a que du bon...



- 07 H : Ken le survivant
- 07 H 30 : Ranma
- 07 H 55 : Le monde enchanté de Lalabel
- 08 H 20 : Le monde enchanté de Lalabel
- 08 H 45 : Karine
- 09 H 10 : Karine
- 09 H 35 : Flo et les Robinsons suisses
- 10 H : Flo et les Robinsons suisses
- 10 H 25 : Ken le survivant
- 10 H 50 : Ranma
- 11 H 15 : Sandy Jonquille
- 11 H 40 : Sandy Jonquille
- 12 H 05 : Le tour du monde de Lydie
- 12 H 30 : Le tour du monde de Lydie

- 16 H 10 : Evangelion
- 16 H 35 : Evangelion
- 17 H 10 : Ken le survivant



- 17 H 35 : Ranma
- 18 H : Juliette, je t'aime
- 18 H 25 : Juliette, je t'aime
- 18 H 50 : Nadia
- 19 H 15 : Nadia



- 12 H 55 : Paul le pêcheur
- 13 H 20 : Paul le pêcheur
- 13 H 45 : Ken le survivant
- 14 H 10 : Ranma
- 14 H 35 : The Hard
- 15 H 25 : Tekken

- 19 H 40 : Georgie
- 20 H 05 : Georgie
- 20 H 30 : Ken le survivant
- 20 H 55 : Ranma
- 21 H 20 : Pat Labor
- 21 H 45 : Patlabor
- 22 H 10 : Grand prix
- 22 H 35 : Grand prix
- 23 H : Jayce et les conquérants de la lumière
- 23 H 25 : Jayce et les conquérants de la lumière
- 23 H 50 : Ken le survivant
- 00 H 15 : Ranma

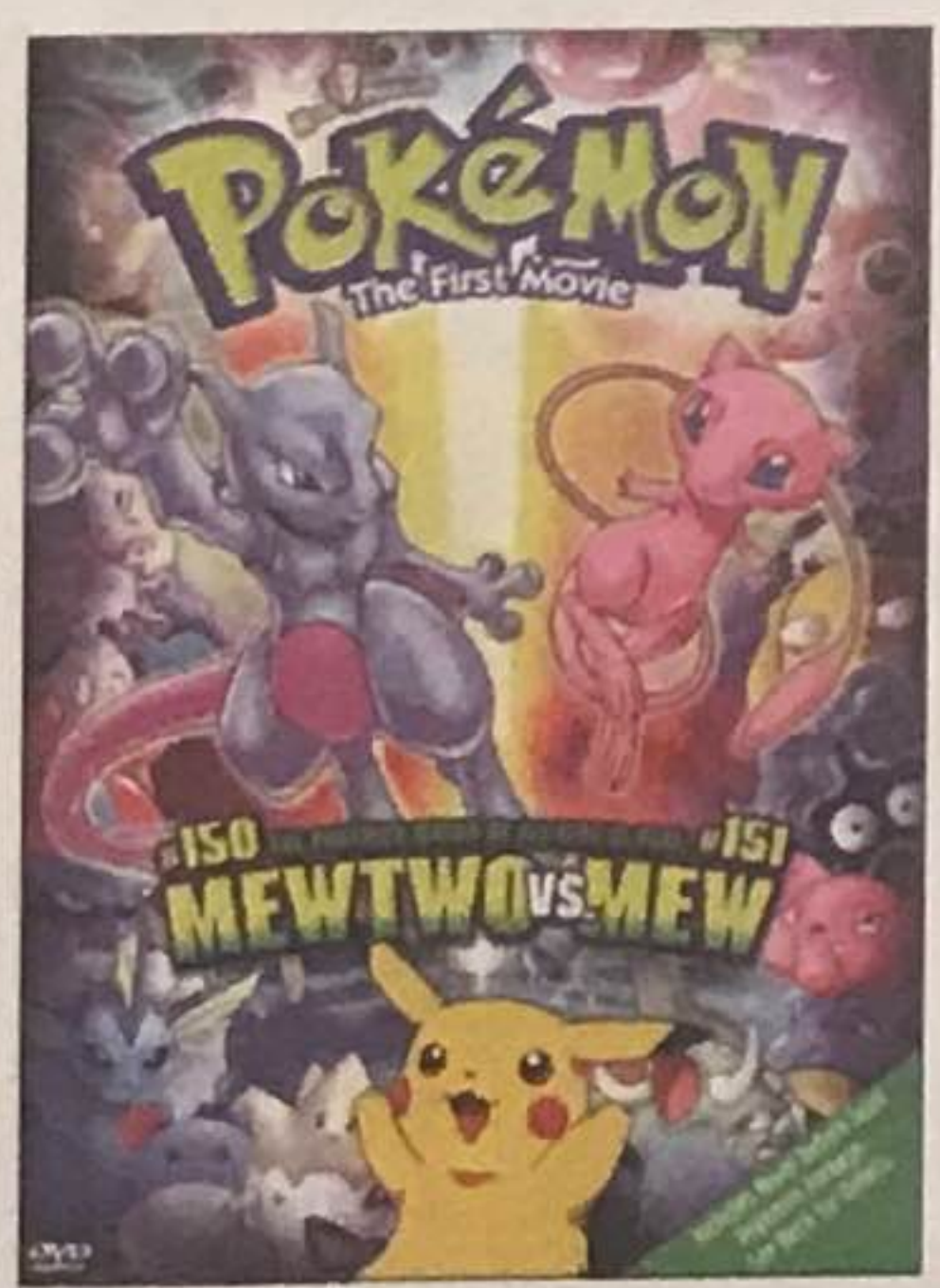
- BD
- Film
- CD
- Divers

POKÉMON

Le film

UN PIKA GRAND FORMAT!

Depuis le temps qu'on l'attendait, depuis le temps que tout le monde en parle, l'hexagone, encore une fois, se réveille bon dernier en installant seulement depuis le 5 avril, le premier film d'animation de Pokémon sur les grands écrans des salles obscures.



Enfin le grand public va pouvoir se rendre compte de l'importance du phénomène, et gageons que les chiffres donneront raison à tous ceux qui, depuis de nombreuses années déjà se battent pour que de manière régulière, les productions japonaises parviennent à découvrir la chaleur de nos salles de cinéma.

Tout le monde a droit à des vacances...
Et ce n'est certainement pas Pikachu qui vous dira le contraire, puisque le film commence par un court-métrage d'une vingtaine de minutes, dont le titre n'est autre que "les Vacances de Pikachu".
Un grand bol d'air en compagnie de nos monstres de poche, et seulement d'eux. En effet, les dresseurs ne sont

pas invités sur l'île enchantée où les Pokémon vont venir se reposer de leurs aventures trépidantes.
Il incombera donc à Pikachu de veiller sur le plus petit d'entre eux, Togépi, le pokémon œuf, dont on ne sait toujours pas grand-chose, si ce n'est qu'il manifeste très peu de résistance à la faim, au grand désespoir de ses amis... Une première mise en





► PIKACHU
**AMBASSADEUR
 DE LA NON
 VIOLENCE**

En plus de ses qualités esthétiques indéniables, le film de Pokémon pose, de façon très efficace, des questions pertinentes sur des sujets aussi épineux que la confiance, la violence ou le droit des hommes à jouer avec la vie des créatures qui les entourent. Si la relation d'amitié parfaite qui règne entre Sacha et Pikachu n'est plus à démontrer, la question des combats dans l'univers de Pokémon heurte encore jusqu'à présent les parents les plus réticents. Le coup de pied dans la fourmière arrive sous les traits



d'un Pikachu qui refuse de se battre, au péril de sa vie. Les Pokémon sont des créatures pacifiques, qui si elles aiment la compétition, refusent l'affrontement gratuit dans le seul but de se battre et de prouver sa force. En ce sens, la scène qui oppose Pikachu à son double génétique atteint des sommets de beauté. Alors que tout espoir semble perdu, et que tous les protagonistes de l'histoire se perdent en des combats incessants (qui semblent n'avoir pour résultat que l'affaiblissement et finalement la destruction de chacun), Pikachu apparaît comme le seul être raisonnable puisqu'il accepte les assauts de son adversaire sans penser un seul instant à rendre violence pour violence. À bien y regarder, le film de Pokémon pourrait très bien servir les ambitions de l'ONU...

Jeff.

Mewtwo,
 le pokémon
GÉNÉTIQUE
 aux ambitions
 démesurées!



Seuls quelques dresseurs chevronnés et leurs fidèles Pokémon parviendront à se rendre sur l'île malgré la tempête déclenchée par Mewtwo, et seront donc dignes d'affronter celui qui rêve déjà de dominer le monde.

Un film d'une très grande qualité scénaristique, même si les plus jeunes risquent de ne pas comprendre grand-chose à cette folle histoire dont la moralité, plus qu'honorable, nous enseigne de manière très tendre, les vertus de l'amitié et du don de soi si chères à la société japonaise.

et leurs amis Pierre et Ondine sont bien entendu du voyage, sans oublier la catastrophique Team Rocket qui ne les lâche pas d'une semelle et qui enchaîne les bévues.



bouche très agréable dira-t-on, dans un univers qui sent bon l'insouciance.

Chapitre deux : Mewtwo, le Pokémon génétique

Il fallait bien y venir, car l'univers des Pokémon n'est pas fait uniquement de douceur et de vacances, et le ton est donné dès la première séquence du film. La folie des hommes a encore fait des ravages. Dans un laboratoire secret, de dangereux savants ont réussi, à partir d'un fragment de l'ADN d'un Pokémon disparu, Mew, à créer un nouveau monstre aux pouvoirs terrifiants : Mewtwo.

Écœuré par le comportement de ses créateurs qui ne le considéraient que comme le fruit d'une expérience, Mewtwo parvient à se libérer et entreprend de devenir le Maître Pokémon le plus puissant de tous les temps, et de plier le monde à sa dictature. Il invite pour cela tous les plus grands dresseurs de Pokémon du monde à se rendre dans son château de New Island afin de les éliminer et de cloner tous leurs Pokémon. Sacha, Pikachu





- Créatures
- B.D.
- Histoire
- Divers

PINEAPPLE ARMY

My name is Goshi, Jed Goshi

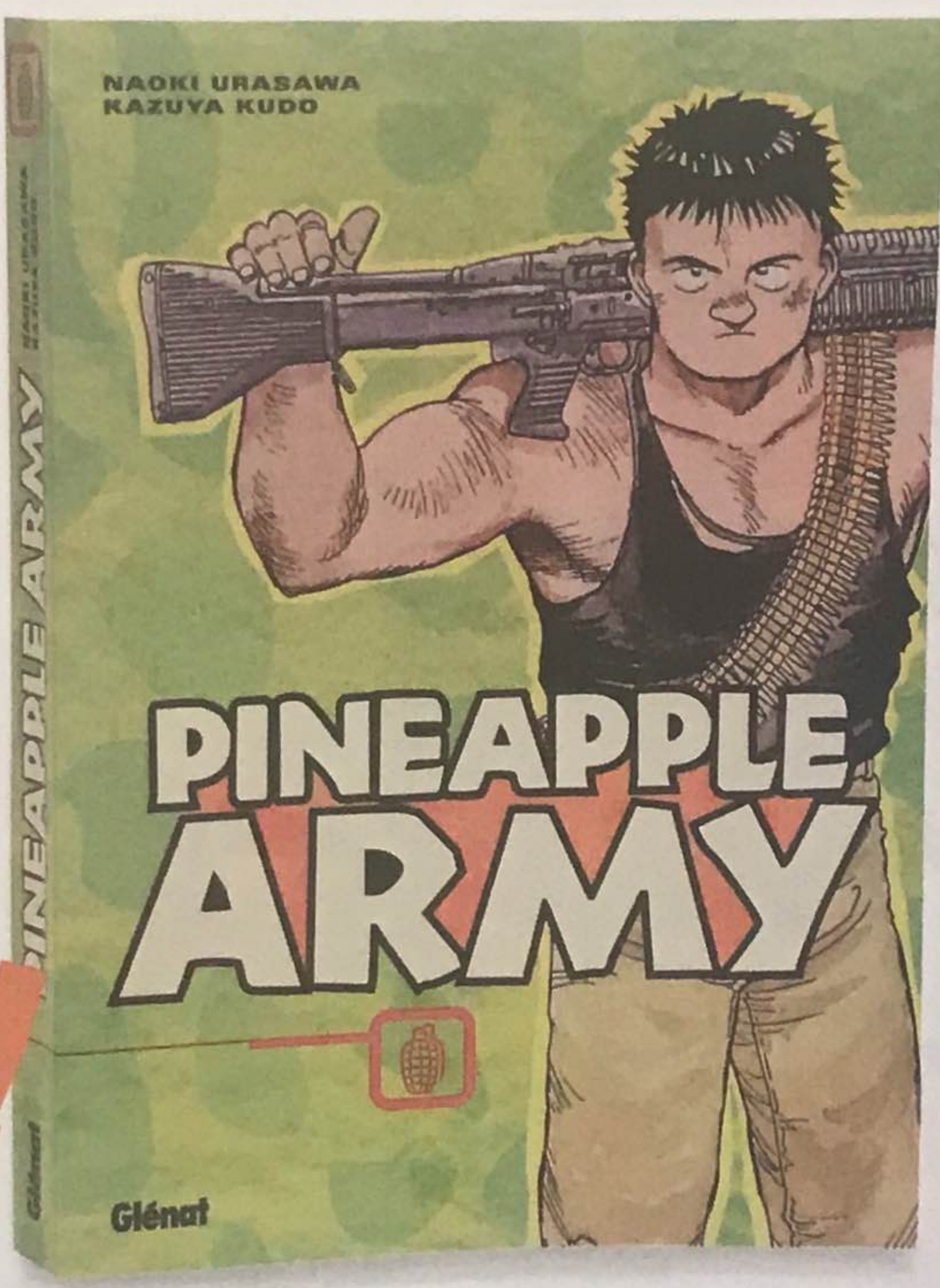
Si vous vous êtes souvent demandé pourquoi les mangas comptent toujours un nombre si impressionnant de volumes alors que vous, vous êtes plutôt du genre à rechercher des histoires courtes mais intenses, n'allez pas plus loin.

Dans la catégorie "je sais ce que je viens de faire et je perds pas mon temps en palabre",



Armée d'ananas : à vos rangs, **FIXE** !

voici Jed Goshi. Américain d'origine japonaise, vétéran du Vietnam et considéré comme l'un des plus grands experts en combat du monde, Jed s'est reconverti. Il est aujourd'hui ins-



tructeur de combat pour les Forces de Défense des Civiles. Cette organisation a pour mission d'apprendre les techniques d'autodéfense à des personnes en danger.

Superbement dessiné d'un trait clair et sans fioriture, Pineapple Army n'est pas une œuvre à message comme on aurait tendance à l'imaginer trop rapidement, mais elle apporte tout de même une

vision crue de notre monde. Sans jamais se perdre dans la démagogie, Jed amène sa petite pierre à l'édifice de la vie, avec ses propres angoisses, et parfois peut-être aussi en passant à côté du principal. Un nouveau style de héros au grand cœur, ni larmoyant ni tête brûlée... Et si le héros de Shônen manga s'était mis à réfléchir? À lire, c'est évident...

Jeff.

...et pendant ce temps la belle blonde attend patiemment sous le cocotier!



Dernière Minute...



Les mangas qui retracent les aventures de personnages mercenaires ne sont pas rares. Même si ceux-ci ne sont que rarement aussi "sympathiques" que Jed dans Pineapple Army, ils ont néanmoins toujours en commun un lourd passé et une vie des plus trépidantes... Certains d'entre eux sont tueurs à gages (Golgo XIII dans le manga éponyme), ou encore tour à tour détectives privés ou gardes du corps (Ryo Saeba dans City Hunter). Par extension, on trouve d'autres marginaux qui, s'ils ne louent pas leurs services, n'hésitent pas à protéger la veuve et l'orphelin comme Lupin III, connu en France sous le nom d'Edgar, Détective cambrioleur.



La p@ge web

- Créatures
- Actualité
- Histoire
- Divers



Salut à tous les internautes en herbe. Évidemment ce n'est pas à vous qu'il va falloir expliquer combien il est parfois difficile de trouver un bon site sur des sujets qui vous intéressent dans l'immense toile du web, alors nous avons pensé à vous et tous les mois, vous retrouverez dans cette rubrique sympa, notre sélection de sites les plus cools sur vos séries préférées et les hits jeux vidéo du moment. Bien entendu si vous connaissez d'autres sites tout aussi intéressants que vous souhaitez faire découvrir, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos découvertes. Bon, ben c'est pas tout ça mais la vague n'attend pas, alors surfez bien et à tchao...

► **MASAMUNE SHIROW**
sur <http://brenten.free.fr/>

Tout ce que vous avez toujours rêvé de savoir sur ce très populaire auteur du monde Cyberpunk se trouve ici. Un site très complet, facile d'accès et joliment présenté avec de superbes illustrations tirées des chef-d'œuvre de l'auteur. Vous désirez en savoir un peu plus sur Appleaseed? pas de problème, vous n'avez qu'à cliquer... Vous aurez même accès à la biographie du monsieur... et oui... elle est pas belle la vie?

ATTENTION
je ne vais plus pouvoir updaten ma page avant longtemps.
à cause du travail... la prochaine modification aura lieu en août 2000

1000 HITS
MERC!

INDEX

MASAMUNE SHIROW

APPLESEED

DOMINION

GHOST IN THE SHELL

INTRON DEPOT

WWW.DAVALKYRIES.COM/FF8

FINAL FANTASY

NOUVELLES

FAQ

FF LE FILM

FANARTS

IMAGES

LIENS

FILMS

DIVERS

MUSIQUE

SOLUTION

DOWNLOAD

CARTES

8 Mars 2000

Dans la section divers, ajout de deux bandes dessinées, la première sur FF7, la seconde sur FF8, les deux sont en anglais. Ajout de quelques liens : Bilingual world of FF, Teyan's Fantasy et la page de FFCid.

La nouvelle du jour est cependant l'ouverture, par Sony, du site officiel du film final fantasy. Vous y trouverez quelques informations et images, mais, surtout, deux nouveaux films à télécharger. Voici les liens directs :

LIENS

E-mail

Carte du site

Credits

ICQ

Statut

Recherche

Ani Find
L'annuaire Mangas et Japonimation du Net

Super mon livre d'or

MP3 **NEW**

Nouveaux Liens

Sites Français

Pages Commerciales

Magasins On-line

Multimédia

Galerie par série, Galerie générale, Maniques et zozz, Vidéos

Liens par série

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V Z

Pages Personnelles

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V Z

Divers

Fanfiction, Fan Art, Doublage/Sous-titrage, Magazines/Fanzines, Web ring, Complex, Associations, Général

► **LE TOUT EN UN**
sur <http://anifind.fr/>

Voici un site comme on aimerait en trouver plus souvent : que vous cherchiez n'importe quel dessin animé, vous le trouverez obligatoirement ici. Le nombre de liens renvoyant sur d'autres pages est faramineux, et la liste des dossiers impressionnante. Vous trouverez également des musiques de D.A. (générique de début de Cow-boy Bebop, générique de Lodoss War, etc.). Rien que du bon. Un site à afficher parmi vos favoris, car vous y reviendrez souvent, promis!

► **FINAL FANTASY VIII**
sur <http://www.davalryries.com/ff8>

Pour tous les fans de ce hit de Square soft, cette page web offre la panoplie complète de tout ce que vous pouvez rêver obtenir sur ce jeu : fonds d'écran, musiques, trucs et astuces pour finir le jeu, galeries d'images et gifs animés, tout y est. Malheureusement, il s'agit d'un très gros site et le temps de chargement s'en ressent, surtout si vous ne possédez pas un modem super puissant. Ce qui est somme toute bien dommage car le site vaut le détour. À voir, si vous avez du temps...

Créatures
Actualité
Histoire
Divers

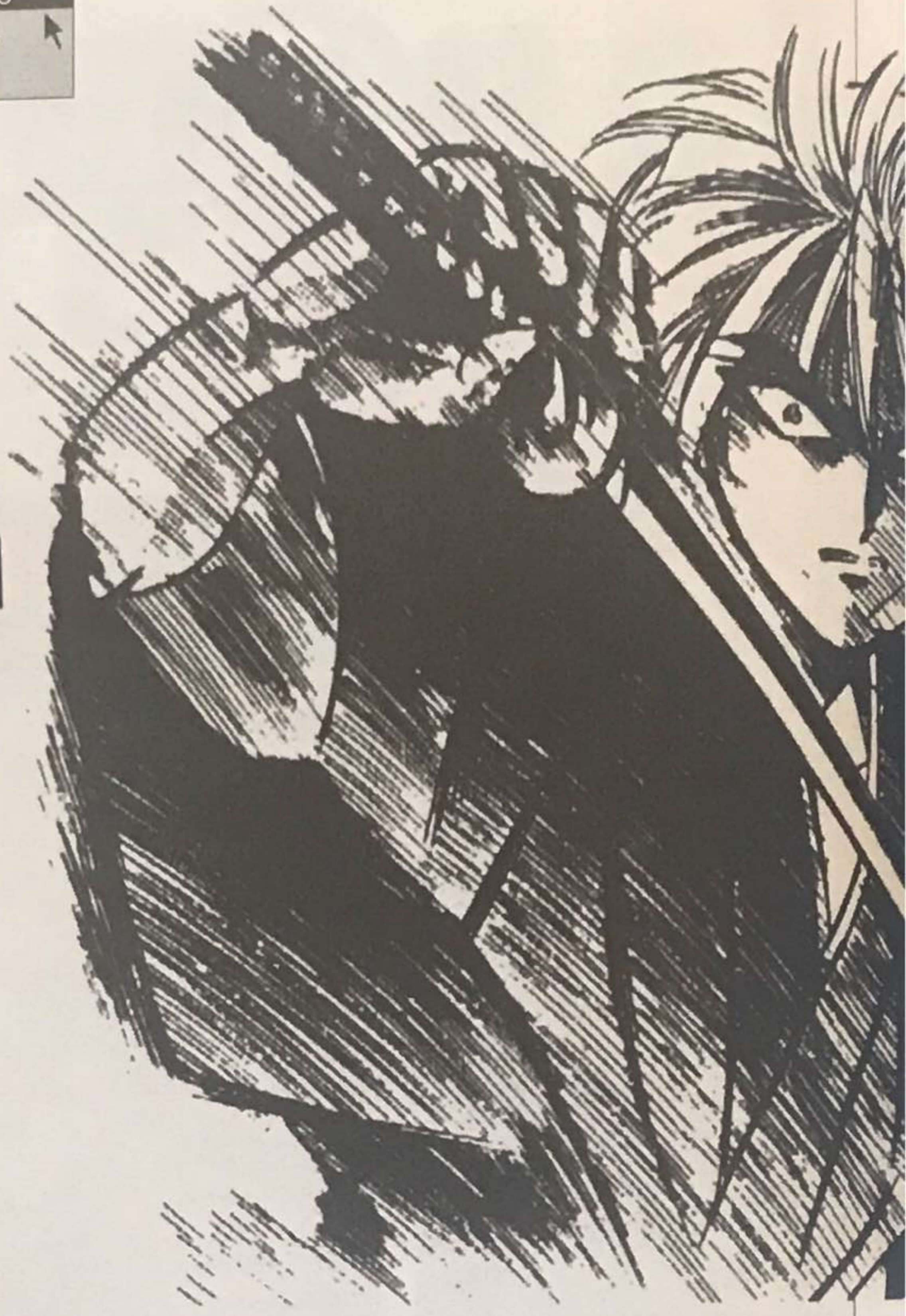


RURONI

Kenshin

Renouant avec la grande tradition des mangas de Samourais, Nobuhiro Watsuki nous livre avec Ruroni Kenshin une magnifique combinaison du scénario d'action traditionnel et de la trame historique chère aux estampes...

Chronique d'un succès.



Lorsque nous le découvrons pour la première fois, Kenshin Himura est un rônin, un guerrier vagabond tel qu'il en existe tant dans l'univers des mangas de samourais. Il apparaît comme un personnage tourmenté par son passé de tueur, alors que sommeille en lui l'esprit de Battosai l'assassin, mais également comme un repenté qui n'a de cesse de prôner une philosophie de vie qui semble lui échapper à tout instant.

Kenshin fait partie de ces héros qui, comme Shinji Ikari dans Evangélion, ne maîtrisent pas le cours de leur destin mais se donnent une ligne de conduite envers les autres, afin de vivre dans ce qu'ils espèrent un monde meilleur.

►► Le contexte historique

Au milieu du siècle dernier, le Japon s'apprête à entrer dans l'ère Meiji, passant sans transition du Moyen Age à l'ère de l'industrialisation. Le pouvoir a été repris au Shôgun. Dès lors, les samourais n'ont plus leur place dans cette société moderne où les guerriers sont bien moins utiles que les Commerçants. Sans emploi,



n'ayant plus le droit de porter le sabre, confrontés aux fusils et aux canons, les samourais vont peu à peu disparaître et entrer dans la légende, emmenant avec eux une partie de l'histoire de leur pays. Même si Ruroni Kenshin n'est pas vraiment ce que l'on pourrait appeler



Quand le destin **RATTRAPE** un assassin repent!

► Une Vie normale...

À Tokyo, Kenshin se liera d'amitié avec Kaoru Kamiya, la responsable d'un dojo qui est transmis dans sa famille de génération en génération, et dont le père a été tué dix ans auparavant. Il s'installera chez elle et se fera de nouveaux amis comme Sanusoké (qui fut un de ses premiers ennemis, aveuglé par la haine qu'il vouait aux bureaucrates imposés par

l'instauration de l'ère Meiji), mais aussi Yahyiko, un jeune garçon qui ne demande qu'à apprendre les techniques de Kenshin, et qui s'entraîne assidûment dans le dojo de Kaoru.

► ... Et un sombre passé

Kenshin est un jeune homme très enjoué, aimant la vie mais qui, poussé dans ses derniers retranchements, redevient parfois le légendaire Battosai l'assassin, pour la plus grande joie de ses adversaires qui se montrent ravis de pouvoir affronter un adversaire de cette envergure, et ainsi les techniques les plus secrètes du Hiten Mitsurugi Ryu, l'art qui lui a été enseigné durant sa jeunesse.

Très rapidement, le passé de Kenshin le rattrapera, et il sera malgré lui forcé de combattre des ennemis de plus en plus nombreux, allant du simple mercenaire au révolutionnaire souhaitant réhabiliter l'ancien régime. Si le manga ne manque pas de rebondissements en tout genre, le premier vrai tournant s'effectue avec l'apparition d'un certain Hajimé Saïto lors du volume 7.

► Clin d'œil

De nouveaux héros

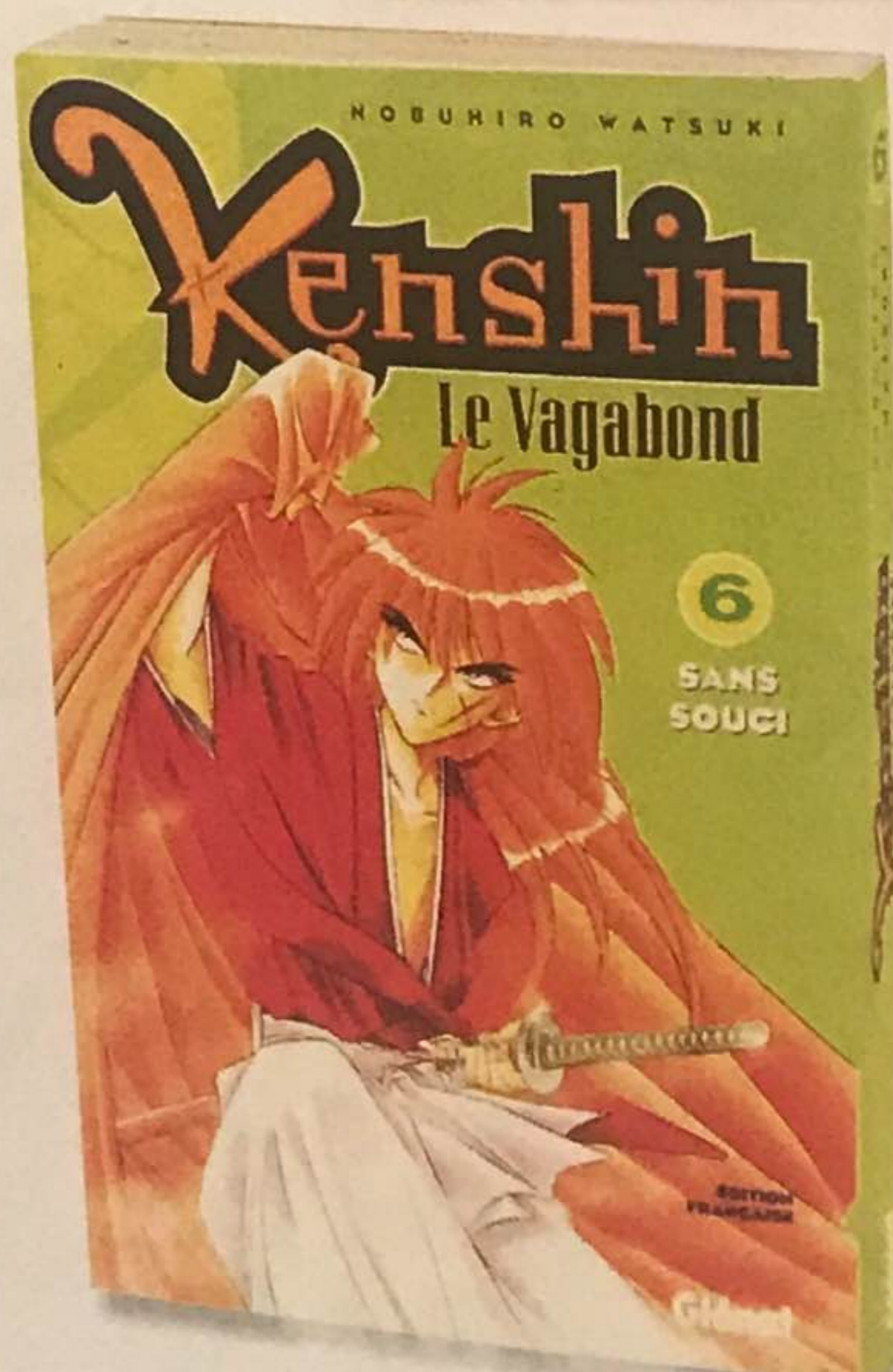
Il n'est pas rare depuis quelque temps déjà de trouver au sein des séries animées à succès un nouveau style de personnages. Le plus souvent meurtris et soli-



naires, ces personnages font date dans l'histoire de l'animation japonaise et connaissent des sommets dans le cœur des anime-fans. Cette tendance marque une différence flagrante avec les personnages de la bande dessinée européenne, souvent trop "héros" et pas assez "humain".

un manga historique, nombreux sont les faits relatés par Nobuhiro Watsuki, qui se sont réellement produits. Ainsi, Okubo Toshimichi, l'un des principaux responsables du gouvernement de Meiji, fut réellement assassiné tel que décrit dans le volume 7 du manga comme l'événement du 14 mai.

C'est dans ce contexte qu'apparaît Kenshin Himura, expert en sabre qui fut, dix ans plus tôt, le Hitokiri Battosai, un assassin sans scrupule dont la tâche était d'aider à renverser le Bakufu, en étant à la solde des réformateurs désireux de reprendre le pouvoir au souverain. Dès que sera instaurée en 1868 la rénovation de Meiji, symbolisant ce nouvel état industrialisé, Kenshin considérera sa mission accomplie et se renoncera à tuer. Cette décision sera symbolisée par l'arme même de Kenshin, son sabre à lame inversée, qui ne peut tuer son adversaire.





Créatures
Actualité
Histoire
Divers

► Ruroni Kenshin

Autour du manga

Comme tous les mangas à succès, Ruroni Kenshin a fait l'objet d'une adaptation en série télé. Celle-ci, qui compte pas moins de 94 épisodes produits par Sony n'a pourtant reçu de la part du public qu'un accueil mitigé.



Ceci s'explique certainement par le fait que l'esprit des combats n'y était pas rendu aussi fidèlement que dans le manga. Après cinq années de succès, les éditeurs n'ont pas tardé à lancer sur le marché des « Memorial Box », reprenant les meilleures scènes de la série et, marketing oblige, incluant toutes sortes de goodies indispensables à tout fan qui se respecte. Cependant, malgré l'estampillage Memorial, ces « collectors » s'avèrent le plus souvent n'être que de purs objets destinés à une vente rapide, dénués de tout intérêt (pas de scènes supplémentaires, pas de making-of, etc.). À vos gardes donc...



Hiten Mitsurugi quoi?

Saito est en effet un membre de la police du gouvernement de Meiji qui fut autrefois responsable de la sécurité de Tokyo avec le Shinsengumi, une division de combattants d'élite ayant réellement existé. On apprend alors l'existence d'un combat commencé dix ans plus tôt et qui ne s'est jamais achevé, marquant les deux protagonistes d'une certaine amertume.

► *La série d'OAV*
Le chapitre du souvenir 1864, Kyoto.

Dans son combat contre les alliés du shogun, alors qu'il est chargé d'exécuter Jubei Shigekura, le destin de Kenshin croise celui d'un jeune homme dont l'envie de vivre exalte le maniement de son sabre.

Marqué au visage par ce partisan du Shogunat, le Hitokiri Battosai se souvient des paroles de son maître qui lui avait prédit sa destinée de tueur s'il mettait la force de son sabre et les enseignements du Hiten Mitsurugi Ryu au service d'une idéologie politique. Torturé par la cruauté de la vie qu'il mène et avide de justice pour une cause en laquelle il croit, Kenshin tue "à la place des dieux".

En dépit d'une série animée d'une qualité plutôt médiocre, notamment dans la restitution



Pour les passionnés, deux jeux vidéo sont également disponibles. Le premier est un jeu de baston (illustration), alors que le deuxième ravira les amateurs de RPG. En effet, ce dernier se présente comme un jeu de rôle et offre en plus de superbes passages d'animation. Un must, malheureusement disponible uniquement en import japonais....



des combats et la dureté graphique qui symbolise le style vivifiant de l'auteur, la série d'OAV (actuellement disponible en version originale sous-titrée) est une parfaite

merveille. Elle nous apprend en effet les origines de Kenshin depuis son entraînement dans les montagnes, sous les enseignements de Seijuro Hiko, son arrivée au



Réduite à sa plus simple expression, donnant à la symphonie monotone ses lettres de noblesse, elle parvient à faire frémir le spectateur avant que le sabre ne soit tiré.

► **Une inspiration variée**

Âgé d'à peine 30 ans, Nobuhiro Watsuki incarne une nouvelle génération de mangakas, embauchés par la Shueisha Jump, celle-ci ayant connu une baisse de ses ventes avec la fin de série, comme Dragon Ball. Chose très intéressante, Watsuki s'amuse à nous faire découvrir ses sources d'inspiration entre chaque chapitre du manga, on y apprend ainsi l'origine de tel ou tel personnage ainsi que les raisons de son design, tant d'informations si utiles à celui qui voudrait un jour prendre la plume et se lancer à son tour dans le dessin... Pour ceux d'entre vous qui seraient avides de collection d'images, un superbe art book vient également de sortir, reprenant de superbes illustrations de Nobuhiro Watsuki en couleurs. "Kenshin Kaden" (puisque'il s'agit de son titre), possède en plus un sérieux atout : son prix.

En effet, l'ouvrage ne devrait coûter guère plus de 100 francs, dans toutes les boutiques spécialisées. Vous trouverez également un manga inédit de six pages à la fin de ce très joli livre.

Jeff.



Les personnages comme Sanosuke sont absents de la série d'OAV, dont le ton est beaucoup plus grave que celui de la série.

Le pouvoir du sabre au service du Japon...

sein du clan de Kogoro Katsura et sa destinée d'assassin. Le ton est donné dès la première scène. Ici, pas de personnages secondaires pour détendre l'atmosphère, pas de "oyo", ni de kimonos aux tons roses. Servie par une animation remarquable et un dessin des plus soignés, cette série d'OAV restera certainement comme l'une des plus dérangeantes du moment tant son objectivité est grande.

La musique elle-même se joue des artifices si répandus dans le monde de l'animation.



► **Bakumatsuishin :**

la fin du Bakufu

En 1603, le shogun Jeyasu Tokugawa concentra le pouvoir entre ses mains et celles de ses descendants, choisissant pour capitale du shogunat Edo. Cette suprématie du contrôle politique du clan des Tokugawa sur le Japon dura plus de deux siècles. Mais la politique d'isolement menée par le shogunat, dont le gouvernement était connu sous le nom de « Bakufu », empêcha le Japon d'entretenir des rapports avec l'étranger. Le gouvernement contrôlait toutes les informations provenant de l'extérieur et coupait le Japon du reste du monde. En 1853, le Commodore Perry fit trembler les fondations du pouvoir politique du shogun. L'arrivée des quatre grands « bateaux noirs » rappela durement au gouvernement japonais l'existence de pouvoirs extérieurs. Le Bakufu se plia peu à peu aux pressions de l'étranger, liant des traités d'amitié avec les États Unis et plusieurs autres pays d'Europe comme la Hollande. Dans ces traités le Japon était soumis à des conditions économiques désavantageuses. C'est ainsi que le Japon ouvrit ses frontières au monde. Sans s'en apercevoir, le Bakufu entraîna le Japon dans une profonde crise économique et civile. Dans cette période sombre de l'histoire de leur pays, les samourais de Satsuma-han et Choshu-han s'élevèrent pour reconstruire une nation capable de résister à la pression étrangère, en arrachant le pouvoir au gouvernement du Bakufu afin de le rendre à l'empereur. Ils canalisèrent les émeutes pour renverser le Bakufu. Rapidement, le peuple les baptisa « Ishin Shishi », les Chevaliers à l'âme noble. Le nœud de tous les conflits se concentra à Kyoto, où, afin de prévenir les révoltes et contraindre le peuple à l'obéissance, le Bakufu forma une armée de fortune, parmi les guerriers de la ville de Mibu : les Shinsen-Gumi, auxquels leur cruauté valut le surnom de « Loups de Mibu ».



Les masques de Mercadia

La sortie d'une nouvelle extension Magic est toujours un événement, surtout lorsque celle-ci comporte 350 cartes. Pour vous, voici ce qu'il faut retenir de cette nouvelle mouture après utilisation...


L'Aquilon, en proie à de nouvelles difficultés, s'écrase sur un plan étrange et inconnu. À peine débarqué, l'équipage est attaqué par des pillards, les Cho-

Arrim, un peuple mystique qui souffre énormément de la domination des Mercadiens. Alors qu'Orime, capturé par les Cho-Arrim en même temps que l'Aquilon, sympathise avec leur chef, Cho-Manno, Gérard



et les membres de l'Aquilon, arrêtés par un groupe de soldats, se voient offrir la possibilité par un magistrat de récupérer leur vaisseau et de recouvrer la liberté. Ils découvrent alors que si les Mercadiens dirigent la ville, les Cho-Arrim ne sont pas les

Un jeu étudié pour tous!




seuls autres habitants de ces lieux; une guilde d'assassins et de voleurs, les Catérans, écumant les ruelles de la cité, prêts à terroriser ou à battre n'importe qui moyennant finance. C'est dans ce nouvel univers qu'évoluent les personnages de cette dernière née des extensions du jeu de cartes phare de Wizard of the Coast. L'éditeur semble par ailleurs privilégier pour celle-ci le mode de jeu par paquets pré-construits, ce qui, si cela ne ravit pas tout le monde, rend tout du moins le jeu plus abordable pour les

Mercadian Masques™

terres des Cho-Arim... Magic semble avoir atteint une maturité déconcertante dans un univers fantastique qui, s'il ne se renouvelle pas dans son fond, parvient toujours à nous transporter ailleurs, pour peu bien entendu que l'on s'intéresse un minimum à l'histoire des personnages. Maintenant qu'en est-il des cartes en elles-mêmes? Car c'est vraiment là en fait le plus important.

Du jeu, mais lequel?

Comme dans chaque extension principale, de nouveaux principes sont introduits, et si certaines cartes très puissantes d'extensions antérieures disparaissent, de nouvelles techniques de jeu s'imposent. Ainsi, parmi les bonnes nouvelles des « Masques de Mercadia », on notera au bénéfice des cartes blanches, les « rebelles ». En effet, quelques-unes de ces nombreuses créatures possèdent la capacité d'aller chercher dans votre bibliothèque leurs supérieurs, ce qui somme toute peut s'avérer fort intéressant puisque vous pouvez ainsi former très rapidement une armée, qui n'en sera que mieux si vous avez eu la main heureuse en piochant une escouade de balistes ou mieux encore. Sur le même procédé, mais cependant quelque peu différent (il s'agit carrément de l'inverse), le noir vous propose ses « mercenaires », qui eux, peuvent réveiller de votre pile de cartes leurs subordonnés. Donc, rebelote. Le manque de créatures très puissantes vous amènera donc à jouer plus tactiquement, (ce qui peut

conduire à des parties plus longues, glup!) puisque des cartes qui à première vue pouvaient paraître faibles montrent ici toute leur utilité. Du côté des sorts, on appréciera la facilité avec laquelle il est possible de regagner des points de vie, l'agréable sensation de casser du terrain, la volée de bois vert infligée par des créatures rouges qui dans un excès de colère finissent par vous exploser à la tronche (merci pour l'élément de cendres, (vous en avez d'autres des comme ça?) tout va bien quoi...

Que cachent les masques de Mercadia?



Conclusion

Et oui, il faut bien finir un jour, alors que dire en un mot? Certes cette nouvelle extension ne plaira sans doute que moyennement aux habitués des grands tournois, des gros blasts et autres parties de trois minutes. En revanche, pour ceux qui souhaitent voir s'y opérer du changement, il y a bon espoir. Malgré quelques frustrations, il reste un jeu agréable, et surtout parfaitement abordable à tous.

Jeff.



moins expérimentés ou pour ceux qui ne rejoindraient le petit monde de Magic qu'à l'occasion de cette édition.

Du jeu, mais lequel?

Côté histoire donc, rien de nouveau, mais après tout pourquoi changer une équipe qui gagne. L'ambiance est bruyante avec le côté sombre des ruelles de Mercadia, lumineuses et bénéfiques à souhait dès que l'on se rapproche des

Créatures

Actualité

Histoire

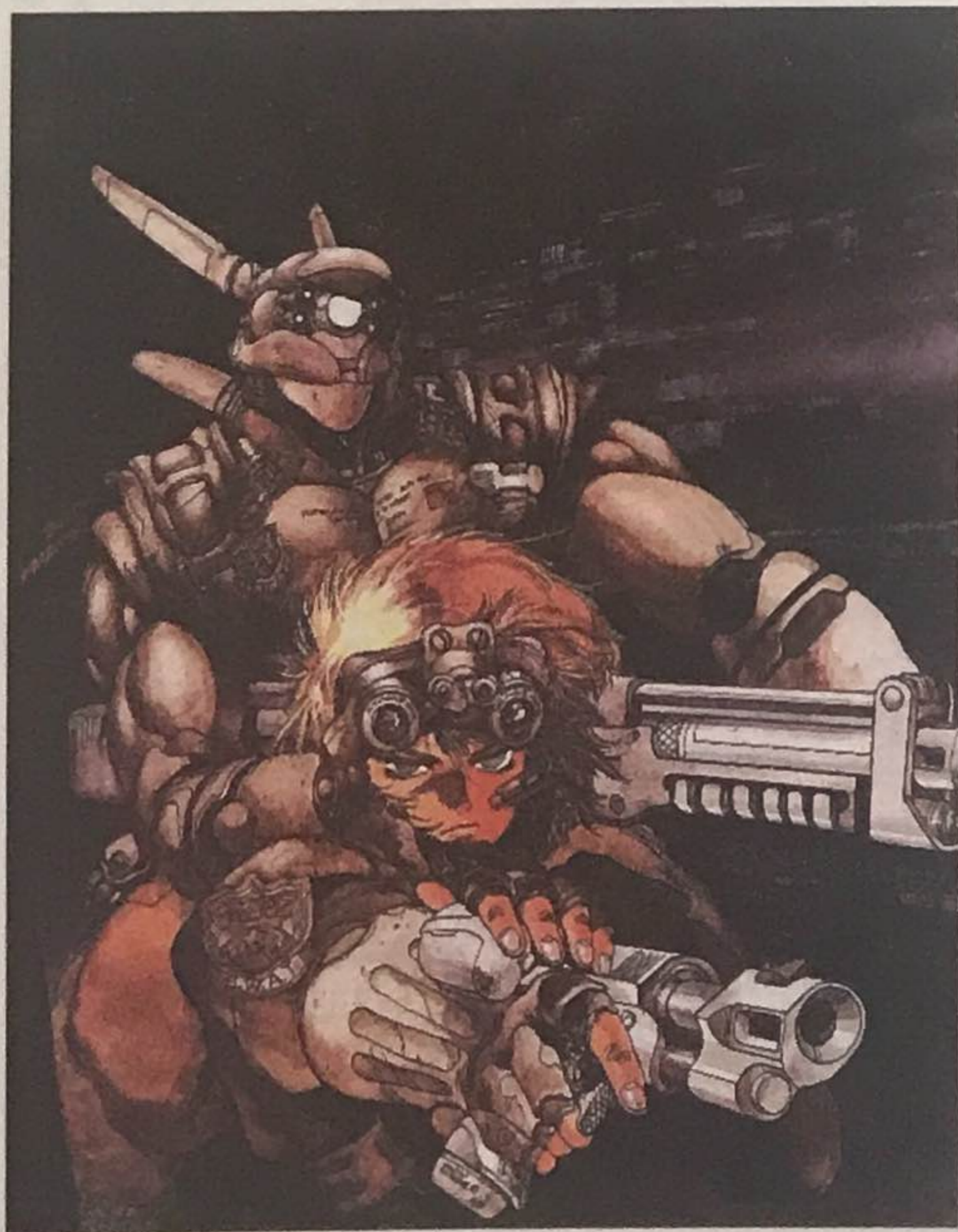
Divers

DOSSIER

Masamune Shirow

LE MAÎTRE DU CYBERPUNK DÉBARQUE SUR VOTRE PLANÈTE

*Vous rêvez de jeunes filles aux formes généreuses et à la poigne d'acier ?
Vous rêvez d'être mi-hommes mi-machines de plusieurs mètres de haut ?
Vous n'osiez espérer trouver tous ces ingrédients dans un même manga.
Alors **STOP**, arrêtez-vous un instant,
CET ARTICLE EST FAIT POUR VOUS !*



Un avenir livré aux cyborgs de tous poils (enfin, de tous composants...), cette dualité complexe entre la chair et l'acier, cette omniprésence de la technologie de pointe et cet aspect hyper fouillé dans un univers malsain, tel est le monde du maître incontesté du Cyberpunk japonais, le sombre Masamune Shirow.

Avec la publication en France, ces dernières années, des principales œuvres de ce mangaka de renommée internationale, qu'il s'agisse d'Appleseed, d'Orion ou de Ghost in the Shell, et la sortie au cinéma (malheureusement pas sur tous les écrans de notre beau mais ridicule pays) de ce dernier titre dans sa version long-métrage d'animation, l'Hexagone a enfin pu découvrir un genre nouveau (sauf bien entendu pour les amateurs de Jeux de Rôle et principalement de l'univers de Sahdowrun), à des années-lumière des produits de grande consommation.

Car en effet, que l'on aime ou que l'on déteste, il est vraisemblablement impossible de rester parfaitement insensible au monde de Shirow : des créatures de rêve qui côtoient avec un plaisir avoué des



monstres de chair et d'acier gigantesque issus de la biotechnologie, des pages entières de manga fourmillant de dizaines d'informations sur les milieux cybernétiques, religieux, militaires ou autres comme le nucléaire, les dernières avancées technologiques de la "Guerre des étoiles" ou les forces d'intervention spéciales de toutes les polices du monde, voilà ce qui vous attend si vous prenez le risque de ne jeter même qu'un simple coup d'œil au gigantesque patchwork des œuvres de ce mangaka hors du commun.



► Les Arts Books de
Masamune Shirow

Le maître fait partie de ces dessinateurs très chers au public qui ont pris l'habitude de distiller leurs œuvres de manière très précautionneuse (excusez le terme). Car si ses œuvres sont d'une extraordinaire beauté, en témoigne le nombre de sites qui lui sont consacrés sur Internet, le monsieur n'est pas un adepte de la production prolifique. Si vous espérez vous construire une superbe médiathèque avec ses œuvres, il faudra d'avantage compter sur la qualité que sur la quantité. En outre, chaque année paraissent des calendriers reprenant des illustrations du seigneur de la



cyber-fantaisie. Vous pourrez également vous procurer, histoire de vous faire patienter entre deux volumes d'Appleseed, les recueils d'illustration Intron Dépôt et Blades, qui sont de véritables chefs-d'œuvre. Si l'Intron Dépôt fut pendant de longues années un objet plutôt rare, il est de nouveau accessible à tous pour un prix raisonnable, ce qui nous change des tarifs généralement appliqués dans ce domaine, qui frôlent régulièrement l'impensable. Quant à Blades, il est sorti l'année dernière, il est donc encore parfaitement trouvable dans tous les magasins spécialisés.



porté dans un univers parallèle et totalement décalé... jusqu'à ce que le responsable du rayon vienne vous réveiller énergiquement en vous secouant de gauche à droite, tout en ronchonnant que zut alors, ici ce n'est pas une bibliothèque et que si vous le voulez ce livre, vous êtes prié de l'acheter, non mais, c'est vrai quoi...

Et oui, c'est comme ça que ça se passe, et sans que vous vous soyez vraiment rendu compte de quoi que ce soit, vous quittez la librairie avec le premier volume d'Appleseed sous le bras. Non, ne vous inquiétez pas, on a tous commencé de cette façon...

Masamune Shirow : LE CYBER- GÉNÉTICIEN de l'univers manga

► Vous avez dit "Dharmaquation" ?

Problème suivant, la compréhension du "mais bon sang qu'est ce que je viens de lire à l'instant" ou du «mais qu'est ce qu'il a encore voulu dire?» Parce que si vous faites partie des élus, sans doute comprendrez-vous dès la première lecture ce qu'est une "dharmaquation" ou un "naga dragon à neuf têtes", mais pour les autres, ceux qui comme moi ne sont que de pauvres petits lecteurs perdus sans rien de particulier, eh ben mes enfants, il va falloir se résoudre à s'y reprendre à plusieurs fois...

Ceux qui veulent du dessert, il en reste... Sans compter tous les gentils petits apartés qui grouillent ici et là un peu

► Des univers décalés

Ce qui frappe tout d'abord le lecteur dès l'approche d'une des œuvres dessinées de Masamune Shirow, c'est la taille de la bande dessinée en elle-même. Pas de format standard style livre de poche avec une couverture pelliculée amovible, plutôt une sorte de gros recueil, un ouvrage que l'on sent déjà à part en soi, rien qu'à le prendre en main, une vague sensation dès le toucher, sans aller chercher plus loin, comme si vous saviez que plus rien ne serait pareil après... et plus rien ne sera pareil!

Mais il est déjà trop tard. Poussé par une force qui vous échappe vous feuillotez malgré vous les pages dont s'échappent les traits abusifs des crayonnés de l'auteur. Vous ne vous sentez pas vraiment agressé par ce style en fait, seulement surpris au début, mais qui ne le serait pas ? Vous tentez bien de lire de travers, pour essayer de comprendre. Vous n'allez tout de même pas acheter ce gros manga si vous n'êtes pas



ABSOLUMENT certain qu'il vous plaira une fois rentré à la maison, mais pas moyen, vous ne saisissez pas grand-chose, pour ne pas dire rien, alors vous reprenez depuis la première page et vous voici trans-



Petites PÉPÉES et gros PÉTARDS

partout autour des cases et dont on pourrait tout d'abord se demander à quoi ils peuvent bien servir (remarquez bien qu'après lecture, certains se demandent encore à quoi ils sont vraiment utiles...)! Mais détrompez-vous, tout a sa place ici, et si vous loupez un épisode, rien ne laisse présager que vous pourrez revenir en cession de rattrapage (ce



n'est tout de même pas « les Feux de l'amour », mais ça pourrait y ressembler...). Heureusement, si vous êtes perdu dans le monde de Dominion, Unipuma et Anapuna se feront un plaisir de vous remettre sur le droit chemin, celui qui passe par Napoléon... (notez, pour ceux qui ne me suivraient pas bien : Napoléon est le nom d'un tank de police dont la propriétaire

est quelque peu secouée, et non celui d'un grand empereur français, et les jumelles citées ci avant sont des terroristes en jupe courte, très courte!). Le tout reste agrémenté de notes très cocasses avec de nombreuses apparitions des personnages principaux sous forme de SD (super déformés), ce qui est somme toute franchement tordant. Enfin, pour tous ceux que les histoires intéressent peu mais qui raffolent des illustrations, il existe plusieurs Art Book de Masamune Shirow dont les plus connus restent sans aucun doute Intron Dépôt et Blades (voir encadré).

Voilà voilà, c'est tout pour aujourd'hui, mais le monde de Shirow est vaste, nous aurons l'occasion d'y refaire un petit tour un de ces jours histoire, de combler de plaisir tous ses fans.

Jeff.

Masamune Shirow

Portrait du bonhomme!

De son vrai nom Masanori Ota, Masamune Shirow est né le 23 novembre 1961 à Kobe, dans la préfecture d'Hyogo (partie méridionale d'Honshu, principale île japonaise), une petite ville portuaire près d'Osaka. Après la destruction de sa maison et de son studio suite au tremblement de terre d'Hanshin, le mangaka a dû déménager, mais il vit toujours à Kobe. Diplômé de l'université d'Osaka section Arts, de l'Ecole des arts (département peinture à l'huile), Masamune Shirow fait ses débuts avec Black Magic,



publié dans le fanzine japonais Atlas. Encouragé dans son travail par un petit éditeur du nom de Harumichi Aoki, qu'il n'a de cesse de remercier, appartenant à la Seishinsha, il finit par publier le premier volume d'Appleseed en 1985 après trois années de silence. Masamune Shirow entretient un grand mystère autour de sa personnalité : il n'intervient jamais lors des conventions de manga et ne donne que de très rares interviews. Mais peut-être aurez-vous la chance de le rencontrer un jour sur le web... À moins qu'il ne soit le web... aïe, aïe...



- Créatures
- B.D.
- Histoire
- Divers

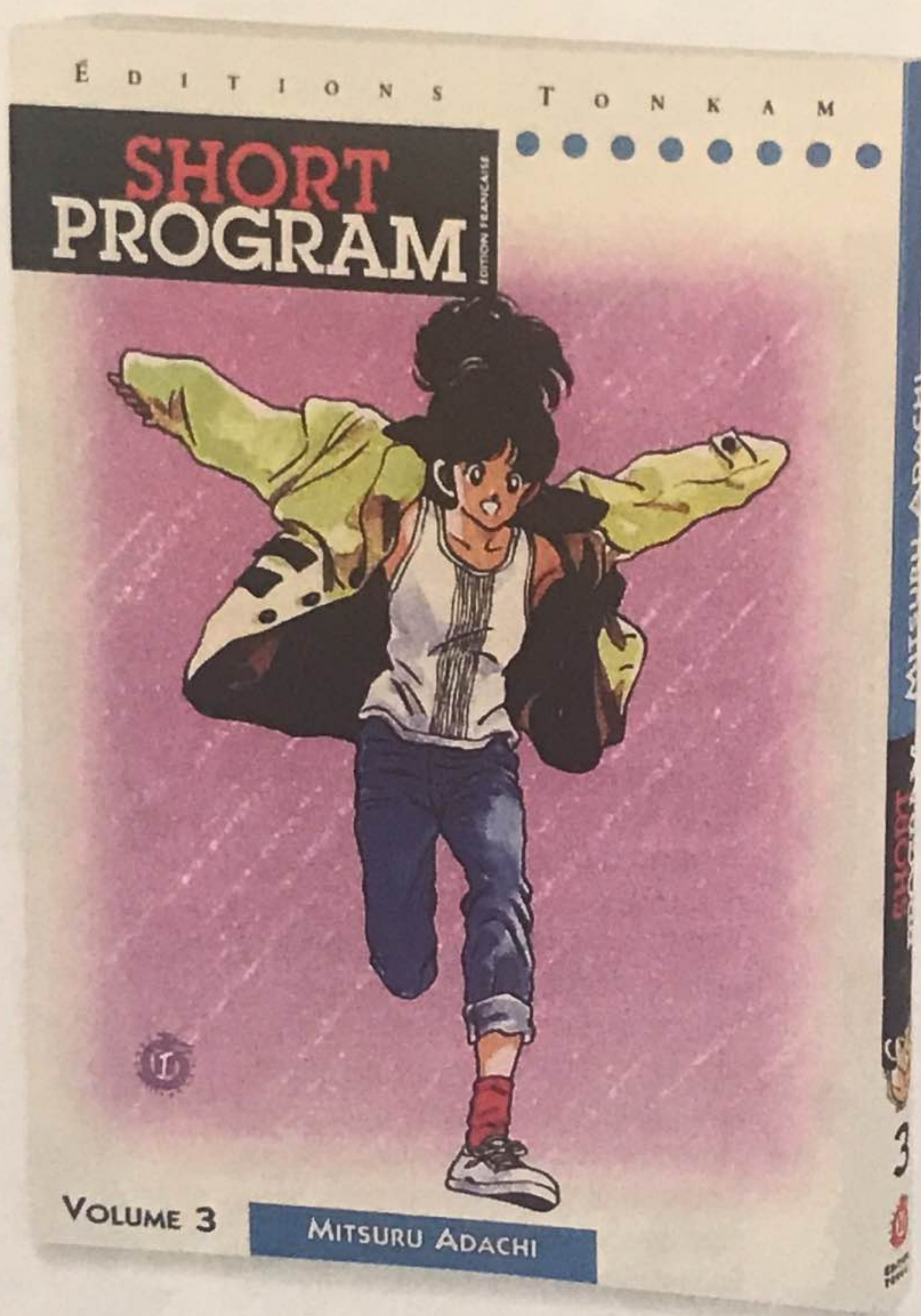
SHORT PROGRAM

Le manga à sa source...

À tous ceux qui pourraient vous bassiner avec leurs sempiternelles critiques sur la violence des mangas ou sur le non-sens des histoires qui y sont racontées, à tous ceux qui pensent que les héros de mangas ont tous des cheveux en bataille et des super pouvoirs, montrez-leur ça :

Shota joue à "Retour vers le futur"...

Short Program est un recueil de petites histoires de la vie de tous les jours, et c'est juste-



Du côté de l'auteur

Mitsuru Adachi fait partie de ces mangakas très populaires que compte le Japon. À son actif, parmi ses œuvres principales : *Touch*, diffusé en France sous le titre *Théo*, ou *la batte de la victoire* (TF1 et la 5) et *H2* diffusé sous le titre *Une vie nouvelle*. Ces deux mangas seront disponibles dès l'année prochaine aux Editions Tonkam...



ment de la vie que Mitsuru Adachi décide de nous parler, de la vie telle qu'il la ressent, avec ses yeux de dessinateur, ses souvenirs d'enfance peut-être, ses rêves, ses angoisses. À travers un style limpide, aux traits rapides et presque délavé parfois, l'auteur nous livre une petite note de fraîcheur et de candeur qui n'est pas habituelle dans l'univers du manga que nous connaissons en Europe, et qui manque certainement à la virulence de la critique que nous lui connaissons.

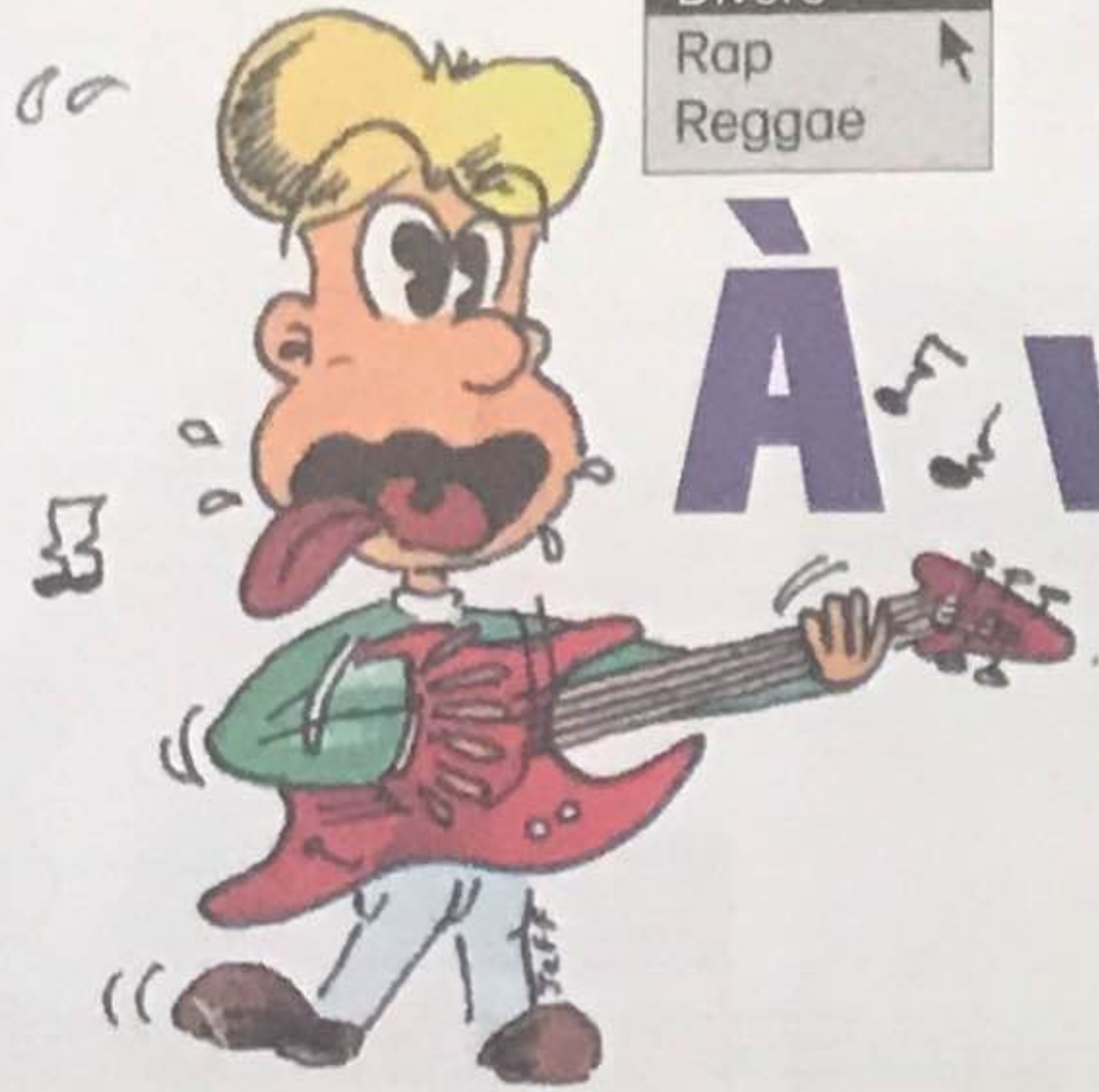
Au cours de la lecture, on a une vague sensation de bien-être, comme si nous étions un peu de chacun des protagonistes de cette représentation de la vie quotidienne. Et si vous voulez savoir ce qui effraie le jeune Shota, ou si Atsu va devenir un vrai champion de base-ball, il ne vous reste plus qu'à vous procurer cette fable...

Jeff.

SUR LE CHEMIN DU RETOUR



- Techno
- Divers
- Rap
- Reggae



À vos platines...

...PAR LE PIKA FOU

DEMON

MIDNIGHT FUNK/SMALL — SONY

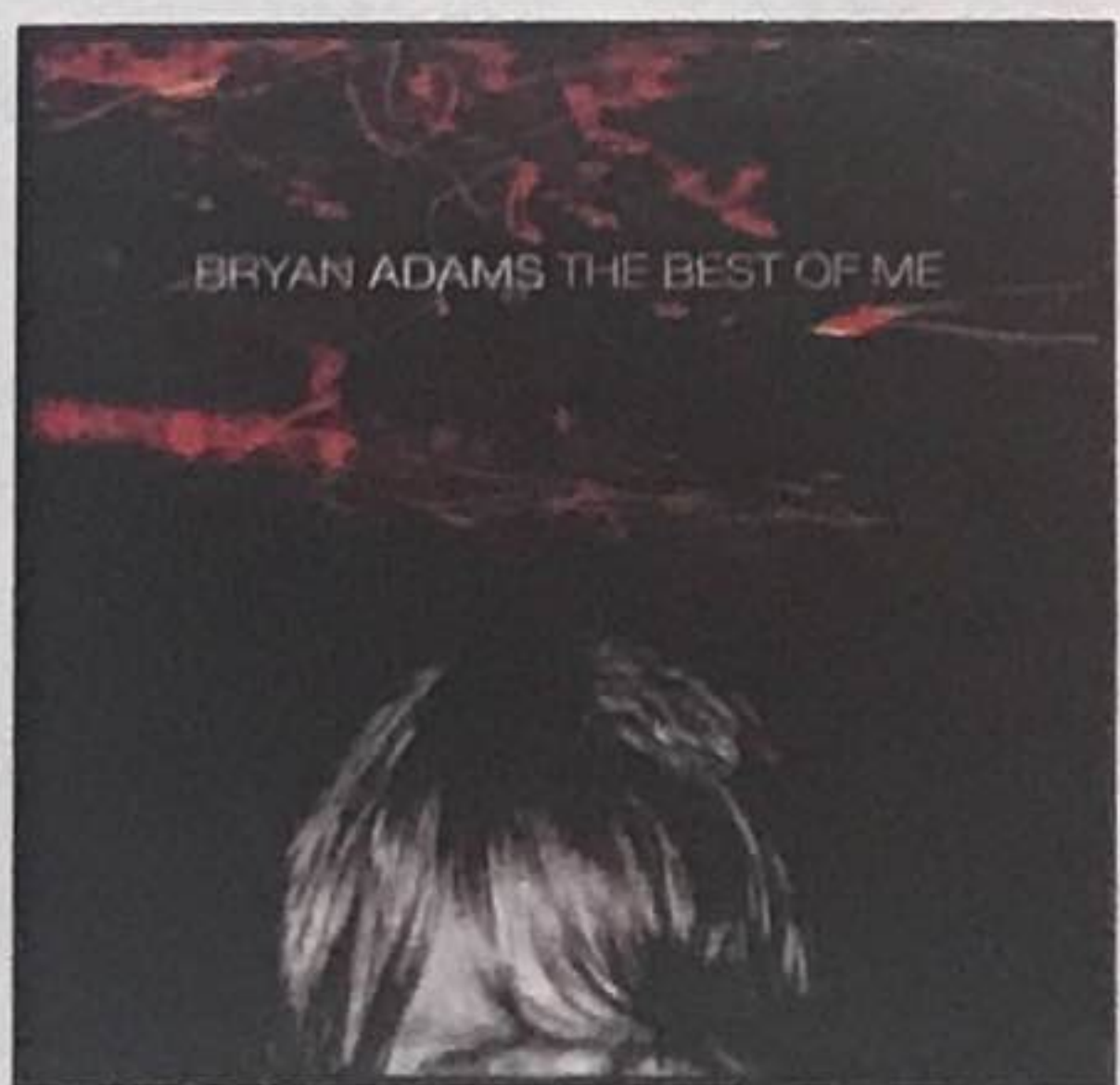


Amateurs de funk pur souche, le DEMON vient de se réveiller. Chauffez les pistes de danse et préparez les boissons fraîches, très fraîches, car cet album va vous donner chaud, très chaud. Composé de 14 titres limite planant dans l'univers si loufoquement décalé de la psychédélique vague funk, remanié à la sauce "personnal computer" et collant parfaitement à l'ambiance boîte de nuit, "Midnight Funk" se pose certainement comme le meilleur album funk du moment. Sans négliger la partie mélodique "accrocheuse", DEMON officie dans un style très direct, qui pourra sans doute rebuter les novices lors de la première écoute. Mais le résultat est là : une parfaite maîtrise du son, une prolifération de tempos, tout... Alors on pourrait s'attendre à une répétition de titres, à trouver trois fois le même sample remixé à différentes sauces... Nada... que de l'original... C'est très bon je vous dis. Si vous aimez le funk, n'hésitez pas, sautez dessus ! Par contre si vous préférez la pop, oubliez...

THE BEST OF ME

BRYAN ADAMS/UNIVERSAL

Le rockeur pop à la voix rauque et aux mélodies de velours est de retour. Un peu loin de nous depuis son dernier duo avec la spice girl Mel C. "When you're gone", revoici le crooner des nouveaux temps à la guitare en bandoulière avec un album qui, comme son nom l'indique, reprend ses plus grands hits depuis "Can't stop this thing we started" jusqu'au plus récent "Back to you" sans oublier bien sur le fameux thème de Robin des bois "(Everything I do) I do it for you". Rien n'est laissé au hasard pour cette compil qui allie parfaitement titres live, duos (notamment avec Rod Stewart, autre grande voix cassée du rock pour "all for love", BO du film "Les trois Mousquetaires"), guitares bien utilisées ("summer of '69"), et bien entendu harmonies larmoyantes propres au chanteur... En bref c'est toute une partie du monde de Bryan Adams que l'on retrouve dans ce "best of me", et à vrai dire c'est un peu pour ça qu'on achète l'album... Pari réussi donc, en attendant un prochain album studio. Du très bon à se procurer d'urgence pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Bryan Adams.



INCUBUS

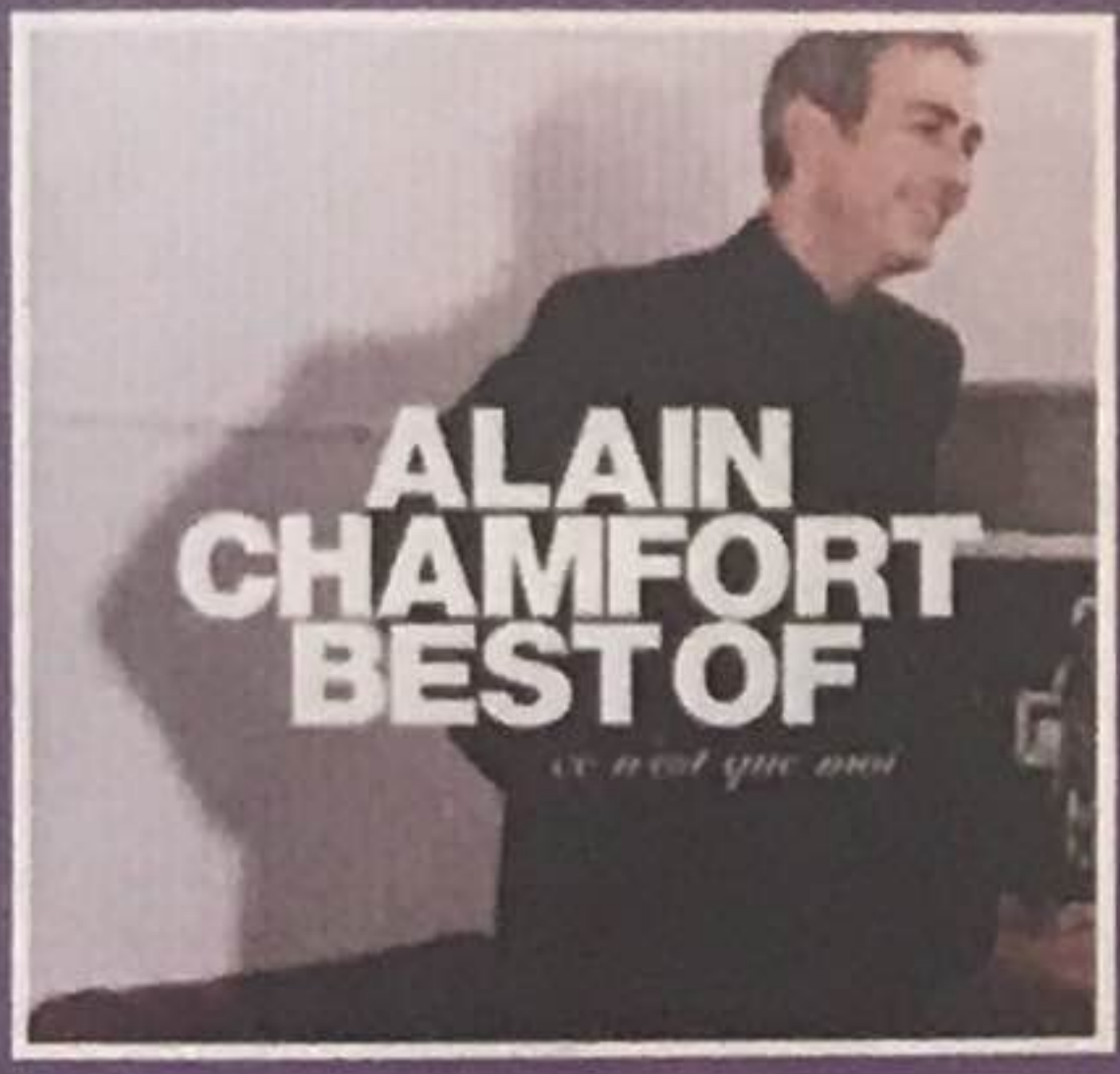
MAKE YOURSELF/EPIC



Avec "Make yourself", Incubus vous offre un voyage en aller simple pour la planète fusion... Mais si, la fusion, vous connaissez, c'est simple, vous prenez un bon shaker, deux styles musicaux qui n'ont apparemment rien en commun, vous ajoutez un peu de poudre de folle au troisième degré (parce qu'il faut quand même être un minimum déjanté pour mixer du rap et du rock alternatif...), vous secouez le tout très fort avec des glaçons (ça se sert bien frappé, c'est pour attendrir la viande!) et le résultat... Eh ben le pire c'est que ça marche et que ça se consomme sans modération. De bons gros accords de guitare, une super planche de scratch à vinyles toute neuve et Incubus renouvelle le monde de la pop brutale. Pas de voix nasillarde, pas de reprise de la neuvième symphonie de Beethoven, "Make yourself" c'est du 100 % naturel, du fait maison, du vécu, et ça se sent tout de suite. Un groupe à suivre, c'est certain...



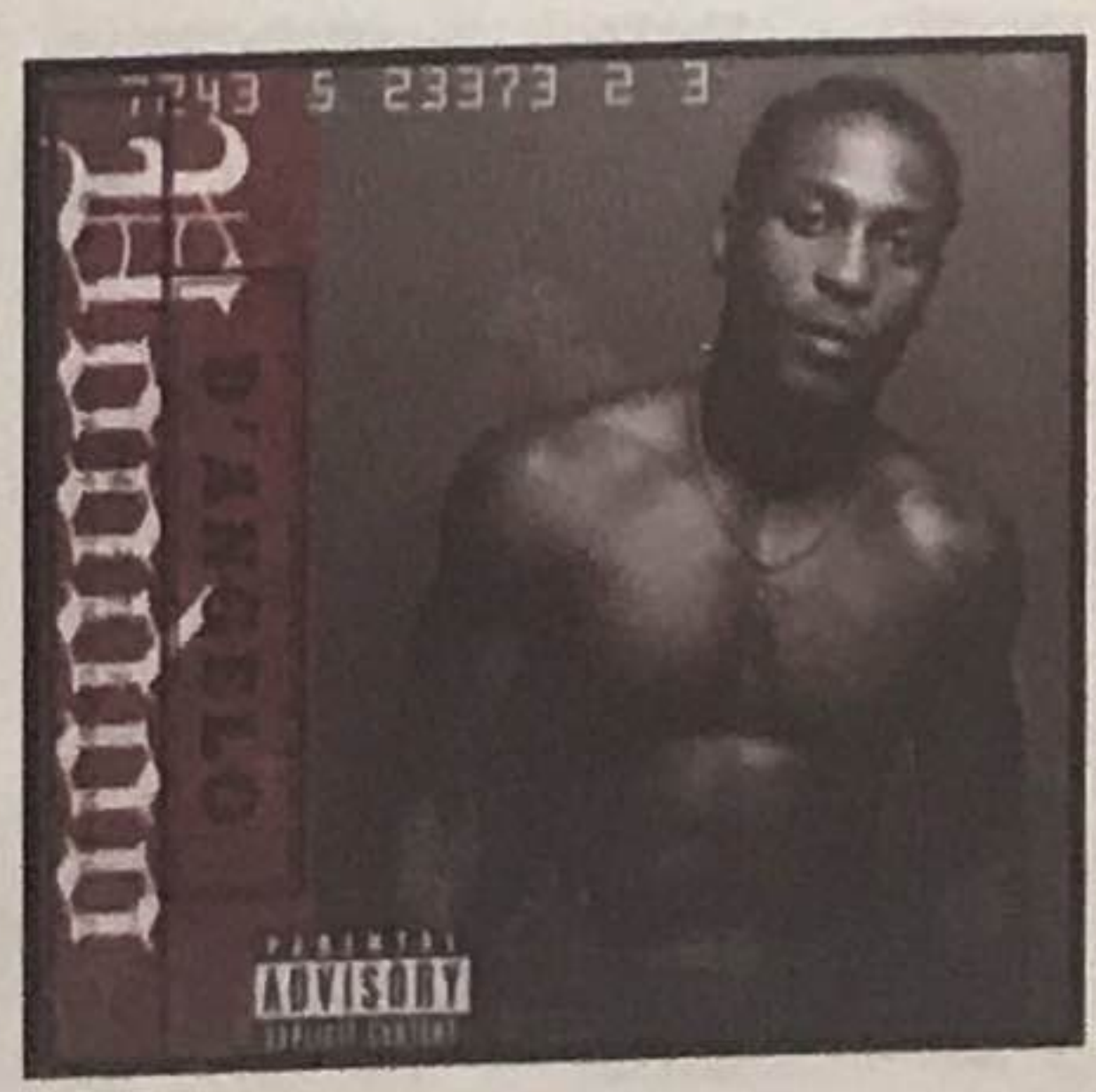
ALAIN CHAMFORT
CE N'EST QUE MOI — BEST OF/EPIC



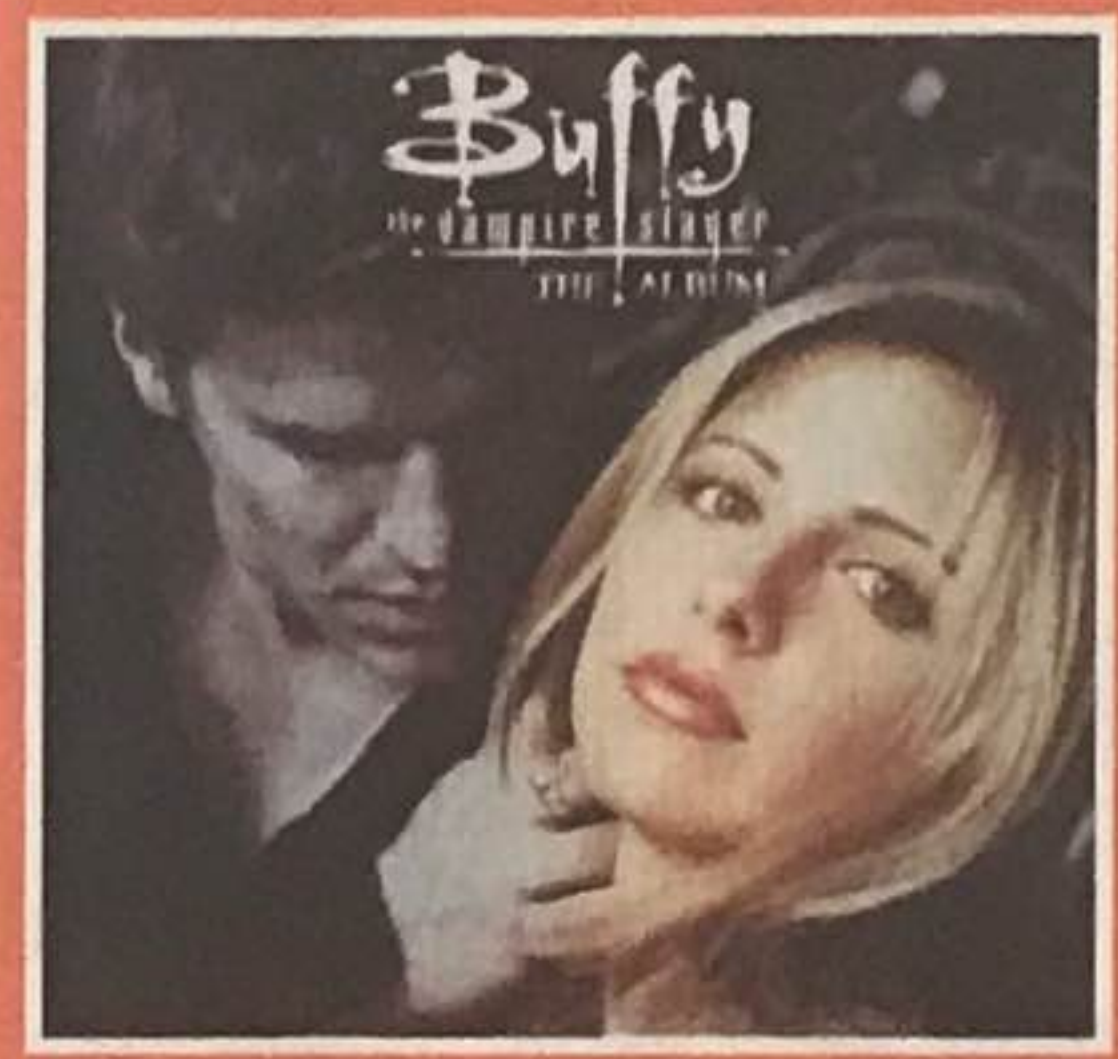
Qui a dit ringard? Bon c'est vrai qu'il n'a plus vingt ans notre Dandy de la chanson française, mais il tient toujours une forme d'enfer ce grand monsieur. Avec ses mélodies qui ont su passer le cap des générations, il vient aujourd'hui nous prouver qu'en musique tout est bon. Véritable recueil de tous les hits de cette peinture de la variété des années 80, "Ce n'est que moi" ne se présente pas avec les prétentions de certains albums dont on nous vante à tort et à travers les mérites par du bourrage de crâne. C'est excellent, et tout le monde le sait, alors à quoi bon essayer de le prouver. De «Manuréva» à "la fièvre dans le sang", laissez vous emporter dans les aventures musicales d'un tendre romantique qui chante les femmes et leurs mystères depuis plus de vingt ans. Douces mélodies et rythmes pathétiques sur fond de guerre froide (" Bons baisers d'ici ", à ne manquer sous aucun prétexte!) au programme de ce best of aux couleurs acidulées. Parfaitement indémodable... à offrir aux parents pour pouvoir leur emprunter en toute tranquillité!!

D'ANGELO
VOODOO/EMI

C'est groovy, c'est doux, c'est chaud, confortable, cuivré, c'est métis, c'est black. D'ANGELO, son nom vous paraîtra une évidence dès que vous aurez entendu sa voix et qu'elle vous transportera très loin d'ici, nous livre ici un album qui sent bon la musique noire américaine, presque incantatoire, pacifique, rythmée. Une invitation à vibrer au son des claquements de doigt. Et puis soudain une ruelle étroite, vous vous retrouvez dans le Bronx, l'atmosphère se fait plus oppressante, le son se fait plus proche, le tempo plus grave, mais c'est du RAP!! Pas de doute, cette fois vous y êtes, c'est l'Amérique profonde, vous apercevez le p'tit Tom qui cire des chaussures au bout de la rue en agitant ses mains au rythme de la musique du poste qui ne le quitte jamais... Devant lui un groupe de jeunes s'échangent les dernières cartes de collection de la NBA ou du Superbowl alors que de l'église du fond de la rue s'échappent les chœurs d'une chorale de Gospel... Diantre... si tous les albums pouvaient nous emmener si loin...



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
THE ALBUM/Columbia



À chaque génération il y a une élue. Seule, elle devra affronter les vampires et les monstres qui tentent de s'emparer de la Terre. Elle s'appelle Buffy. Bon, je ne vais pas vous faire l'affront de vous présenter cette série, tout le monde connaît Buffy et son petit univers, alors sachez que toutes les musiques de cette géniale série sont aujourd'hui regroupées sur cet album vraiment puissant. 18 titres pour revivre complètement les aventures de la belle blonde chasseuse de vampires et de sa bande de copains déjantés de Sunnydale. Et que du beau monde sur cette bande originale : Nerf Herder pour le générique, Garbage, Hepburn, K'sChoice... si vous suivez l'actualité musicale, vous devez déjà connaître tous ces groupes. Vous retrouverez également le "love thème" de Buffy et Angel interprété par Christophe Beck, et un livret sympa avec des photos de vos héros préférés. À mettre entre les mains de tous les fans de la série, de tous les fans de bonne musique et de tous les autres... Yahoo!!

Techno

Divers

Rap

Reggae

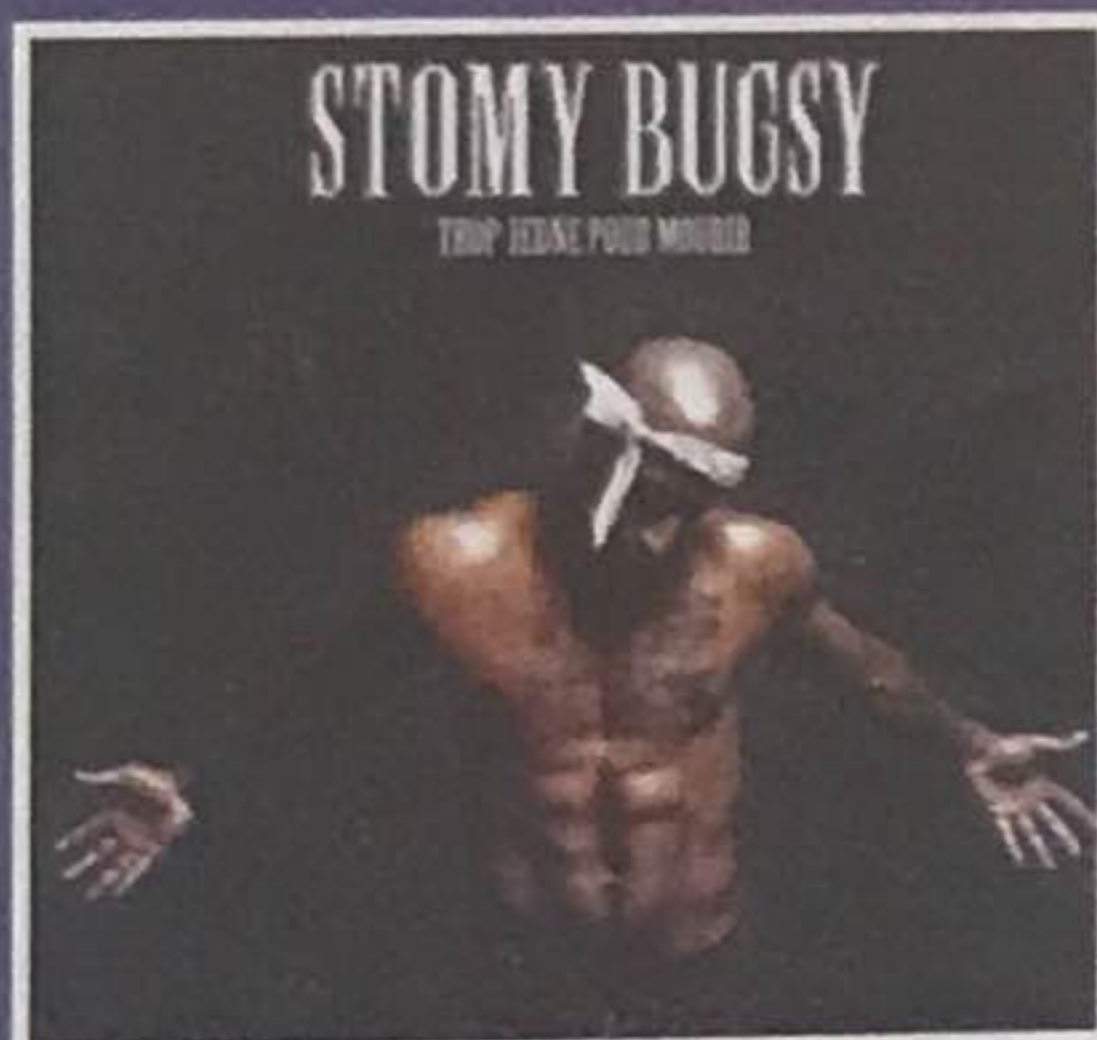
À vos platines...

...PAR LE **PIKA** FOU



STOMY BUGSY TROP JEUNE POUR MOURIR

Columbia



Amis du rap, le gangster est de retour. Avec un album plus mature dans ses engagements, ses textes ses mélodies dérangeantes, mais toujours aussi engagé, Stomy Bugsy délivre son message à tous ceux qui rêvent un jour de quitter leur misère pour un monde digne. Le ton est donné dès le premier titre, "trop jeune pour mourir", hymne à la mémoire des esclaves noirs, relatant les souffrances endurées pour leur liberté et celle de leurs enfants. Une atmosphère lourde et affligeante comme à son habitude qui ne se dément pas à l'écoute d'autres titres comme "Incendie dans mon paradis" ou "Une tombe à la place du cœur" (en duo avec Jacques Dutronc, non, non, vous ne rêvez pas!!). Un album dédié aux jeunes des rues, comme une lueur d'espoir dans le couloir d'une vie parfois trop dure. À découvrir et à mettre entre toutes les mains.

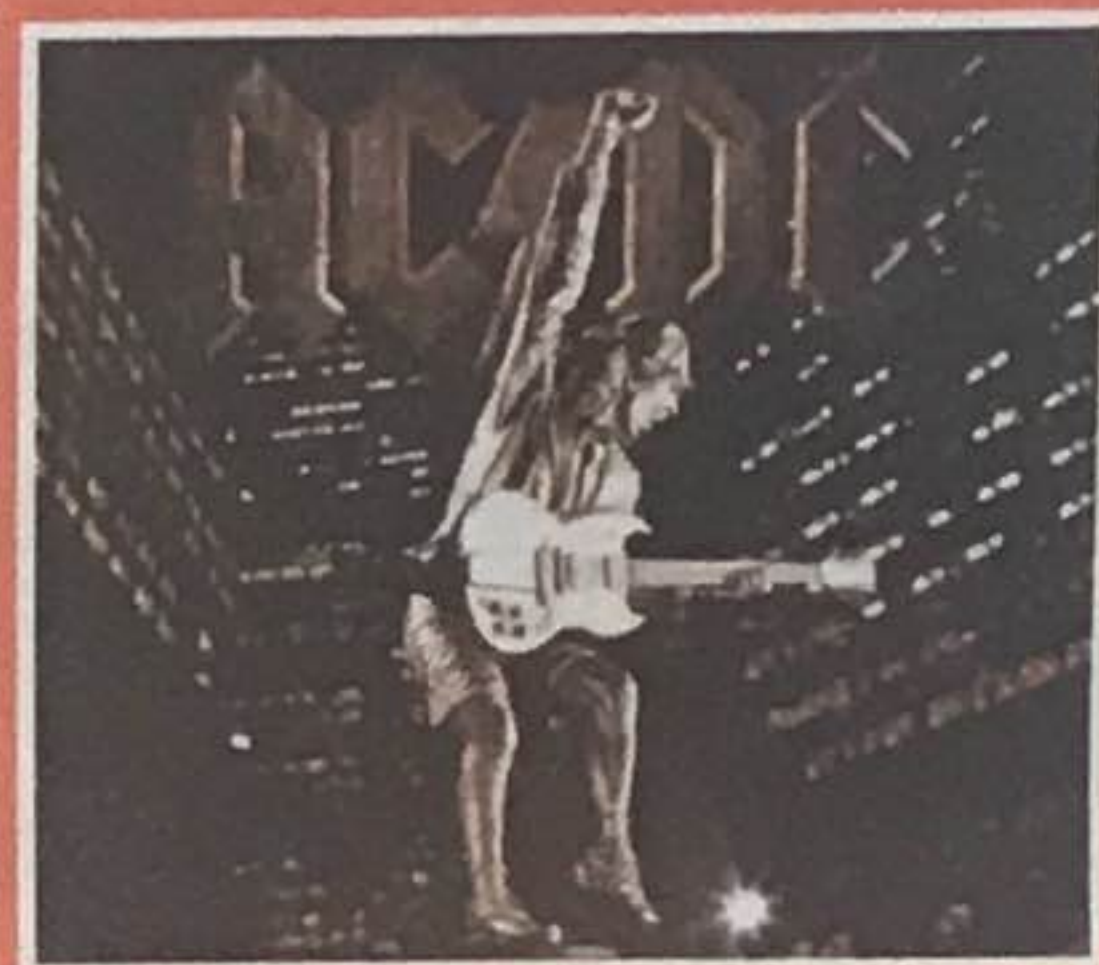
RHAPSODY SYMPHONY OF ENCHANTED LANDS

WAGRAM

Groupe de métal italien dans la plus pure tradition de la fusion rock puissant et rythmes classiques, RHAPSODY nous délivre dans ce deuxième opus des Chroniques d'Algalord une nouvelle démonstration de son efficacité et de la maîtrise de son univers. Petit récapitulatif pour ceux qui n'auraient pas succombé au premier album. Alors que les terres d'Algalord connaissent la terrible "ère des ténèbres", l'Alliance se constitua entre les royaumes sous la bannière d'Harold le brave... Comment qu'est ce que je raconte? Vous voulez dire que vous ne connaissez pas les chroniques d'Algalord? Tout l'univers de Rhapsody repose sur cette légende d'un guerrier qui seul pourra brandir l'épée d'émeraude et vaincre les ténèbres qui tentent de s'emparer de notre monde... Orchestré de main de maître par Luca Turilli, guitariste et fondateur du groupe, la symphonie des mondes enchantés alterne avec maestria les couplets classiques et de grandiloquents passages électriques pour un résultat des plus somptueux... C'est grand, c'est génial, c'est à découvrir de toute urgence...



AC/DC STIFF UPPER LIP/WARNER MUSIC

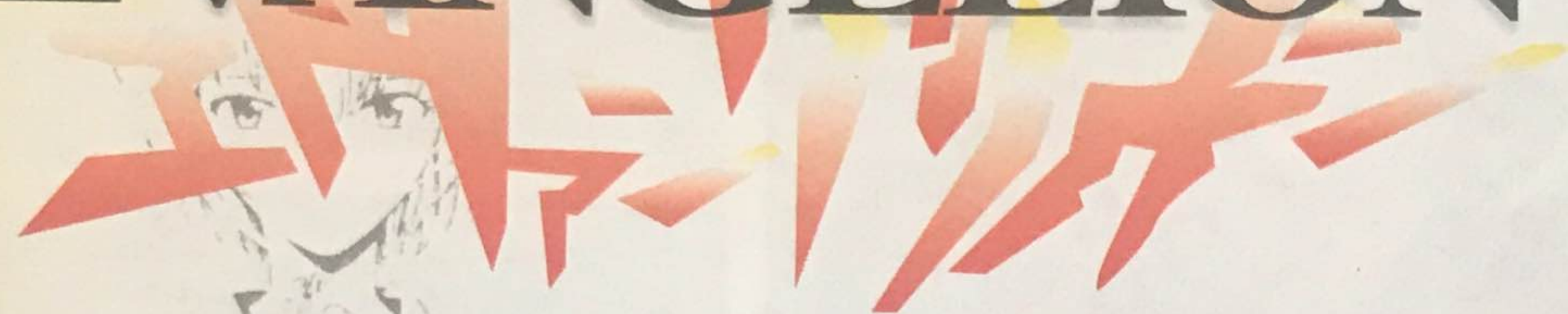


Au beau milieu des années 90, alors que le monde découvrait avec surprise ce qu'était le hard rock, considéré jusqu'alors comme une musique de sauvages destinée à une population mal dans sa peau et contestataire, le groupe AC/DC allait révolutionner son petit monde avec le très remarqué et très populaire "live at donnington". Né de la vague rock des années 70, le groupe du très charismatique guitariste Angus Young revient à la charge cette année avec "Stiff Upper Lip". Toujours aussi délirant dans ses enchaînements et les délires vocaux de Bryan Johnson, le mythique groupe saura ravir ses inconditionnels avec cette nouvelle galette dignement inspirée de créations telles que "Thunderstruck" et devrait dans le même temps parvenir à rallier à sa cause de nombreux nouveaux fans. Un très bon album, mais on n'en attendait pas moins... Un nouvel album studio directement dans la lignée des grands classiques de cette légende du rock. Les mélodies du "petit prince du rock en culotte courte" sont toujours aussi bien servies par la voix criarde, mais pas tonitruante, d'un Bryan Johnson au meilleur de sa forme. Si la recette n'apporte rien de bien nouveau au style du groupe, qui aura tout de même su préserver son identité durant plus d'une vingtaine d'années, le résultat a tout de même de quoi ravir non seulement les fans du groupe, mais aussi les autres.

Créatures
Actualité
Histoire
Divers

DOSSIER

NEON GENESIS EVANGELION



Dix ans après Gunbuster et quatre longues années après le succès de Nadia, La Gainax et Hideaki Anno revenaient avec Neon Genesis Evangelion. En imposant un nouveau style et la "Anno touch", Evangelion devenait une série culte...

Nous sommes en 2015. Le monde se remet à peine d'une gigantesque catastrophe qui a dévasté plus de la moitié des continents quand d'étranges créatures géantes appelées Anges attaquent la ville de

Tokyo. Pourtant, un groupe de savants avait prévu cette attaque et construit dans la hâte une sorte de robot géant destiné à les combattre, l'Evangelion. Mais qui sont les Anges, et comment se fait-il que ce petit groupe de savants connaissait leur existence?



►► *Futur immédiat*

Cette série de 26 épisodes devait marquer un retour en force de la Gainax, avec pour producteur le célèbre Hideaki Anno qui avait déjà émerveillé toute une génération d'anime-fans avec les fabuleuses aventures de Nadia. À l'heure où le Japon se trouvait véritablement balayé par la folie de l'Eva, et que l'engoue-

▼ *Scéance détente avant le retour aux quartiers de la Nerv...*

ment provoqué par cette série était tel que des personnes a priori sans aucun lien avec le monde de l'animation (en particulier les adultes) finissaient par se retrouver autour de cette série, Hideaki Anno choisissait de donner à cette œuvre une fin totalement surprenante, à l'opposé de tout ce que le public aurait pu attendre. Evangelion devenait alors une série culte...

► *L'arrivée d'Azuka dans le volume 4 du manga marque un tournant dans la relation "Rei/Shinji"*



EVANGELION



Créatures

Actualité

Histoire

Divers



► Genèse

La terre en 2015, du moins ce qu'il en reste après le "Second Impact" (si l'on en croit la légende, le "Premier Impact" aurait été celui d'une météorite à la surface de notre planète, qui lui aurait alors arraché la Lune...).

La fonte de la calotte glaciaire du pôle Sud a eu pour effet immédiat une montée conséquente du niveau des eaux à la surface du globe, provoquant de gigantesques raz d-marée et le réveil des vieilles cicatrices de la croûte terrestre. L'inclinaison de l'axe de la Terre s'en trouva alors modifiée et les saisons disparurent, emmenant avec elles une grande partie de la flore et de la faune. Les guerres civiles commencèrent à éclater un peu partout à travers le monde, les rescapés des catastrophes naturelles estimant certainement qu'ils étaient encore trop nombreux...

C'est dans ce monde à la dérive qui se relève lentement de ses cendres que vit Shinji Ikari, un jeune garçon âgé de quatorze ans que rien ne semble avoir préparé à la rudesse de cette vie. Ayant perdu sa mère et entretenant des relations plus que houleuses avec son père, Shinji habite depuis quelques années chez un oncle et une tante une petite vie bien tranquille.



Jusqu'au jour où, répondant à la demande fort pressante d'un père qu'il n'a pas vu depuis plus de trois ans, il se rend à la ville forteresse de Tokyo 3, dont il découvre bien vite ce qu'elle cache. Elle n'est en fait qu'un gigantesque espace souterrain contenant le Géofront, au sein duquel sommeillent de gigantesques machines, les Evangelion.

Accueilli dans les locaux d'une organisation baptisée la Nerv pour laquelle travaille son père, Shinji ne tarde pas à comprendre le but de sa présence ici : il devra piloter l'un de ces monstres cyborgs afin d'affronter les Anges. Celui qu'il prenait simplement pour un père distant et froid se révèle soudainement à lui comme le directeur de la Nerv.

Encore une fois le jeune Shinji a été manipulé et son destin vient de se jouer sans qu'il puisse intervenir. Abandonné de tous, il ira de surprise en surprise dans un univers hostile, lui qui ne demandait qu'à vivre une vie paisible.

► Les personnages

Lors de son arrivée au quartier général de la Nerv et durant son séjour, Shinji Ikari sera

amené à rencontrer des personnalités hautes en couleur. Un bref tour d'horizon s'impose donc...

Misato Katsuragi est officier de la Nerv et responsable des opérations militaires de l'organisation. Supérieure directe de Shinji, elle est la seule qui semble pouvoir le comprendre. Touchée par la solitude du garçon, elle imposera, contre la volonté de tous, le fait qu'il vienne partager son appartement. Shinji se rendra vite compte que la demoiselle est un tantinet bordélique (oui, désolé, il n'y a pas d'autre mot...), et qu'elle a grand besoin d'une femme de ménage. Cela dit, Misato demeurera un réconfort pour Shinji.

L'archétype même de la série DÉCALÉE à succès immédiat...

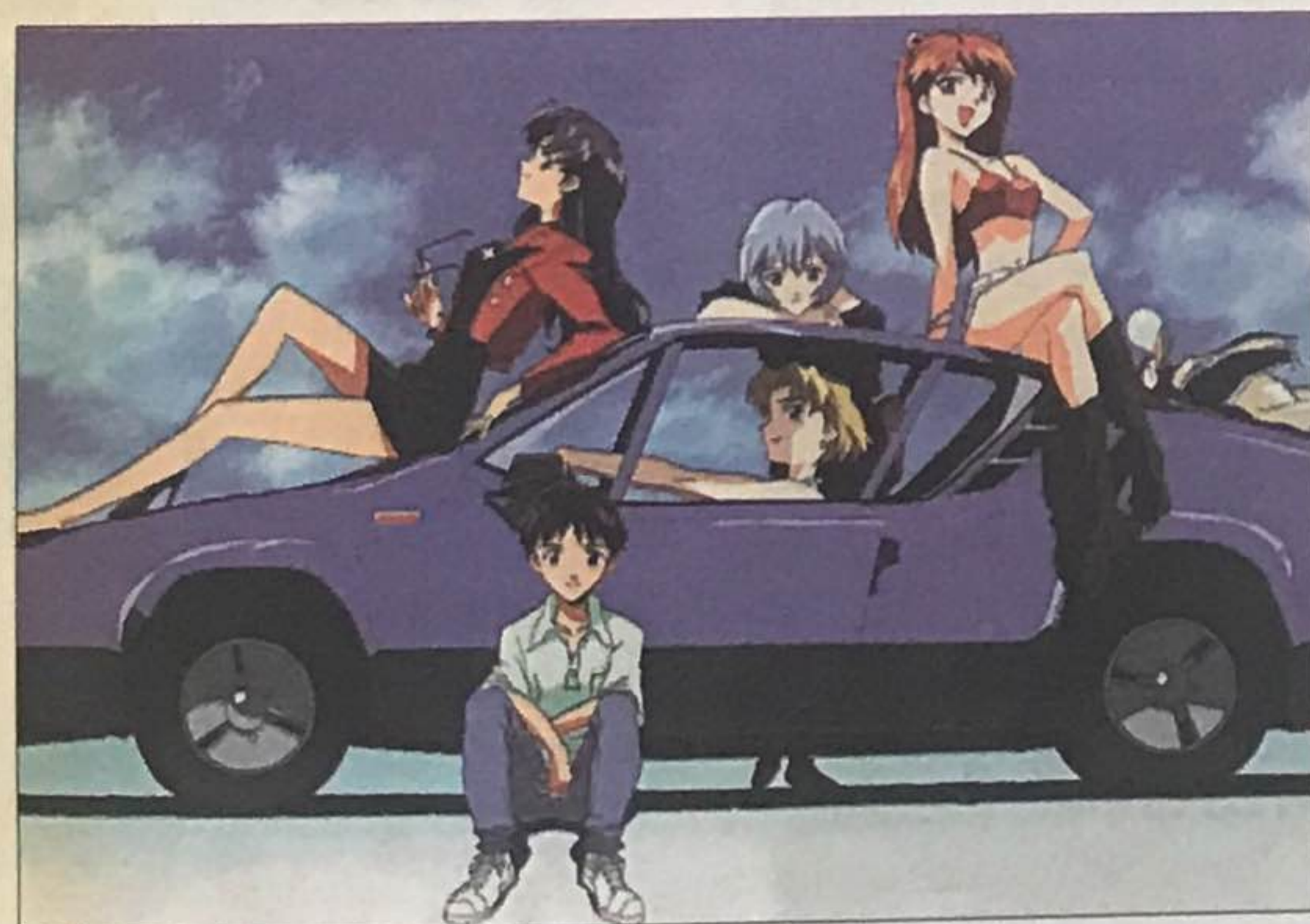
Ce dernier n'est d'ailleurs pas le seul pilote recruté par la Nerv puisqu'il est le "third children". Deux jeunes filles partagent avec lui la dure mission de protéger la ville des attaques des Anges.

Rei Ayanami est la première de ces trois pilotes, la "first children", recrutée sur dossier par la Nerv, nul ne sait qui elle est ni quelles sont ces origines. Très introvertie, semblant totalement insensible au monde extérieur, elle incarne un personnage froid, distant et d'une méticulosité qui fait froid dans le dos. Elle voue une admiration sans borne au père de Shinji, Gendo Ikari, et lui fait entièrement confiance (pour information, Rei a été élue





Evangelion marque la naissance d'une **NOUVELLE GÉNÉRATION** d'animefans



meilleur personnage féminin de dessin animé lors de l'Anime Grand Prix 96!).

Asuka Langley est la "second children". C'est un peu l'anti-thèse de Rei, très extravertie, elle dynamise énormément le groupe des pilotes.

Ritsuko Akagi est une amie de Misato depuis l'université. Elle est responsable de la maintenance des systèmes informa-

tiques de la Nerv, dont sa mère est la créatrice...

Gendo Ikari est le directeur de la Nerv avant même d'être le père de Shinji. Particulièrement antipathique, sauf avec Rei, il ne laisse rien transparaître de ses émotions et ses motivations sont inconnues de tous...

Pen-Pen est un mystérieux pingouin rescapé d'expériences scientifiques et recueilli par

Misato. Il vit dans le frigo de la jeune femme et Shinji aura du mal à s'habituer à sa présence...

» Et après ?

Il serait de toute façon impossible de vous expliquer ici tous les tenants et les aboutissants de cette série vraiment hors normes, alors il vous faudra vous contenter d'un aperçu sommaire de l'histoire...

Lorsque Shinji débarque à la Nerv, il est aussitôt prié de se mettre aux commandes de l'Eva 01 afin de combattre le troisième Ange, Rei étant blessée. Mais, sans entraînement, il va se faire massacrer et, alors que la Nerv perd tout contrôle avec le pilote, l'Evangelion devient fou furieux et finit par détruire son adversaire. Shinji ne se remettra jamais vraiment de cette expérience, malgré ses efforts pour se fondre dans la vie de l'organisation... Ses relations avec les autres deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure que s'épaississent les mystères autour de Rei et de Gendo Ikari et de l'implication de la Nerv dans le conflit...

En conclusion, Evangelion est une vraiment une œuvre à part, un animé qu'il faut avoir vu au moins une fois dans sa vie... et que nous aurons le plaisir de développer dans un prochain dossier beaucoup plus conséquent.

Jeff.





Créatures
Actualité
Histoire
Divers

DOSSIER

POKÉMON

Avant de penser à les attraper, il faudrait peut-être les connaître !

Arrivé à un certain point, il faut bien admettre que le simple engouement de base devient très rapidement un raz de marée, et lorsque celui-ci vient du Japon, il se transforme vite en véritable tsunami...

Tout d'abord un peu d'histoire, pour ceux qui ne connaîtraient pas encore cette série qui a envahi le réseau hertzien depuis début janvier grâce à TF1, et le câble depuis

maintenant un peu plus longtemps, par le biais de la chaîne Fox Kids, Pokémon raconte les aventures de Sacha, un jeune garçon qui rêve, comme la plupart des enfants de son âge et

principalement ceux de Bourg Palette, petite ville dans laquelle se déroule l'action de départ, de devenir un jour un maître pokémon, et quitte à faire bien les choses, le meilleur dresseur de Pokémon de tous les temps.

Malheureusement pour lui, son périple ne commence pas sous les meilleurs auspices, puis qu'alors qu'il est attendu chez le professeur Chen, éminent scientifique excellent dans le domaine de ces

petites créatures, Sacha trouve le moyen de ne pas se réveiller à l'heure et de manquer la distribution de Pokémon qui a lieu pour tous les enfants atteignant l'âge de dix ans. Mais, c'est vrai, vous avez raison, je m'emporte et je n'ai même pas pensé à vous expliquer ce que sont réellement les Pokémon dont vous entendez si souvent parler. Dans le monde où évolue Sacha, les animaux sont plutôt rares, certains disent même inexistants, ce qui est tout de même un peu exagéré, par contre il est fréquent de rencontrer un peu partout des monstres de poche, les Pokémon. Il en existe 150 formes répertoriées, mais selon les rumeurs, bien plus que l'homme n'aurait pas encore découvertes.

de ces joyeux petits personnages, comme les Pokémon électriques, famille à laquelle appartient le célèbre Pikachu, les Pokémon de Feu, comme Salamèche ou Ponyta, les Pokémon de type plante, tels que Bulbizarre ou Chétiflor, etc.

Il existe en tout plus de quinze

Il existe, en tout, plus de quinze grandes familles !

grandes familles. Néanmoins, certains Pokémon répertoriés restent un mystère: c'est le cas de Dracolosse, dont la race est normalement éteinte, ou des trois oiseaux légendaires, Electhor, Sulfura et Artikodin. Tous ces Pokémon, à quelques exceptions près, ne savent pas

► **La grande famille !**

Toutes ces espèces sont classées selon des critères rigoureux, déterminant le type de chaque Pokémon. Vous trouvez ainsi diverses grandes familles

C'est jaune, c'est mignon, c'est haut comme trois pommes et possède un sale caractère, c'est Pikachu !



Un jour, je serai le meilleur dresseur...





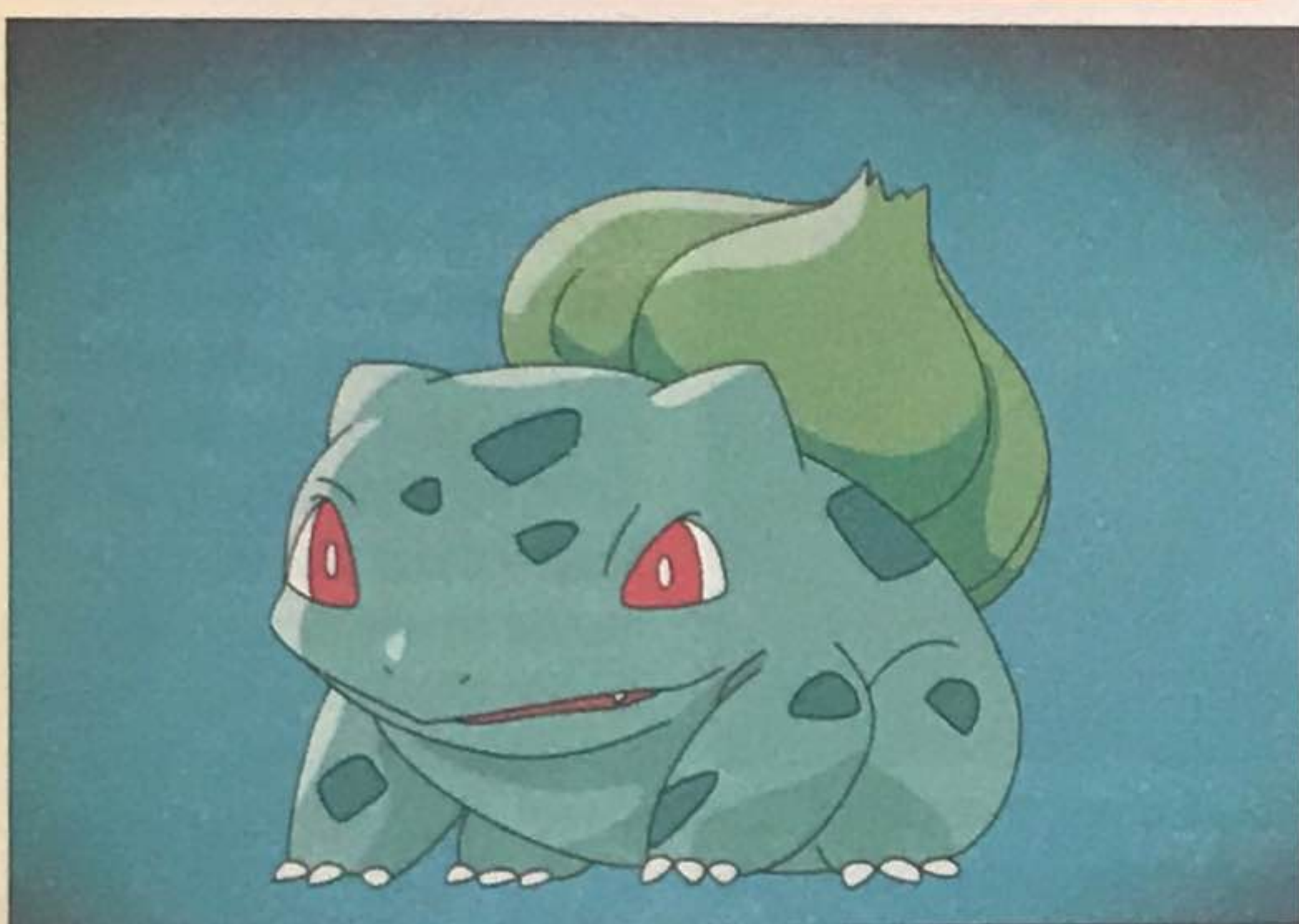
POKEMON GAME FREAK



Lors de son lancement sur le marché du jeu vidéo, Pokémon n'a connu qu'un accueil mitigé de la part du public. Fort heureusement pour tous les fans, l'engouement ne tarda pas, et après les sorties des versions rouge et bleu et le succès qu'on leur connaît de nos jours, Nintendo ne tarda pas à lancer de nouveaux produits. C'est ainsi qu'apparaîtra le 16 juin prochain en France la troisième version du jeu, Pokémon Jaune. Cette nouvelle extension du jeu original, qui ne devrait rien apporter de plus aux possesseurs des deux premières cartouches, permettra au personnage de

Vous trouverez sur le site officiel Pokémon des fonds d'écran de très bonne résolution pour votre ordinateur.

▲ Dans le premier film, vous retrouverez Sacha entouré de nouveaux Pokémon et de tous ses amis.



parler et ne prononcent que leur nom, qu'ils utilisent à merveille pour se faire comprendre des humains, alors que tous les Pokémon se comprennent entre eux...

Bon, où en étais-je avec mon histoire? Ah oui, je sais. Notre jeune ami Sacha arrive donc en retard lors de la remise des Pokémon, ce qui est somme toute bien embêtant, car les trois

Pokémon que possédait le professeur Chen viennent de partir, accueillis par les autres enfants. Et parmi eux se trouvent Régis. Régis!

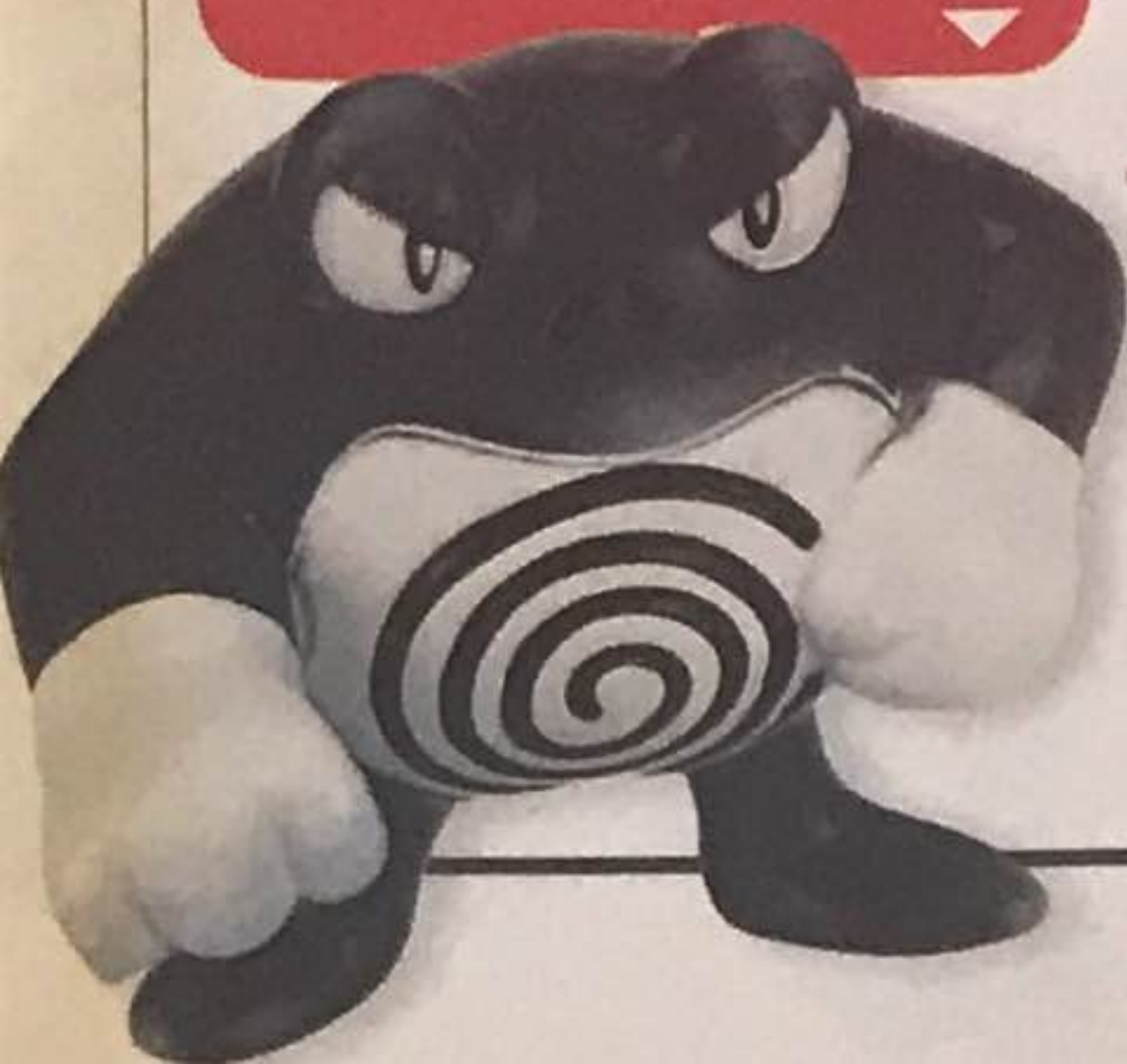
Voilà un cas! Imaginez le pire garçon de votre classe, celui qui a toujours de meilleures notes que vous, celui qui a toujours réponse à tout, celui dont les parents sont bourrés de fric et qui vient vous narguer avec son scooter à la sortie de l'école alors qu'il n'a

même pas son permis trottinette à trois roues... c'est bon, vous voyez bien le genre de gars dont je veux vous parler? Eh bien Régis est encore pire que tout ça, si, je vous assure. Et vous savez pourquoi? ben pour deux raisons : d'abord il est le petit fils du professeur Chen, il a donc bénéficié des enseignements et de tous les trucs de son illustre grand père, mais surtout, il n'a pas oublié de se réveiller lui, ce qui fait qu'il part donc avant Sacha avec un Pokémon qu'il a lui-même choisi! Fort heureusement pour notre héros, le professeur Chen garde en réserve un quatrième Pokémon, qu'il ne destinait cependant pas à l'un de ses élèves dresseurs, en raison de son caractère un peu... comment dire?... spécial? non, ce n'est pas le mot... électrique, voilà, c'est parfaitement le terme qui convient. Et pour ne pas arranger les choses, le courant ne passe pas tout de suite entre

Qui veut UNE CENTRALE Pika-électrique

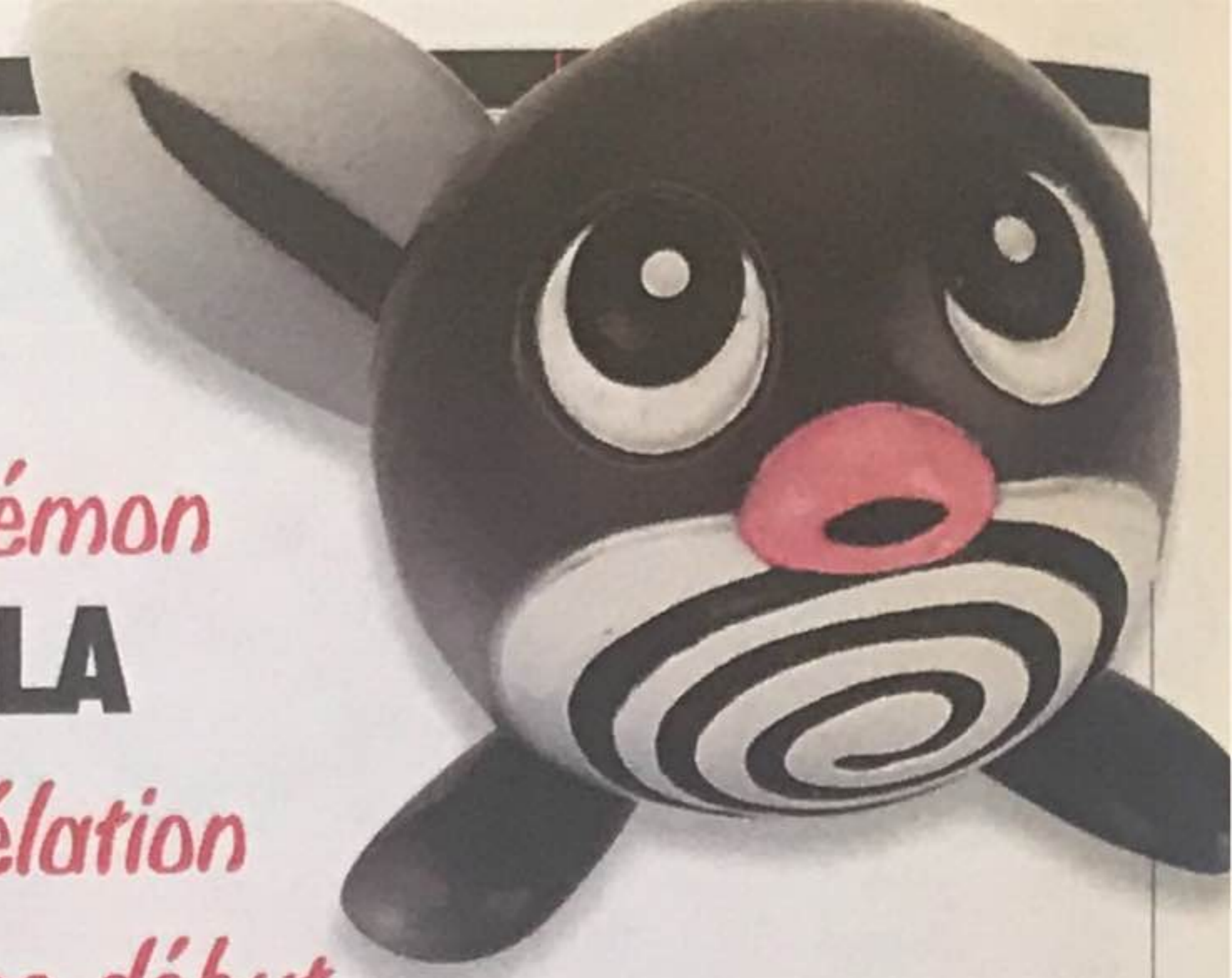


La demande est telle qu'il devient déjà difficile de trouver les figurines des personnages de la série.



commencer le jeu de la même façon que débute la série. Le Pokémon de départ sera donc Pikachu, que le joueur aura le plaisir de voir courir auprès de lui durant toute son aventure. Pour les fans d'animation 3D, la Nintendo 64 s'équipe elle aussi de ses petits monstres avec "Pokémon Stadium". Pour découvrir les 100 nouvelles bestioles promises par la plus grande firme de jeux vidéos, il vous faudra attendre la sortie des versions or et argent, début 2001. En attendant, utilisez bien vos pokéball et n'oubliez pas : attrapez les tous!

Créatures
Actualité
Histoire
Divers



Pokémon est LA révélation de ce début de millénaire.

chers parents, dites leur seulement que cela ne fait que commencer...

► Rencontre du troisième Pokémon...

Ne cherchez pas à fuir, il est de toute façon trop tard, et vous ne pourrez pas échapper à la vague de folie de couleur jaune qui s'abat actuellement sur le monde. Même le très sérieux "Time", certainement l'un des magazines les plus vendus au monde, consacrait dans son numéro de novembre dernier une couverture à la grande famille de nos petits monstres et

Y'en aura pas pour tout le monde !

un dossier de plusieurs pages sur les raisons de son succès, avec interview du créateur des Pokémon.

Jeux de cartes édités par le plus grand nom du milieu,



le Pokémon Pikachu et son nouveau dresseur, le jeune Sacha. En effet, celui-ci refuse de rentrer dans sa Poké Ball. Rassurez-vous, les épreuves que nos amis traverseront ensemble deviendront rapidement le meilleur ciment que leur amitié puisse connaître.

► Moi aussi je veux un Pikachu...

Redevenons un peu plus sérieux, parce que évidemment, c'est mignon tout plein, évidemment tout le monde en parle, évidemment vous ne pouvez pas allumer la télé sans voir

Pour faire évoluer Evoli en Pyroli, il vous faudra obligatoirement une pierre Feu.



une pub pour pokémon, bien évidemment vos parents ne comprennent pas pourquoi il vous faut absolument la version rouge ET la version bleue du jeu (et encore c'est pas fini), mais justement, POURQUOI est ce si évident?

Tout simplement parce que Pokémon n'est pas une série qui a vu le jour par hasard, elle n'est qu'un maillon d'une gigantesque campagne de marketing regroupant goodies, jeux vidéo, jouets, cassettes, films et autres produits dérivés, dont le nombre toujours grandissant semble tendre vers l'infini, qui inondent, déjà aux États Unis et au Japon les étalages de tous les magasins.

Cependant, il faut bien être honnête et reconnaître une certaine originalité au

produit et une accessibilité résultant d'une très bonne approche commerciale. Dans ce domaine, le phénomène pokémon n'est pas sans rappeler l'engouement qui s'était abattu sur la France entre 1988 et 1991 avec la sortie chez Bandai de toute une série de jouets à l'effigie des personnages d'une autre série japonaise à succès, Saint Seiya, plus connue sous le nom des "Chevaliers du Zodiaque". Si vous voulez soulager vos

Succès oblige, il existe plusieurs versions de figurines de Pikachu, toujours aussi craquantes.





Pas facile DE TOUS les attraper



Wizards of the Coast, licences d'utilisation Nintendo, dessins animés, films, sans oublier la petite console portative pour emmener partout votre propre petit Pikachu virtuel, le "Pokémon Pikachu", tout y est. À peine sortis en magasin, les jouets des firmes Hasbro et Tomy sont déjà épuisés. Le plus formidable dans toute cette histoire, c'est que l'univers est respecté à travers tous les produits. On y retrouve, en effet, les mêmes personnages, les mêmes règles, mais pire encore, les mêmes musiques, les mêmes ambiances... tout je vous dis. Les boutiques spéciali-

sées n'en peuvent plus de commander les bandes originales contenant les musiques de la série. Alors bien évidemment tout cela fait un peu peur à nos chères grandes personnes, vous savez, ceux qu'on appelle les adultes... Que vous pensez mes p'tits gars, il n'en est rien! Au Japon comme aux États unis, les fans de pokémon comptent également des adeptes parmi les tranches d'âge les plus élevées, de même que parmi toutes les classes sociales. Personne n'est épargné. Aurait-on enfin trouvé un sujet qui mette le monde entier d'accord? On peut toujours rêver, d'autant que se profilent déjà sur Internet des sites anti-Pikachu. Évidemment, c'était trop beau.

Enfin, en cas de réticence parentale, montrez leur un Pikachu, un Papillusion ou un Rondoudou, et savourez victorieusement le moment où ils vous diront avec un sourire plein de satisfaction "Oh, qu'il est chou...!"

►► Pokémon, le jeu de cartes à collectionner

Édité par Wizards of the Coast (Magic l'Assemblée, etc.), le jeu de cartes Pokémon s'inscrit parfaitement dans l'esprit du dessin

Il vous faudra échanger Spectrum si vous voulez voir apparaître Ectoplasma...



►► POKEMON ◀◀

Composition des decks préconstruits

ZAP

- **Pokémon psy :**
1 Mewtwo — 3 Abra — 1 Kadabra — 3 Fantominus — 2 Spectrum
2 Soporifik — 2 Lipoutou
- **Pokémon électrik :**
4 Pikachu — 3 Magnéti
- **Énergies :**
12 électrik — 16 psy
- **Cartes Dresseur :**
1 Defender — 1 Recherche Informatique — 1 Super Potion — 2 Léo
1 Potion — 2 Rafale de vent — 2 Transfert — 1 Professeur Chen

GRANDISSIMO

- **Pokémon plante :**
4 Bulbizare — 2 Herbizarre — 4 Aspicot — 2 Coconfort — 1 Dardagnan
- **Pokémon eau :**
4 Stari — 3 Staross — 2 Magicarpe — 1 Léviathor
- **Énergies :**
12 eau — 16 plante
- **Cartes Dresseur :**
1 Potion — 2 Léo — 2 Transfert — 2 Rafale de vent — 2 Super Potion

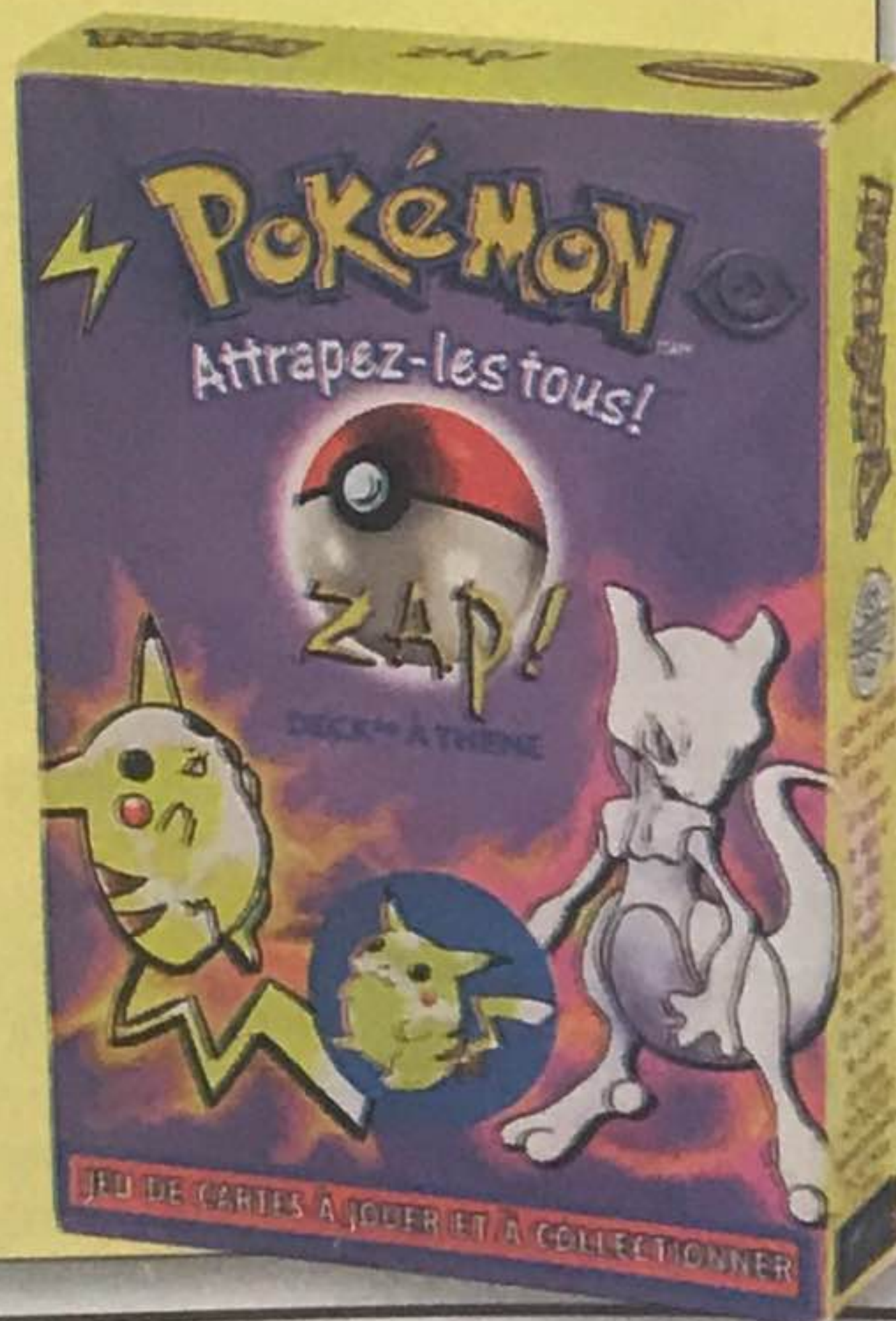
BLACKOUT

- **Pokémon combat :**
1 Tygnon Premium — 4 Machoc
2 Machoppeur — 3 Sabelette — 3 Onyx
- **Pokémon eau :**
4 Carapuce — 2 Carabaffe — 3 Stari
- **Pokémon normaux :**
2 Canarticho
- **Énergies :**
12 eau — 16 combat
- **Cartes Dresseur :**
1 Double Suppression d'énergie
1 Plus Power — 1 Professeur Chen
1 Rafale de vent — 4 Suppression d'énergie



FOURNAISE

- **Pokémon feu :**
1 Feunard Premium
2 Goupix — 2 Caninos
1 Arcanin
4 Salamèche
2 Reptincel
- **Pokémon plante :**
4 Aspicot
4 Nidoran mâle
2 Saquedeneu
- **Énergies :**
18 feu, 10 plante
- **Cartes Dresseur :**
1 Fillette
1 Plus Power
2 Sauvegarde d'énergie
1 Transfert
3 Potion
1 Rafale de vent
1 Suppression d'énergie





- Créatures
- Actualité
- Histoire
- Divers



animé et du jeu sur game Boy. Tout d'abord parce qu'il s'agit d'un jeu à collectionner (il ne vous reste donc plus qu'à parcourir les rayons des magasins dans lesquels vous achetez habituellement vos jeux de cartes préférés pour pouvoir espérer mettre la main sur les 150 créatures qui composent la première série de carte éditée en série limitée et qui, déjà, devient de plus en plus difficile à se procurer), et n'oublions pas que la devise de Pokémon est "Attrapez le tous", ensuite parce que malgré les petits airs d'anges de certains de vos monstres de poche, il ne faut pas perdre de vue qu'ils sont tout de même là pour s'affronter afin d'accumuler des points d'expérience pour devenir de plus en plus forts.

- Règle numéro 1 :** devenir maître Pokémon.
- Règle numéro 2 :** entraîner votre Pokémon dans le but qu'il évolue et qu'il fasse de vous enfin un maître Pokémon.



Règle numéro 3 : ben, Attrapez les tous... bande de petits malins!

►► **Qui veut mes jolies cartes?**

Pour ce faire vous disposez de plusieurs sources de pokémon (mais non, je ne vais pas vous parler du parc Safari, ici on parle du jeu de cartes... Je vous jure, y en a vraiment qui n'écoutent rien de ce qu'on leur raconte!) : Premièrement les paquets (ou Decks) de découverte, avec

un livret de règles de base très simple et tout illustré histoire de ne pas vous décourager dès le début (de toute façon on s'y fait très vite, même ma mère a compris le système de jeu), contenant deux jeux de trente cartes chacun pour découvrir l'univers en question et s'initier à la confrontation avec un copain. Viennent ensuite les Decks pré-construits, au nombre de quatre, avec à l'intérieur de chacun une sélection de pokémon appartenant à une famille précise.

►► **And the winner is...** ◀◀

Le grand gagnant de tout cela est évidemment Pikachu : cette adorable petite souris électrique se retrouve partout. La preuve, vous ne pouvez pas allumer votre téléviseur sans entendre une pub vous parler du jeu sur Game Boy, qui vous rappelle qu'il faut acheter un c,ble Link, qui vous vante les derniers jouets de la gamme Pokémon, etc. Il y en a pour tous les go'ts, mais le plus vendu reste quand même notre peluche jaune. La dernière nouveauté de la famille Pokémon s'appelle d'ailleurs « Pokémon Pikachu », et elle est issue de la maison Nintendo. Il s'agit en fait d'un Pikachu virtuel, un Pokémon qui participe activement à la vie de son propriétaire (pardon, de son dresseur...) Explications : Comme chacun le sait, Pikachu est un Pokémon de type électrique, c'est de cette idée de base que découle le principe de cette mini-console. Comme tout ce

qui est électrique, notre Pikachu s'épuise, mais il peut être rechargé par les simples pas de son dresseur. En effet équipé d'un podomètre, il compte les pas de son propriétaire et les transforme automatiquement en watts virtuels. L'énergie ainsi amassée peut alors être restituée à Pikachu sous forme de cadeaux, qui vont faire de notre petite souris électrique le plus heureux de tous les Pokémon. Pikachu règle ainsi le déroulement de sa propre journée sur celle de son maître, et en fonction de l'heure du jour ou de la nuit, il a de nombreuses activités : il se lave les dents avant d'aller se coucher, prend un bain ou une douche, fait du vélo, révisé ses tables de multiplication, joue au cerf volant, etc. Un vrai petit compagnon en somme. Mais attention, il ne s'agit pas là d'un Tamagotchi. Celui là ne vous réveillera pas à trois heures du matin pour aller faire un tour et ne viedra pas finir sa vie lamentablement sur un tas d'excréments parce que vous aurez oublié de l'emmenner faire ses besoins. Il est bien not'Pikachu.



« Je parcourrai la terre entière, traquant avec espoir... »

LES

Pokémon

et leurs

mystères,

le secret

de

LEURS

pouvoirs.



Le nombre de familles de base, supérieur à quinze dans la version animée, est ici, pour des raisons de simplicité, ramené à sept, pour chacune desquelles une couleur est associée.

Pour connaître la composition exacte de ces quatre paquets, qui se destinent encore aux débutants qui cherchent à construire un jeu, jetez un coup d'oeil sur l'encadré du

bas de la page... cool, non? Enfin vous trouvez les boosters, ces petits paquets d'une douzaine de cartes qui ne sont conseillées qu'aux experts, ceux qui maîtrisent déjà parfaitement leur jeu de base et qui souhaitent le peaufiner, le rendre plus subtil, ou tout simplement terminer leur collection.

►► *Moi aussi ze veux un Pikachu...*

Contenant des cartes rares, ces boosters ne sont pas conçus pour commencer à jouer, mais bel et bien pour parachever l'œuvre d'un dresseur déjà confirmé (avis à tous ceux qui se croient plus forts que la moyenne, pokémon est un jeu qui ne s'improvise pas, même s'il s'adresse à une population très éclectique, il n'en demeure pas moins un jeu où la stratégie tient une bonne place, et où il ne sert à rien de jouer uniquement bourrin. Les connaisseurs du jeu

►► LE SYSTÈME DE JEU ◀◀

Eh bien ma foi, le jeu est très simple : au début de la partie, chaque joueur tire de son paquet six cartes qui constitueront sa main, et un nombre variable de cartes qui feront office de récompense en cas de victoire. Après avoir regardé sa main, chaque joueur dispose devant lui les créatures qu'il a tiré de sa main, en positionnant l'une d'elles au dessus des autres. Cette carte représente son pokémon actif, c'est-à-dire le Pokémon qui va intervenir contre celui de son adversaire.

Cette fois le combat peut commencer. Chaque Pokémon, pour déclencher une attaque, doit être associé à un certain nombre de cartes d'énergies de la couleur associée à sa famille : rouge pour les Pokémon Feu, jaune pour les Pokémon Électriques, etc. Un exemple? Pour lancer l'attaque Rogne, Pikachu aura besoin d'une énergie quelconque (oui, je sais c'est un très mauvais exemple puisque cela contredit ce que je viens de vous expliquer!), c'est-à-dire que pour cette première attaque, la plus faible, il faut lui associer une carte d'énergie de n'importe quelle couleur, et il infligera dix points de dommages à son adversaire. Néanmoins, si on donne à Pikachu deux cartes d'énergie dont au moins une électrique, il pourra lancer l'attaque "éclair" qui quant à elle

cause trente points de dommage (ah ben oui, il est mignon mon Pikachu, mais faut pas l'énerver!). Tout cela serait bien évidemment trop simple s'il n'existait pas des cartes parasites, les "Dresseurs", dont la principale action est de rendre le jeu beaucoup plus intéressant par diverses actions. Ainsi, vous pouvez grâce à elles soigner vos pokémon, accroître leur défense ou leur attaque, ou influencer sur le jeu de votre adver-

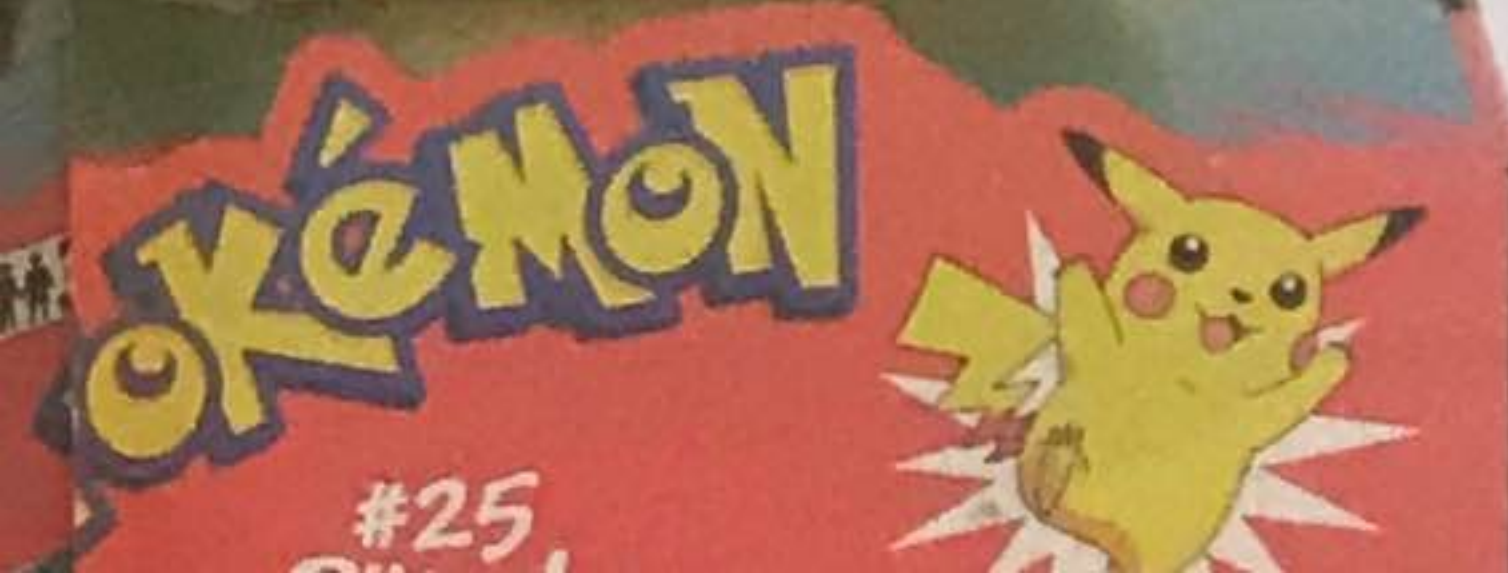
Le principal PARTENAIRE du dresseur :

son POKédex

saire en échangeant son Pokémon actif contre un des Pokémon de son banc. Pour parachever le tout, notons que les pokémon de base, tout comme dans la série ou les jeux vidéo, peuvent évoluer, et ainsi gagner des points de vie et apprendre des attaques beaucoup plus puissantes, mais bien souvent plus difficiles à utiliser (on n'a rien sans rien). En résumé un jeu vraiment amusant et pas prise de tête, des parties qui ne durent pas pendant des heures et... hé, toi là bas, rends moi mon Pikachu...



La TEAM ROCKET PLUS RAPIDE que la lumière...





omettre que les pokémon sont tout de même des créatures destinées à s'affronter les unes les autres et livrées en pâture lors de combats qui ne procurent de plaisir qu'à leurs entraîneurs... Snif!..., mais que fait la SPA? Retour donc à nos moutons : si vous avez des cartes ou que vous souhaitez vous en procurer, c'est certainement que vous savez déjà tout ça, alors penchons-nous (pas de trop près, vous allez tomber) sur un sujet des plus intéressants : le système de jeu. Mais pour cela, courez vite jeter un œil à l'encadré du même nom, et vous saurez tout, bande de veinards!

▶▶ Les jeux vidéo

Il existe pour l'instant en France deux versions du jeu pokémon sur Game Boy, les versions rouge et bleu (plus de 300.000 unités vendues depuis leur sortie le 8 octobre dernier). En dehors de cela, au Japon, viennent de sortir trois nouvelles cartouches, les séries jaune, or et argent, apportant chacune son lot de nouvelles créatures, dont le nombre s'évaluerait actuellement aux alentours de 226. La grande nouveauté apportée par la version jaune, c'est qu'elle débute exactement de la même façon que la série animée, c'est-à-dire avec Pikachu

Alors celui là c'est un de mes préférés, regardez comme il est "meugnon" ce Pikachu là...

comme Pokémon de départ. Bien entendu les joueurs retrouveront en lui son caractère si spécial puisqu'il ne sera pas question de l'enfermer dans une Poké Ball et que vous aurez donc le plaisir de voir Pikachu marcher tranquillement aux côtés de son dresseur durant toute la durée du jeu. Concernant les versions Rouge et Bleu, il ne reste plus grand-chose à dire, puisque tous les journaux nous inondent à longueur de temps de nouvelles soluces toujours

plus complètes les unes que les autres. Sachez seulement que pour capturer les 150 Pokémon il vous faut absolument deux Game Boy reliées par le câble Link ainsi que les deux versions du jeu, afin de pouvoir échanger les créatures man-

quantés avec l'un de vos amis. Pokémon est avant tout un jeu de rôle et d'aventure.

L'innovation tient à la présence inédite dans un jeu vidéo de quatre concepts : attraper, entraîner, collectionner et échanger.

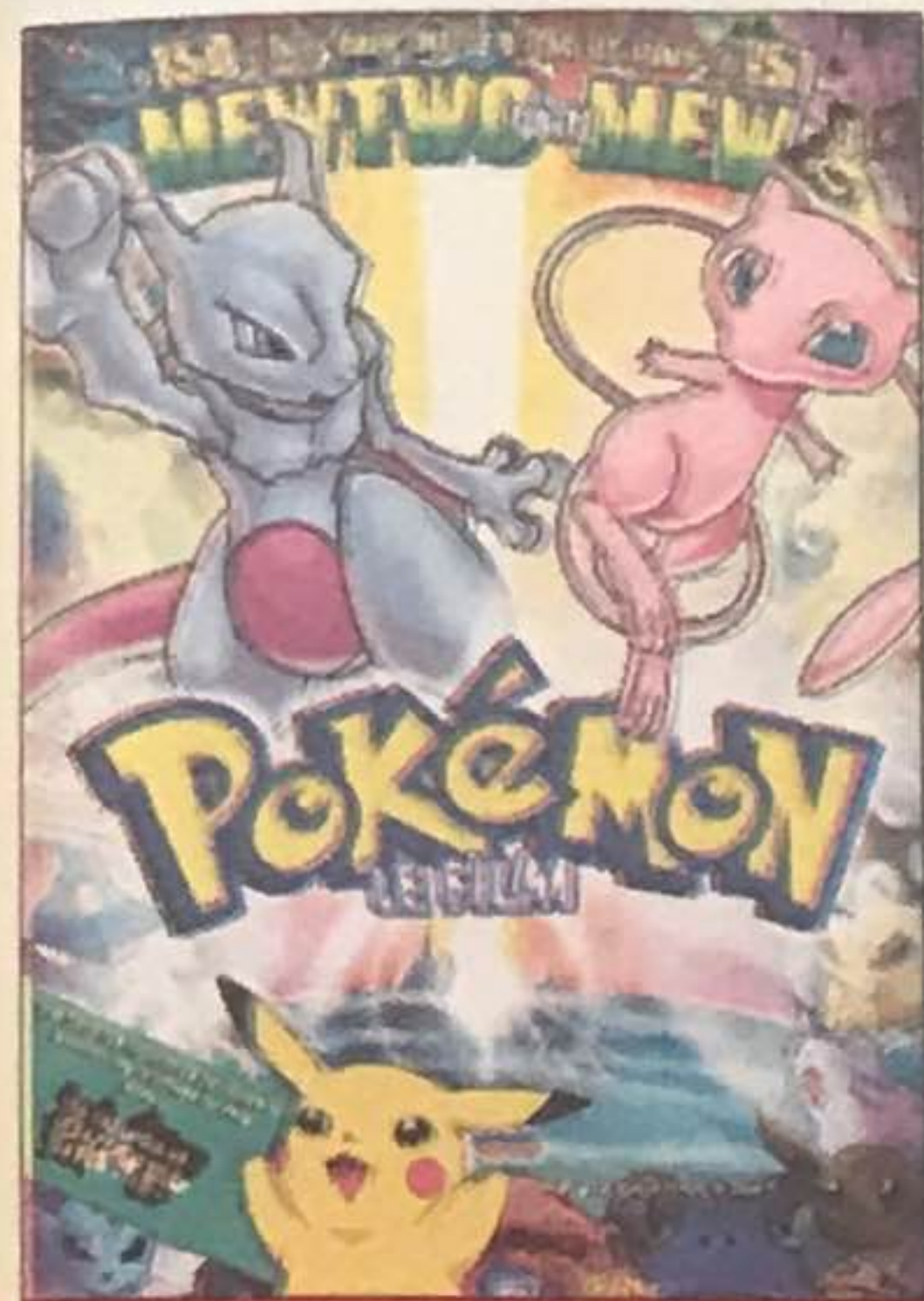
Selon Stéphan Bole, directeur commercial et marketing de Nintendo France, "le jeu Pokémon sur Game Boy a des vertus sociales : pour progresser rapidement, un joueur est obligé de dialoguer et d'échanger avec son entourage". Le New York Times, dans son numéro du 7 novembre 1999 précise "Le jeu pokémon favorise la responsabilité, l'empathie, la coopération et le respect des aînés, l'humilité, l'esprit d'équipe et l'entraide. Il développe aussi les talents de négociation, d'évaluation, et d'échange humain".

Pika, pika!



Raichu, le Pokémon n° 26, est l'évolution de Pikachu, à qui il faut donner une pierre Foudre...

Evoli est un Pokémon rare, vous ne le trouverez qu'une fois dans le jeu, alors soyez attentifs!



En première partie du film, nous aurons droit à un court métrage : "Les vacances de Pikachu"!!

► Nouveau jeu!

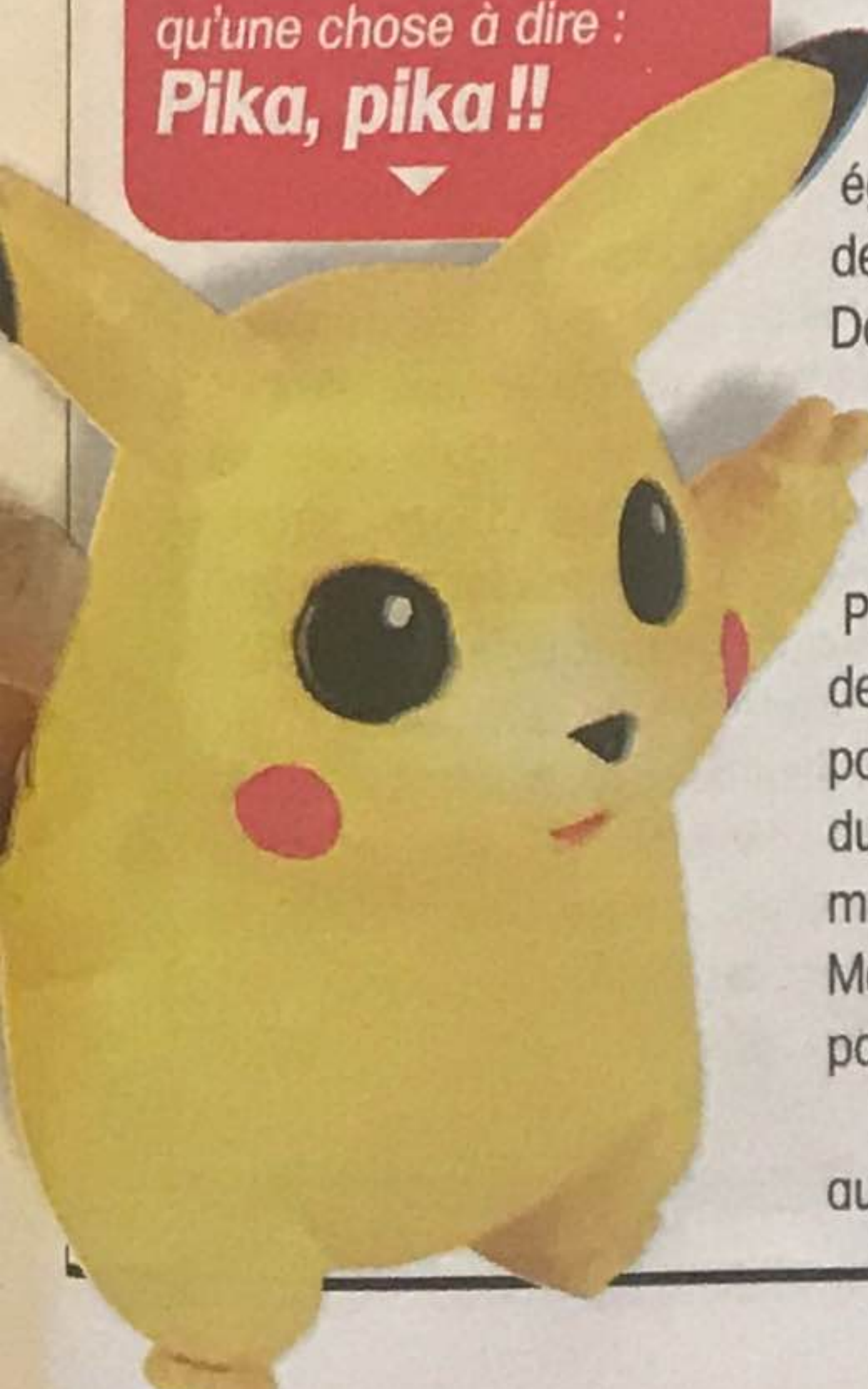
À noter également la sortie d'un jeu de baston sur Nintendo 64 avec tous les personnages de l'univers Nintendo parmi lesquels vous retrouverez bien évidemment votre Pokémon préféré-



Pikachu VS Mario?

ré, j'ai nommé Pikachu. Le plébiscite de la part du public français rejoint parfaitement l'accueil fait au jeu dans le monde, où plus de vingt cinq millions

TADAAM! Je n'aurai qu'une chose à dire : **Pika, pika !!**



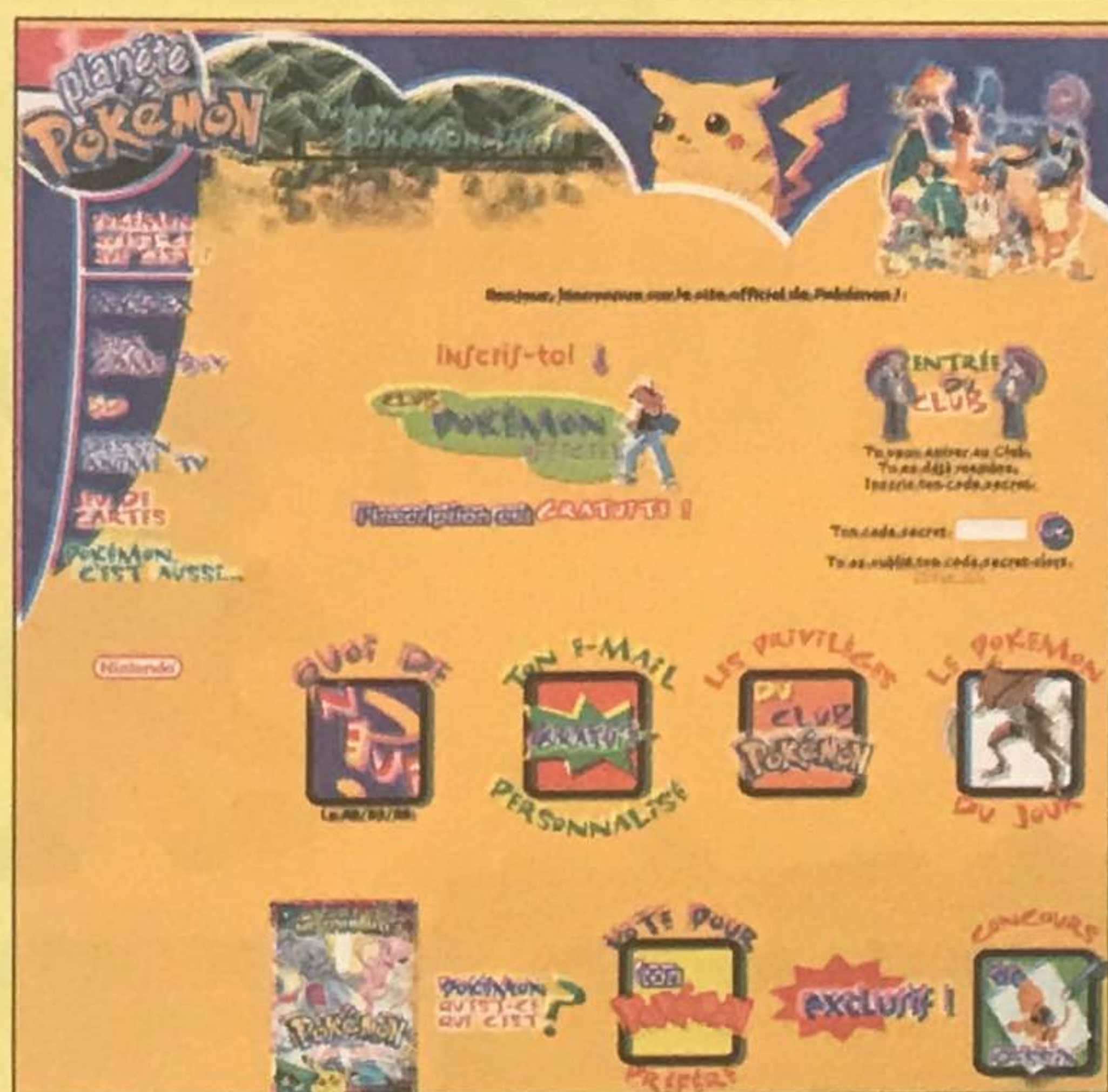
d'exemplaires ont été vendus (source Nintendo). Pokémon est à ce jour le plus gros phénomène de vente de l'histoire mondiale du jeu vidéo.

► La série animée et le film

La série Pokémon actuellement diffusée sur Fox Kids et sur TF1, comprend en tout 156 épisodes. Pendant les dernières vacances, la première chaîne avait pris l'habitude de diffuser deux épisodes chaque jour, soit douze épisodes par semaine pendant trois semaines... Pour ceux qui auraient manqué des épisodes, TF1 compte mettre en vente des cassettes vidéo reprenant plusieurs de ces épisodes sur le marché français dans les mois à venir. Malheureusement pour nous, la version qui est actuellement diffusée est une reprise de la version américaine, et non de la version japonaise. Plusieurs épisodes ont donc été supprimés pour les besoins de la censure, et les scènes jugées trop "japonaises" ont elles aussi été supprimées. Vous ne verrez donc que très rarement Pikachu danser en kimono avec des éventails aux couleurs blanche et rouge. Bien entendu 156 épisodes, cela peut paraître long, mais gardons bien à l'esprit le fait que durant tout ce temps, nos amis devront retrouver les 150 Pokémon connus, et feront également la connaissance de quelques Pokémon rares. Dans pokémon, LE FILM, intitulé "Mewtwo contre Mew", Sacha est accompagné de Pikachu et de ses amis Pierre et Ondine. Ils se rendent sur une île lointaine où ils participeront à une série de duels, conclus par l'affrontement du sombre et légendaire Mew et de son mystérieux parent Mewtwo.

Eh oui, tout bien réfléchi, il aurait été difficile de faire

► POKEMON ◀ SUR INTERNET



C'est à l'adresse www.pokemon.tm.fr que tous les amateurs de Pokémon se donnent rendez-vous. Ce site est, en réalité, conçu comme un véritable club virtuel sur lequel les pokéfans vont pouvoir retrouver toutes les informations relatives à leurs héros préférés. Dès sa première connexion, le « pokénaute » peut s'il le désire s'inscrire au club Pokémon, une démarche entièrement gratuite et très rapide qui permet de bénéficier de tous les services du site. Il devient dès lors membre actif du très renommé Club Pokémon et recevra par mail toutes les semaines le journal de Sacha qui le tiendra au courant sur toutes les nouveautés Pokémon et tout ce qu'il faut absolument savoir. Tous les jours, le professeur Chen distille des informations très utiles sur chacun des Pokémon et sur les

stratégies de jeu. Ainsi chaque joueur peut trouver ici une aide des plus sérieuses et qui saura s'avérer très précieuse pour terminer le jeu. Il devient alors tout de suite plus facile de devenir l'un des meilleurs dresseurs Pokémon du monde. Vous trouverez également sur ce site un pokédex, véritable encyclopédie du monde des pokémon, qui vous permettra d'accéder aux fiches signalétiques des 150 Pokémon répertoriés. Plus fort que tout, vous pourrez également télécharger des fonds d'écran et autres gadgets pour embellir votre écran d'ordinateur aux couleurs de votre Pokémon fétiche. Enfin, vous pourrez envoyer des cartes de vœux électroniques ou des messages Pokémon à vos amis, ou créer votre propre boîte aux lettres sur le site, sans oublier les concours et tout et tout...

beaucoup moins. Cette série reprend l'intrigue du jeu vidéo, et d'ailleurs bien plus puisque vous retrouverez également les mêmes musiques, les mêmes personnages, joueurs ou non joueurs.

Enfin voilà quoi, si vous n'arrivez pas à trouver votre bonheur vous pouvez toujours rendre une petite visite aux nombreux

sites Pokémon, en attendant amusez-vous bien et ne manquez pas le film.

Jeff.

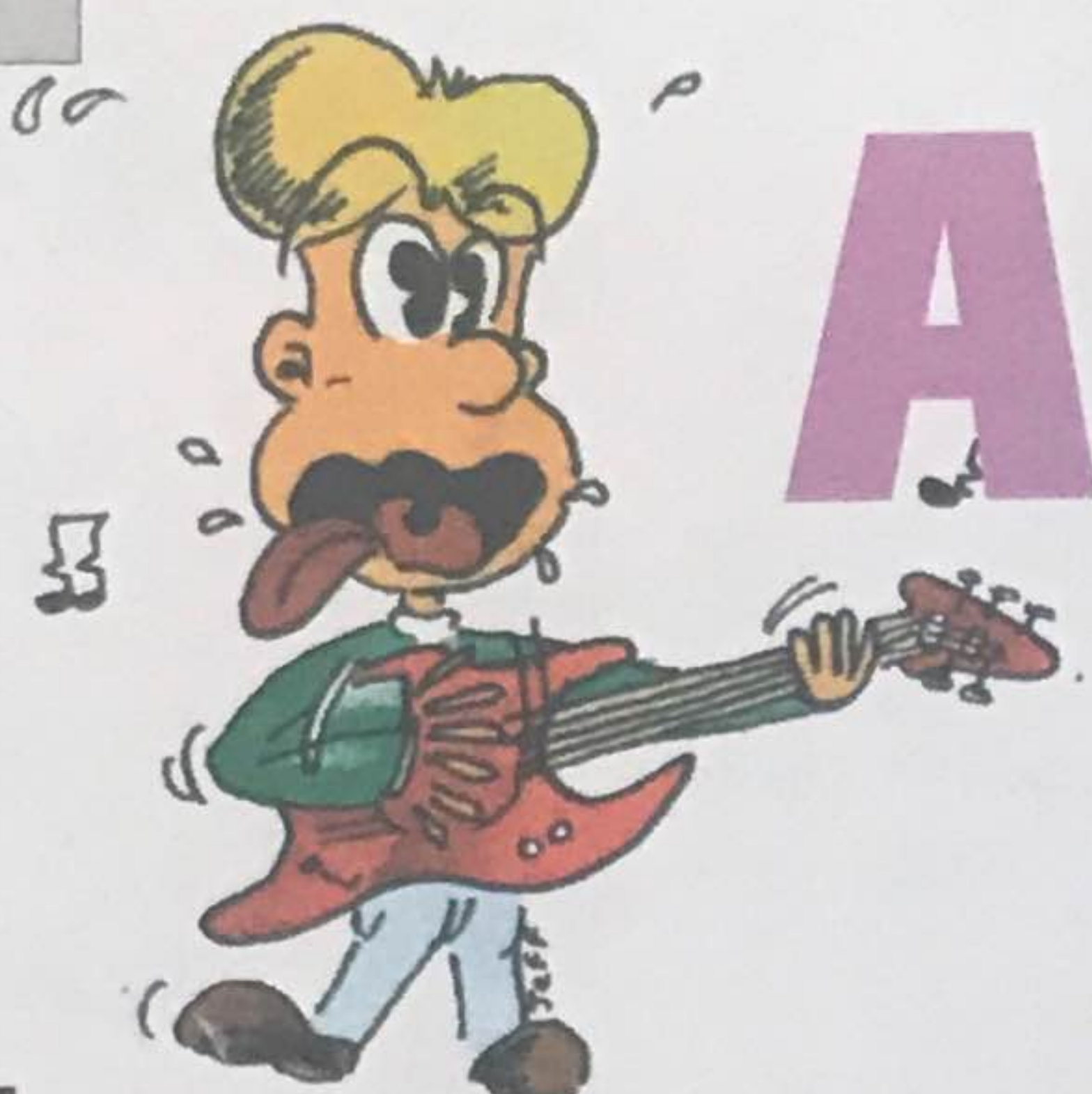


Techno

Divers

Rap

Reggae



A VOS

POCKET MONSTERS "SINGLE COLLECTION"



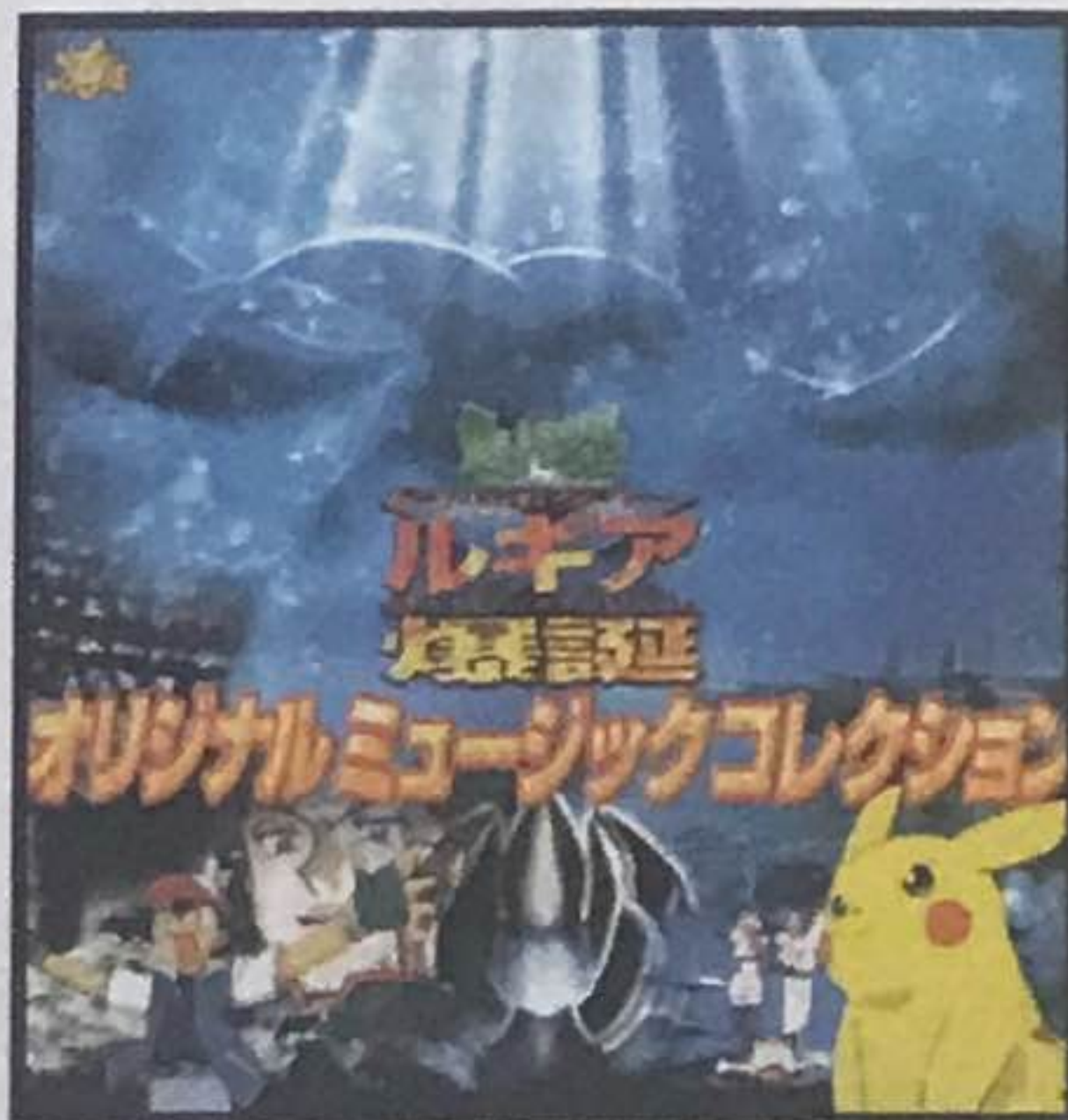
Et oui, comme je viens de vous le dire, ce premier album est une compilation des morceaux les plus connus de Pokémon au Japon. 14 titres pour une durée de 58 minutes, piochant allègrement parmi les morceaux de la série animée ou des films. Attention, chose importante à savoir avant d'acheter ce CD : le dessin animé, actuellement diffusé en France, est en fait une version doublée de la série telle qu'elle se présente aux États Unis, et non telle qu'elle apparaît au Japon. Le générique français de début est donc calqué sur le générique de début américain, et non sur le japonais. Ne vous attendez donc pas à retrouver la mélodie du générique français parmi les titres de cet album, vous seriez déçus. Néanmoins, vous retrouverez les génériques originaux de début et de fin dans leurs versions chantées et instrumentales. Reste donc un album très sympathique dans l'ensemble, de bonne facture pour tous les amateurs de la série. Pika pika!

POCKET MONSTERS

Bande originale du film "REVELATION LUGIA"

Rien à voir avec l'album chroniqué ci-dessus. Ici vous entrez dans un autre domaine de l'univers Pokémon, celui du cinéma. Et oui, après avoir envahi les planètes jeux vidéo, jeux de cartes, télévision, peluches, etc., les monstres de poche débarquent sur grand écran en France. Cependant attention, ce CD n'a aucun rapport avec le film sorti sur vos écrans le 5 avril. Cette bande originale est celle du deuxième film, qui n'est à ce jour pas encore programmé, mais il est fort à parier que si le nous ne devrions pas tarder à le voir débarquer...

Maintenant si vous cherchez un super CD avec de super musiques rythmées pour danser toute la nuit, vous pouvez d'ores et déjà passer à l'article suivant! En effet il s'agit d'une bande originale, une vraie, reprenant donc tous les thèmes musicaux du film. Génial pour l'ambiance, mais zéro pour aller s'éclater en boîte. Les fans sauront apprécier, c'est certain, d'autant plus que les musiques, 13 au total, sont d'une grande qualité d'orchestration, et que l'on y retrouve les génériques de début et de fin. Chuuuu!



SILENT MÖBIUS "SYMPHONY"

Bande originale de la série vol.1
version orchestre symphonique



Silent Möbius fait partie de ces titres qui ont fait la grandeur du dessin animé japonais au milieu des années 80. Deux films d'animation sont en effet déjà sortis au Japon (peut-être un jour en France, on peut rêver!), et une série télévisée a vu le jour sur le petit écran ces derniers mois. Directement inspirée de l'univers futuriste de "Blade Runner", cette série mêle habilement policier traditionnel et ésotérisme. Les jeunes recrues se retrouvent en effet aux prises avec une galerie de monstres sortis d'on ne sait trop où, contre lesquels elles vont devoir lutter à grands coups de formules magiques. L'album retrace bien l'esprit de cette série, et l'interprétation symphonique des 16 morceaux renforce la sensation de grandeur de certains titres. À noter que le générique de début en version chantée (piste 2) est tout bonnement excellent. À découvrir.

platines Jap...

... PAR LE PIKA FOU

SLAYERS NEXT "SOUND BIBLE II" BANDES ORIGINALES

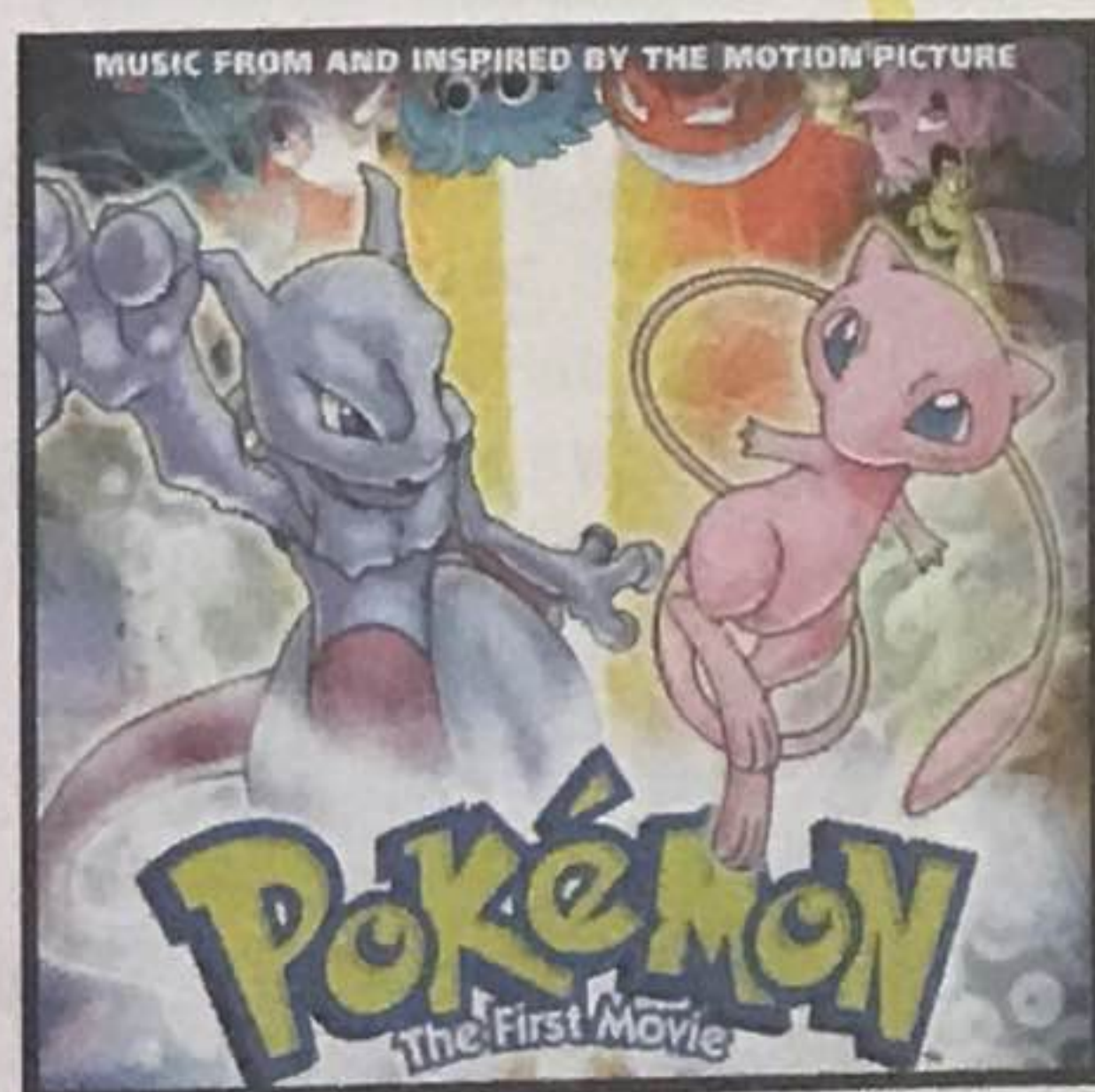


Nombreux sont ceux qui parmi vous connaissent déjà cette série puisqu'elle est actuellement en sortie chez IDP. Alors pour ceux qui seraient devenus accros des aventures de la sorcière Lina Inverse et de sa bande, sachez que cet album est un must en la matière. Bien qu'intitulé "Slayers Next", il reprend en fait les thèmes des deux séries ainsi que quelques musiques des OAV, ce qui le rend des plus attrayants. Par ailleurs, chose suffisamment rare pour être signalé, le choix des titres semble pour une fois être le fruit du travail de quelqu'un qui avait VRAIMENT envie de faire plaisir aux fans. Ainsi vous retrouverez les génériques de début "Get Along" et "Give a Reason") et de fin des deux séries en version chantées (version standard et version TV), instrumentales, plus un bonus pour "Give a Reason", piste 25, en GIGA-MIX version... et après ça vous direz qu'on ne vous gâte pas!! Un must en matière de compilation.

POKÉMON : Music from and inspired by the motion picture

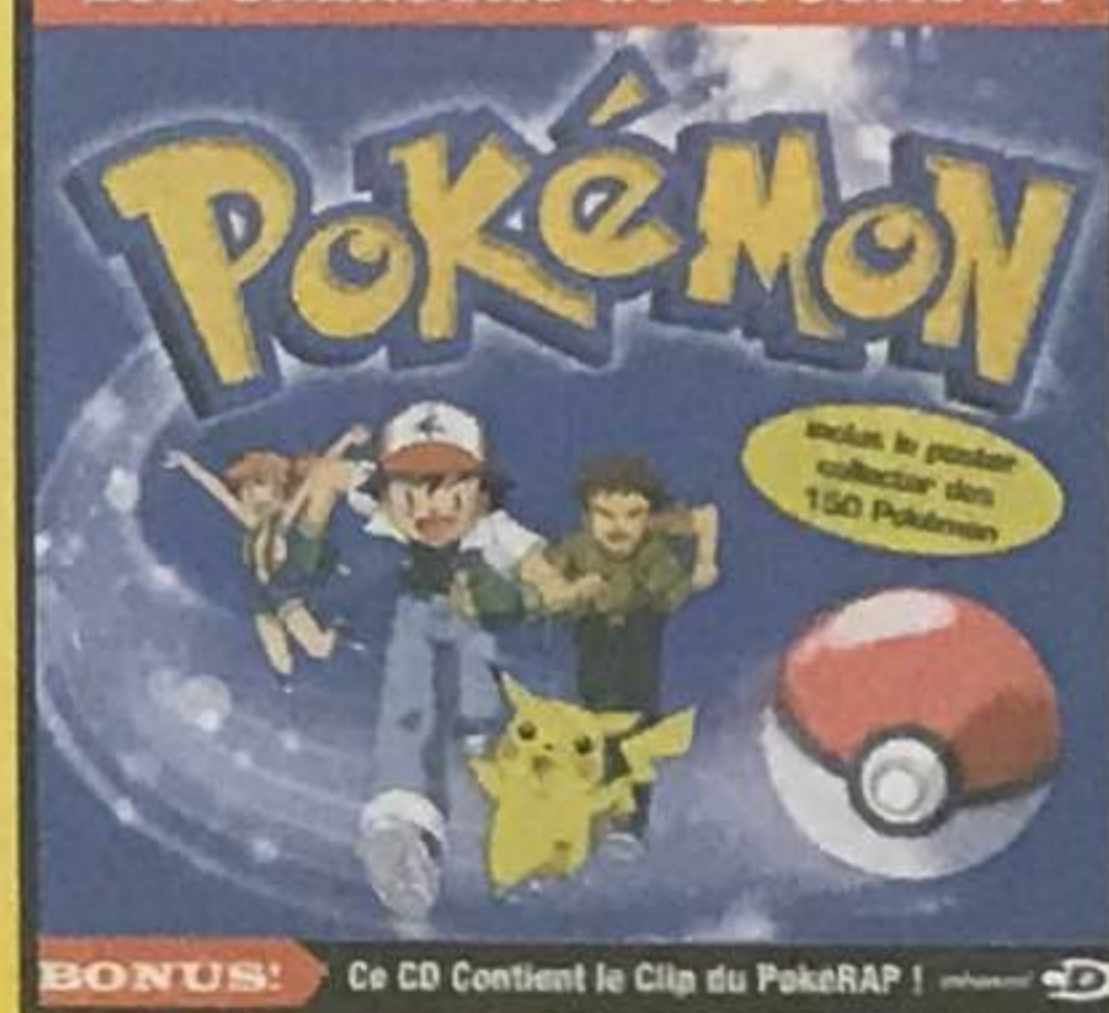
WARNER MUSIC

Vous l'avez tous vu au cinéma le 5 avril dernier, vous suivez tous la série avec le plus grand intérêt, il ne vous manque plus que les chansons du premier film interprétées par... par qui au fait? Il vous semble bien avoir reconnu quelques voix par-ci, par-là, mais lesquelles exactement? Eh bien ne cherchez plus, car sur cette galette sont réunis de grands noms de la chanson américaine actuelle, des superstars versions US comme Britney Spears, Christina Aguilera, Billy Crawford, et bien d'autres... Alors évidemment on aurait pu s'attendre à un album de facture assez médiocre, avec des thèmes musicaux carrément décalés, mais pas du tout, l'ensemble tient parfaitement la route, et on peut même dire que le mélange est heureux. Une bande originale qui dépasse de beaucoup les productions sur les « classiques de Walt Disney », tant par sa diversité que par sa qualité. Un excellent investissement pour tout fan de la série doublé d'un mélomane...



POKÉMON : les chansons de la série télé KOCH records

Les chansons de la série TV



Alors si vous pensez encore que des fois les Français savent faire des trucs bien, enfin disons potables, si vous pensez que le fric ne suffit pas à faire un bon album, si vous pensez que les bandes originales sont des goodies comme les autres, bref, si vous voulez acheter un CD juste pour le plaisir de jeter de l'argent par les fenêtres, alors vous pouvez acheter cet album. Dans tous les autres cas, ne l'achetez pas, allez mettre votre argent ailleurs. Le seul morceau qui vaille vraiment le coup ici reste le générique en version française présenté en durée longue, le reste ne tient guère debout, exception faite peut être pour le titre « Mes amis » qui rappellera aux fans les plus assidus de la série de bons moments entre Sacha et Pikachu.

Films

Divers

DVD

Jeux



Passse-moi

**CARDCAPTOR
SAKURA vol.1**

DYNAMIC VISIONS

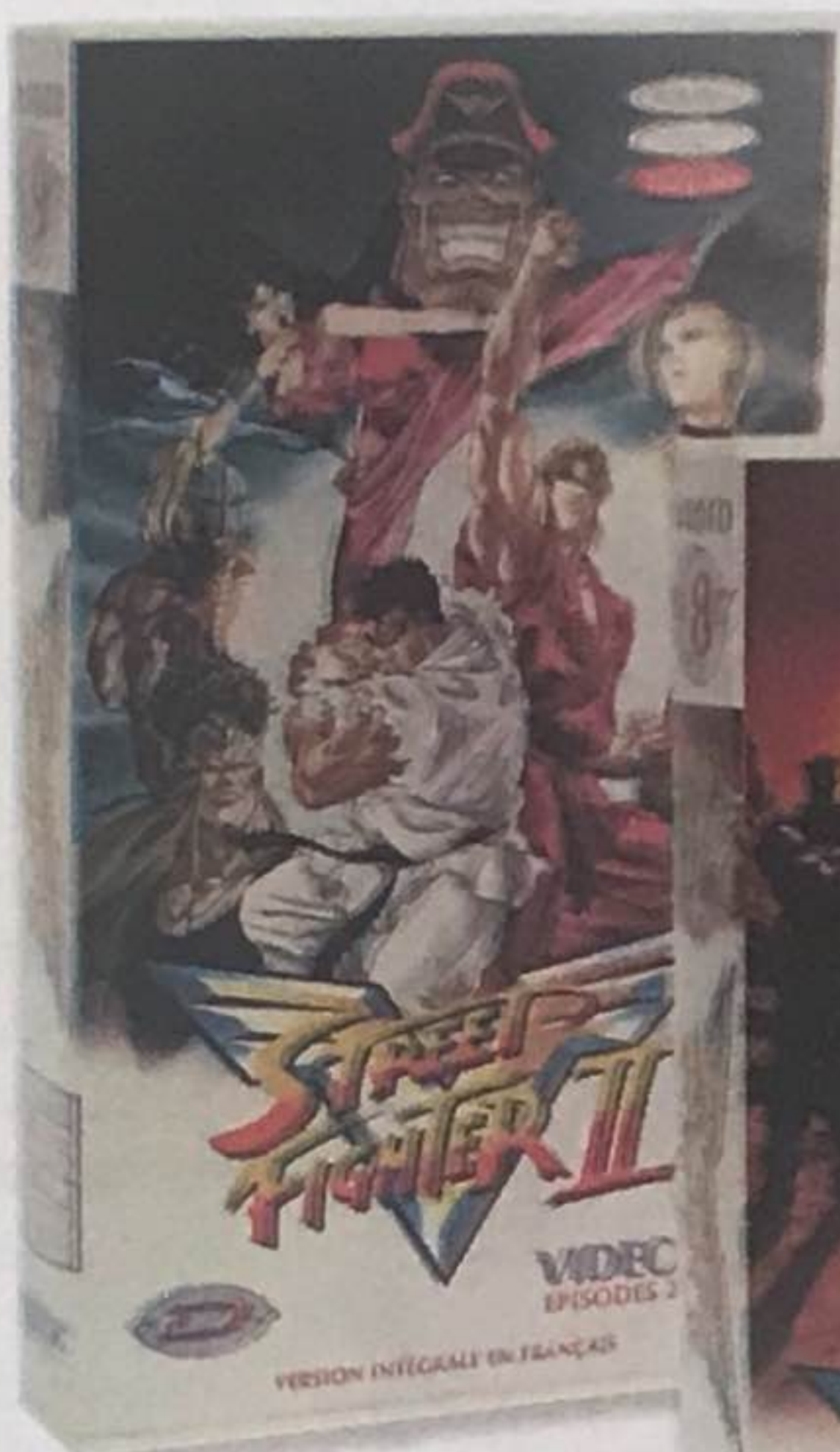


Sakura est une petite fille comme les autres, qui vit avec son père et son grand frère Thomas, qu'elle accompagne tous les jours sur le chemin de l'école afin de rencontrer le meilleur ami de celui-ci, Matthieu, dont elle est secrètement amoureuse. Très bonne sportive, mais détestant les maths, Sakura est la meilleure amie de Tiffany. Un soir, alors qu'elle est seule chez elle, Sakura entend de drôles de bruits provenant de la bibliothèque de son père. Elle découvre parmi tous les ouvrages un mystérieux livre qui semble briller dans le noir, contenant des cartes étranges qui disparaissent soudainement. Apparaît alors devant la jeune fille Kéro-Béro, un drôle de petit animal volant qui se présente à Sakura comme le gardien des cartes de Clow lesquelles viennent malheureusement de s'envoler... Dernière création du groupe Clamp (X, RG Vêda, Tokyo Babylone...), le petit monde de Sakura a rapidement conquis le public japonais et le reste du monde. Succès considérable, le manga a très vite connu une adaptation animée. Enfin disponibles en version française grâce à Dynamic Visions, les cartes de Sakura arrivent chez vous dans une superbe version signée d'un très grand studio de production, Madhouse.

STREET FIGHTER II V L'INTEGRALE/DYNAMIC VISIONS

Inutile de présenter les personnages et l'univers de Street Fighter II, certainement le jeu de baston de CAPCOM le plus vendu à travers le monde, tous supports confondus. Il y a de cela quelques années, le célèbre jeu vidéo avait déjà connu les honneurs d'une adaptation avec un premier film d'animation, des plus réussis d'ailleurs.

Puis la prestation plus que douteuse de Jean-Claude Van Damme dans le rôle de Guile dans une version Live de "Street Fighter" avec un Ken et un Ryu plus qu'absents de l'histoire et Kylie Minogue, chanteuse pop des années 80 certainement en manque de cachet (mais non pas de cachet d'aspirine, de sous quoi!!) dans le rôle de Cammy, avait suffi à faire perdre toute crédibilité à cette histoire. C'est du moins ce que l'on croyait jusqu'à la sortie en 1996 au Japon de cette série, titrée "Street Fighter II Victory" (eh oui, c'est ça que ça veut dire le "V"), se voulant le plus



proche possible de l'histoire originale. On y retrouve donc tous les personnages de cette surprenante saga dans une série des plus complètes, ce qu'apprécieront sans doute tous les fans du film d'animation qui, il est vrai, étaient tout de même un peu restés sur leur faim.

On y découvre ainsi les origines de l'amitié entre Ken et Ryu, la véritable identité de Chun-Li ainsi que les raisons de son engagement contre Shadow Law (ou plus exactement sa relation avec le reste des personnages), et ainsi de suite.

D'un point de vue esthétique, la présence d'un

superviseur chargé de la production des scènes d'arts martiaux se fait tout de suite sentir. Les découpages sonnent juste et on n'assiste pas à un étalage de pitreries de la part des personnages avant de porter un coup. Même si cette série comporte quelques passages à vide et souffre d'un doublage qui manque parfois de conviction et de renouvellement dans le vocabulaire, elle n'en demeure pas moins une excellente collection de vidéos. ■

Le câble

... PAR **JAMIEL RODTERSON**



**LE TOP
du MOIS**

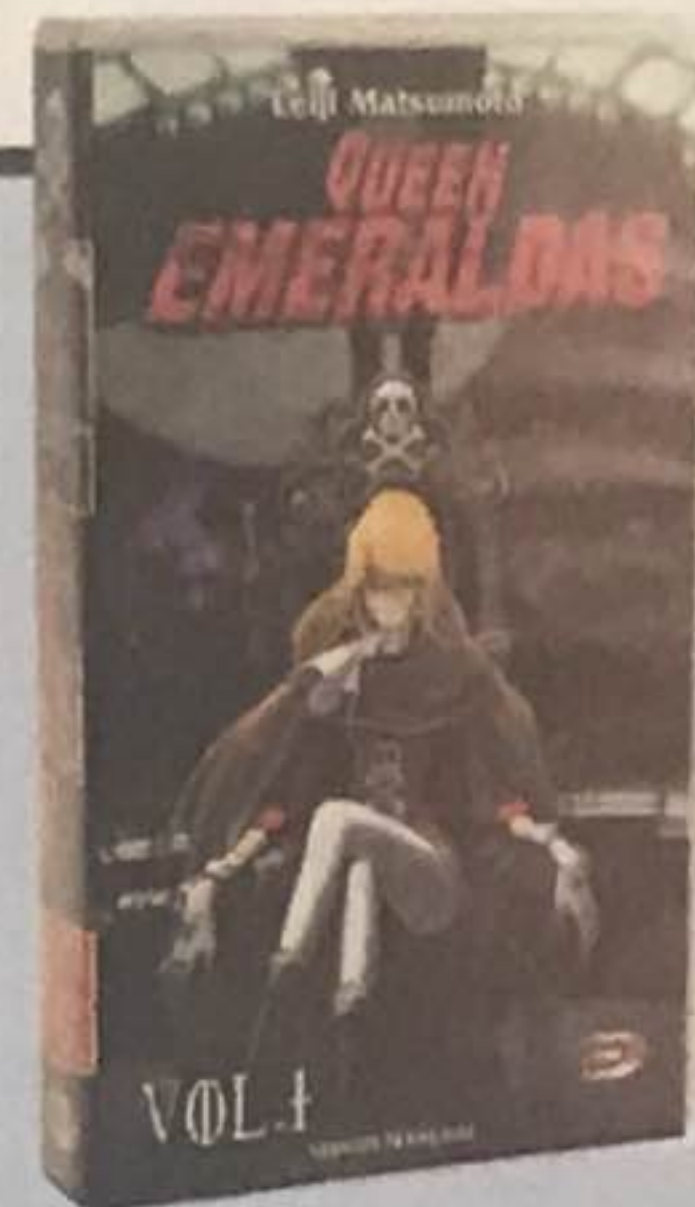


**KENSHIN
LE VAGABOND vol.1**

Kyoto, ère de Genji, an 1863. Le shogunat des Tokugawa règne encore en maître sur un Japon divisé et meurtri. Depuis l'arrivée dix années auparavant de l'amiral Perry et de ses "navires noirs", les bases du gouvernement du shogun, le Bakufu, ont commencé à céder, et seules des factions de

clans meurtriers comme le Shinsen-Gumi parviennent à maintenir l'ordre dans la capitale, alors que de plus en plus de groupuscules armés et de mieux en mieux entraînés tentent de renverser le shogunat. Parmi toutes ces milices il en est une dont le but est d'offrir au Japon une nouvelle ère de prospérité en renversant le Bakufu. À la tête de cette organisation de "chevaliers à l'âme noble", les Ishin Shishi, Kogoro Katsura, qui dans son combat rassemble de jeunes guerriers et les lance dans une guerre clandestine faite d'assassinats et de complots. Parmi ces assassins, il en est un que l'on surnomme le «Hitokiri Battosai», l'assassin à l'épée divine. De son vrai nom Kenshin Himura, il est appelé à devenir le plus grand expert au sabre du Japon médiéval.

Basé sur des faits historiques, d'après un manga grandiose dessiné par Nobuhiro Watsuki (disponible en version française aux Éditions Glénat), Kenshin le vagabond renoue avec la grande tradition des films de samourais toujours très en vogue au Japon. Dynamic Visions nous livre avec cette vidéo une animation spectaculaire, très sombre, mais aux incroyables qualités esthétiques. Alors que bon nombre de vidéos sous-titrées se perdent dans des traductions hasardeuses, le travail effectué ici est tout bonnement remarquable. Et si la cruauté de certaines scènes peut vous paraître insupportable, la beauté des décors et le réalisme des intrigues transforment ce qui n'aurait pu être qu'une vidéo de plus sur votre étagère en véritable chef-d'œuvre. ■



**Queen Emeraldas
vol.1**
Dynamic Visions

Le nom de Leiji Matsumoto ne vous est certainement pas inconnu puisqu'il est le créateur de personnages bien connus des fans d'animation japonaise, en l'occurrence le capitaine Harlock, plus connu sous nos contrées comme le capitaine Albator, ou encore Tetsuro et Maetel, de "Galaxy Express 999". Cette fois, c'est au tour de la femme pirate Émeraldas d'avoir les honneurs d'une série. Souvent vue aux côtés d'Harlock dans la série Albator 84, elle doit tout comme lui son vaisseau au plus grand concepteur de navires de l'univers, Toshiro (Alfred, le compagnon d'Albator). Dans cette série de quatre OAV, Émeraldas prêterait main-forte à un jeune garçon, Hiroshi, qui rêve de se rendre sur la lointaine planète Daibaran et de rencontrer Toshiro afin de construire son propre vaisseau de l'espace pour anéantir les ennemis de la race humaine. Si le scénario sent un peu le réchauffé, l'animation quant à elle est excellente, et c'est avec un réel plaisir que l'on retrouve les personnages qui ont fait le succès de Leiji Matsumoto depuis les années 70. À noter également la très bonne utilisation des images de synthèse lors de la découverte des vaisseaux et les spectaculaires combats, livrés dans l'espace ou sur la terre ferme.

LAIN VOL.5 DYNAMIC VISIONS

Qu'est-ce que le virtuel? Qu'est-ce que le réel? autant de questions que vous devez accepter de vous poser si vous achetez cette vidéo, car vous n'en sortirez pas indemne, je peux vous le garantir. J'en suis même venu à me demander si l'éditeur n'aurait pas dû fournir le tube d'aspirine en cadeau. Bien entendu, comme toutes les productions du même genre, les dessins de Lain risquent de vous rebuter, mais finalement, sommes nous si loin de la réalité? Quelle limite nous offre la vie d'aujourd'hui? Tel est le message que nous propose cette vidéo.



Films

Divers

DVD

Jeux

CONAN, FILS DU FUTUR vol.1 & 2
IDP



Le XXI^e siècle. Une guerre nucléaire plonge le monde dans le chaos. Une série de catastrophes naturelles fait ensuite monter dangereusement le niveau des eaux à la surface de la terre, et bientôt, celle-ci est entièrement recouverte par les océans... enfin presque. Quelques années plus tard, sur une petite île abandonnée au milieu de nulle part, un jeune garçon prénommé Conan continue de survivre avec son grand-père. Il ne sait pas encore que le monde n'a pas été totalement détruit et qu'il ne vit pas seul à la surface du globe, jusqu'au jour où, revenant d'une partie de pêche, il trouve, échouée sur le rivage, une petite fille évanouie. Le destin de Conan va alors prendre une tournure décisive, surtout avec l'arrivée sur l'île de personnages armés qui veulent à tout prix récupérer la jeune fille. Même si cette série a aujourd'hui un peu vieilli, elle n'en demeure pas moins une excellente production d'animation d'une des figures les plus populaires du monde du dessin animé actuel, Hayao Miyasaki, le créateur d'autres œuvres illustres comme Porco Rosso, Mon voisin Totoro ou plus récemment Princesse Mononoké. On y retrouve de ce fait tous les ingrédients qui ont fait le succès des créations de ce mangaka exceptionnel, pour le plus grand plaisir de tous.

Gunbuster vol.3
DYNAMIC VISIONS

Sur terre, dans un avenir proche... Noriko Takaya est la fille d'un militaire, le capitaine Takaya, commandant le premier vaisseau de découverte de l'espace, le Luxion. Suite à une attaque extra terrestre, le formidable vaisseau de l'espace est anéanti, ce qui provoque immédiatement une déclaration de guerre entre les deux mondes. Issus du centre de l'univers, les assaillants sont d'étranges créatures qui semblent vouloir étendre leur domination et éradiquer l'espèce humaine considéré comme un virus. Dans ce troisième volume de cette mini-série de science-fiction créée par la Gainax bien avant Néon Génésis Evangelion, Hideaki Anno nous offre déjà ce qui devait rester comme l'une des plus belles et émouvantes œuvres du genre. De retour sur terre sans avoir subi l'effet du temps à cause de son voyage dans l'espace, Noriko a découvert les sentiments de son amie Amano pour leur Coach, qui semble prêt à mourir alors que les

deux jeunes femmes doivent partir pour une ultime mission à travers l'espace à bord du Gunbuster... Une vidéo remarquable en tout point qui saura ravir les amateurs de science fiction. ■



Box Go Nagai
DYNAMIC VISIONS

Tout le monde se souvient du merveilleux Goldorak et de son tout aussi célèbre pilote, le charmant Actarus, le prince d'Euphore, réfugié sur la terre après la destruction de sa planète par les forces de Véga. Série culte au début des années 80, ayant donné naissance à la première vague d'anime-fans en France, la « Génération Goldorak », cette série qui avait même fait la couverture de «Paris

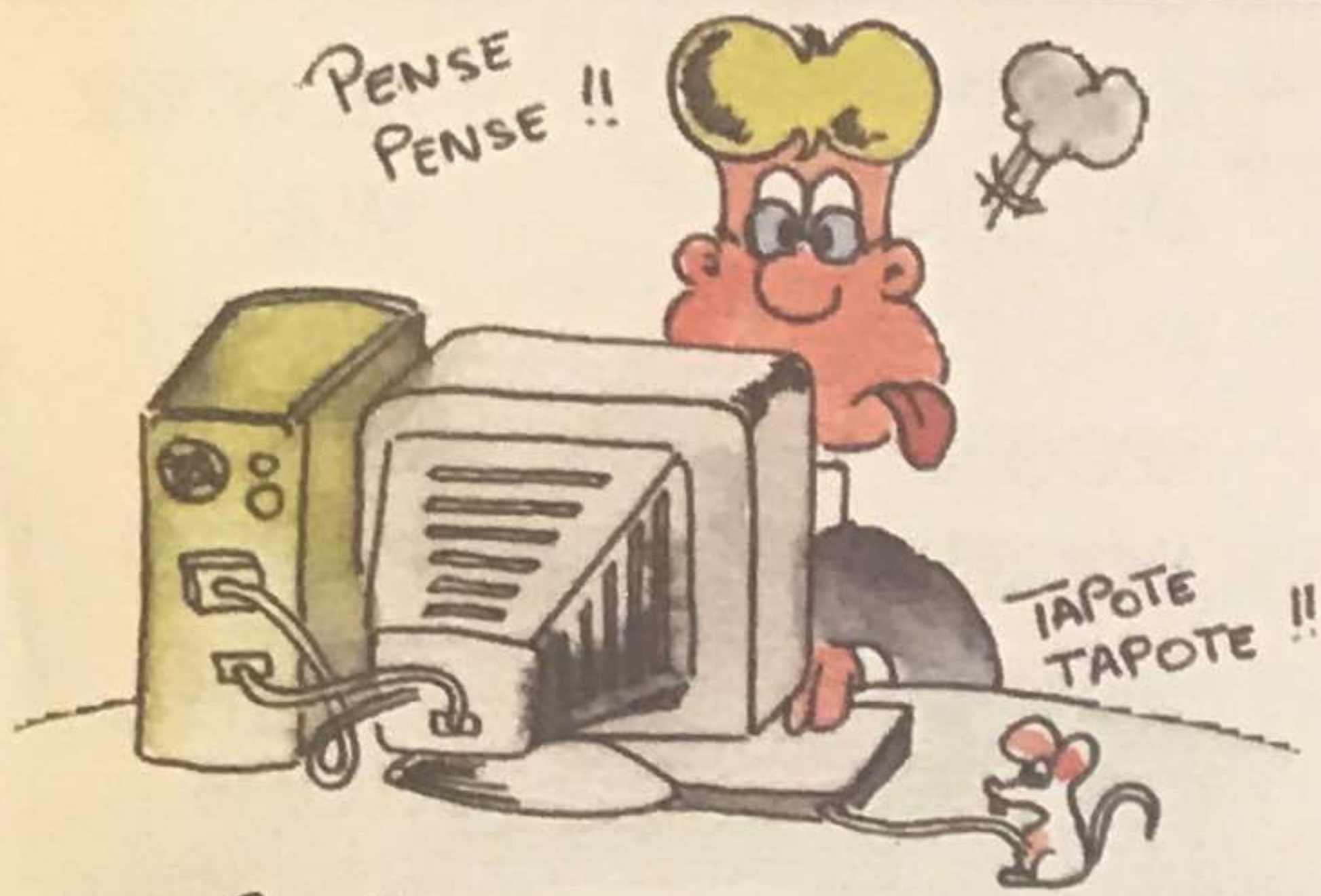
Match» revient en force chez Dynamic Visions. La société parie en effet sur la qualité de production des films d'animation qui restituent de manière splendide l'esprit des épisodes d'antan, dans un coffret qui comblera les admirateurs de Gô Nagai puisqu'il contient non pas un, mais deux films, le premier de Goldorak et un autre de Mazinger, plus en bonus un manga très complet sur Mazinger. Ce dernier s'avère par ailleurs être une véritable mine d'informations sur les machines et les personnages de l'univers de Mazinger. Le must dans tout ça est très certainement le coût de cette box, puisqu'elle est vendue au même prix qu'une cassette vidéo simple. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? ■



COWBOY BEBOP vol. 1 à 3
DYNAMIC VISIONS

Il arrive parfois que des séries soient critiquées pour la médiocrité de leur animation, pour leur absence de scénario ou tout simplement pour l'inexistence d'intérêt qui peut y être lié. C'est encore bien souvent les plus grands reproches que l'on fait à l'animation japonaise, du moins principalement pour ses productions de séries télévisées. Alors, halte! Arrêtez-vous juste un instant et matez donc un épisode de Cowboy Bebop. Prenez place dans votre siège interstellaire, choisissez un compagnon plutôt cool et surtout préparez un bon jus d'orange bien frais et le paquet de pop-com. Une fois que vous aurez commencé la série, plus rien ne pourra vous décoller de votre petit écran. Alors bien entendu je pourrais vous raconter l'histoire, vous dire de quoi il s'agit, vous dresser un synopsis complet, mais je ne pense pas que ce soit la meilleure solution pour découvrir cette petite bombe. Alors si vous me faites confiance, foncez chez votre revendeur préféré, sinon, tant pis pour vous, quand il n'y en aura plus, ce sera trop tard. Mais sachez d'ores et déjà qu'on a tellement adoré ici qu'on vous concocte un petit dossier sur la série pour bientôt... À bon entendeur!





Cher Ha-Do!

Quelle joie de te retrouver ainsi de si bonne humeur tous les deux mois !

Tu es mon rayon de soleil, le petit magazine qui me suit partout entre mon Pikachu et mon poster préféré de Squall.

Je trouve tes articles d'une grande qualité,

surtout ceux du gars Jeff qui sont vraiment très intéressants.

Par ailleurs, la mise en pages de Laurent est vraiment géniale.

Bon d'accord, c'est vrai, je t'envoie cette petite lettre parce que tu m'as payé très cher car de toute façon personne ne croira que tu as déjà reçu du courrier étant donné qu'il s'agit du premier numéro,

mais puisque tu m'as dit qu'il fallait être sympa et donner le change pour faire plus sérieux, j'accepte de rentrer dans ton jeu. Tiens, d'ailleurs tu seras sympa de me rendre ma Playstation

et mon CD de saint Seiya parce que depuis le temps t'es quand même un peu gonflé. Bon, allez, je te laisse, bonne chance pour ta revue.

Moi.



Alors voilà, ça, c'est un dessin d'une charmante demoiselle que j'ai reçu la semaine dernière, moi je le trouve très bien alors nous avons décidé de le publier. Maintenant à vos crayons...

Ouais, bon d'accord, vous l'avez compris, cette lettre est bidon, mais il fallait bien vous la présenter notre page courrier, puisque à partir du prochain numéro, elle sera entièrement à vous. Alors n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire ce que vous aimez, ce que vous n'aimez pas, si vous avez des questions à poser à la rédaction. Si vous dessinez et que vous voulez que l'on vous publie, envoyez tout... De toute façon, on est là pour ça, alors n'hésitez plus une seconde,

courez chercher un papier et un crayon, direction la poste, et zou. Pour nous joindre, une seule adresse :

Ha-Do!
Courrier des Lecteurs
Éditions Jibena
La petite Motte
86100 Senillé

Voilà, maintenant à vous de jouer... tiens, on sonne. C'est le facteur! Du courrier, déjà? Rapides, les jeunes! Allez à la prochaine et éclatez-vous bien.

Jeff.

- Créatures
- Sondage
- Histoire
- Divers

Sondage

**A retourner à "Ha-Do Mag" - Sondage n° 1
La Petite Motte - 86100 SENILLÉ**

► **Qui sont nos lecteurs ?**

Connaître ses lecteurs est le rêve de tout journaliste ! Ces questions indiscretes n'ont pas d'autre but que de savoir qui a acheté ce premier numéro de "Ha-Do Mag" !

- Département :
- Année de naissance :
- Sexe :
 - Masculin
 - Féminin
- Profession :

► **Comment avez-vous connu "Ha-Do Mag" n° 1 ?**
(Plusieurs réponses possibles)

- Par hasard, chez un marchand de journaux
- Je cherchais un autre magazine (lequel ? *Pokemon*) et je suis tombé sur Ha-Do Mag
- Sur recommandation d'un ami
- Par une pub dans
- On me l'a prêté / offert

► **Classez de 1 à 5 les raisons pour lesquelles vous avez acheté ce numéro**
(Par ordre décroissant)

- Curiosité
- Esthétique de la couverture
- Liste des sujets annoncés
- Présence de pages de jeux
- Mise en pages, présentation
- Intérêt particulier pour un ou plusieurs sujets annoncés (précisez lesquels) :

► **Comme à l'école, jouez les pros et donnez une note à "Ha-Do Mag", entre 1 et 20 sur les points suivants :**

- Couverture *19,5* /20
- Mise en pages *19,5* /20
- Qualité des articles *20* /20
- Choix des sujets *20* /20
- Qualité de l'illustration *20* /20
- La note moyenne *19,8* /20

► **Que pensez-vous du dosage entre pages de jeux et articles d'intérêt général ?**
(Plusieurs réponses possibles)

- Le dosage est parfait
- J'aurais préféré plus de jeux
- J'aurais préféré moins de jeux

► **Classez de 1 à 5 les jeux de lettres que vous préférez**
(Par ordre décroissant)

- Mots fléchés
- Mots mêlés
- Mots casés
- Mots croisés classiques
- Autres jeux (lesquels)

► **Avez-vous déjà acheté une revue de jeux de lettres ?**

- Non
- Oui (Indiquez le titre) *Revue des mots croisés*

► **Indiquez, ci-dessous, les numéros des pages qui vous ont le plus intéressé :**
(Par ordre décroissant)

- 1^{er} - Page :
- 2^e - Page :
- 3^e - Page :
- 4^e - Page :
- 5^e - Page :

► **N'hésitez pas à balancer : dites-moi maintenant quels sont les numéros des pages qui vous ont le plus barbé :**
(s'il y en a...)

- La pire - Page :
- Juste après - Page :
- Et encore... - Page :
- Et puis... - Page :
- Et puis... - Page :

► **Quelles rubriques faut-il ajouter, dans le n° 2 ?**

Pokemon
.....
.....
.....
.....

► **Quels magazines lisez-vous régulièrement ?**

.....
.....
.....
.....

► **Achèterez-vous le n° 2 de "Ha-Do Mag" ?**

- Non
- Oui, assurément
- Oui... peut-être
- Je n'en ai aucune idée

► **Zone libre**

Je n'ai pas posé les bonnes questions ? la parole est à vous !

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nom, prénom et adresse (facultatif)

.....
.....
.....
.....

- Câble
- B.D.
- Lexique
- Divers

Le petit dico manga



Pas toujours facile de suivre une conversation quand on ne comprend pas un mot de ce qui se dit. Alors rassurez vous, tonton Ha-Do ! Mag a pensé à ceux d'entre vous qui auraient encore un peu de mal à se faire aux termes techniques qui peuvent figurer dans les articles de votre mag préféré (mais non, n'allez pas en chercher un autre, c'est celui-là votre mag préféré, celui que vous tenez dans vos mains, bande de zouaves !). Bref, de toute façon, si quelque chose vous échappe encore, il ne vous reste plus qu'à nous écrire pour nous poser toutes vos questions...

BGM (Back Ground Music) :
Ce sont les thèmes musicaux que vous pouvez entendre en fond pendant vos séries préférées. Ceux-ci sont de plus en plus fabuleux, et certains CD sont très recherchés, notamment ceux des musiques originales de Saint Seiya

Goodies :
Derrière ce terme se cachent tous les produits dérivés que vous allez pouvoir vous procurer sur vos séries animées préférées, et de plus en plus sur les jeux vidéo, qu'il s'agisse de posters, de figurines, de porte clefs ou encore de cartes téléphoniques.

Live (série ou film) :
Se dit d'une série qui n'est pas animée, mais tournée comme un film avec de vrais acteurs, de vrais arbres en bois et de vrais décors en papier mâché parce que ça coûte moins cher. Des exemples ? la série des Bioman ou X-Or...

OAV (Original Animation Vidéo) :
Il s'agit de dessins animés, en épisode unique ou en série, produits directement pour des marchés différents de ceux de la télévision ou du cinéma, à savoir les cassettes vidéo, les DVD ou les Laser Disc. Ces productions bénéficient généralement de moyens intermédiaires à ceux d'une série télévisée ou d'un film d'animation.

OST (Original Sound Track) :
Reprenant la majeure partie des thèmes musicaux d'une série ou d'un jeu vidéo à succès, ces bandes originales sont de qualité le plus souvent variable, surtout si vous recherchez des génériques originaux. Notez bien que les "Best of" ne sont pas toujours la meilleure solution pour retrouver les meilleurs morceaux...

Rédacteur en chef :
Espèce en voie de disparition (heureusement pour nous), qui ne pense qu'à vendre beaucoup de numéros de sa revue qu'il estime être la meilleure de toutes, et qui, pour cela, fait travailler comme des esclaves les maquettistes, les correctrices et tous les autres qui ont mal aux yeux à force de lire des mangas, de regarder des cassettes vidéo et de jouer pendant des heures aux jeux vidéo... Ah, j'vous jure, on n'a pas un métier facile...

Prochain numéro : 20 juin

FORCE 1

Fléchés

UltraFaciles

© Feix Lady Convergence / Imagerie

Plonger sans	S	C	D	R	I	E	R
Bon lit est occupé	R	A	R	E	L	L	E
Compteur pour les choses	N	O	A	C	T	E	
Sortir sans pousser	C	R	E				
Avec les pieds en l'air	H	A					

GAGNEZ
1 appareil photo
(d'une valeur de 1500 F)

20

FORCE 2

100 Visuels

Solutions et index des mots utilisés

25 F

100 Visuels

2000

Guy-Hachette
N°1 DE LA PRESSE FRANÇAISE DES JEUX

Le meilleur sport de l'esprit !

- TYPE A CONQUÉRIR
- OBS-TACLE
- PART HÉROÏQUE
- OU SÉLÉNIUM SE METTRE AU VERT
- C'EST NÉGATIF ASSISES
- BEURK !

Chez votre marchand de journaux

