

**NUMBER**

**ONE!**

**PRÉSENTE:**

**POKÉMON**

**ET**

**DIGIMON**  
DIGITAL MONSTERS

**POSTER GENIAUX**

**LE POKÉMON JAUNE  
INDICES ET ASTUCES !**

**CARTES  
POKÉMON  
RARES**

**PLEIN D'ARTICLES SUR**

**DIGIMON**  
DIGITAL MONSTERS

**À L'INTÉRIEUR !**



**LE MEILLEUR MAG POUR TOUTES  
LES NOUVEAUTÉS POKEMON ET DIGIMON !**

135FB 6,20FS 150FL

L 9253 - 5 - 22,00 F





# SOMMAIRE



PAGE 04-05

**SUPER SMASH BROS.**  
Les Pokémon rejoignent leurs amis Nintendo dans un jeu fantastique.

PAGE 06-07

**ASTUCES POUR LE POKÉMON JAUNE**  
Si tu es déjà bloqué sur le Pokémon Jaune, alors nous avons juste ce qu'il te faut!

PAGE 08-09

**LE NOUVEAU CONTINGENT DE POKÉMON**  
Coup d'œil sur les Pokémon du futur.

PAGE 10-11

**CARTES POKÉMON RARES JAPONAISES**  
Les cartes Pokémon les plus rares directement venues de leur pays d'origine.

PAGE 12-13

**POKÉDEX**  
Coup d'œil sur les personnages qui peuplent l'univers Pokémon!

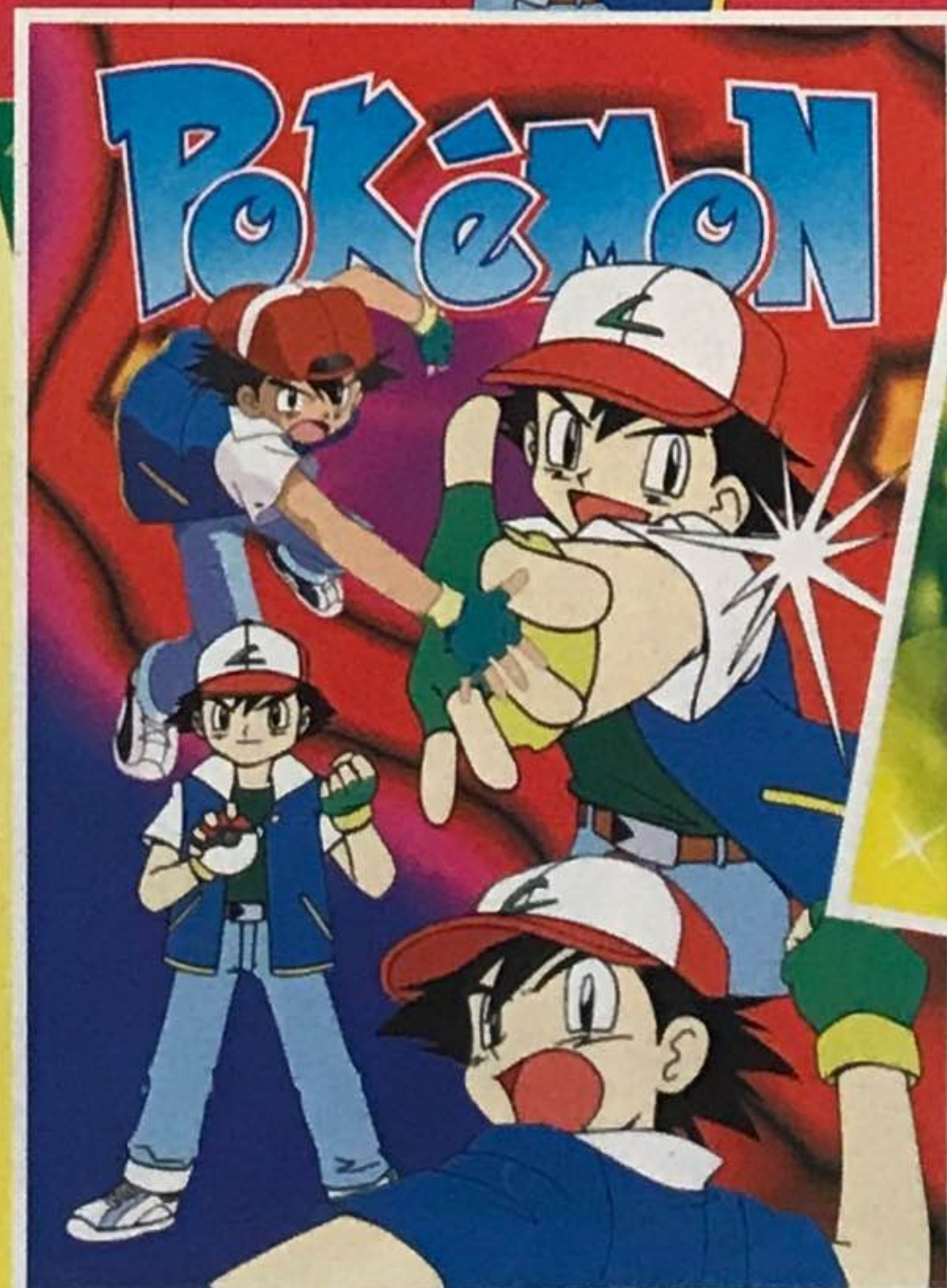
PAGE 20-21

**DIGIMON**  
Le succès de Digimon n'arrête pas d'augmenter de jour en jour, alors découvre toutes les nouveautés et les infos sur ces personnages sympas.



Number One! No 5/00  
MENSUEL Août 2000  
EST UNE PUBLICATION EDITEE PAR: Ian Watts  
International Ltd, PaperMews Coutr, Dorking, Surrey.  
Diffusion: MLP  
Impression: Wiltshire (Bristol) Limited, First Avenue, Portbury  
West, Bristol, BS20 9WP  
EDITEUR:  
Number 1! Editions Ian Watts  
LOI 49-956 DU 16/7/1949 SUR LES PUBLICATIONS  
DESTINEES A LA JEUNESSE.  
Directeur de la publication: Ian Watts  
No de TVA  
Intracommunautaire: GB 679 917070  
COMMISSION PARITAIRE No. EN COURS DEPOT LEGAL:  
Août 2000

Number One est publié par LCD Publishing Ltd. Tel : (01392) 664141. LCD Publishing reconnaît et accepte que GameBoy et GameBoy Color sont des marques déposées sous la licence de Nintendo Company Ltd et que Digimon et Digital Monsters sont des marques déposées sous la licence de Bandai UK Ltd. Toute reproduction de cette publication est interdite sauf autorisation écrite de LCD Publishing Ltd., Nintendo Company Ltd. Ou Bandai UK Ltd. Nous remercions tous les distributeurs de jeux, éditeurs, promoteurs et Wright Partnership pour avoir contribué à la mise en forme de ce magazine.





# SUPER SMASH BROS.

**Pikachu s'est échappé des jeux Pokémon et a rejoint ses copains Nintendo pour un Super Smash Bros.**



Super Smash Bros est un jeu de combat, mais différent. Contrairement aux Tekkens et Mortal Kombat du monde vidéo, Smash Bros n'a pas besoin de combinaisons complexes de boutons ou de tonnes de mouvements différents pour rendre les parties vivantes. Si tu veux, imagine un jeu hybride de Mario Bros. (le jeu original sans défilement) et Street Fighter, et tu auras une bonne idée de ce qu'est ce nouveau jeu. Il en résulte un mode multijoueur original qui, même s'il ne comble pas l'énorme trou du groupe de jeux de combat N64, réussit à nous amuser et à nous rendre follement nostalgiques.

Les joueurs ont le choix entre huit personnages Nintendo (plus quatre personnages secrets) et ils se retrouvent dans neuf emplacements Nintendo célèbres, de Hyrule dans Zelda à la Planète Zebes dans la série Metroid. Ces scènes, toutes basées sur la franchise d'un jeu différent, sont des versions condensées d'endroits familiers tirés de jeux respectifs, et leur taille varie de deux à six fois la taille de l'écran. Le point de vue est déterminé, ce qui produit un jeu de combat en double dimension avec des graphiques 3D), et les scènes défilent de gauche à droite aussi bien que de haut en bas.



Les personnages et les scènes ont leurs caractéristiques propres. Par exemple, un baril en mouvement dans la scène de Donkey Kong peut empêcher les personnages de tomber de la scène. Sur Zebes, la montée des eaux acides d'un lac

# number ONE!

## APERÇU DU JEU

### Graphiques

Smash Bros. n'est pas vraiment une innovation en matière de graphiques. Les modèles des personnages sont relativement simples, des

approximations de Link, Mario, Pokémon et Cie. bien qu'ils soient trop anguleux en gros plan.

La plupart du jeu se déroule en zoom arrière, alors les lutteurs au côtés polygones ressemblent plutôt à leurs incarnations 16-bit. Les personnages sont bien animés et le

défilement des images est très doux et régulier, avec un léger ralentissement en mode quatre joueurs. Les graphiques de la scène sont un vrai mélange. Peach Castle, Congo Jungle, Hyrule Castle et Sector Z sont tous parfaitement dessinés, mais on a un peu de mal à s'habituer au mélange de couleurs pastel de Yoshi's Island, Safrania ou Dream Land, surtout que certaines des textures utilisées sont vraiment affreuses. La scène Zebes de Samus Aran est un peu décevante, car elle ne restitue pas les grottes ténébreuses et l'atmosphère spatiale de la série Metroid, mais le Mushroom Kingdom secret te fera monter les larmes aux yeux avec son style 2D nostalgique, ses motifs familiers.

Tout compte fait, c'est un bon jeu, dans lequel, en plus, figurent nos Pokémon préférés, tout comme d'autres personnages Nintendo populaires. Ce jeu devrait t'amuser pendant un bout de temps, et c'est encore mieux d'y jouer avec un copain.

menace de brûler les lutteurs s'ils ne se déplacent pas assez vite. Parmi les autres obstacles, on trouve un Ar-Wing laser sur la scène Star Fox, des arbres déracinés dans Kirby's Dream Land et des Pokémon un peu partout à Safrania.

Le but du jeu est très simple. Assène coups de pied, coups de poing à tes adversaires ou alors pousse les hors de la scène pour marquer des points. C'est plus facile à dire qu'à faire car chaque joueur peut avoir recours à des sauts multiples pour retomber sur ses pieds. Mais chaque personnage a aussi un compteur de dégâts qui augmente avec les coups encaissés.

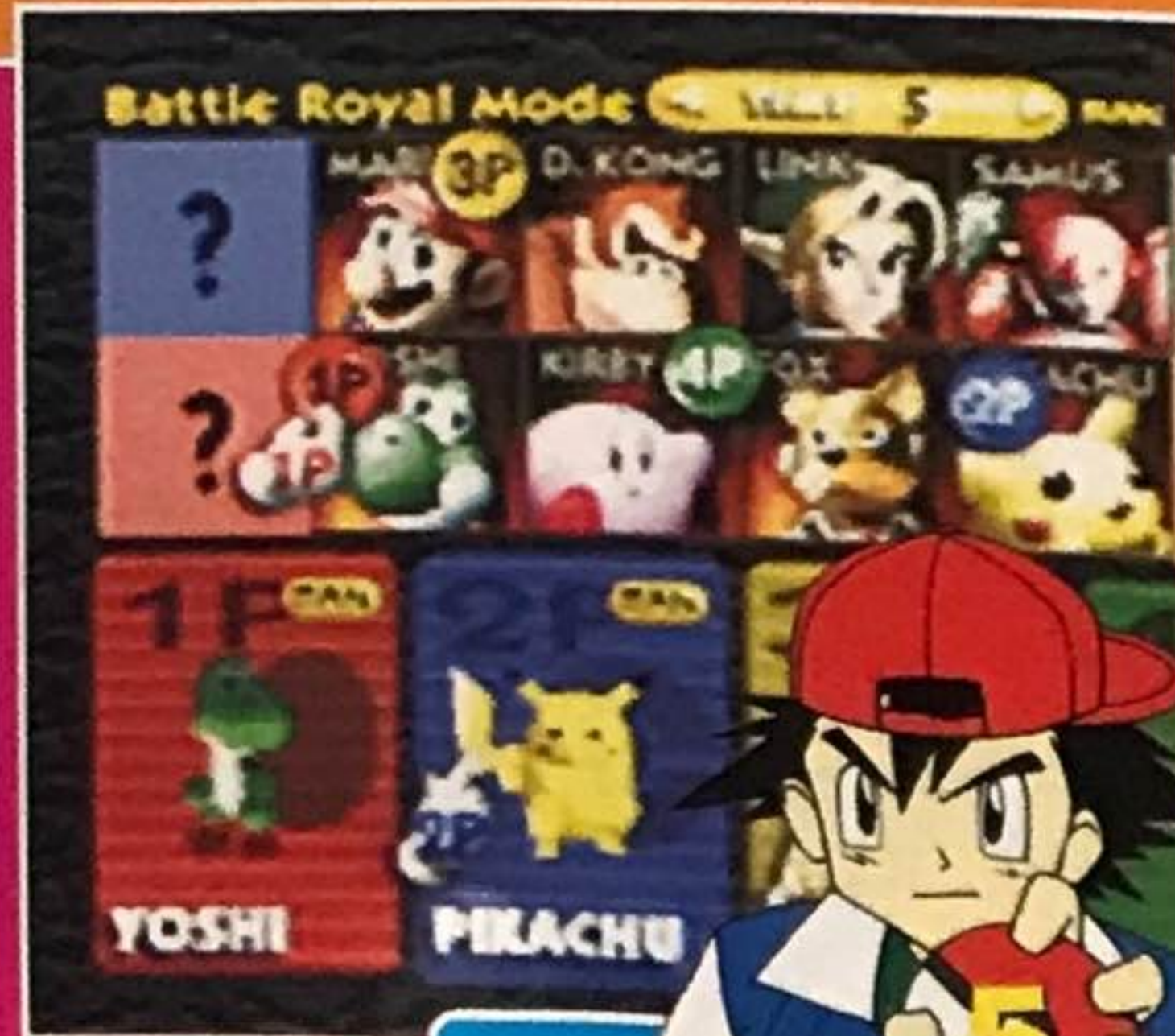
Plus tu encaisses, plus tes adversaires te poussent loin de la scène. Tu te bats surtout grâce aux boutons A et B (les attaques varient en fonction de la direction dans laquelle tu appuies sur les boutons) et le bouton R. Les boutons C te permettent seulement de sauter, L te permet de prendre la pose finale (tu récupères des points bonus à la fin du match), et Z déclenche l'apparition du bouclier. Chaque personnage peut user de ses poings, ses pieds ou pousser ses adversaires, et chacun a des attaques personnelles :

Le nombre d'attaques est plutôt limité, si on compare Smash Bros. à un jeu de combat traditionnel. Mais il ne faut pas le comparer à un jeu traditionnel. La partie est petite, mais une sélection d'attaques bien agréables permet à absolument tout le monde de se mettre dans le jeu. Le vrai défi, ce n'est pas la maîtrise des boutons, mais celle de l'art de pousser les autres joueurs hors de la scène. En utilisant des attaques spéciales bien à propos, tu peux éjecter tes adversaires, mais c'est en utilisant un objet ou un coup dans les airs juste après une attaque plutôt simple que tu seras sûr d'envoyer ton adversaire rouler par terre sans qu'il puisse se relever, et là, tu marqueras des points !



En plus des attaques personnelles de chacun des personnages, Nintendo et HAL ont rajouté toute une sélection d'objets à utiliser. Certes, les différents objets pimentent l'expérience de combat, mais nous aurions aimé que le nombre de scènes et de personnages soit un peu plus grand. Si on compte la scène secrète, il y a au total neuf atmosphères de combat différentes (et quelques autres dans le mode pour un seul joueur). Nintendo a tellement de personnages à sa disposition que même une poignée de scènes seulement aurait donné plus de profondeur au jeu. Ce n'est pas vraiment un problème dans le mode multijoueur, mais le mode un seul joueur est vraiment trop limité.

Le plus grand avantage de ce jeu, c'est son mode multijoueur. Grâce au point de vue déjà déterminé, HAL a réussi à créer des combats à quatre joueurs qui ne semblent jamais vieillir. Les joueurs se battent ou alors en temps limité ou jusqu'à ce qu'ils obtiennent un certain nombre de « mises à mort », et ils peuvent aussi se mettre en différentes équipes. Une fois que tu réussis à maîtriser le contrôle des mouvements et de la partie, Smash Bros. deviendra rapidement un de ces jeux N64 à deux, trois ou quatre joueurs qui te laissent accro. Pense à Mario Kart. La seule limite du mode multijoueur, c'est que c'est parfois difficile de se concentrer sur l'action quand la caméra fait des zooms arrière en permanence.





# INDICES ET ASTUCES

# POKÉMON JAUNE

**Le Pokémon vient juste de débarquer dans les magasins, alors on s'est dit qu'un peu d'aide ne ferait pas de mal si tu étais en panne!**



### Astuces/ Codes

Pêche dans l'Arène d'Ondine :

Tu as besoin de la Vieille Canne à Pêche

1. Dans l'Arène d'Ondine, fais face à la statue et utilise la Vieille Canne à Pêche.

2. Tu devrais maintenant pouvoir nager.

Va dans n'importe quelle arène Pokémon et avance vers une statue. Fais-lui face et utilise une des cannes. Toutes les arènes ont des Pokémon différents, alors essaie toutes les arènes.

### Tiens-toi debout sur la cime d'un arbre.

Tu as besoin de Coupe

1. Coupe l'arbre que tu peux.

2. Reste à l'endroit où l'arbre était, va dans le menu et sauvegarde.

3. Quitte la partie et le jeu, puis rallume le jeu et reprends la partie.

4. Quand tu recommences à jouer, tu devrais être sur la cime d'un arbre.

### Attraper des Pokémon plus facilement :

1. Pendant un combat avec un Pokémon sauvage, lance une Pokéball.

2. Appuie sur le bouton A et appuie sur la flèche droite plusieurs fois.

### Augmenter la puissance plus facilement.

Pour gagner de l'expérience plus facilement, échange le Pokémon que tu veux entraîner avec le Pokémon qui vient en tête de liste. Au moment du combat, tu verras le Pokémon apparaître. Puis change de Pokémon. Quand tu gagnes le combat, le Pokémon qui a commencé et celui qui s'est battu gagneront des points d'expérience.

### Faire évoluer les Pokémon avec les Pierres :

Certains Pokémon ont besoin d'une Pierre pour évoluer. Voici la liste des Pierres :

F= Pierre Feu

Fo= Pierre Foudre

E= Pierre Eau





# POKÉMON

## LES PETITS NOUVEAUX

Au moment même où tu te disais que tu les avais tous, voici 100 nouveaux Pokémon à attraper ! Te voici révélés les noms de quelques uns de ces nouveaux Pokémon, tirés des versions Gold et Silver. Ces Pokémon portent encore leurs noms japonais, alors, lorsqu'ils sortiront aux Etats-Unis (d'ici septembre/ octobre 2000), la plupart changeront encore de noms !



マリル



キレイハナ



レディバ



ホーホー







153: Beirifu



154: Meganium



155: Hinoarashi!



156: Magumarashi



157: Bakufun



158: Waninoko



159: Arigeitsu



160: Oodairu



161: Ootachi



162: Ootachi



163: Hoho



164: Yorunozuku



165: Rediba



166: Redian



167: Itomaru



168: Ariadosu



169: Kurobatto



170: Chonchii



171: Randaan



172: Pichuu



173: Pi



174: Pupurin



175: Togepi

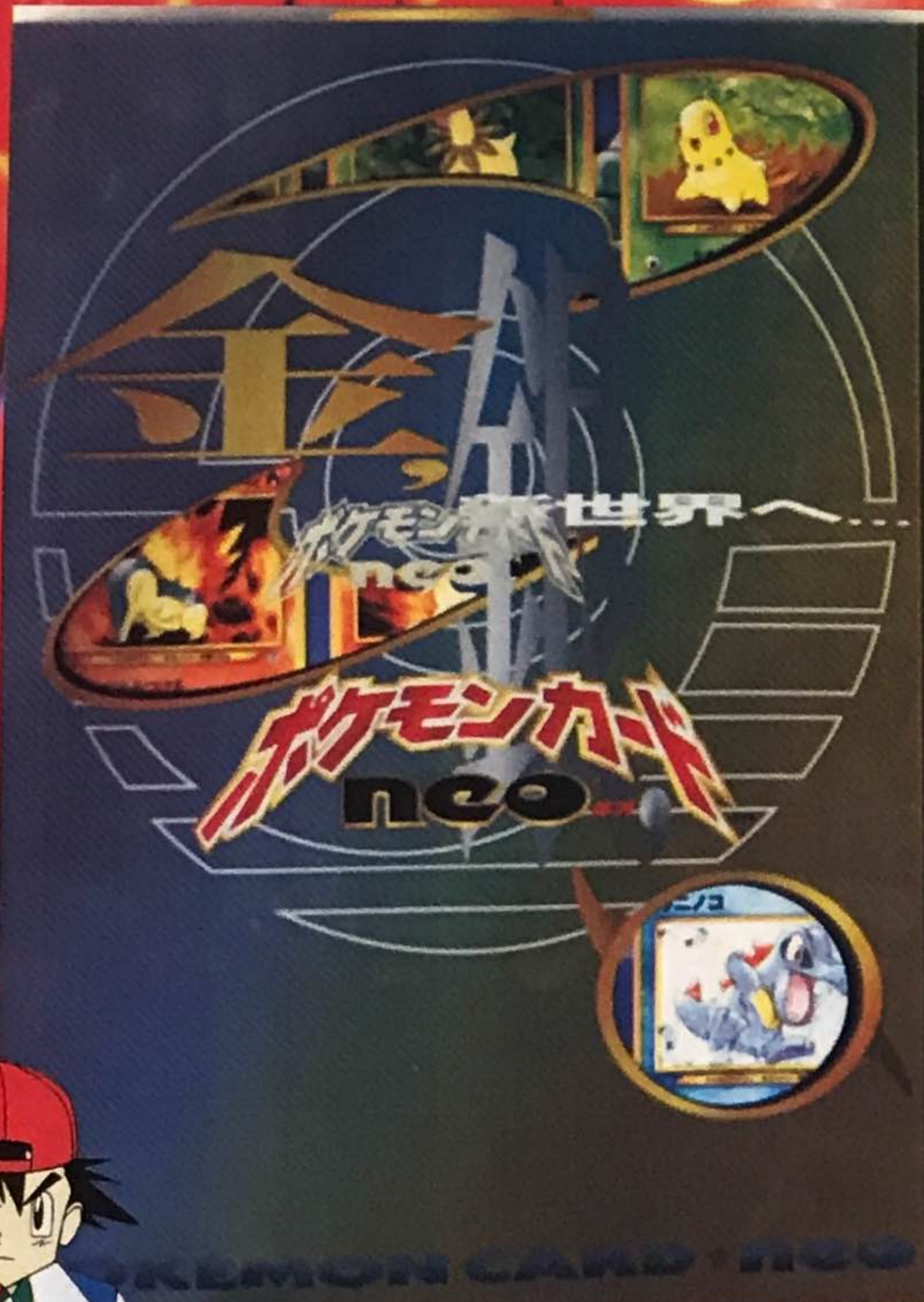




# LES CARTES POKÉMON JAPONAISES

Nous, nous sommes plutôt contents avec nos cartes Pokémon à échanger, mais les Japonais ont des cartes qui sont vraiment sympas ! Elles sont très très rares (même au Japon !), et il y en a même certaines que l'on ne peut acheter que dans des distributeurs spéciaux... Alors c'est peut-être la seule chance que tu auras d'y jeter un coup d'œil !

## Le nouveau set de cartes japonaises



number  
ONE!

POKÉCARTES

**拡張シート 10** 1-オーネクト博士の研究所

**拡張シート 11** 1-イワヤマトンネル

**拡張シート 12** 1-シオンクワン

POCKET MONSTERS + CARD GAME

約1700枚

約1700枚

約1700枚

POCKET MONSTERS + CARD GAME

約1700枚

約1700枚

約1700枚

POCKET MONSTERS + CARD GAME

約1700枚

約1700枚

約1700枚



La liste des cartes japonaises pour distributeur





# POKÉDEX



## ABRA

**TYPE :** Psy  
**TAILLE :** 0.9 m  
**POIDS :** 19.5 kg  
**EVOLUTION :** Abra-  
Kadabra-Alakazam

Les Abra ne peuvent pas attaquer, mais ils ont le pouvoir de se téléporter quand ils sont en danger, ce qui les rend difficiles à capturer.



## ORTIDE

**TYPE :** Plante/ Poison  
**TAILLE :** 0.8 m  
**POIDS :** 8.6 kg  
**EVOLUTION :** Mystherbe-  
Ortide- Rafflesia

Comme la plupart des Pokémon de type Plante, les Ortides ne peuvent presque pas bouger, mais ils n'ont pas besoin de bouger leurs membres pour lancer une attaque.

## SOPORIFIK

**TYPE :** Psy  
**TAILLE :** 1.0 m  
**POIDS :** 32.4 kg  
**EVOLUTION :** Soporifik-  
Hypnomade

Bien qu'ils aient du mal à attaquer, les Soporifik utiliseront leurs pouvoirs psychiques pour endormir les autres Pokémon pendant le combat.



## CANARTICHO

**TYPE :** Normal/ Vol  
**TAILLE :** 0.8 m  
**POIDS :** 15.0 kg  
**EVOLUTION :** Aucune

Il ressemble à un canard et cancanne comme un canard, mais ce n'est certainement pas un canard ! Canarticho utilise des brindilles comme mini-épées.



## DODRIO

TYPE : Normal/ Vol  
TAILLE : 1.8 m  
POIDS : 85.2 kg  
EVOLUTION : Doduo-  
Dodrio

Si deux têtes valent mieux qu'une, alors pourquoi pas les trois de Dodrio ? Quand Dodrio se repose, deux de ses têtes s'endorment pendant que la troisième fait le guet.



## PONYTA

TYPE : Feu  
TAILLE : 1.0 m  
POIDS : 30.0 kg  
EVOLUTION : Ponyta-  
Galopa

Ces Pokémon aux allures de chevaux ont des sabots encore plus résistants que des diamants. Comme ce sont des Pokémon de type Feu, les Ponyta ne sont en général pas très efficaces face aux Pokémon d'Eau.



## PSYKOKWAK

TYPE : Eau  
TAILLE : 0.8 m  
POIDS : 19.6 kg  
EVOLUTION :  
Psykokwak- Akwakwak

Le Psykokwak met ses adversaires en déroute en les hypnotisant grâce à son regard perçant et en libérant un barrage d'énergie mentale.



## PORYGON

TYPE : Normal  
TAILLE : 0.8 m  
POIDS : 36.5 kg  
EVOLUTION : Aucune

Le corps en cristal de Porygon est inhabituel, même pour un Pokémon. Quelques collectionneurs préfèrent avoir un Porygon comme ornement plutôt que comme attaquant.



## TAUROS

TYPE : Normal  
TAILLE : 1.4 m  
POIDS : 88.4 kg  
EVOLUTION : Aucune

Avec son tempérament de feu et sa volonté, Tauros peut se révéler très utile même pour un dresseur des plus accomplis.



## EMPIFLOR

TYPE : Plante/ Poison  
TAILLE : 1.70 m  
POIDS : 15.5 kg  
EVOLUTION : Chetiflor-  
Boustiflor- Empiflor

L'attaque Ligotage d'Empiflor peut immobiliser un adversaire, mais te permet aussi de marquer plusieurs points d'un coup.



TYPE : Psy  
TAILLE : 0.35 m  
POIDS : 4.0 kg  
EVOLUTION : Aucune

L'aspect le plus remarquable de ce Pokémon ultra rare c'est sa capacité à assimiler toutes les CT et CS. Par conséquent, Mew est très recherché par les collectionneurs.



## AÉROMITE

TYPE : Insecte/ Poison  
TAILLE : 1.5 m  
POIDS : 12.5 kg  
EVOLUTION : Mimitoss-  
Aéromite

Aéromite n'est pas très physique, mais a une grande variété d'attaques paralysantes. Tu ferais bien d'avoir de nombreux antidotes et cures tout prêts.



# POKEMON



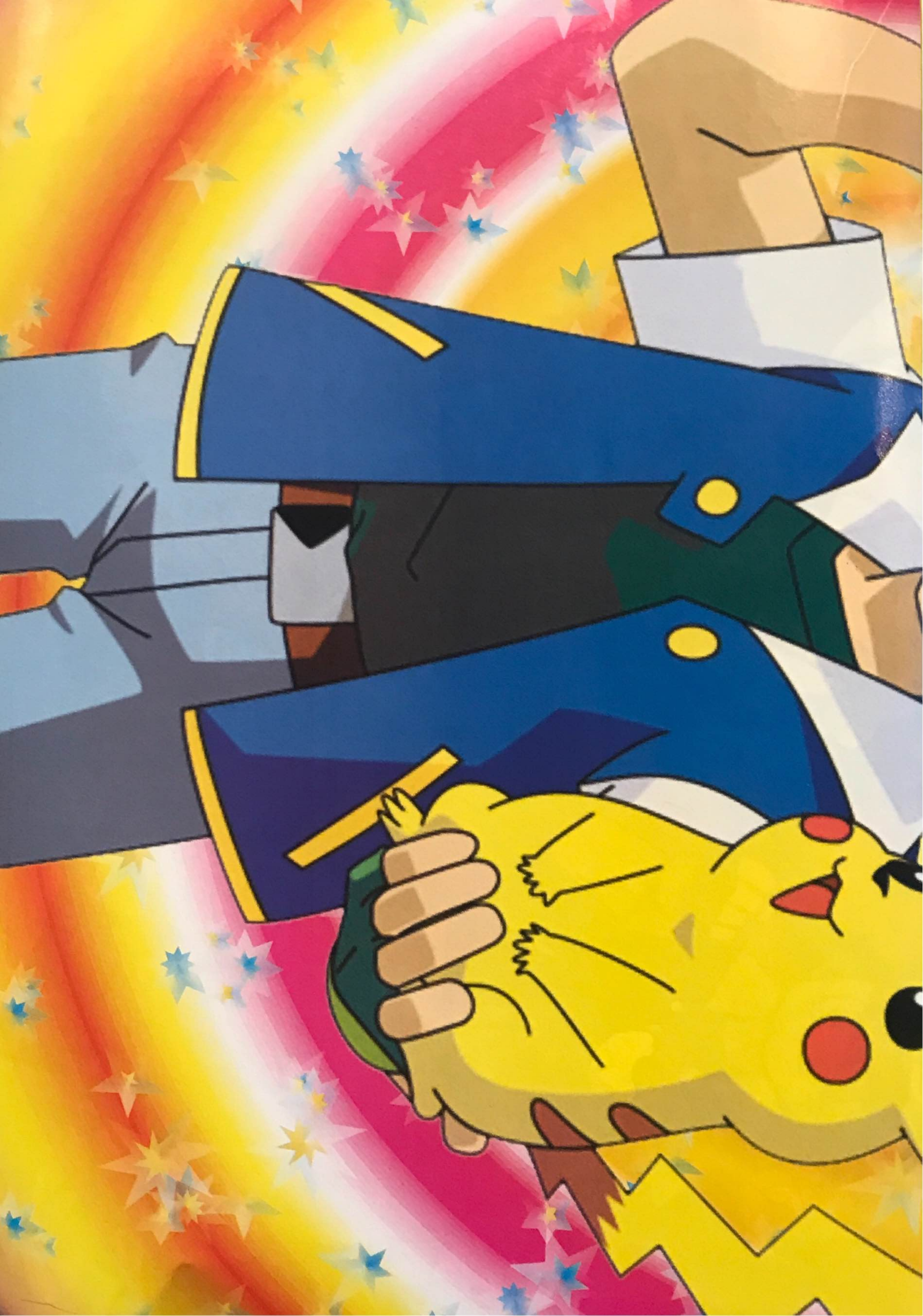


# POWERSHOW

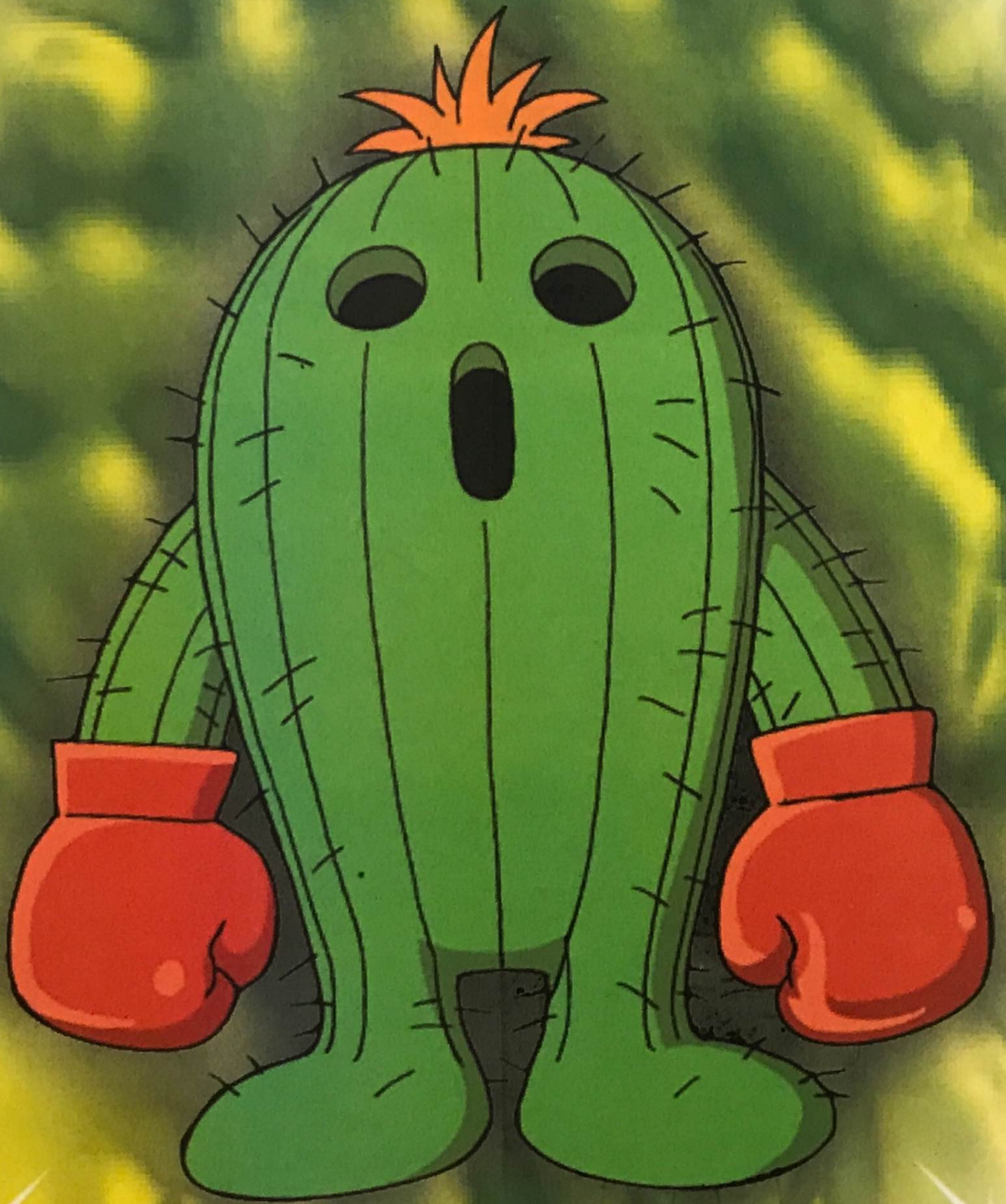








# DIGIMON





# PRODUITS

## DIGITAL DIGIMON MONSTERS

Les jouets Digimon commencent tout juste à faire leur apparition dans les magasins, et voici un échantillon des plus sympas à acheter !



**FIGURINES**  
Cet assortiment comprend des figurines de 6.5 cm des personnages du dessin animé à succès. Chacune des figurines représente une attaque particulière.



number  
ONE!

PRODUITS



**SETS À  
COLLECTIONNER**  
Ces jouets sont un bon  
début pour lancer ta  
collection des personnages  
de Digimon. Chaque set  
comprend quatre ou cinq  
figurines à collectionner.



**DIGIMACHINE**  
Cet appareil spécial est utilisé par tous  
les enfants quand ils se retrouvent dans  
le monde digital. C'est aussi ce qui donne  
leur pouvoir aux Digimons ! Choisis ton  
personnage Digimon puis explore le  
monde digital. Si tu rencontres un autre  
monstre, alors prépare-toi à te battre !  
Ta Digimachine peut aussi être  
connectée à celle d'un ami ou à un de ses  
Digimon pour offrir de fantastiques  
combats interactifs.





DIGITAL  
**DIGIMON**  
MONSTERS



# LE MONDE DIGIMON



Alors que Pokémon est ce qu'il y a de plus important dans le monde en ce moment, Bandai essaie de percer avec Digimon, sa nouvelle création, afin de pouvoir reverser la situation. Ils ont créé une série de dessin animé dans laquelle on retrouve des créatures extrêmement adorables que l'on pourrait facilement prendre pour des Pokémon. Mais c'est différent dans les faits. Le Digimon est apparu sur la scène japonaise en tant que jouet style Tamagotchi, bien avant le lancement par GameBoy de Pokémon. Mais Pokémon a fait son apparition sur le petit écran bien avant Digimon, et, bien sûr, le jeu Digimon World est très en retard sur les produits Game Boy ou N64 de Nintendo.

Digimon est un dessin animé qui retrace l'histoire de sept enfants partis en colonie de vacances qui se retrouvent transportés dans une autre dimension par des digimachines. C'est là qu'ils deviendront amis avec de petits monstres digitaux du nom de ... Digimons. Les enfants s'attachent de plus en plus aux monstres et ces adorables petites créatures deviennent leurs guides dans le DigiMonde, tout en les protégeant des Digimons Maléfiques.

Les enfants découvrent rapidement que les Digimons maléfiques qu'ils rencontrent ne sont pas si méchants, mais qu'ils ont en fait été corrompus par les Drogues Noires qui leur ont été injectées par le pouvoir maléfique. Les enfants doivent retrouver le chemin de la maison et ils découvrent le mystère du pouvoir maléfique au fur et à mesure qu'ils rencontrent des Digimons et qu'ils digivoluent leurs monstres en formes plus puissantes.

Alors que l'histoire de Digimon n'est pas une réplique exacte de Pokémon, tout ce qui a rapport avec évoluer et entraîner d'adorables petits monstres et en trouver de nouveaux ressemble BEAUCOUP au Pokémon. Bandai a non seulement lancé la série télé pour essayer de concurrencer

**Le Pokémon est probablement le roi des jeux vidéo, mais le Digimon est en train de percer. Est-ce que les Digimons peuvent battre les Pokémon à leur propre jeu ?**



## APERÇU DU JEU

Pokémon et de le dépasser, mais la compagnie a aussi sorti, ou du moins a pour projet de sortir des figurines plastiques, des jouets en peluche, des cartes à échanger, des cartes de combat et d'autres nombreux produits dérivés de la licence. Un de ces produits est le jeu PlayStation qui est déjà sorti au Japon sous le nom de Digimon World.

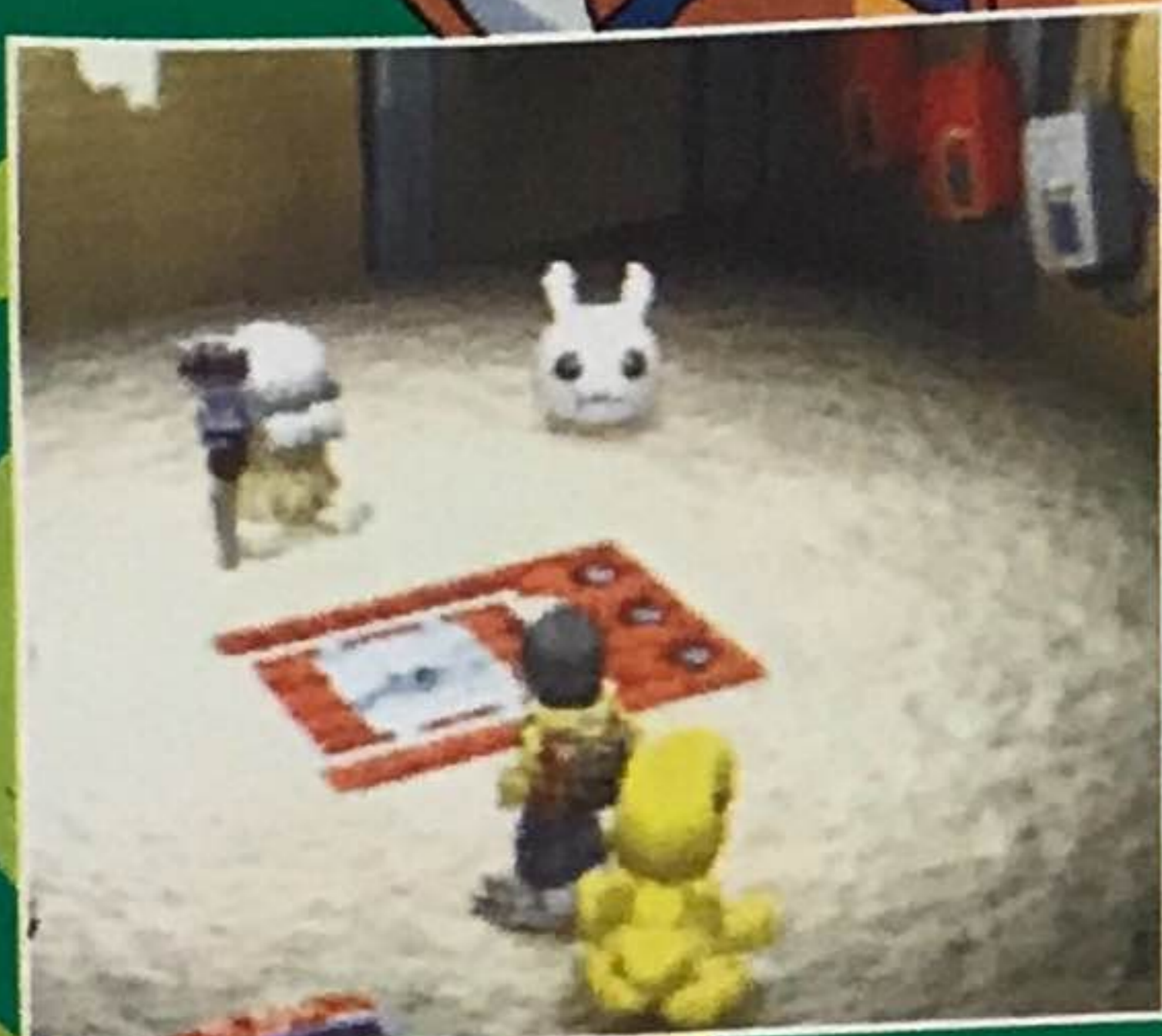
Le jeu pourrait être décrit comme une version 3D d'un mélange de Pokémon sur Game Boy et des Tamagotchi de Bandai. Le joueur incarne le rôle d'un jeune garçon qui doit s'occuper de son Digimon tout en le dressant, lequel peut être un Gabumon ou un Agumon. Au début, le but principal du jeu, c'est simplement de dresser et de t'occuper

de ton Gabumon ou Agumon pour t'assurer qu'il sera assez fort pour surmonter les combats. Comme le jeu est basé sur la situation du moment de la partie, des icônes différentes apparaîtront au-

dessus de la tête du Digimon qui suit le jeune garçon. Le joueur devra réagir rapidement en fonction des icônes qui apparaissent. Si le Digimon a faim, il serait bon que tu lui donnes à manger.

Dans beaucoup de cas, tu rencontreras de méchants Digimons et un combat commencera. Les combats ressemblent beaucoup à ceux que l'on trouve dans Pokémon, sauf que dans Digimon World, elles ont lieu en temps réel et les joueurs ne jouent pas chacun leur tour. Les Digimons débutent avec un nombre très limité d'attaques, mais au fur et à mesure qu'ils grandissent et gagnent en puissance, le nombre et la puissance des attaques augmenteront. Les graphiques 3D du jeu sont excellents et les personnages Digimon polygonaux sont extrêmement mignons. En gros, le jeu est un mélange complexe des mécanismes des jeux Pokémon pour Game Boy et du principe des soins prodigués aux animaux virtuels.

Comme ceux qui ont une PlayStation ne verront jamais les Pokémon sur leurs machines, Digimon World pourrait bien être ce qu'ils ont attendu sur le système Sony. Digimon World va bientôt sortir aux Etats-Unis, alors pas la peine de l'attendre ici de sitôt. Il faudra te contenter des dessins animés pour le moment.





# DICTIONNAIRE



Si tu aimes les Digimons, mais ne comprends pas grand chose au vocabulaire, alors c'est ta chance ! Voici le dictionnaire complet de tous les termes dont tu auras besoin !







**Attributs** - Pouvoirs et qualités que tous les Digimons ont. On les a dès le début, on les acquiert ou on les remporte en battant d'autres Digimons.

**Drogues Noires et Câbles** - Contrôlent les gentils Digimons et les rendent maléfiques. Les Digimons peuvent alors tomber entre les mains de la personne qui a utilisé ces accessoires.

**Champion** - C'est un des niveaux de la vie d'un Digimon, et il peut utiliser une Digimachine pour évoluer.

**Crêtes** - Une amulette avec une inscription qui en donne la caractéristique, par exemple, courage. Cette caractéristique doit être présentée dans l'ordre pour que le Digimon évolue jusqu'au niveau suprême. Réseau Maléfique Les câbles d'Etemon qui lui permettent d'utiliser son « Concert Crush ». Ceci utilise beaucoup d'énergie pour mettre les adversaires en déroute.

**Données** - Type de Digimon qui est présent. Ils sont de la classe moyenne et sont toujours gentils.

**Dé-digivoler** - Le fait de digivoler un Digimon à l'envers. Cela veut dire qu'ils sont trop faibles pour rester dans leur état actuel ou qu'ils ont utilisé toute leur énergie et doivent se reposer et repartir plus tard.

**Digioeuf** - Un œuf multicolore qui renferme un bébé Digimon avant sa naissance.

**Digimon** - Un monstre digital qui a des attributs.

**Digimachine** - Une petite machine de la taille d'un poing qui est à la pointe de la technologie et peut aider à évoluer un Digimon. Elle a aussi le pouvoir de rendre les Digimons bons et gentils et de détruire les drogues noires.

**Digivoluer** - Quand un ou plus Digimons évoluent OU quand le même Digimon digivolue deux fois en peu de temps.

**Digivoluer** - Quand le partenaire d'un Digimon est blessé ou en danger, le Digimon peut digivoluer en une forme plus puissante afin de protéger son partenaire. Un Digimon ne peut pas évoluer s'il est fatigué ou s'il a faim.

**Gennai** - Un vieil homme qui est l'ami de tout le monde et qui aide les personnes digestinées dans leur quête.

**Entraînement** - Etape dans la vie d'un Digimon où il apprend sa première attaque (Coup Bulle). Ce Digimon n'est en général pas très puissant.

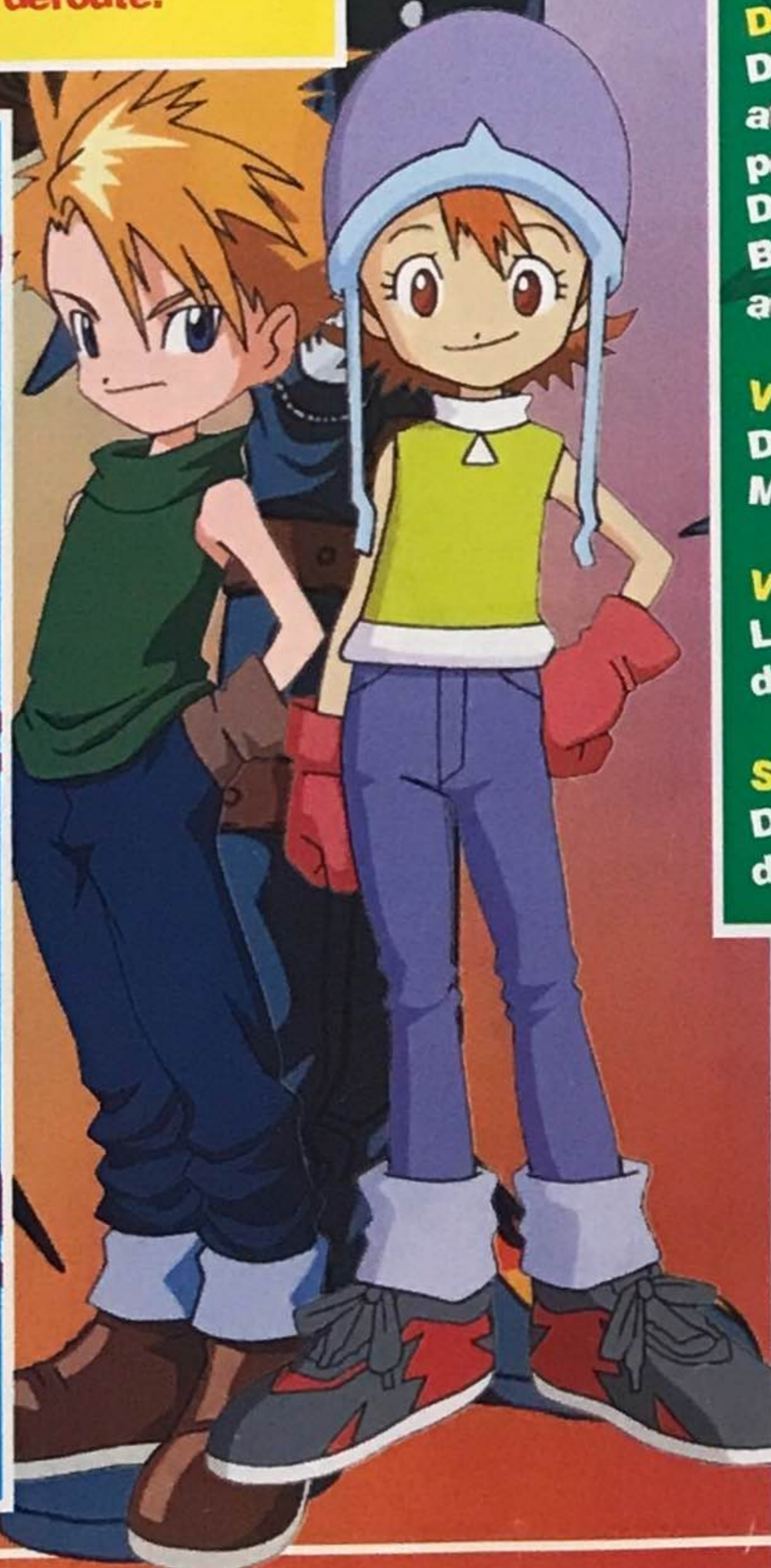
**Méga** - Etape de la vie d'un Digimon qui suit l'étape Suprême. Très peu de Digimon arrivent à ce stade et leurs pouvoirs sont en général immenses.

**Débutant** - Etape de la vie d'un Digimon où il apprend une seule attaque. Il utilise la digimachine pour évoluer jusqu'à ce niveau. Le Digimon est en général puissant. Brides - Un pendentif pour les amulettes.

**Vaccin** - Digimon de bonne nature. Donc il se bat contre les Digimons Maléfiques et Virus.

**Virus** - Digimon de mauvaise nature. La plupart du temps, ils veulent dominer le monde.

**Suprême** - Etape de la vie d'un Digimon où il utilise l'amulette et la digimachine en même temps.





# LES FILMS



**Comme Pokémon, Digimon a déjà lancé quelques films, mais ils ne seront pas en France de sitôt !**



## DIGIMON : LE FILM

L'action se déroule trois ou quatre ans avant que la série de la première saison ne commence. Elle décrit l'apparition des Digimons dans le monde réel, et, bien que ce soit surtout centré sur Tai et Kari, tous les autres Digestinés font une apparition. Tous les Digestinés vivent à Highton View Terrace. C'est la nuit et tout à coup, un étrange portail s'ouvre dans le ciel et un Koromon et un Parrotmon en tombent. Le petit Koromon essaie de se battre contre le Parrotmon, mais son attaque Coup Bulle ne fait pas grand chose. Tai et Kari se précipitent dans la rue pour voir ce qui se passe, et le Parrotmon

se met à les poursuivre ! Le Koromon sait qu'il ne peut pas laisser les deux enfants en danger, et il réussit à utiliser leur énergie pour digivoluer en Greymon, sa forme Champion. Il bat le Parrotmon et ils sont de nouveau aspirés par le portail. Puis on a un gros plan sur les futurs Digestinés sur le balcon alors qu'ils regardent le Parrotmon et le Greymon retourner dans le Digimonde. Soudain, des rayons de soleil frappent chacun d'entre eux, en examinant leurs caractéristiques, qui seront plus tard utilisées pour en faire des Digestinés.



## DIGIMON : NOTRE JEU DE GUERRE

Ce film nous raconte ce qui se passe environ 6 mois après que les Digestinés sont revenus du Digimonde. Tout semble tranquille, mais un nouveau Digimon maléfique éclot sur Internet ! Il digivolue rapidement jusqu'à sa forme Méga, Diablomo, ! Les Digestinés se rassemblent pour décider de quelle façon ils vont battre ce nouvel ennemi, et soudain, Gennai se met en relation avec eux. Il leur dit qu'ils doivent voyager dans Internet pour le mettre hors d'état de nuire. Ils réussissent à s'introduire dans le système, et leurs Digimons réussissent aussi à les suivre. Bien sûr, WarGreymon et MetaGarurumon sont en première ligne, mais leur puissance ne parvient pas à battre Diablomon. Aucun des autres Digimons ne semble à la hauteur de Diablomon. Pendant ce temps, trois enfants regardent la bataille sur leurs ordinateurs. Ils s'appellent Daisuke, Miyako et Iori. L'avenir des Digestinés semble sombre. Diablomon est bien trop puissant pour eux et tout semble déjà perdu. Mais, d'une manière ou d'une autre, WarGreymon et Garurumon fusionnent en un seul Digimon Méga super puissant, Omegamon ! Diablomon et Omegamon se lancent dans un immense combat, et, évidemment, Omegamon en sort vainqueur. Les Digestinés retournent dans le monde réel et doivent encore une fois faire leurs adieux à leurs Digimons. Mais désormais, Daisuke, Miyako et Iori connaissent l'existence des Digimons et du Digimonde. Le Digimonde a sûrement des plans en ce qui les concerne, mais quoi ???



## DIGIMON III

Le film se déroule pendant la deuxième saison de Digimon, Zéro Deux. Ce film est divisé en deux parties : « Atterrissage catastrophe des Digimons » et « Evolution Suprême : les Digiléments Dorés ». On ne sait pas grand chose de ce film car il n'est pas encore sorti au Japon. Il introduit un tout nouveau Digestiné Américain du nom de Wallace qui apparemment n'apparaîtrait que dans ce film. Ce qui est étrange, c'est que Wallace a deux Digimons ! Ils s'appellent Gumimon et Chocomon, et ils sont presque identiques, si ce n'est la couleur. Ce film nous présente aussi les Digiléments Dorés qui donneront à deux des Digimons des formes nouvelles. On se sait pas encore si les Digiléments Dorés donneront aux Digimons de nouvelles formes Champion ou s'ils permettront aux Digimons d'atteindre le niveau Suprême.



# DIGIMON





**DIGIMON**



# LES CARTES À ÉCHANGER



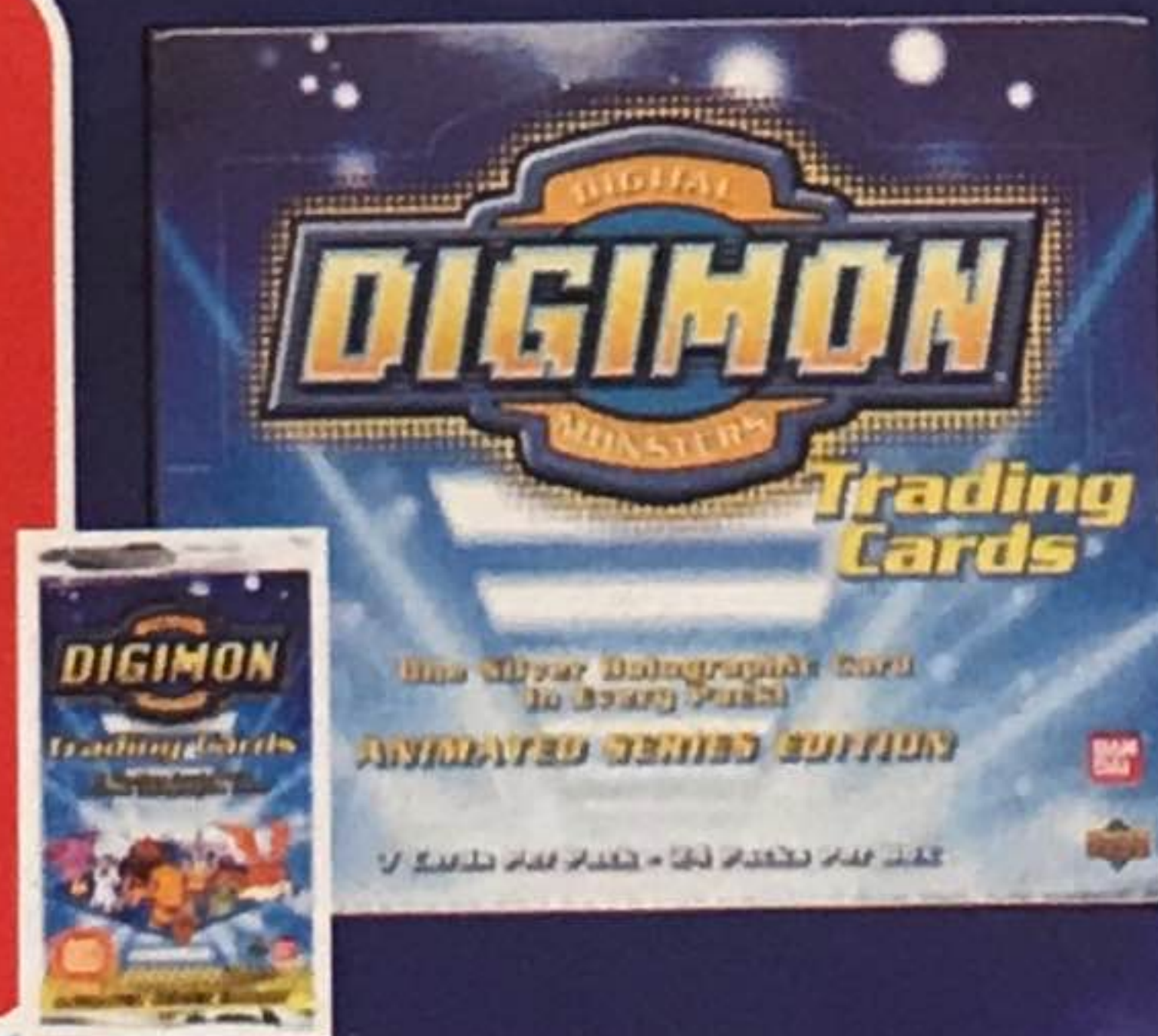
## LES CARTES À ÉCHANGER DIGIMON

Les Cartes Digimon à Echanger sont une des nouveautés censées donner un coup de fouet au succès de Digimon. Chaque paquet coûte environ 20.00FF et entre 100 et 200FF pour une boîte. Contrairement aux cartes à Echanger Pokémon qui ont fait un malheur, c'est seulement une série de cartes à collectionner et à échanger, comme les cartes de foot. Chaque paquet contient une carte hologramme et six cartes normales. Les symboles qui figurent sur les cartes te permettent de savoir si le Digimon est un débutant ou un Champion. Il y a 35 cartes au total à collectionner et à échanger dans un set complet !

### CONTENU DES RECHARGES

- 6 cartes au hasard
- 7 1 carte parallèle argentée
- 8 1 liste de cartes à Echanger

On t'a déjà montré les cartes de Combat Digimon, mais voivi maintenant les Cartes Digimon à Echanger !



**number  
ONE!**

**DIGIMON**

**CARTES À ÉCHANGER**



**43 Angemon DP 380**  
Champion Digimon

**Liste de Cartes à Echanger**

| #  | Nom                                 | Type                 |
|----|-------------------------------------|----------------------|
| 1  | Enfants Sélectionnés                | None                 |
| 2  | Prêts pour le combat ! Débutants !! | Digimons Débutants   |
| 3  | Digivoluez! Champions!!             | Digimons Champion    |
| 4  | Tai & Koromon                       | Digimon Entraînement |
| 5  | Matt & Tsunomon                     | Digimon Entraînement |
| 6  | Sora & Yokomon                      | Digimon Entraînement |
| 7  | Izzy & Motimon                      | Digimon Entraînement |
| 8  | Mimi & Tanemon                      | Digimon Entraînement |
| 9  | Joe & Bukamon                       | Digimon Entraînement |
| 10 | T.K. & Tokomon                      | Digimon Entraînement |
| 11 | Agumon                              | Digimon Débutant     |
| 12 | Gabumon                             | Digimon Débutant     |
| 13 | Biyomon                             | Digimon Débutant     |
| 14 | Tentamon                            | Digimon Débutant     |
| 15 | Palmon                              | Digimon Débutant     |
| 16 | Gomamon                             | Digimon Débutant     |
| 17 | Patamon                             | Digimon Débutant     |
| 18 | Kuwagamon                           | Digimon Champion     |
| 19 | Greymon                             | Digimon Champion     |
| 20 | Garurumon                           | Digimon Champion     |
| 21 | Seadramon                           | Digimon Champion     |
| 22 | Monochromon                         | Digimon Champion     |
| 23 | Birdramon                           | Digimon Champion     |
| 24 | Meramon                             | Digimon Champion     |
| 25 | Kabuterimon                         | Digimon Champion     |
| 26 | Togemon                             | Digimon Champion     |
| 27 | Ikkakumon                           | Digimon Champion     |
| 28 | Leomon                              | Digimon Champion     |
| 29 | Ogremon                             | Digimon Champion     |
| 30 | Devimon                             | Digimon Champion     |
| 31 | Frigimon                            | Digimon Champion     |
| 32 | Bakemon                             | Digimon Champion     |
| 33 | Angemon                             | Digimon Champion     |
| 34 | Cockatrimon                         | Digimon Suprême      |
| U1 | Andromon                            | Digimon Suprême      |
| U2 | Monzaemon                           | Digimon Suprême      |
| U3 | Etemon                              | Digimon Suprême      |
| U4 | Skullgreymon                        | Digimon Suprême      |
| U5 | Piximon                             | Digimon Suprême      |
| U6 | Metalgreymon                        | Digimon Suprême      |
| U7 | Weregurumon                         | Digimon Suprême      |
| U8 | Megakabuterimon                     | Digimon Suprême      |



**3 Sora & Yokomon DP 200**  
In-Training Digimon



**31 Devimon**

**Garurumon DP 300**

