

L'ULTIME MAGAZINE POUR LES FANS DE DIGIMON

100% NON OFFICIEL

DIGIMON

The Movie

COFF
of 160
1/2001



Printed
in the UK

Rencontre
les personnages!

Découvre les
épisodes télé!

Quiz Digimon

Pokémon
the Movie!

2 SUPER POSTERS
À COLLECTIONNER



Les voilà maintenant au ciné!

En train de Digivolver sur le grand écran

Digimon: The Movie, est une adaptation de la série des dessins animés populaires pour enfants de Digimon: Digital Monsters. La digimania a envahi les U.S.A. en août 1999 et dans les trois mois qui ont suivi, le show est devenu un vrai phénomène en matière de records d'audience et de vente de marchandises. La série, basée sur des courts-métrages de Toei Animation venus du Japon, est classée No.1 des programmes de la chaîne Fox Kids et a donné naissance à une campagne de licencing et de promotion très réussie. On retrouve la marque commerciale de Digimon sur tout, des costumes d'action en passant par les cartes à échanger et les promotions Taco Bell. Désormais, grâce à son succès télévisé et commercial, Digimon a digivolé pour devenir un film majeur produit par la 20th Century Fox, dont la sortie est prévue aux Etats Unis pour le 6 octobre. On attend beaucoup de ce film qui fait l'objet d'un grand battage publicitaire, et avec le luxe du format cinématographique, Digimon: The Movie, offre une animation bien plus riche et bien plus détaillée que ce qu'on avait vu jusqu'ici dans la série. Et pour attirer encore plus de spectateurs de Digimon à quitter leur télé et à venir au ciné, des caractérisations plus détaillées et une histoire plus en profondeur pénètrent plus avant dans l'univers Digimon, révélant deux nouveaux personnages: un américain et un méga-monstre digital nommé Omnimon. Sur les traces du contrat de franchise du film Pokémon, Digimon: The Movie espère par sa sortie sauter avec succès le pas qui sépare le petit écran du grand écran. Et avec les hordes de fans avides, on s'imagine difficilement que ce film ne rencontre autre chose qu'un énorme succès! Pour l'instant, ce sont les fans américains de Digimon qui vont d'abord en bénéficier, mais qu'ils se tiennent prêts pour le mois d'octobre, car c'est la date à laquelle la plus grande aventure Digimon est sensée débarquer!





DIGIMON

**DIGIMON:
THE MOVIE**

**DIGIMON:
DIGITAL MONSTERS**

**GUIDE DES
EPISODES**

DE SUPER POSTERS

**POKEMON
THE MOVIE 2000**

**POKEMON:
LA SERIE TELE**



Highbury House Communications PLC

1-3 Highbury Station Road,
Islington, London N1 1SE
www.hhc.co.uk

Rédacteur en chef
Directeur Artistique
Directeur

Alison Neill, Ben Wyatt
Tony Renis
Anthony Collins

Front desk
Rédaction
Directeur des Ventes

Joan et Georgia
Emma Stammers
Steve Hobbs

Edition Originale par London Pre-Press centre
Traduction par SATIS, Londres
(www.satislang.com)
Imprime par E.T. Heron & Co Ltd

100% NON OFFICIEL

Pojo's Pokémon est publié par Highbury House Communications PLC. Nous n'avons aucune relation avec aucun des artistes/personnalités, ni avec leurs organismes financiers. Nous ne pouvons accepter aucune responsabilité pour des articles ou des photos non sollicités. Aucune de ces publications ne peut être reproduite sans l'accord préalable de l'éditeur.

Les idées des collaborateurs peuvent être différentes de celles de l'éditeur. Imprime en CEE.

Directeur de la publication: Ian Fletcher,
Highbury House Communications Plc., 1-3 Highbury Station Rd,
Islington, London N1 1SE. 020 7226 2222

Tous droits réservés.

Imprime en CEE. ISSN Depot Legal encours.

Loi no 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.





Leur Plus

Les DigiDestinés et leurs amis les monstres doivent se battre contre la montre pour empêcher leur nouvel ennemi Internet Digimon de causer un désastre mondial.



Grande Aventure



Dans *Digimon: The Movie*, la plus grande aventure de tous les temps des DigiDestinés a lieu sur Internet, qui devient un champ de bataille pour le courageux groupe de gamins en camp de vacances et leurs loyaux compagnons Digimon.

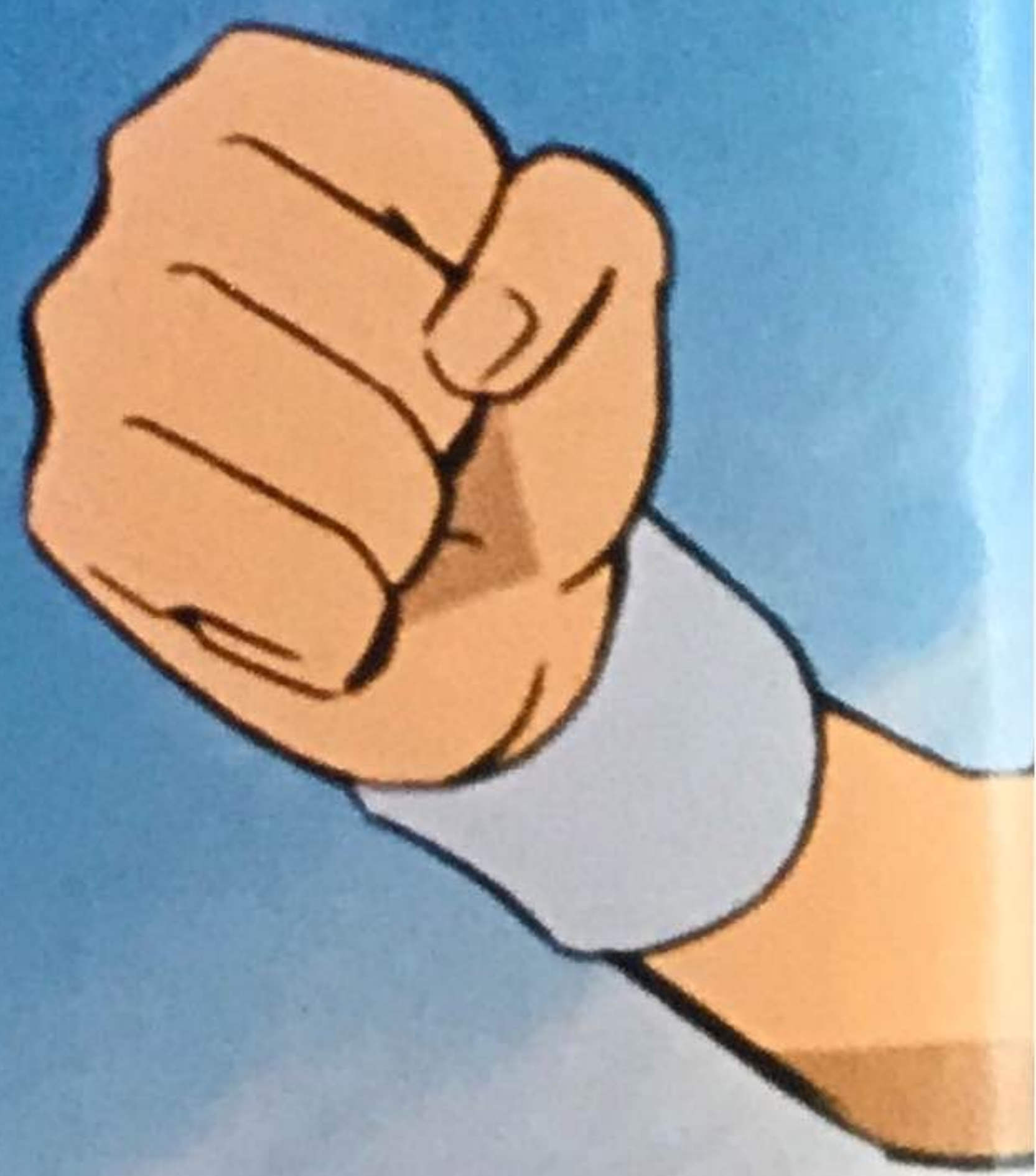
Cette fois-ci, la plus grande menace et leur principal adversaire, est un nouveau Digimon puissant qui, une fois éclos, commence à consommer des données à un taux exponentiel alarmant. Ce Digimon Internet digivolve rapidement en Diabormon, sa mega-forme, et s'empare en même temps des communications mondiales. Son projet diabolique et destructif consiste à lancer un missile sur le Japon à partir des U.S.A. afin d'éliminer toute trace de ce pays. Chaque minute compte, et seuls les efforts conjugués de Tai, Sora, Matt, T.K., Izzy, Mimi, Joe et de leurs Digimon, peuvent arrêter Diabormon et détruire son projet de destruction mondiale. Omnimon, un nouveau mega-héros Digimon et un garçon américain nommé Wallace, se joignent également au groupe pour lui donner un coup de main.

Wallace est le compagnon humain de jumeaux Digimon, et l'un d'entre eux se retrouve séparé de Wallace au cours de la bataille Internet. Ce Digimon perdu devient en grandissant un monstre digital très confus et perturbé, et quatre ans plus tard, il kidnappe les enfants DigiDestinés d'origine croyant ainsi pouvoir retrouver Wallace.

La responsabilité incombe désormais à de nouveaux enfants DigiDestinés de battre le rétif et dangereux Diabormon et de sauver les enfants plus âgés avant que les missiles ne frappent et ne réduisent le Japon à néant.

Entre l'avenir du monde, les DigiDestinés et Internet; *Digimon: The Movie* est un film qui promet de nous tenir en haleine!

A la Rencontre des Personnages



Lorsque *Digimon: Digital Monsters* a fait ses débuts aux U.S.A. l'année dernière, des millions d'enfants américains ont été propulsés dans un monde fantastique d'imagination et d'aventure. Tout a commencé lorsque sept enfants en camp de vacances d'été ont été mystérieusement transportés vers un monde digital très coloré. Une fois sur place, ils se sont liés d'amitié avec de petites créatures digitales connues sous le nom de Digimon, avec lesquelles ils ont tout de suite forgé une relation spéciale. Cette relation spéciale se développe car la personnalité de chacun des Digimon correspond ou contraste avec la personnalité de l'un des enfants. Ces enfants, qui portent le nom de DigiDestinés, font équipe avec leurs compagnons Digimon pour essayer de percer le mystère qui se cache derrière la force noire qui menace le Digimonde. Et c'est cette unification qui permet aux Digimon Gentils de découvrir leur aptitude à digivolver en champions plus puissants ou même de prendre leur ultime apparence de Digimon formidables, ce qui rend le groupe bien plus fort pour lui permettre de poursuivre sa lutte contre les Digimon méchants et corrompus qui sèment la panique à travers le Digimonde. Le chef de ce courageux groupe est Tai, un amateur d'action et d'aventure. Son Digimon est Koromon/Agumon. Sora est très responsable et elle garde toujours un œil sur les autres. Son Digimon est Yokomon/Biyomon. Matt est le rebelle de la bande. Son Digimon est Tsunomon/Gabumon. T.K. est le petit frère de Matt qui essaie de se montrer courageux face à des événements qui perturbent totalement le cours de sa vie. Le Digimon et compagnon de jeux de T.K. est Tokomon/Patamon. Izzy est le penseur du groupe. Son Digimon est Motimon/Tentomon, qui rappelle Izzy à l'ordre s'il s'éloigne parfois de son objectif. Mimi est l'égoцентристе du groupe. Son Digimon nommé Tanemon/Palmon lui enseigne l'importance de prendre soin des autres. Joe est la voix de la raison des DigiDestinés. Son Digimon est Bukamon/Gomamon.



**Les DigiDestinés
continuent à traquer
la cause des
bouleversements qui
perturbent le
Digimonde.**

DIGITAL MONSTERS
DIGIMON
THE MOVIE



Gomamon

Tentomon

Biyomon

Agumon

1



Palmon

Digimon

Gabumon

Patamon

Episodes 1-51

Episode 1: AND SO IT BEGINS... Et ainsi commence l'histoire...

Sept gamins en camp de vacances d'été se retrouvent mystérieusement transportés vers une autre réalité, un 'Digimonde', où ils se lient d'amitié avec un groupe de sept créatures étranges appelées 'Digimon', des monstres digitaux. Lorsqu'un insecte rouge géant et maléfique les attaque, les sept Digimon Gentils 'digivolvent' en monstres digitaux plus grands et forment une équipe de combat pour défendre les enfants.

Episode 2: THE BIRTH OF GREYMON La naissance de Greymon

Les enfants tombent d'une falaise en essayant d'échapper au méchant Kuwagamon, mais ils sont sauvés par Gomamon, qui fait en sorte que les poissons de la rivière amortissent leur chute. Sur la plage, les enfants découvrent des cabines téléphoniques qui débitent un tas de trucs incompréhensibles et ils y rencontrent aussi le méchant Shellmon. Agumon digivolve en Greymon et bat Shellmon, et après coup, le groupe décide de partir à la recherche de la personne qui a construit les cabines téléphoniques.

Episode 3: GARURUMON

Le groupe se retrouve confronté à un Monochromon en colère qui se bat contre son sosie. Le gang s'échappe et campe à bord d'un autobus déserté près d'un lac, mais il se trouve que l'autobus est stationné au sommet de Seadramon, le Digimon géant, et les enfants tombent à l'eau. Heureusement, Gabumon digivolve en Garurumon et bat Seadramon.

Episode 4: BIYOMON GETS FIREPOWER Biyomon obtient le pouvoir du feu

Les enfants suivent des lignes téléphoniques jusqu'à un village appelé Yokomon qui se trouve au pied d'un volcan gardé par l'explosif Meramon. Meramon est attaqué par la Force Noire volante et, rentrant dans une énorme colère, il s'en prend au village. Voyant que Sora est en danger, Biyomon digivolve en oiseau de feu Birdramon, et en débarrassant Meramon des résidus de la Force Noire, il parvient à nouveau à le contrôler.

Episode 5: KABUTERIMON'S ELECTRO SHOCKER L'électrochoc de Kabuterimon

Les enfants découvrent une étrange usine dans laquelle Andromon est coincé. Ils délivrent Andromon, mais celui-ci les attaque, Tentomon digivolve alors en Kabuterimon et frappe la jambe blessée d'Andromon, ce qui a pour effet de déloger des résidus de Force Noire. Andromon redevient alors lui-même et dirige gentiment les enfants vers un tunnel qui les conduit hors de l'usine.

Episode 6: TOGEMON IN TOY TOWN Togemon dans la Ville des Jouets

Dans le tunnel, les enfants sont attaqués par une bande de Numemon qui vivent dans les égouts. Ils s'échappent et se retrouvent à Toy Town, où ils sont pris au piège par l'Ours Digimon géant, Teddy Bear Monzaemon. Le Numemon qui vient à leur secours est amoureux de Mimi et avec l'aide de Palmon qui digivolve en Togemon, le cactus géant, ils parviennent à battre Monzaemon.

Episode 7: IKKAKUMON'S HARPOON TORPEDO Le harpon torpille d'Ikkakumon

Les enfants se demandent s'ils devraient escalader une montagne afin d'obtenir une vue de l'île, mais tandis qu'ils se disputent, Joe entame l'escalade tout seul. Gomamon le suit et tous deux sont attaqués par Unimon. Sora, Tai et Birdramon arrivent pour les aider et Gomamon digivolve en Ikkakumon et détruit les résidus de la Force Noire. Unimon s'enfuit à tire d'aile et les enfants atteignent le sommet de la montagne pour se rendre compte qu'il n'y a aucune autre île en vue.

Episode 8: EVIL SHOWS HIS FACE Le diable montre son visage

Leomon, un puissant Digimon Gentil, est frappé par une Force Noire et transformé en esclave de Devimon, le chef des Digimon Méchants. Devimon ordonne à Leomon et à OGREMON d'attaquer les enfants mais le Digivice de Sora permet à Leomon de retrouver son naturel gentil et il retient OGREMON pendant que le groupe s'enfuit.

Episode 9: SUBZERO ICE PUNCH Le punch de glace de Subzero

Tai et Agumon se retrouvent abandonnés sur les territoires gelés de Freeze Land et ils y rencontrent le bonhomme de neige Yukidarumon, qu'ils libèrent de la Force Noire. Le bonhomme de neige les conduit alors vers l'île de glace où se trouvent Matt et Gabumon et le quatuor est attaqué par Mojamon. Greymon et Garurumon détruisent les résidus de Force Noire dont Mojamon est infesté, et les enfants voient à nouveau la Montagne Infinie se rapprocher d'eux.

Episode 10: A CLUE FROM THE DIGI PAST Un indice du Digi-passé

Tandis qu'Izzy tente de décrypter les hiéroglyphes sur des ruines au milieu de la jungle, Mimi et Tentomon vont faire un tour et se font attaquer par Centarumon. Izzy arrive, redonne à Centarumon son naturel gentil, et le Digimon ainsi transformé leur dit que leurs Digivices ressemblent aux légendaires armes mystiques utilisées contre le mal. Leomon fait alors son apparition et attaque les enfants, mais Centarumon les aide à s'enfuir.

Episode 11: THE DANCING DIGIMON Le Digimon dansant

A la dérive en mer, Joe et Gomamon se font attaquer par OGREMON, mais Gomamon digivolve en Ikkakumon et le bat. Sora et Biyomon sauvent alors leurs amis du bateau en train de couler et les amènent à terre où nos quatre compagnons tombent en plein milieu d'un service religieux de méchants fantômes appelés Bakemon. Ikkakumon et Birdramon font équipe, et ensemble, ils parviennent facilement à battre les esprits.

Episode 12: DIGIBABY BOOM

T.K. et Patamon, toujours séparés des autres, arrivent au Village Primaire qui est plein de couleurs vives, de formes sympas et de Bébés Digimon. Elecmon, le gardien des Bébés Digimon et des Digiœufs se bat contre Patamon, mais T.K. obtient que les Digimon finissent leur bataille par un tir à la corde et c'est Patamon qui gagne.

Episode 13: THE LEGEND OF THE DIGIDESTINED La légende des Digidestinés

T.K. et Patamon se font attaquer par Leomon et OGREMON jusqu'à ce que le reste des enfants rapplique et se serve des



Digivices pour détruire les résidus de la Force Noire qui empoisonnent Leomon, celui-ci retrouve alors sa gentillesse naturelle. Leomon raconte la légende des DigiDestinés aux enfants et ceux-ci réalisent qu'il leur sera peut-être possible de rentrer chez eux s'ils détruisent Devimon. Le groupe part sur les traces du méchant Digimon et l'attaque, mais ils ne sont pas encore assez puissants pour le vaincre.

Episode 14: DEPARTURE FOR A NEW CONTINENT **Départ pour un nouveau continent**

Gennai demande aux enfants de se rendre sur le continent de Server afin de battre ses ennemis, leur disant que leurs Digimon seront capables de digivolver pour atteindre le niveau supérieur si certains

Au cours de leurs 51 aventures télévisées Tai et Agumon ont voyagé de part et d'autre du Digimonde.

Fox Kids

scanners et certains emblèmes que Devimon a cachés sont retrouvés. En route vers Server, le groupe se fait avaler par Whamon, mais ils lui enlèvent des résidus de Force Noire de l'estomac et en échange, il les emmène à l'endroit où sont cachés les scanners. Là, les enfants et leurs Digimon battent Drimogemon, lui retirent sa Force Noire et prennent possession des scanners.

Episode 15: THE DARK NETWORK OF ETEMON Le réseau noir d'Etemon

Sur Server, le groupe entre dans un village habité par des Pagumon, des filous qui avec l'aide de Gazimon, ont emprisonné les Koromon, les vrais habitants du village. Les enfants libèrent les Koromon et les Pagumon s'en vont, mais Etemon et son Réseau Noir apparaissent et détruisent le village. Les enfants essaient de se mettre à l'abri dans une caverne et c'est là que Tai découvre l'emblème du Courage.

Episode 16: THE ARRIVAL OF SKULLGREYMON L'arrivée de Skullgreymon

Izzy déclare aux Digimon qu'ils ont besoin de deux choses pour digivolver: leur partenaire humain doit être en danger, et ils doivent posséder énormément d'énergie. Tai, le seul des gamins à posséder un emblème, gave alors Agumon de nourriture afin que le Digimon puisse digivolver pour prendre son ultime apparence en cas de besoin. Tandis que le scanner de Joe entraîne le groupe vers un Colisée où devrait se trouver son emblème, ils se font attaquer par le méchant Greymon, mais Agumon digivolve en prenant la forme de SkullGreymon et le bat. Après quoi, Joe trouve son emblème.

Episode 17: THE CREST OF SINCERITY L'Emblème de la Sincérité

Tandis que le groupe traverse un désert à pied, un énorme vaisseau de croisière apparaît, qui s'avère être piloté par Cockatrimon, l'un des hommes de main d'Etemon. Tout le monde prend la fuite, mais Cockatrimon les pourchasse depuis son vaisseau jusqu'au moment où un cactus géant apparaît et le détruit. Plus tard, Mimi découvre son emblème, l'Emblème de la Sincérité.

Episode 18: THE PIXIMON COMETH Le Piximon entre en scène

Le groupe marche toujours à travers le désert à la recherche d'emblèmes, lorsqu'il est attaqué par Kuwagamon. Agumon, échaudé après son expérience avec SkullGreymon, a peur de digivolver mais Piximon, un fameux dresseur de Digimon apparaît et les sauve. Piximon les emmène alors chez lui et dresse les Digimon, ce qui s'avère bien utile lorsque

● Tyrannomon les attaque et se fait battre par un Agumon digivolvé en Greymon. ● Matt et Izzy trouvent leurs emblèmes.

Episode 19: THE PRISONER OF THE PYRAMID Le prisonnier de la pyramide

● Les enfants répondent à un appel à l'aide envoyé par e-mail et apprennent que le Digimonde est en fait un programme informatique qui ne contient que des données dotées de formes. Les enfants remontent à la source de l'e-mail, Datamon, un robot qui est retenu prisonnier par Etemon depuis des années et ils le libèrent. Mais Datamon se retourne contre eux, kidnappe Sora et Biyomon et s'enfuit.

Episode 20: THE EARTHQUAKE OF METALGREYMON Le tremblement de terre de Metalgreymon

● Tai et Agumon pénètrent dans la pyramide de Datamon où celui-ci est en train d'essayer de reproduire un modèle de Sora. Etemon et ses forces montent une attaque surprise à l'encontre du robot, et Tai et Sora en profitent pour s'échapper. Datamon, la pyramide et les forces d'Etemon se retrouvent alors happés en même temps vers un trou noir. Etemon parvient pourtant à s'en échapper et Greymon digivolve alors sous sa forme ultime de MetalGreymon, afin de le battre. Tai et ses Digimon se retrouvent entraînés vers la fissure dimensionnelle du trou noir.

Episode 21: HOME AWAY FROM HOME Un second chez-soi

● Tai et Koromon ont traversé la fissure et se retrouvent à nouveau sur Terre. Tai va chez lui rendre visite à sa petite sœur Kari, qui semble connaître le Digimonde. Il découvre également que les méchants Digimon se servent de la fissure pour créer une vraie panique sur Terre. Après qu'Agumon ait battu le redoutable Ogrémon, Tai et lui décident de retourner vers le Digimonde.

Episode 22: FORGET ABOUT IT! Oublie tout!

● Tai et Agumon trouvent Tokomon, qui leur dit que DemiDevimon, un nouveau Digimon, l'a fait se battre avec T.K. et que c'est pour ça qu'ils se sont séparés. Le trio trouve T.K. et DemiDevimon, mais DemiDevimon essaie de leur faire manger des champignons de l'oubli. Une mystérieuse voix féminine (Sora) parvient pourtant à les mettre en garde et ils réalisent que DemiDevimon n'est pas un véritable ami. Tokomon digivolve alors en Patamon et chasse le Méchant Digimon.

Episode 23: WEREGARURUMON'S DINER Le dîner de Weregarrurumon

● Matt et Gabumon retrouvent Joe couvert de dettes et en train de travailler dans les cuisines de Vegiemon pour payer ses

● repas. Ce que Joe ignore, c'est que DemiDevimon a ordonné à Vegiemon de faire travailler Joe à vie! Tai et T.K. arrivent juste à temps pour révéler que DemiDevimon est en fait un méchant Digimon, et une bataille s'ensuit. ● Gabumon digivolve en WereGarurumon, les méchants Digimon sont battus et les garçons repartent à la recherche de leurs amis.

Episode 24: NO QUESTIONS, PLEASE Pas de questions, s'il vous plaît

● Izzy et Tentomon tombent dans un trou sans fond où Vademon parvient à tromper Izzy et à lui faire abandonner son scanner et son emblème. Vademon le apporte alors à DemiDevimon, mais Tentomon dé-digivolve en Motimon et aide Izzy à reprendre possession de son scanner et de son emblème. Motimon digivolve alors en MegaKabuterimon et remporte la victoire sur Vademon. A la suite de quoi, Izzy et Tentomon se retrouvent propulsés en surface où ils retrouvent Matt, T.K., Tsumonon et Patamon.

Episode 25: PRINCESS KARAOKE Princesse Karaoke

● Tai, Joe et leurs compagnons Digimon retrouvent la trace de Mimi jusqu'à une gigantesque forteresse où elle est traitée en princesse par des créatures ressemblant à des grenouilles et appelées Gekomon. Les Gekomon croient que le chant de Mimi est capable de réveiller leur maître, ShogunGekomon, et Mimi n'a aucune intention de les détromper. Lorsque Tai et Joe lui disent qu'elle agit en enfant gâtée, elle les fait emprisonner dans un donjon mais Mimi a un cauchemar pendant lequel elle se rend compte de ce qu'elle est devenue et elle demande à tout le monde de lui pardonner. Elle réveille ShogunGekomon, mais heureusement, MetalGreymon parvient à rendormir cette grosse brute.

Episode 26: SORA'S CREST OF LOVE L'Emblème de l'Amour de Sora

● Les enfants à nouveau réunis retrouvent une Sora bien émotive qui leur déclare que DemiDevimon lui a dit que son Emblème de l'Amour ne brillerait jamais parce qu'elle n'avait pas reçu d'amour dans sa vie. DemiDevimon lance alors une attaque contre les enfants avec Myotismon, mais Sora réalise que sa maman l'aimait et son emblème commence à briller. Garudamon s'enfuit alors avec Myotismon.

Episode 27: THE GATEWAY TO HOME La passerelle vers la maison

● Gennai apprend aux enfants qu'il y a un huitième enfant DigiDestiné qui vit au Japon. Pendant ce temps-là, Myotismon a découvert une passerelle dans son château qui devrait lui permettre de pass-

Les DigiDestinés et leurs compagnons Digimon ont fait l'objet de bien du suspense au cours de leurs aventures dans le Digimonde.



er dans le monde des humains et de voler l'enfant. Les enfants partent à la recherche de la passerelle mais ils se heurtent à un féroce Digimon nommé Devidramon. MetalGreymon le détruit, mais Gatomon retire la passerelle avant que les enfants n'aient pu l'utiliser.

Episode 28: IT'S ALL IN THE CARDS
Tout est dans les cartes

Myotismon se glisse dans le monde réel pour y trouver le huitième enfant, tandis que dans la maison de Gennai sous le lac, le vieux sage donne aux enfants dix cartes Digimon clé, qui, si elles sont jouées correctement, devraient ouvrir le portail. De retour au château de Myotismon, les Digimon des enfants se battent contre Dokugumon, l'araignée gardienne du château et ses sous-fifres parasites. Izzy parvient enfin à décrypter le code des cartes et les enfants sautent à travers le portail!

Episode 29: RETURN TO HIGHTON VIEW TERRACE
Retour vers H.V.T.

De retour au camp dans le monde réel, les enfants doivent arrêter Myotismon avant qu'il ne trouve le huitième enfant. Ils vont vers Highton View Terrace, se font attaquer par l'armée de Myotismon et s'aperçoivent que ce qui avait été pris pour un bombardement il y a quatre ans, n'était autre que l'arrivée du premier

Digimon. Les enfants reprennent la route à la recherche du huitième enfant avant que Myotismon ne le trouve.

Episode 30: ALMOST HOME FREE
Presque en sûreté

- Les enfants prennent le métro en prétendant que les Digimon sont des animaux empaillés mais ils s'endorment, ratent accidentellement leur station et se retrouvent quelque part en ville. Par chance,
- Duane, le cousin de Sora les repère, mais
- DemiDevimon et ses hommes de main font eux aussi leur apparition, heureusement, ils se retrouvent battus par les Digimon des enfants.

Episode 31: THE EIGHTH DIGIVICE
Le huitième Digivice

- Tai se demande si sa sœur Kari est le huitième enfant. Pendant ce temps, dans la baie, un Digimon appelé Raremon commence à terroriser les gens, Izzy et Tentomon se lancent donc à sa poursuite.
- Ce faisant, le Digivice d'Izzy lui indique que le huitième enfant est tout prêt et il part sur ses traces pendant que Kabuterimon bat Raremon.

Episode 32: GATOMON COMES CALLING
Gatomon passe rendre visite

- Tai et les autres recherchent la zone Shibaura de la ville, en espérant y trouver

le huitième enfant avant Myotismon. Gatomon, l'un des hommes de main de Myotismon, voit Kari dans le parc et pense qu'elle est le huitième enfant. Par ailleurs, Mimi et Sora se retrouvent sur le chemin du monstrueux cracheur de feu qu'est SkullMeramon, mais MetalGreymon lui souhaite un au revoir fumant!

Episode 33: OUT ON THE TOWN
Sortie en ville

- T.K. et Patamon se retrouvent impliqués dans une bagarre et Patamon prend la fuite. T.K. et Gabumon partent à sa recherche mais ne parviennent à trouver que deux hommes de main de Myotismon, Pumpkinmon et Gotsumon.
- Lorsque Myotismon apparaît, les deux Digimon n'ont pas le cœur d'attaquer les enfants, alors Myotismon zappe et les renvoie vers le Digimonde. T.K. en est si triste que Patamon digivolve en Ange-mon et fait prendre la fuite à Myotismon.

Episode 34: THE EIGHTH CHILD REVEALED
La révélation du huitième enfant

- Wizardmon trouve un Digivice et l'apporte à Gatomon afin de l'aider à se rappeler qu'elle a passé sa vie à attendre Kari. En découvrant cela, Gatomon s'approche de Kari et lui prouve qu'elle est bien son Digimon et que Kari est le huitième enfant. Pourtant, Myotismon

n'est pas convaincu que Kari est bel et bien l'élue et il pense pouvoir trouver le vrai enfant DigiDestiné en capturant Gatomon et en s'en servant d'appât.

Episode 35: FLOWER POWER Le pouvoir des fleurs

Myotismon recherche toujours l'enfant élu, en utilisant Phantomon et ses hommes de main pour rassembler les habitants d'Odaiba, y compris Sora, Mimi, Tai et Matt. Joe et T.K. essaient de trouver un moyen de pénétrer dans Odaiba pendant que Sora neutralise les revenants de Phantomon en leur jouant une cassette d'autoassistance à fond la caisse. L'imposant Dark Tyrannomon fait son apparition mais Togemon digivolve en Lillymon et dompte la bête. Lillymon s'occupe ensuite du méchant Myotismon, et Sora est finalement réunie avec sa mère dont elle a si longtemps été séparée.

Episode 36: CITY UNDER SIEGE Une ville assiégée

Tai se lance au secours des prisonniers de Myotismon. Pendant de temps-là, Joe et T.K. se font attaquer par MegaSeadramon, qui est battu par un Zudomon digivolué. Après quoi ils trouvent Wizardmon dans l'eau avec l'emblème du huitième enfant. En d'autres lieux, Phantomon suit Sora en secret vers la cachette de Matt et de Kari. Se sentant responsable, Kari confesse qu'elle est bien le huitième enfant et se déclare prête à se rendre aux mains de Phantomon, pourvu qu'il laisse ses amis tranquilles. Le méchant se déclare d'accord et l'emporte avec lui.

Episode 37: WIZARDMON'S GIFT Le cadeau de Wizardmon

Wizardmon déclare au reste de la bande qu'ils doivent retrouver le scanner et l'emblème de Kari pour battre Myotismon, qui joue un tour à Gatomon et lui fait révéler que Kari est le huitième enfant. Myotismon lâche alors un coup mortel à l'attention de Kari et de Gatomon, mais Wizardmon s'interpose et meurt sous le choc. Tai rend le DigiVice à Kari, ce qui aide Gatomon à digivolver en Angewomon et à asséner un grand coup à Myotismon avec sa flèche céleste.

Episode 38: PROPHECY Prophétie

Gennai découvre une prophétie secrète qui pourrait sauver à la fois le Digimonde et le vrai monde, si seulement Izzy et les autres parvenaient à la décrypter. Lorsque les éléments de la prophétie commencent à se réaliser, Myotismon s'élève à nouveau, révélant sa forme "véritable": un énorme monstre dévoreur d'énergie. Angemon et Angewomon, en essayant de réaliser la dernière partie de la prophétie, lancent des flèches de lumière sur Tai et Matt, causant à Agumon et à Gabumon de "warp-digivolver" et de se retrouver

● sous leur forme ultime: WarGreymon et MetalGarurumon.

Episode 39: THE BATTLE FOR EARTH La bataille pour l'obtention de la Terre

● Le pouvoir conjugué de WarGreymon et de MetalGarurumon n'est toujours pas suffisant pour parvenir à vaincre VenomMyotismon, alors tous les Digimon regroupent leurs attaques en une seule et VenomMyotismon se désintègre. C'est alors que le ciel commence à se dégager et que l'immense continent du Digimonde surgit face aux enfants. Le groupe réalise alors qu'il doit y retourner afin de sauver le vrai monde et chacun fait de tristes adieux à ses parents.

Episode 40: ENTER THE DARK MASTERS L'entrée en jeu des Dark Masters

● Chuumon indique au groupe que quatre Dark Masters ont déplacé le Digimonde jusqu'à la Montagne en Spirale et qu'ils ont l'intention d'en devenir les maîtres. MetalSeadramon leur lance alors un défi mais les Digimon ne sont pas capables de le battre. Ils rencontrent ensuite un second Dark Master, Machinedramon, mais sont incapables de la battre lui aussi. Le troisième Dark Master, Puppetmon, les contrôle avec des fils comme des marionnettes, et les dépose auprès du quatrième Dark Master, Piedmon. Heureusement, Piximon vient les sauver et les DigiDestiné parviennent à s'échapper.

Episode 41: SEASICK AND TIRED Souffrants du mal de mer et fatigués

● Piximon se sacrifie en essayant de sauver les enfants des griffes de Piedmon, ainsi, nos héros se retrouvent sur les bords du domaine océanique de MetalSeadramon. MetalSeadramon et son homme de main, Scorpiomon, sont sur le point de parvenir à griller les enfants et leurs Digimon, mais Lillymon et Zudomon les sauvent.

Episode 42: UNDER PRESSURE Sous pression

● Après que Whamon et les DigiDestiné se soient échappés, MetalSeadramon et son Divermon trouvent et attaquent Whamon, qui les entraîne au fond de la mer. Le Divermon est incapable de supporter une telle profondeur, ce qui permet aux enfants de s'enfuir. Izzy découvre alors un tunnel qui les conduit en sûreté, mais MetalSeadramon les a suivis et WarGreymon et lui se battent à la fin de l'épisode. A suivre

Episode 43: PINOCCHIOMON'S DEADLY GAME Le jeu mortel de Pinocchiomon

● MetalSeadramon est sur le point de détruire WarGreymon, mais Whamon nage

● devant lui et il est atteint par la décharge mortelle. Très en colère, WarGreymon frappe à son tour pour le venger et détruit MetalSeadramon. Pendant ce temps-là, Puppetmon monte un coup maléfique et fabrique des figurines de vaudou représentant les enfants, mais T.K. parvient à jouer un tour à Puppetmon et à détruire les figurines. Puppetmon jure de se venger de T.K.

Episode 44: YAMATO AND THE FOREST OF DELUSION Y. et la forêt des illusions

● Matt marche dans la direction du groupe et rencontre Cherrymon, un sinistre Digimon qui ressemble à un arbre, et qui parvient à le convaincre de combattre Tai afin de réaliser son potentiel. Pendant ce temps, Puppetmon et ses méchants hommes de main, les Garbagemon, attaquent les autres mais sont mis KO par Matt et MetalGarurumon. MetalGarurumon se retourne alors contre Agumon et le met au défi de le combattre.

Episode 45: THE ULTIMATE CLASH L'ultime confrontation

● MetalGarurumon et WarGreymon commencent à se battre, de même que Matt et Tai. Ceci bouleverse tout le monde et plusieurs Digimon commencent à se quereller entre eux. C'était bien ce qu'avait prévu Puppetmon, mais ses projets sont contrariés par une entité gentille qui a pris possession du corps de Kari. Le groupe se retrouve soudain transporté à travers le passé et découvre comment chacun d'entre eux a été choisi pour devenir un des DigiDestiné. A la fin de l'histoire, Kari reprend possession de son corps et Matt s'en va. Mimi ne désire pas bouger non plus et Joe reste avec elle. Le reste de la bande poursuit son chemin.

Episode 46: METALETEMON STRIKES BACK Metaletemon prend sa revanche

● OGREMON est pourchassé par une tribu de Woodmon lorsqu'un météore s'écrase, faisant s'enfuir les Woodmon et laissant OGREMON coincé sous un arbre. Joe et Mimi viennent à son secours et ils deviennent amis. Les autres enfants visitent le manoir de Puppetmon où se battent Puppetmon et MetalEtemon. MetalEtemon les poursuit à travers la jungle et pendant la course, une créature qui ressemble à Leomon apparaît.

Episode 47: LEOMON, THE ALOOF WARRIOR, FALLS L., le guerrier réservé tombe

● Mimi et Joe rencontrent SaberLeomon qui les emmène, ainsi qu'OGREMON, vers une cachette sûre où ils retrouvent Otamamon et Gekomon. Puppetmon lance un défi aux autres enfants, tandis que SaberLeomon et que MetalEtemon se lancent

Au cours de cette première saison, Tai et ses copains ont découvert les pouvoirs et le potentiel de leurs Digimon.



dans leur propre bataille. Puppetmon essaie ensuite d'enrôler MetalGarurumon, mais celui-ci refuse et détruit Puppetmon. Un Leomon mourant déclare à Mimi qu'il recouvrera la vie dans le village démolé appelé Village of the Beginnings, et Ogremon, Mimi et Joe se promettent de vaincre les Dark Masters et de restaurer le Village.

Episode 48: MUGEN DRAMON'S POWERFUL ATTACK La puissante attaque de M D

Tandis que Tai et les autres errent dans le désert, Kari qui est malade s'effondre. Kabuterimon les conduit vers une ville désertée où Kari peut se reposer et avec les dons d'Internaute d'Izzy, ils parviennent à obtenir les médicaments nécessaires. Izzy se sert alors de son ordinateur pour détourner les forces du mal au service de Machinedramon de leur piste, et les enfants rejoignent les autres juste à temps pour voir leur abri temporaire se désintégrer sous une attaque de missiles. Machinedramon apparaît et les enfants courent se mettre à l'abri d'un édifice que le méchant Digimon s'empresse de faire écrouler sur eux.

Episode 49: THE COLLAPSE OF THE CITY La destruction de la ville

- Les enfants sont tombés dans les égouts situés sous la ville de Machinedramon.
- Sora, Biyomon et Patamon trouvent Kari, T.K. et Gatomon, juste comme Kari se réveille de son sommeil enfiévré.
- Izzy, Tai et leurs Digimon ont atterri ailleurs et se heurtent à WaruMonzaemon qui a asservi les Numeron. Une étrange lumière émane de Kari, qui rend les Digimon plus forts, et le groupe parvient à vaincre WaruMonzaemon et à libérer les Numeron.
- Tai et les autres se retrouvent confrontés à Andromon et se font attaquer par Machinedramon, mais grâce au pouvoir de la lumière de Kari, WarGreymon parvient à venir à bout de Machinedramon.

Episode 50: PIEDMON, THE DARK NOBLEMON Piedmon, le Dark Noblemon

- Tai et son équipe sont confrontés par LadyDevimon qui est sans pitié, Tai envoie alors Sora et T.K. à la recherche des autres. Mimi et Joe se trouvent dans le Village of Beginnings, où ils arrivent à

convaincre Elecmon de se joindre à eux. Et son aide est vraiment indispensable une fois que Joe annonce que Gomamon et lui sont sur le point de partir à l'aventure pour découvrir leur place dans le monde. Aidés de WarGreymon, Tai et son équipe parviennent à vaincre LadyDevimon, mais se retrouvent immédiatement face à un ennemi bien plus mortel: Piedmon, le dernier des Dark Masters.

Episode 51: INTO THE DARKNESS Descente vers les ténèbres

- Joe et Gomamon cherchent Matt, tandis que par ailleurs, WarGreymon se bat sans succès contre Piedmon. Perdu dans une caverne, Matt décide que personne n'a vraiment besoin de lui mais Gabumon parvient à lui faire changer d'avis. Les enfants finissent par se retrouver et par découvrir la sortie de la caverne, mais Sora et Biyomon sont à nouveau happés vers l'intérieur par une buée noire. Matt parvient à convaincre Sora que la caverne n'est que le résultat de sa dépression et la caverne disparaît. Le groupe se remet alors en route pour aider Tai à vaincre Piedmon.

DIGIMON!

Il revient donc aux sept gamins du camp de vacances et à leurs amis les monstres de sauver le Digimonde de la menace qui représente la "force noire".



Monstres Digitaux

La Série Télé

Tout a commencé avec sept gamins qui s'éclataient en camp de vacances d'été. Tout se passait super bien, rien ne semblait particulièrement extraordinaire, quand il s'est soudain mis à neiger... en plein mois de juillet! Une tempête de neige s'est alors abattue sur eux et a laissé dans son sillage de mystérieux gadgets (Digivices) dont les pouvoirs magiques ont transporté les enfants à travers un vortex jusqu'au Digimonde. A leur arrivée dans le Digimonde, les sept jeunes héros se lient d'amitié avec sept petits monstres connus sous le nom de Digimon (monstres digitaux), auxquels ils se joignent afin de dévoiler le mystère qui se cache derrière la Force Noire - la terrifiante force diabolique qui menace le Digimonde. Aidés de leurs nouveaux amis, les Digimon Gentils, apprennent à digivolver en prenant une forme plus impressionnante, et ensemble, ils essaient de battre les Digimon Méchants qui

sèment la panique à travers tout le Digimonde. Au cours de leur quête pour la paix, le groupe rencontre à la fois des monstres sympa et des monstres terrifiants, se trouvant souvent face à des obstacles inconnus. Un des obstacles, la "force noire", s'empare parfois des Digimon Gentils pour les changer en monstres digitaux diaboliques. Les enfants découvrent très vite que leurs gentils monstres digitaux sont corrompus par des résidus de force noire qui s'incrument dans leur corps et les mettent dans une sorte de transe. Il revient donc aux gamins de faire en sorte que les Digimon retrouvent leur naturel calme et sympathique. Mais toute la question est là: Est-il possible que ces sept petits héros parviennent à renverser la "force noire" et ses Digimon corrompus avant que le mal ne s'empare du Digimonde?

Profil des Personnages



Sora Takenouchi

Personnalité: Protectrice, courageuse.

Partenaire Digimon: Yokomon, Biyomon, Birdramon, Garudamon.

Description: Sora est la responsable du groupe; la voix de la raison. Elle meurt d'envie de tout lâcher et de se jeter tête première dans l'action, mais elle est tenue par les responsabilités, puisque son devoir est de garder un œil sur les autres. Elle ne croit toujours pas que Tai soit en mesure de faire face à la situation.

Yokomon/Biyomon est le Digimon de Sora. Elle exerce une influence apaisante sur Sora et essaie de lui apprendre à se détendre, à prendre les choses moins au sérieux.

Taichi "Tai" Kamiya

Personnalité: Chef né, aventurier, athlétique.

Partenaire Digimon: Koromon, Agumon, Greymon, MetalGreymon.

Description: Tai est athlétique et le chef né du groupe. Il adore l'action et l'aventure, mais sa nature agressive le met souvent en danger.

Au début que Tai s'est joint à l'équipe, il pensait qu'il était facile d'être un leader, mais il a vite découvert qu'il lui fallait aussi faire preuve de compassion et de sensibilité pour construire et mener une équipe.

Koromon/Agumon est le Digimon de Tai, un petit guerrier fougueux qui protège Tai du mal et apprend avec lui les importantes leçons que tout chef doit connaître.

Koushiro "Izzy" Izumi

Personnalité: Génie informatique.
Partenaire Digimon: Motimon, Tentomon, Kabuterimon.
Description: Izzy est le "penseur" du groupe et un génie informatique. C'est un petit prodige bourré d'imagination qui émet des théories sur tout. Izzy consacre tellement de temps à essayer de comprendre les choses qu'il passe parfois à côté de l'expérience elle-même.

Motimon/Tentomon est le Digimon d'Izzy. Il rappelle Izzy à l'ordre lorsque son esprit commence à vagabonder et lui fait voir les choses sous un aspect différent. Tentomon est un petit monstre intelligent et une source intarissable d'informations.



Takeru "T. K." Takaishi

Personnalité: Excentrique, inconscient.
Partenaire Digimon: Tokomon, Patamon, Angemon.
Description: T.K. est le petit frère de Matt. Il a souvent tendance à aller trop loin pour essayer d'impressionner Matt, mais il fait toujours tout son possible pour choisir ce qui est juste. Il essaie également d'être courageux face au danger, ne montrant jamais aux autres quand il a peur. D'une nature gentille et généreuse, T.K. est le plus jeune membre du groupe.

Tokomon/Patamon est le partenaire Digimon de T.K. et son compagnon de jeux. Il lui tient lieu de parent: un éducateur de substitution dans un tout petit paquet.



Yamato "Matt" Ishida

Personnalité: Cool et très j'menfoutiste.
Partenaire Digimon: Tsunomon, Gabumon, Garurumon.
Description: Matt est le rebelle du groupe qui préfère faire les choses à sa façon. Il est habitué à être seul et ne supporte pas qu'on lui donne des conseils, surtout s'ils viennent de Tai. Mais il est introspectif et sensible et ne fait qu'essayer de cacher ses sentiments pour que personne ne les remarque, même s'il s'épanche parfois un peu plus avec son petit frère T.K..

Tsunomon/Gabumon est le Digimon de Matt. Il apprend à Matt comment éviter les confrontations et lui sert de mentor.

Personnages

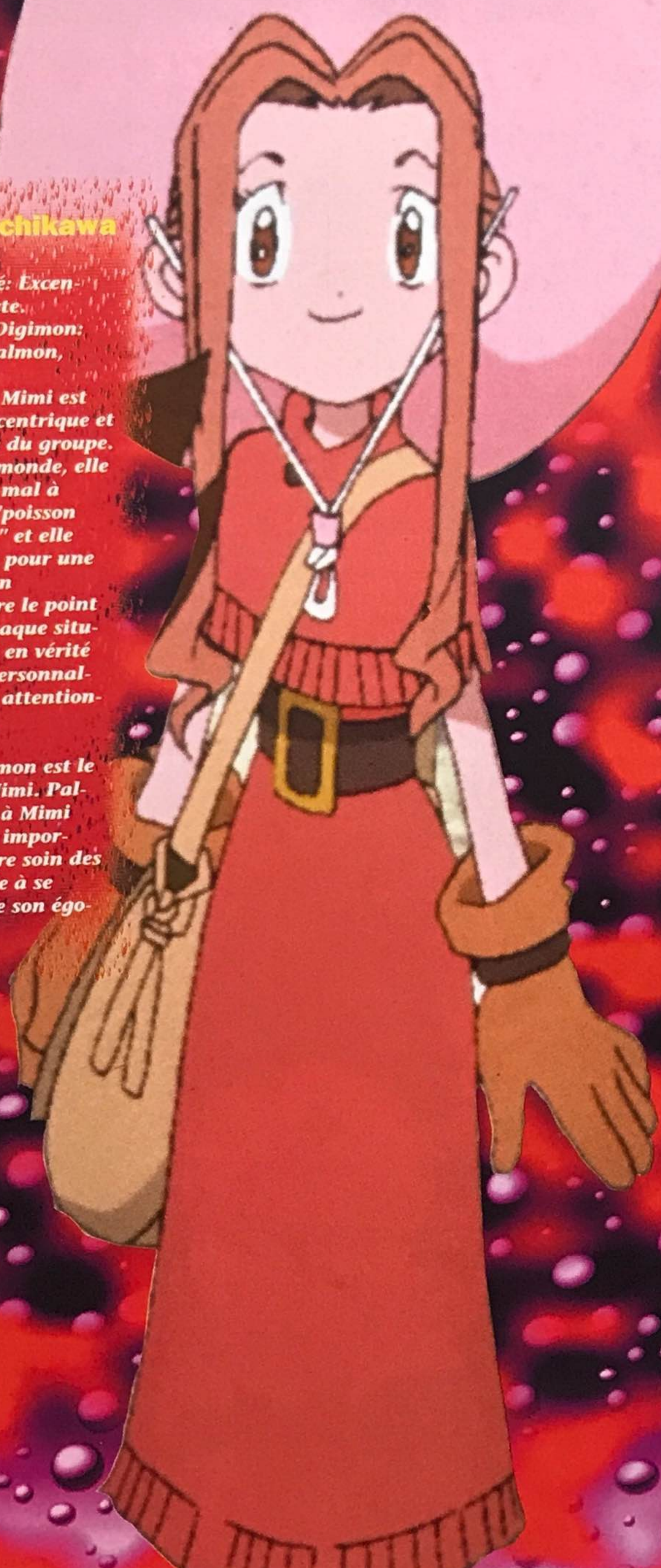
Mimi Tachikawa

Personnalité: Excentrique, égoïste.

Partenaire Digimon: Tanemon, Palmon, Togemon.

Description: Mimi est l'individu excentrique et égocentrique du groupe. Dans le Digimonde, elle se sent aussi mal à l'aise qu'un "poisson hors de l'eau" et elle passe parfois pour une écervelée. Bien qu'aimant être le point de mire de chaque situation, elle est en vérité dotée d'une personnalité gentille et attentionnée.

Tanemon/Palmon est le Gigimon de Mimi. Palmon apprend à Mimi combien il est important de prendre soin des autres et l'aide à se débarrasser de son égocentrisme.



Joe Kido

Personnalité: Nerveux, vite effrayé, hypochondriaque.

Partenaire Digimon: Bukamon, Gomamon, Ikkakumon, Zudomon.

Description: Joe analyse tout à n'en plus finir et a beaucoup de difficultés à prendre des décisions. C'est un inquiet et un pessimiste qui, à chaque fois qu'il prend une décision, pense que quelque chose de négatif va lui arriver. Les enfants le taquinent à ce sujet, mais il a souvent raison.

Bukamon/Gomamon est le Digimon de Joe. Gomamon est capable de communiquer avec les poissons et il pousse continuellement Joe à être plus relax et à voir le bon côté des choses. Gomamon pense que la valeur de la vie d'une personne se mesure en fonction des amitiés qu'elle a forgées.

La série télévisée des Pokémon

Ils Sont 150, Attrape-les Tous!

Pokémon suit Ash Ketchum dans le monde magique et étonnant des Pokémon, tandis qu'il se lance héroïquement à la poursuite de son rêve pour tenter de devenir un super dresseur de Pokémon. Sa mission consiste à capturer chacun des 150 Pokémon afin d'atteindre son ultime objectif: devenir un maître Pokémon!

Au cours de cette croisade, Ash est accompagné de Pikachu, son fidèle Pokémon, ainsi que de ses amis et collègues dresseurs Misty et Brock, qui possèdent quelques tours spéciaux et leurs propres Pokémon. La petite bande voyage à travers le monde Pokémon à la recherche de Pokémon sauvages, et une fois qu'ils les ont trouvés, ils leur font combattre leur propre Pokémon. Si leur Pokémon gagne, le Pokémon perdant devient membre de leur équipe et ils le prennent en charge. De plus, en combattant d'autres chefs d'arène et en remportant des badges Pokémon, le groupe s'applique à gagner le droit de participer aux compétitions de la ligue, les 'Pokémon League Championships', où ils peuvent devenir maîtres

• Pokémon. Ceci n'est pas une tâche facile, même s'il existe une grande variété de types de Pokémon, comme: électricité, feu, eau, vol, psy et d'autres encore; chacun possédant des pouvoirs et des aptitudes qui lui sont propres. Les Pokémon peuvent aussi évoluer en prenant des formes plus imposantes et plus puissantes. Le plus gros obstacle rencontré par Ash et ses amis est leur ennemi juré, l'équipe des Team Rocket, qui désire posséder l'ensemble des pouvoirs Pokémon et ne s'arrêtera à rien pour parvenir à ses fins. Le trio de traîtres formé par Jessie, James et Meowth leur Pokémon, fera tout pour essayer de voler Pikachu à Ash parce qu'il a désespérément besoin des pouvoirs électriques spéciaux de Pikachu pour aider son leader à accomplir son projet diabolique de domination totale des Pokémon. Au cours de cette saison, les Pokémon vont présenter 52 épisodes Pokémon tout nouveaux et jamais encore diffusés, deux fois par jour, six jours par semaine sur la chaîne américaine de télé pour les gosses: Kids WB!

Nintendo/WB

POKÉMON

Gotta catch 'em all!



Portrait des Personnages



Misty

Ash et Misty se sont rencontrés lorsque Ash lui a demandé s'il pouvait emprunter son vélo, que Pikachu s'est empressé de réduire en cendres d'un bon coup de foudre. Misty s'est alors promis de suivre Ash partout, jusqu'à ce qu'il l'ait remboursée. Faisant désormais partie de la bande, Misty est déterminée à prouver qu'elle a de quoi devenir un excellent dresseur de Pokémon, surtout vis à vis de ses sœurs qu'elle a laissées à la maison à Cerulean City. Elle collectionne également les Pokémon eau, alors il ne faut pas créer trop de remous en ce qui la concerne!

Ash Ketchum

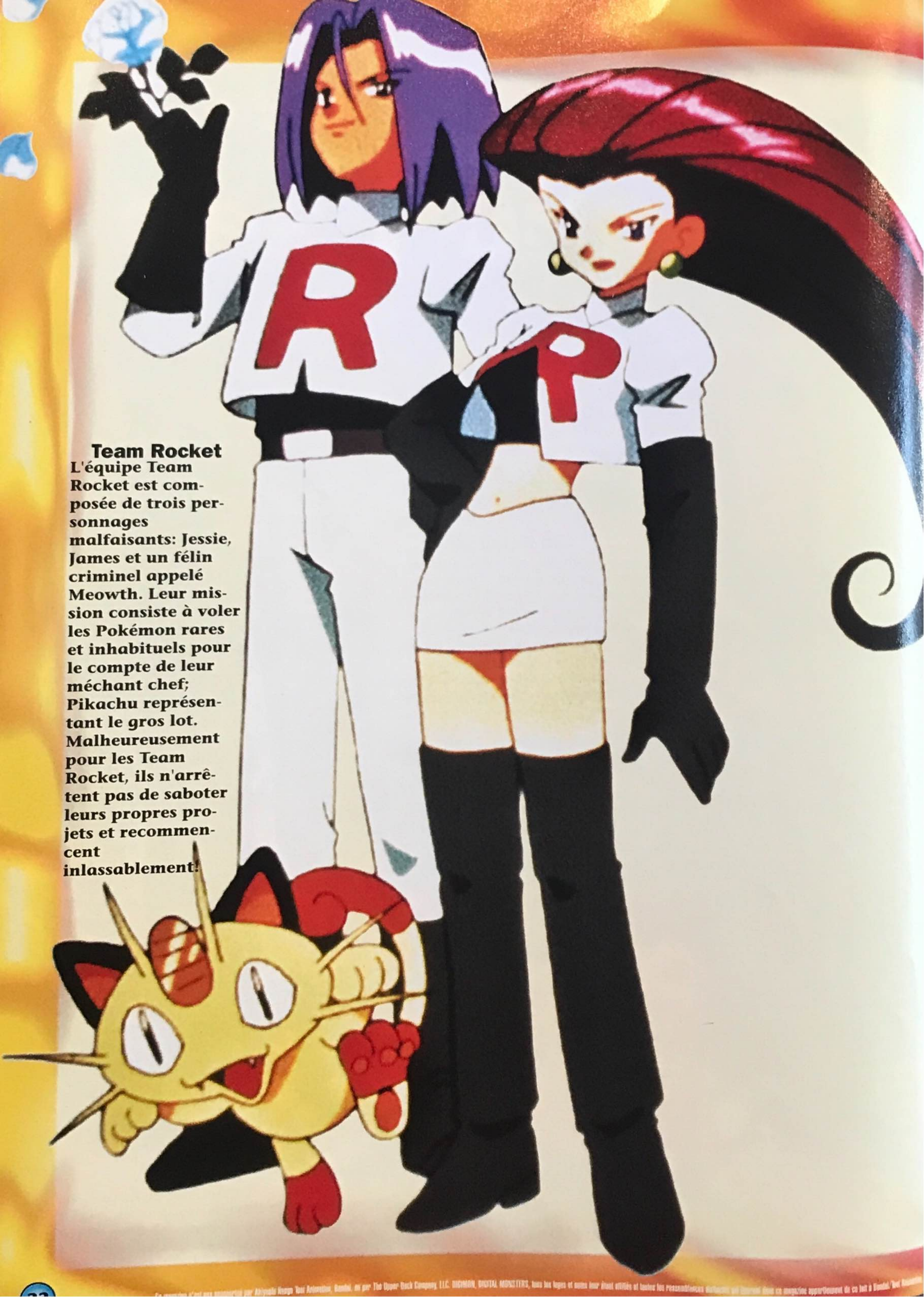
La série suit Ash, qui, à l'occasion de son 10ème anniversaire, obtient le droit d'essayer de devenir un dresseur de Pokémon. Il est mis au défi d'attraper autant de Pokémon que possible pour les ajouter à son équipe, l'objectif final étant de capturer chacun des 150 Pokémon pour gagner le Championnat Régional de Pokémon et devenir un maître Pokémon.

Brock

Brock, un ancien chef d'arène, a une passion pour les Pokémon et pour toutes les filles qu'il rencontre. En se joignant à Ash au cours de ses grandes aventures, l'ultime but de Brock est de devenir éleveur de Pokémon. Avec une collection qui comprend déjà Onix et Geodude, il est déjà plutôt bien parti!

Pikachu

Pikachu est mignon et câlin, mais serre-le un peu trop fort et tu te prendras une décharge électrique! Au début de l'aventure de Ash, c'est le Professor Oak, un expert en matière de Pokémon, qui lui a donné Pikachu. Au départ, Ash et Pikachu ne s'entendaient pas du tout, mais il est désormais impossible de les séparer ou de les arrêter!

An illustration of the Team Rocket trio. Jessie, on the left, has purple hair and wears a white top with a large red 'R' and white pants. James, on the right, has long red hair and wears a white top with a large red 'P' and white pants. Meowth is at the bottom left, a yellow cat-like creature with red markings and a red bow around its neck. The background is a warm, orange and yellow gradient.

Team Rocket
L'équipe Team Rocket est composée de trois personnages malfaisants: Jessie, James et un félin criminel appelé Meowth. Leur mission consiste à voler les Pokémon rares et inhabituels pour le compte de leur méchant chef; Pikachu représentant le gros lot. Malheureusement pour les Team Rocket, ils n'arrêtent pas de saboter leurs propres projets et recommencent inlassablement!

DOWN



DIGIMM



ON



DIGIMON





Gary
Gary est le rival de Ash Ketchum par excellence, et le petit-fils du Professor Oak. Bien qu'il ait entamé sa carrière de dresseur de Pokémon le même jour que Ash, sur la piste des Pokémon, Gary semble toujours avoir une longueur d'avance sur Ash.

Gary est vaniteux, arrogant et hyper sûr de lui, et ce ne sont là que ses bons côtés!

Professor Oak

Professeur Oak est l'autorité suprême en matière de Pokémon. Basé dans la ville natale de Ash appelée Pallet Town, le Professeur Oak équipe Ash pour ses aventures Pokémon en lui fournissant un Pokédex, plusieurs balles de Poké et Pikachu. Le Professeur Oak est un homme sage et bienveillant, toujours prêt à prodiguer à quiconque lui en fait la requête, des conseils et des paroles de sagesse sur les Pokémon.



La chaîne de télé américaine Kids WB! a annoncé sa toute dernière grille de super programmes, y compris une sélection plus originale que jamais offrant les marques de qualité qui ont fait la réputation du réseau: beaucoup d'aventures, du combat, de l'humour, de la tendresse, des histoires prenantes et des personnages auxquels garçons et filles peuvent s'identifier.

En s'efforçant de mieux répondre à l'attente des enfants, Kids WB! a instauré une programmation baptisée 'Fraturday' (mélange de Friday = vendredi et de Saturday = samedi). Désormais, pour tous les fans de WB, le samedi commence le vendredi. Les séries 'Fraturday' entièrement nouvelles qui sont diffusées tout l'après-midi comprennent la comédie Generation O!, dont l'héroïne est la sensation musicale internationale de 8 ans nommée Molly O!, la voix de sa génération; The Zeta Project, qui raconte l'histoire de Zeta, un robot rebelle conçu par le gouvernement et de Ro, sa compagne de 15 ans hyper fûtée, qui tentent d'échapper à un gouvernement qui ne les comprend pas; et il y a aussi Cardcaptors, le nouvel anime japonais qui relate l'aventure palpitante de Sakura et de son partenaire Li dont le but est de reprendre possession des cartes magiques 'Clow cards'. Le programme de Fraturday après-midi offre en prime des diffusions du nouveau Pokémon G&S. Le programme d'automne de Kids WB! comprend une sélection de shows qui fêtent leur retour sur le petit écran, ainsi que de vieux favoris, y compris ceux classés parmi les tops tels que Pokémon, Batman Beyond, Men In Black: The Series, The New Batman/Superman



Dans ses toutes dernières aventures animées, Jackie Chan nous apporte ses incroyables acrobaties et son style bourré d'action.

- Adventures, Max Steel, Detention, The Sylvester & Tweety
- Mysteries et Warner Bros. Histeria. Parmi les nouveaux programmes d'animation à se joindre à la brochette du samedi sur Kids WB! on retrouve: The Jackie Chan Adventures, avec en vedette la star internationale du ciné au cours de sa première super aventure animée pour une série télévisée pour enfants; Static Shock!, des aventures basées sur la propriété si populaire de Milestone/DC Comics; X-Men Evolution, qui ramène les super héros au stade original de jeunes adolescents et montre comment ils ont appris à découvrir leur pouvoirs de mutants et à former une équipe, et Pokémon G&S, qui coïncide avec le lancement des jeux Pokémon Gold and Silver sur la Game Boy de Nintendo et nous présente de tout nouveaux personnages.

Jackie Chan Adventures

- Cette nouvelle aventure palpitante est une parfaite vitrine pour l'incroyable style d'action acrobatique de Jackie Chan et son humour unique au côté toujours un peu perdant que les enfants ont adoré dans leurs films préférés de Jackie. Dans cette série, Jackie joue un double rôle en tant qu'expert en matière d'artefacts anciens, et agent spécial pour la Section 13, un service secret du

Découvre comment les X-Teens deviennent des X-Men dans X-Men Evolution.



Static est un superhéros urbain afro-américain électrifiant déterminé à changer les choses en mieux.



gouvernement. Jackie fait profiter sa nièce préférée, Jade, de ses connaissances en matière d'artefacts anciens et de sagesse chinoise. Jade est un vrai garçon manqué de 11 ans qui devient très vite son apprentie et le partenaire de ses actions et aventures. Lorsque Jackie et Jade se heurtent à une vieille conspiration orchestrée par une démoniaque famille de criminels connue sous le nom de 'The Dark Hand', ils s'embarquent dans une aventure à la recherche de 12 artefacts qui sont de puissants talismans magiques représentant les signes du zodiaque chinois et qui ont été éparpillés à travers le monde.

Static Shock!

Très vif d'esprit, Virgil Hawkins se retrouve imprégné de super pouvoirs

La dernière évolution des Pokémon nous arrive avec Pokémon G&S.

électromagnétiques après avoir été exposé à un gaz 'mutant', dans cette aventureuse série animée dont le héros est pour la première fois un superhéros afro-américain. Virgil, qui se déguise en Static, se sert de ses pouvoirs nouvellement acquis pour se transformer en un unique héros urbain qu'il a créé de toutes pièces. Basée sur la série DC Comics, l'émission s'attaque aux

- réels problèmes et questions que rencontrent les enfants
- d'aujourd'hui, tels que les pressions exercées par l'entourage, les gangs et le fait de grandir dans un quartier d'une grande diversité ethnique. Mais en dépit de ses nouveaux pouvoirs et personnalité, pour Virgil, la plus grande découverte de toutes
- provient du réel plaisir qu'il prend à aider les autres et à exercer une influence positive au niveau de la communauté.



Après avoir choisi de refuser son programme de destruction, Zeta, un robot rebelle conçu par le gouvernement, doit toujours avoir une longueur d'avance sur les agents qui sont à ses trousses.

X-Men Evolution

Issu d'une des séries bédées les plus populaires du monde et du film de l'été si ovationné, ce show bourré d'action traite des origines du groupe X-Men de départ, un groupe d'adolescents ayant du mal à trouver leur place dans un monde où ils sont incompris. En possession de pouvoirs extraordinaires à la suite de mutations génétiques, nos héros se retrouvent confrontés aux difficultés posées par le fait de vivre en tant que mutant tout en s'efforçant de poursuivre le périlleux voyage qu'est l'adolescence. Sous la tutelle du Professeur Charles Xavier, qui les entraîne à utiliser leurs pouvoirs afin de rendre service à l'humanité et de la protéger, les X-Men atteignent leur majorité et apprennent comment combattre les humains démoniaques et les mutants qui se fourvoient.

Pokémon GS

Pokémon G&S est la prochaine évolution du méga hit Pokémon sur Kids WB!, qui est le show No.1 des programmes télé pour enfants. Cette nouvelle série suit les péripéties de Ash et de ses amis en entraînant les spectateurs à travers un nouveau périple fantastique dans un pays inconnu et en présentant en même temps plus de 100 nouveaux Pokémon! La série coïncide également avec le lancement tant attendu des jeux Pokémon Gold and Silver sur la Game Boy de Nintendo.

The Zeta Project

The Zeta Project fait la chronique des aventures futuristes de Zeta, un robot rebelle conçu par le gouvernement et de Ro, sa compagne de 15 ans hyper fûtée qui a fugué. Zeta avait au départ été conçu pour servir au gouvernement d'arme de haute technologie, mais ayant choisi de refuser son programme de destruction, il recherche désormais son créateur, tout en essayant sans cesse de devancer les agents du gouvernement qui s'efforcent de le capturer. Ro est une fugueuse pleine de jugeote sur les traces de sa famille qu'elle a depuis longtemps perdue de vue, et qui tente elle aussi d'éviter de se frotter aux autorités. Avec

l'incroyable panoplie de gadgets et les convictions morales de l'un, et la jugeote et l'humour de l'autre, Zeta et Ro sont sur la route et en cavale en l'an 2040, rencontrant des alliés inattendus et tout un kaléidoscope d'aventures en chemin!



Suis Molly O! la fillette de huit ans et son groupe (et oui, c'est bien un kangourou qui joue de la batterie!) tandis qu'ils grimpent au sommet du hit parade dans Generation O!

Sakura et Li doivent reprendre possession des cartes 'Clow' après les avoir accidentellement libérées, et avant que la magie des cartes ne soit lâchée sur le monde.



Voici les Men In Black, deux agents spéciaux partis pour botter l'arrière-train des extraterrestres méchants!

Adelaide Productions/Amblin/Kids' WB!

Generation O!

Molly O! est la chanteuse principale de la sensation pop internationale qu'est Generation O!, le seul groupe parmi les 10 premiers à posséder une chanteuse de huit ans et un kangourou à la batterie. Bien que Molly fasse l'adoration de millions de fans et possède une limousine violette, elle se retrouve privée de sorties à cause de ses parents qui la couvent trop et de son frère aîné Buzz, hyper jaloux et agaçant. Ce n'est qu'une fille ordinaire qui tente d'allier la vie d'une célébrité aux challenges quotidiens de la vie d'une enfant, mais lorsque les deux mondes entrent en collision, tu obtiens Molly O!, qui chante des chansons à propos de sa génération!

Cardcaptors

Lance-toi sur les traces de Sakura, 10 ans, et de Li, sa mystérieuse camarade de classe, qui à la suite d'une erreur involontaire, libère la magie la plus puissante du monde et se trouve plongée dans une aventure inoubliable. Lorsque Sakura découvre et ouvre un livre CLOW insolite qui appartenait autrefois à d'anciens sorciers, elle libère par mégarde les cartes Clow magiques qui incarnent les fantastiques forces de la nature. En compagnie de Kero, une bête de garde exigeante mais pleine d'humour, Sakura et Li doivent reprendre possession des cartes avant que la furie de leur magie ne soit tout à fait libérée et ne cause des ravages à travers le monde. Et n'oublie pas de te brancher sur ce magnifique trio de dessins animés issus de bédés: Batman Beyond, The New Batman/Superman Adventures et Men In Black: The Series. L'action qui t'a fait tourner les pages explose désormais sur le petit écran avec certains des personnages les plus populaires des bédés!

Batman Beyond

Cette saison-ci, Batman Beyond se penche de plus près sur la vie de Terry McGinnis, un adolescent de tous les jours confronté à des problèmes ordinaires: respect des horaires imposés à la maison, devoirs, problèmes avec les filles, tout en se battant contre le crime et en défendant la ville de Gotham City sous le masque du 'Caped Crusader'. Terry, sous l'égide de Bruce Wayne qui est désormais trop las pour continuer à faire vivre la légende de Batman, doit affronter des dilemmes futuristes et difficiles exigeant l'invention de nouvelles techniques super excitantes pour combattre le crime au cours du prochain siècle. Ce nouveau siècle nous apporte également un personnage inédit, Max, une fille afro-américaine qui a beaucoup de caractère et devient la meilleure amie et la confidente de Terry. Mais tandis que Terry s'efforce de tenir le rôle du tout dernier combattant du crime à Gotham City, serait-il possible que Max voie au-delà du masque de Batman et qu'elle découvre la véritable identité du Dark Knight?



- Avec tous les personnages classiques, y compris Lois Lane, Jimmy Olsen et l'affreux Lex Luthor, Superman te fera sans doute t'envoler haut, très haut, loin des réalités!

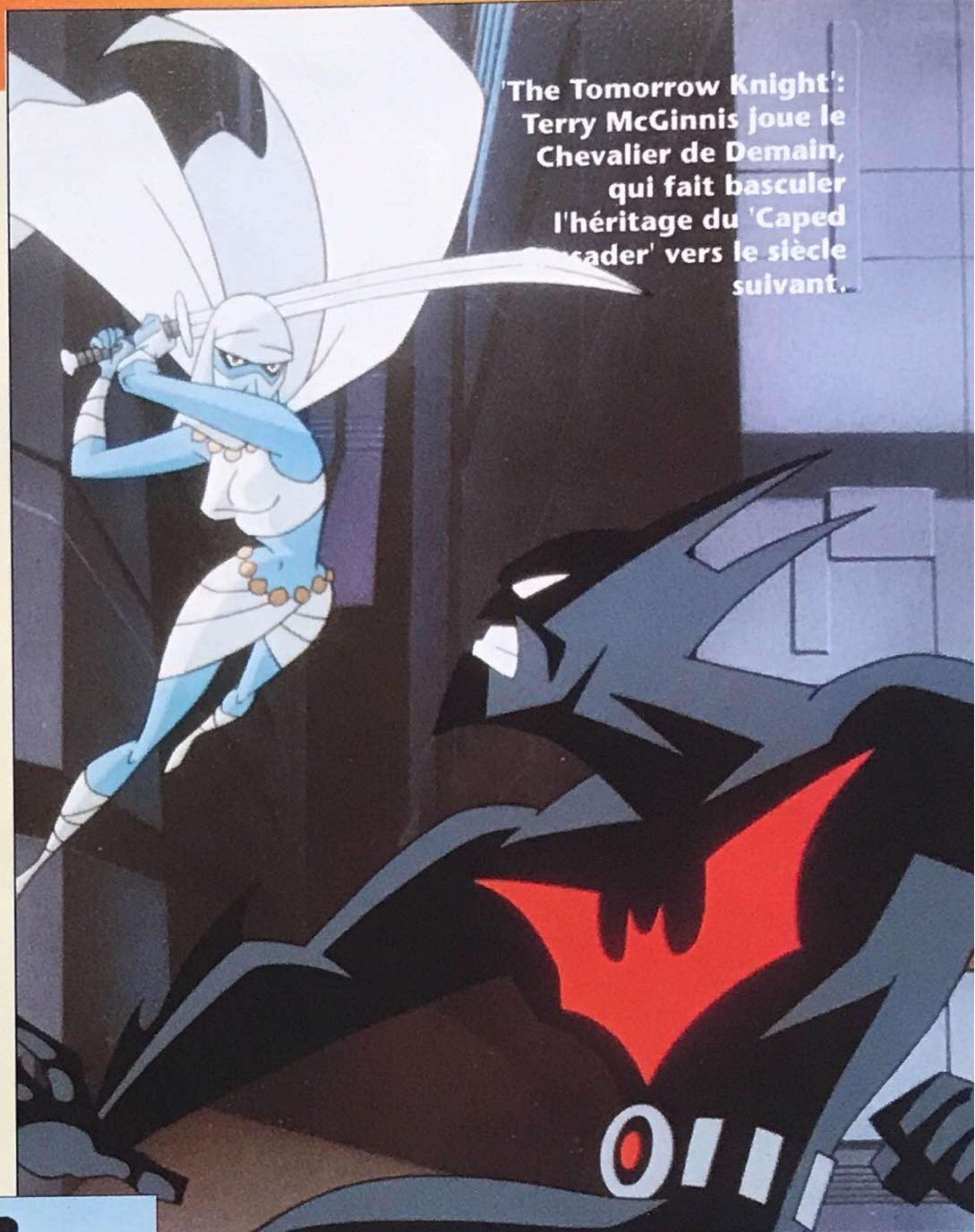
The New Batman/Superman Adventures

Cette aventure d'une heure rassemble Batman le 'Caped Crusader' et Superman 'The Man of Steel' et nous entraîne dans une expérience d'une puissance et d'une intensité incroyables, menée par deux des super héros américains préférés. Sous la bannière de Batman, on retrouve également des présentations de quatre séries de Batman parmi les plus populaires: Batman, Batman: The Animated Series, The Adventures of Batman & Robin ainsi que des épisodes spéciaux en prime de Batman Beyond. Superman, le héros volant allergique au Krypton, suit la demi-heure du 'Caped Crusaders' avec un combat contre les forces maléfiques qui comptent au cœur d'un Metropolis actuel.

Men In Black: The Series

- Kay, l'agent aguerri et Jay, la nouvelle recrue, sont de retour avec une nouvelle provision d'extraterrestres et d'action comique fulgurante. La troisième saison de cette série suit l'équipe d'agents secrets tandis qu'ils protègent la Terre des ordures du reste de l'Univers. Munis d'un armement presque aussi explosif que leur attitude, et aidés par l'agent de recherche Ellie, par le grand chef Zed et des extraterrestres sympa tels que les Worm Guys et Frank the Pug, les Men in Black sont prêts à botter l'arrière-train multi-queueues de n'importe quel alien qui sortirait des rangs!

'The Tomorrow Knight': Terry McGinnis joue le Chevalier de Demain, qui fait basculer l'héritage du 'Caped Crusader' vers le siècle suivant.



FOX KIDS

Fox Family Channel



La chaîne Fox Kids est prête pour l'automne avec une merveilleuse grille de programmes d'une grande variété, qui va offrir de super samedi matins bourrés d'animations très cool et d'action sensas. En tête de liste: la série télé hyper populaire des Digimon, Fox Kids est remplie à bloc d'un tas d'autres divertissements garantis de rendre ton weekend explosif! Fais un tour dans Monster Rancher Land et observe Genki et ses amis à la poursuite du méchant Moo et de son incroyable équipe de monstres dans Monster Rancher; retourne vers le futur pour visiter à nouveau le passé avec Flint The Time Detective et ses partenaires de la Time Police, tandis qu'ils voyagent à travers le temps

- pour essayer de stopper Petra Fina la mauvaise. Pour une émission
- unique à l'animation radicale, découvre Angela Anaconda et le
- monde fantastique dont elle dépend pour faire face à sa famille, à ses
- amis, et à l'exaspérante Nanette Manoïr; et pour une action garantie
- de te tenir en haleine, va mater les bolides si cool de NASCAR Racers
- dont les équipes Fastex et Rexcor se battent en duel sur et hors piste
- chaque semaine.
- Avec une large gamme de programmes garantis de plaire à tous, Fox
- Kids est bel et bien la chaîne à visiter le samedi matin. Alors ne change
- surtout pas de chaîne, reste branché/e pour voir tous ces super shows et tes personnages préférés!

Si tu penses que l'animation d'Angela Anaconda est unique, attends donc de rencontrer Angela!

Fox Family Channel



Monster Rancher

Monster Rancher suit les aventures de Genki, un garçon de 11 ans qui adore jouer au jeu vidéo Monster. Un jour, il prend part à un tournoi sur jeux vidéo Monster Rancher et il remporte le gros lot: un Monster Rancher 200X CD-ROM. Genki joue avec le CD-ROM et se retrouve transporté par magie dans le monde virtuel du jeu vidéo, Monster Rancher Land. A son arrivée, Genki y est accueilli par une fille nommée Holly et par son compagnon Suez, un monstre géant en forme d'œil. Genki forge très vite des liens spéciaux avec ses nouveaux amis et le trio se retrouve bientôt en cavale pour essayer d'échapper aux méchants monstres responsables de la corruption du monde virtuel. Lorsque Holly explique qu'un méchant monstre nommé Moo projette de corrompre Monster Rancher Land en changeant tous les monstres gentils en méchants laquais, Genki décide de se joindre à eux, à la recherche d'un mystérieux disque qui contient un Phoenix capable de changer à nouveau les monstres méchants en monstres gentils. Pensant que le disque de son monde réel détient la clé du Phoenix endormi, Genki et ses amis échappent aux méchants monstres et se lancent à la recherche du disque capable de tous les sauver.

Flint The Time Detective

Dans Flint The Time Detective, tu accompagnes un garçon préhistorique nommé Flint Hammerhead, qui va te transporter vers le passé où il se bat contre les forces mauvaises qui menacent de jeter la panique sur son monde de Land of Time.

Au 25ème siècle, voyager dans le temps est devenu très ordinaire. Mais à cause du grand nombre de crimes commis au cours des voyages dans le temps et qui menacent l'avenir, le passé et toute période intermédiaire, le Bureau of Time and Space a été formé afin de protéger la fragile Trame de l'Histoire. Le Bureau a confié cette tâche difficile aux détectives de la Time Police, menés par le brillant scientifique Dr. Bernard Goodman et ses neveux, les jumeaux Sara et Tony.

Un jour, pendant une excavation archéologique organisée par l'école, Sara et Tony découvrent une version fossilisée de Flint et de son père. Les enfants amènent leur trouvaille préhistorique à leur oncle le Dr. Goodman, qui arrive à les défossiliser tous les deux. Cependant, le père de Flint, Rocky Hammerhead, ne parvient à revivre qu'en partie et il existe désormais sous la forme d'une hache de granite très puissante et à caractère humain.

Grâce à son incroyable force, sa loyauté et son courage, Flint devient bientôt membre de la Time Police. Il doit désormais affronter Petra Fina, l'ennemie-mêlée qui les a transformés son père et lui en fossiles! Petra Fina qui, bien que méchante, est assez comique, et ses deux laquais, Dino et Mite, passent leur temps à voyager à travers les siècles pour essayer de capturer tous les 'Time Shifters', de petits êtres dont les pouvoirs magiques empêchent que la trame de l'histoire ne s'effiloche. Petra sait qu'en prenant le contrôle de ces 'Shifters', elle obtiendra l'opportunité de gouverner le monde, mais Flint et ses amis sont prêts à la suivre jusqu'aux confins du temps pour être sûrs qu'elle n'y parvienne jamais!

Angela Anaconda

Née de l'imagination de Sue Rose et de Joanne Ferrone, deux célèbres créatrices de dessins animés pour enfants tels que la série populaire 'Pepper Ann' de Sue Rose, Angela Anaconda nous offre un style d'animation 2D unique, mélange d'images de synthèse et de collages papier.

En apparence, Angela Anaconda est juste une fille ordinaire. Mais au-dedans, elle est bien plus spéciale que ce qu'on pourrait penser, et infiniment plus intéressante que la peste qui l'agace plus que tout au monde; Nanette Manoir.

Angela est plutôt une bonne gamine, mais parfois son imagination déborde, ce qui la pousse à rêver aux différentes manières dont elle pourrait se venger de la super énervante Nanette Manoir.

Parmi les voisins de bureau d'Angela dans la classe de CE2 de Mrs. Brinks, on trouve: Johnny Abattie, qu'Angela aimerait plutôt bien si elle aimait les garçons; Gina Lash, la meilleure amie d'Angela et la fille la plus intelligente de l'école; et Nanette Manoir, la fille aux boucles blondes qu'Angela prend plaisir à détester.

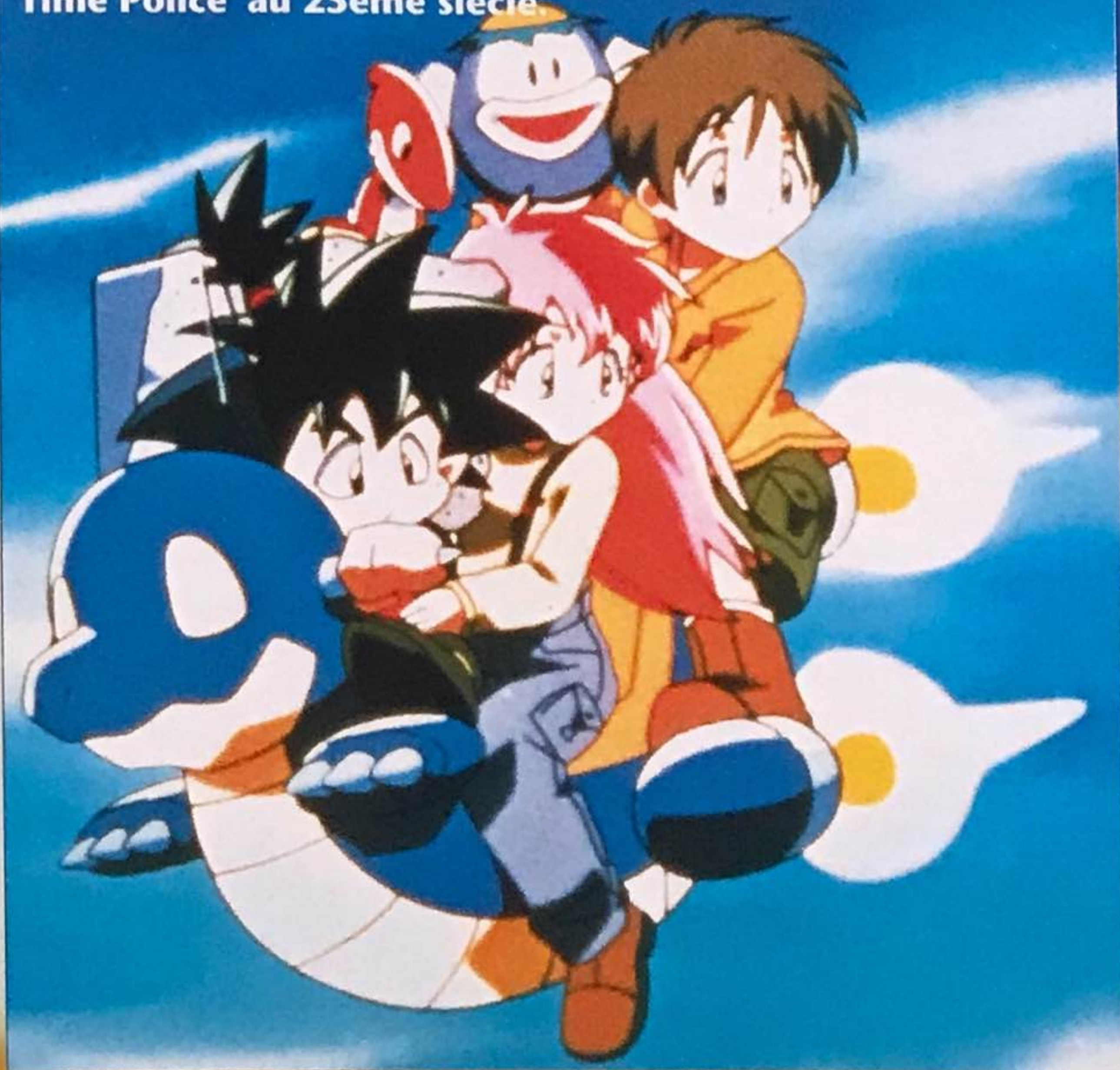
A la maison, Angela vit avec son père, sa mère qui est très farfelue, deux frères adolescents à te donner la chair de poule et Julia, sa petite sœur encore bébé. Le père d'Angela invente des tas de trucs hyper cool et il donne parfois à Angela de bonnes idées de revanche sur Nanette mais bien sûr, ça il ne le sait pas. Quand elle n'est pas en train de se servir de l'une des inventions de son père pour faire passer son agressivité, Angela entre dans un monde imaginaire extraordinaire pour l'aider à maîtriser les événements et les gens qui traversent sa vie. Ces fantasmes l'aident à se sentir mieux en elle-même et lui permettent de voir ses problèmes sous un autre angle (tout spécialement Nanette). Avec un récit plein de rebondissements, un humour très acéré et des personnages uniques, Angela Anaconda est une série qui se démarque vraiment des autres.



Les monstres sèment la panique autour de Genki et de ses amis dans **Monster Rancher** sur Fox Kids.

Fox Kids

Flint voyage à travers le temps et les airs avec sa 'Time Police' au 25ème siècle



Fox Family Channel

NASCAR Racers

Les quatre jeunes héros de cette aventure animée au rythme très rapide comptent sur le courage, le travail d'équipe et des connaissances spécialisées en matière de course automobile de haute technologie, pour remporter la victoire lors de l'ultime challenge: la 'NASCAR Unlimited Division'. Pilotant des bolides futuristes poussés au bout de leurs limites, les participants se battent pour prendre la pole position, se déplacent à une vitesse de plus de 640 Km/heure et volent littéralement en passant les tournants et les têtes d'épingles des pistes de course.

Tu peux te joindre chaque semaine, sur piste et hors piste, à l'écurie Fastex qui se mesure à l'écurie Rexcor, propriété du malhonnête et corrompu Garner Rexton. Les pilotes des bolides Fastex affrontent bien plus que le challenge du drapeau à damier; ils doivent aussi se surpasser et ne pas craquer sous la pression qui s'exerce sur toute personne désireuse de devenir un brillant pilote NASCAR. Mark Charger McCutchen est entravé par le riche héritage familial de plusieurs générations de pilotes célèbres. Megan Spitfire Fassler, un génie de la mécanique, ressent le besoin de prouver l'immense étendue de ses connaissances automobiles. Steve Flyer Sharp, un ex pilote de l'aviation, ancien membre du meilleur personnel volant de la 'Air Force', est bien déterminé à surmonter ses crises d'anxiété, se forçant à plus d'autodiscipline pour devenir un des meilleurs pilotes NASCAR. Carlos Stunts Rey est un pilote qui bosse dur et adore les fans et la notoriété que lui procure le fait de participer au sport NASCAR. überwinden und ein Spitzenfahrer von NASCAR zu werden. Carlos Stunts Rey ist ein fleißiger Fahrer, der seine Fans und die Berühmtheit liebt, die der NASCAR-Sport mit sich bringt.

Tu te sens une faiblesse? Une faiblesse pour la vitesse? Alors viens voir chauffer la gomme avec les NASCAR Racers, tous les samedi matins!

Fox Kids

Pilotes NASCAR Description des Personnages

Mark McCutchen - Charger: Charger: Mark est déterminé à faire honneur aux pilotes très respectés qu'étaient son père et son grand-père. Il a commencé à participer à des championnats de Karting à l'âge de six ans et il a rapidement remporté des courses dans les environs de sa ville natale de Mobile, dans l'Alabama. Mais plus Mark devient célèbre dans le monde du circuit automobile, et plus les comparaisons qui sont faites entre lui et les fameux membres de sa famille l'irritent. Il a du mal à trouver sa place dans la vie comme dans la course, mais la nature hautement compétitive de Mark pousse notre pilote volant à tourner à des vitesses folles et lui évite de jeter l'éponge.

Megan Fassler - Spitfire: Megan est la fille pleine d'assurance de Jack Fassler, fondateur et président de Fastex. Un génie de la mécanique, elle a conçu bien des nouveaux équipements incorporés dans les voitures. Megan adore elle aussi la course pardessus tout et elle s'est révélée être un excellent pilote de course. Bien que ses parents ne soient pas d'accord, Megan continue à poursuivre sa passion pour les courses et demeure très déterminée.

Steve Sharp - Flyer: Gamin, Steve a été élevé dans le milieu de l'Armée de l'Air et il a passé son enfance dans diverses bases militaires.

Autrefois un pilote de combat à l'avenir brillant, il a un jour été pris d'une effroyable crise de panique en plein vol qui a mis fin à sa carrière. NASCAR représente pour lui une seconde chance et Steve espère pouvoir prouver qu'il est capable de maîtriser des situations hautement stressantes. Steve est un

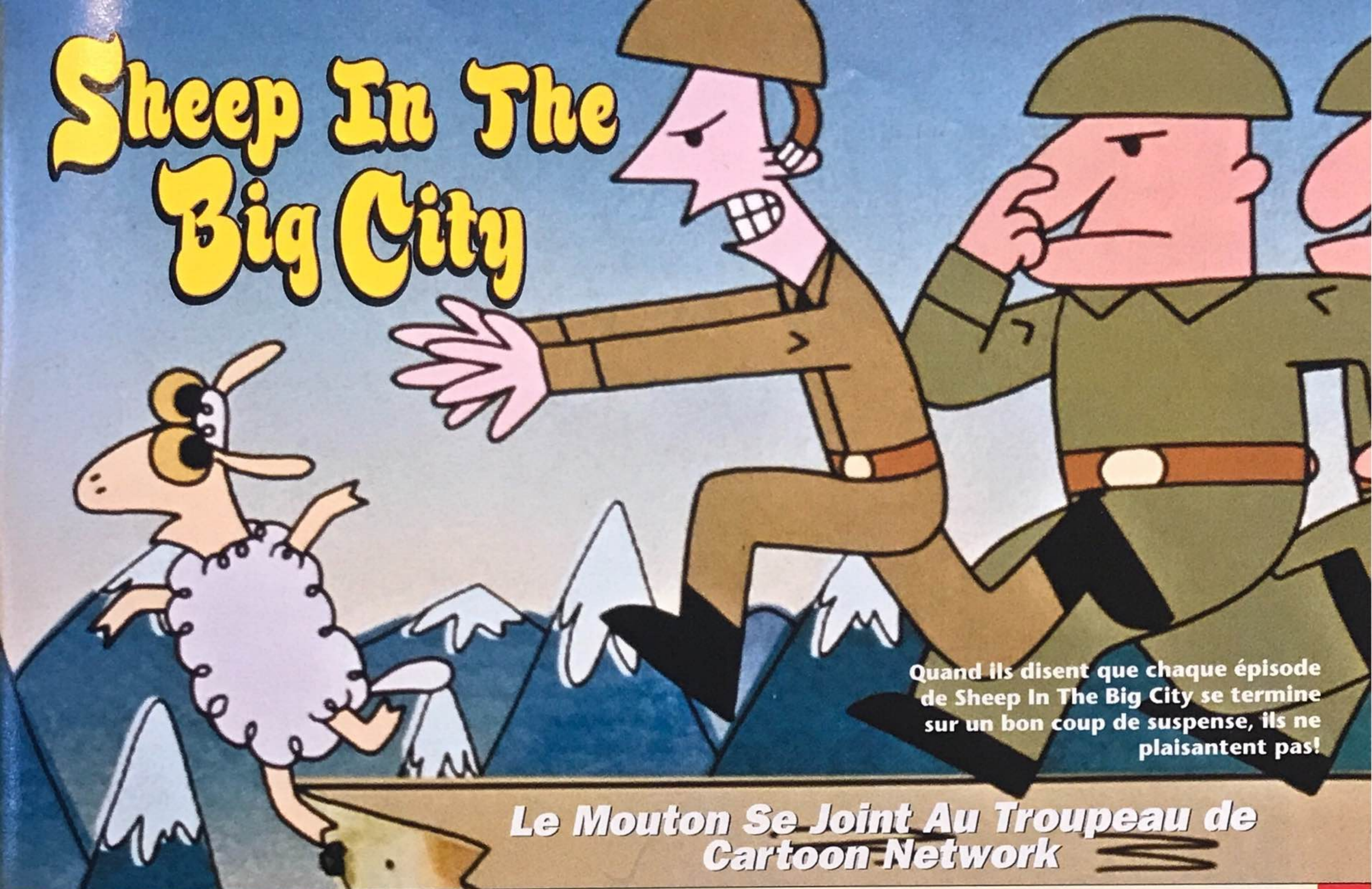
pilote de course qui fait preuve d'une très grande autodiscipline et le reste des pilotes de Fastex moquent souvent sa mentalité de militaire.

Carlos Rey - Stunts: Voilà un pilote qui adore la fièvre et l'énergie qu'il ressent au volant. Bien que son style de conduite soit assez frivole, Carlos est un gros travailleur qui a tout fait

pour s'extirper d'un milieu très humble afin de devenir l'un des meilleurs pilotes de NASCAR. Un vrai charmeur habitué à séduire, Carlos est populaire auprès des fans comme des sponsors.



Sheep In The Big City



Quand ils disent que chaque épisode de Sheep In The Big City se termine sur un bon coup de suspense, ils ne plaisantent pas!

Le Mouton Se Joint Au Troupeau de Cartoon Network

A partir du mois de novembre, Cartoon Network diffuse pour la première fois sa neuvième série animée originale d'une demi-heure: 'Sheep In The Big City'. Créé par Mo Willems et produit par Curious Pictures à New York, Sheep In The Big City fait une chronique sardonique des périlleuses aventures d'un mouton qui s'enfuit de la ferme et cherche refuge dans la grande ville parce qu'une Organisation Militaire Top Secrète est à ses trousses. Assez semblable à Rocky & Bullwinkle, chaque demi-heure de Sheep In The Big City est divisée en chapitres à suspense qui s'enchaînent grâce à la présence constante d'un narrateur, de sketches satiriques, de parodies de spots publicitaires et télévisés.

- "Notre engagement au niveau de la qualité et de l'originalité de l'animation porte ses fruits et outre les forts taux d'audience que nous avons recueillis, nous avons été salués par la critique", déclare
- Mike Lazzo, Principal Vice-Président de la programmation et de la production pour Cartoon Network.
- "Le look et la narration de Sheep In The Big City ajoutent encore plus de diversité à notre écurie de séries. Ceci reflète très bien notre personnalité." Sheep In The Big City rejoint les rangs des émissions originales de Cartoon Network telles que Dexters Laboratory, Cow and Chicken, Johnny Bravo, The Powerpuff Girls, Ed, Edd n Eddy, I Am Weasel, Courage the Cowardly Dog et Mike, Lu & Og.

Cartoon Network a produit plus de 230 programmes originaux d'une demi-heure et compte actuellement 130 épisodes d'une demi-heure en cours de production. A ce jour, les dessins animés de cette chaîne ont fait l'objet de six nominations aux prix 'Emmy', d'une nomination pour une 'Academy Award', de deux nominations pour 'CableAce' et de deux nominations pour des 'Annie Awards'. Alors, si tu es avide de shows originaux et de qualité bourrés de tonus et de fous rires, quitte la ferme et prend la route pour l'immense, bêteille cité de New York. Avec Sheep, tu peux être sûr d'être tenu en ha-laine!



Bien que ce soit une ville énorme, Sheep a des difficultés à y jouer le caprin en cavale.

Cartoon Network

Le

Quiz DigiDestinés

Tu penses être un/e Digiexpert/e? Tu crois que le huitième enfant DigiDestinés c'est toi et pas Kari? Alors là, il n'y a qu'un seul moyen de le savoir: attaque-toi à ce difficile quiz Digimon et prouve que tu es assez fort/e pour affronter la Force Noire!

1. Quels sont les gadgets magiques qui ont transporté les DigiDestinés vers le DigiMonde?

- A. Digiddoors
- B. Digikeys
- C. Digivators
- D. Digivices

2. Quelle est la cause de la menace maléfique qui pèse sur le DigiMonde?

- A. Force Maligne
- B. Force Maléfique
- C. Force Noire
- D. Menace Noire

3. Quel genre de personne est Tai?

- A. Aventurier et athlétique
- B. Peureux et faible
- C. Excentrique et égoïste
- D. Nerveux et maladroit

Wie viel weißt du über deine Lieblingsserie?

4. Quel est le nom du Digimon de Tai?

- A. Palmon
- B. Agumon
- C. Pokmon
- D. Angemon

5. Qui est l'expert en informatique du groupe?

- A. T.K.
- B. Izzy
- C. Tai
- D. Mimi

6. Lequel des Digimon possède le pouvoir de parler aux poissons?

- A. Gomamon
- B. Tokomon
- C. Greymon
- D. Birdramon

7. Qui est le frère de T.K.?

- A. Joe
- B. Izzy
- C. Matt
- D. Tai

8. Lequel des DigiDestinés est le plus jeune?

- A. Mimi
- B. Sora
- C. Izzy
- D. T.K.

9. Qui est l'égoïste du groupe?

- A. Ash
- B. Tai
- C. Mimi
- D. Joe

10. Quel genre de personne est Joe?

- A. Cool et effronté
- B. Nerveux et hypocondriaque
- C. Protecteur et courageux
- D. Excentrique et j'menfoutiste

11. Quel est le titre du premier épisode de la série?

- A. And So It Begins... Et ainsi commence l'histoire...
- B. The DigiDestined Les DigiDestinés
- C. Welcome To DigiWorld Bienvenue au DigiMonde
- D. Meet The Digimon A la rencontre des Digimon

12. En quoi Agumon digivolve-t-il?

- A. Shellmon
- B. Greymon
- C. Mojamon
- D. Devimon



13. Quel est le nom du Digimon gardien d'un volcan enflammé?

- A. Birdramon
- B. Centarumon
- C. Tentomon
- D. Meramon

14. Où vivent les Numemon?

- A. Dans les toilettes
- B. Dans la jungle
- C. Dans les égouts
- D. Sous l'eau

15. Qui est le chef des Digimon Méchants?

- A. Devimon
- B. Datamon
- C. Pagumon
- D. Leomon

16. Que sont les Bakemon?

- A. Poissons
- B. Fantômes
- C. Robots
- D. Iguanes Nucléaires

17. A quoi Patamon bat-il Elecmon?

- A. Concours du plus gros buveur
- B. Concours du plus gros mangeur
- C. Tir à la corde
- D. Lancer du poids

18. Sur quel continent vit Gennai?

- A. DigIceland
- B. Pixiworld
- C. Server
- D. Parc Muc

19. Quel emblème Tai trouve-t-il?

- A. Sincérité
- B. Honnêteté
- C. Gentillesse
- D. Courage

20. Quel est l'emblème de Mimi?

- A. Sincérité
- B. Lumière
- C. Compassion
- D. Amitié

21. Quel est le nom du robot qui était détenu prisonnier par Etemon?

- A. Gigamon
- B. Megamon
- C. Johnny Five
- D. Datamon

22. Qui est la petite sœur de Tai?

- A. Kari
- B. Mimi
- C. Sora
- D. Lisa

23. A qui appartiennent les cuisines où Joe travaille pour payer ses dettes?

- A. Mel
- B. Vegiemon
- C. Chefmon
- D. Aminoff

24. Quel est le nom du huitième enfant DigiDestiné?

- A. Sparky
- B. Jody
- C. Tina
- D. Kari

25. Quel type de Digimon est Dokugumon?

- A. Serpent
- B. Lézard
- C. Araignée
- D. Barracuda

26. Qui est cousin avec Sora?

- A. Tai
- B. Izzy
- C. Kari
- D. Duane

27. Quel est le Digimon de Kari?

- A. Gatomon
- B. Foehnermon
- C. Vadamon
- D. Zudomon

28. Combien y a-t-il de 'Dark Masters'?

- A. 12
- B. 7
- C. 3
- D. 4

29. Où Leomon a-t-il déclaré qu'il reviendrait à la vie?

- A. Village of the Beginnings
- B. Server
- C. Village of Rebirth
- D. Fondacaro

30. Qui est le dernier des 'Dark Masters'?

- A. Devimon
- B. Piedmon
- C. Gabumon
- D. Oldemon

5 Bonus Digimon:
Les Questions Sur le Film!

31. Quel est le nom du nouveau Digimon Méchant?

- A. Salamon
- B. Zudomon
- C. Diabormon
- D. Togemon

32. Où ce nouvel adversaire sème-t-il la panique?

- A. Internet
- B. Server
- C. Village of the Beginnings
- D. DigiDreamland

33. Quel est le nom du nouveau Digimon qui aide les enfants?

- A. Omnimon
- B. Nyaromon
- C. Tentomon
- D. Garudamon

34. Quel est le nom du garçon américain qui aide le groupe des DigiDestinés?

- A. Homer
- B. Wallace
- C. Justin
- D. Noam

35. Quel est le pays menacé de destruction par les missiles?

- A. Japon
- B. Canada
- C. Allemagne
- D. France

CLÉ DES RÉPONSES:

1-D, 2-C, 3-A, 4-B, 5-B, 6-A, 7-C, 8-D, 9-C, 10-B, 11-A, 12-B, 13-D, 14-C, 15-A, 16-B, 17-C, 18-C, 19-D, 20-A, 21-D, 22-A, 23-B, 24-D, 25-C, 26-D, 27-A, 28-D, 29-A, 30-B, 31-C, 32-A, 33-A, 34-B, 35-A.

Quiz Digimon

Pokémon The



Pikachu Projects/WB

James, Ash, Pikachu, Meowth and Jessie transportent le phénomène Pokémon sur le grand écran avec Pokémon the Movie 2000.

Le monde imaginaire des Pokémon est né de l'inspiration de Satoshi Tajiri, qui, enfant, observait avec fascination les interactions complexes entre les divers insectes qu'il attrapait pour les garder. C'est en combinant cette fascination envers la nature et son amour pour les jeux vidéo que Tajiri a conçu la trame et l'histoire des Pokémon. Au Japon, la Pokémania a véritablement exposé en 1996, avec l'arrivée des Pocket Monsters de Nintendo sur Game Boy qui ont engendré un engouement national. Le jeu de rôle Pokémon interactif (le nom plus court qui lui a été donné officiellement) offrait à des joueurs appelés dresseurs la chance de capturer et de dresser un nombre toujours croissant d'espèces à collectionner, et de combattre d'autres dresseurs. Le but du dresseur est d'accroître son statut en sortant victorieux de ces combats, pour finalement obtenir

- l'ultime badge d'honneur du plus grand
- Maître Pokémon du Monde, le 'Worlds
- Greatest Pokémon Master'. Dans le
- monde Pokémon, chaque créature
- possède ses propres pouvoirs et aptitudes
- qui sont basés sur une relation avec les
- éléments: terre, vent, feu et eau. Les
- dresseurs doivent non seulement faire
- preuve d'une grande dextérité manuelle,
- être capables de résoudre des problèmes et
- de concevoir des stratégies pour vaincre
- les batailles, mais ils doivent également
- enseigner et prendre soin des Pokémon
- qu'ils ont capturés afin de mieux réussir.
- L'ampleur du succès du jeu vidéo a donné
- naissance à une série de bandes dessinées,
- de jouets, de cartes à échanger et
- finalement à une série télé japonaise
- hyper populaire. Une fois importé aux
- Etats Unis par Nintendo, le show est passé
- directement en tête des programmes télé
- pour enfants. Il a été suivi de près par le

- jeu vidéo et le reste des marchandises,
- faisant de Pokémon le plus important
- phénomène des années 90 dans le
- domaine des divertissements pour
- enfants. La sortie d'un film était
- inévitable, et Pokémon; The First Movie a
- littéralement pris le Japon d'assaut,
- devenant un mega-hit classé quatrième
- au box office. Lors de sa première aux
- Etats-Unis l'année dernière, le film a fait
- un malheur au Box Office, enregistrant
- des recettes de \$50 millions au cours des
- cinq premiers jours. Actuellement traduits
- en 15 langues et disponibles dans plus de
- 30 pays, la série télévisée, les jeux sur
- Game Boy et les séries de cartes sont
- devenus populaires dans le monde entier.
- Avec le lancement aux U.S.A. de
- Pokémon the Movie 2000, le phénomène
- Pokémon est plus fort que jamais!

Movie 2000

**Nouveau Film!
Nouveaux Pokémon!**

Ils débarquent aux U.S.A.! Ash, Pikachu et l'univers Pokémon tout entier sont de retour avec Pokémon the Movie 2000, une aventure spectaculaire toute neuve! La suite du film à succès de l'automne dernier est une aventure palpitante basée sur des événements prophétiques qui déséquilibrent totalement le monde des Pokémon, mettant en danger toute vie sur la Terre. La seule personne capable de tout arrêter est notre jeune dresseur, Ash Ketchum, mais il aura besoin de tout son courage et de toute son énergie pour suivre le destin de héros qui lui est réservé. Ash s'efforce de démontrer qu'une personne, même seule, peut faire une différence, et il fait face au plus grand défi Pokémon jamais connu: sauver le monde! Pokémon the Movie 2000 est un mélange du long métrage 'The Power of One' et du court métrage de 22 minutes 'Pikachu's

Rescue Adventure', qui suit notre Pokémon préféré entre tous dans une forêt para-disiaque magique et souterraine. Entre 'The Power of One' et 'Pikachu's Rescue Adventure', six nouveaux Pokémon font leurs débuts sur le grand écran. Le long métrage nous présente Lugia, un Pokémon qui selon la rumeur, se cacherait à la surface de l'océan et Slowking, un gardien de l'ancienne légende. Dans 'Pikachu's Rescue Adventure', les spectateurs rencontrent quatre nouveaux Pokémon pour la première fois: Hoothoot, un Pokémon semblable à une chouette et que l'on peut

apercevoir dans les arbres; Bellossom, qui offre une performance musicale dans une grotte tropicale; Ladyba, une coccinelle Pokémon entourée d'une multitude d'amis; et Elekid, un Pokémon électrique chargé à bloc qui combine son énergie avec celle de Pikachu pour créer une détonation formidable. Avec de nouveaux personnages, des révélations et du suspense, Pokémon the Movie 2000 est de loin la meilleure aventure Pokémon sortie jusqu'à présent!

La légende prend vie lorsque Lugia quitte son océan pour rencontrer Ash et ses amis.



Pokémon

Pikachu Projects/WB



Après avoir affronté la furie incendiaire de Moltres, il se pourrait bien que Ash et ses copains veillent prendre des vacances sur l'île de Glace d'Ice Island.

Le Pouvoir d'Un Seul

Dans *Pokémon the First Movie*, leur première aventure sur le grand écran, l'as des dresseurs Pokémon: Ash Ketchum et ses amis prenaient part à une bataille spectaculaire entre le légendaire Pokémon Mew et Mewtwo, son puissant clone amélioré, produit de la bio-ingénierie. Dans le long métrage *Pokémon the Movie 2000, The Power of One*, Ash se trouve face à un défi encore plus imposant: la terrifiante tâche de sauver le monde!

Cette fois-ci, l'aventure de Ash commence lorsqu'à la suite d'un puissant orage, ses amis et lui se retrouvent naufragés sur l'île de Shamouti Island, au moment même où les indigènes s'apprêtent à décerner le rôle du héros de leur festival annuel. Ils offrent le rôle à Ash, et il l'accepte.

Le festival explique l'ancienne légende des trois grands et puissants oiseaux Pokémon: Moltres, Zapdos et Articuno, qui maintiennent l'équilibre de la nature sur la Terre en gouvernant les éléments feu, éclairs et glace. Depuis des siècles, ils vivent tous les trois en harmonie sur des îles indépendantes nommées en fonction des éléments qu'ils régissent: Fire Island (Ile du Feu), Lightning Island (Ile des Eclairs) et Ice Island (Ile de Glace).

Mais la légende prédit qu'un jour la coexistence pacifique de ces oiseaux incroyables sera perturbée, libérant les éléments et semant la panique à travers le

monde. Seul le 'Chosen One', l'Elu, un humain plein de bravoure, possédera le pouvoir apte à rétablir l'équilibre. Et pour ce faire, il devra se déplacer sur chacune des îles pour y obtenir une précieuse sphère. L'équilibre ne sera rétabli et le monde sauvé de la destruction, qu'une fois que les sphères seront rassemblées.

Tandis que débute le festival, Ash se prépare à partir pour la première île mais Lawrence III un excentrique collectionneur de Pokémon capture Moltres, perturbant ainsi l'équilibre du pouvoir, donnant raison aux prédictions de la légende. Le collectionneur avide s'intéresse ensuite à Zapdos, mais le Pokémon dont il a vraiment envie est le légendaire oiseau des mers Lugia, qui selon lui, n'apparaîtra qu'après que les trois autres oiseaux auront été capturés.

Lugia deviendrait le joyau de la collection de Pokémon de Lawrence, mais sa poursuite acharnée de ces fantastiques créatures a pour résultat d'engendrer une bataille entre les effroyables oiseaux. Les forces feu, éclairs et glace deviennent incontrôlables, menaçant de consumer la Terre et Ash découvre qu'il est le seul à pouvoir prévenir cette catastrophe. Il revient donc au personnage préféré entre tous, le numéro un des traqueurs de Pokémon, d'aller puiser au plus profond de lui-même pour y trouver la source de sa puissance et l'utiliser pour sauver le monde!

The Movie

En Coulisse

Tu regardes les séries télé, tu as vu le film et tu achètes les cartes. Tu penses connaître absolument tout sur Ash Ketchum, sa bande de copains et ses amis Pokémon. Mais sais-tu ce que les gens qui travaillent en coulisse sur le plateau de Pokémon the Movie 2000 ont à en dire?

"Ash prend cette quête très au sérieux et même s'il est un peu nerveux au départ à l'idée de ce qui l'attend, il pense que réaliser la légende de Shamouti Island fait vraiment partie de sa destinée", déclare Gail Tilden, Vice-Président responsable de l'Acquisition et du Développement des Produits pour Nintendo of America Inc., au sujet du célèbre traqueur de Pokémon dans son nouveau film.

"Ash doit parvenir à croire que, malgré toutes les fautes et les faiblesses de sa nature humaine, il est tout de même capable de changer les choses en bien", ajoute Michael Haigney, le co-scénariste/directeur américain du film.

Norman Grossfeld, le réalisateur de la version américaine du film acquiesce. "Je ne crois pas que les gosses voient Ash en tant que super héros. Il les représente dans l'univers Pokémon et c'est ça qui rend les histoires si spéciales. C'est un gamin qui fait des choses qu'eux-mêmes aimeraient faire et qui fait des choix qui pourraient être les leurs. Ce que nous espérons pouvoir montrer aux enfants à travers ce film, c'est que Ash découvre que même une personne seule peut faire une différence", continue Grossfeld. On ne sait jamais quand on pourra être confronté à une situation qui nous offrira l'occasion de faire du bien à quelqu'un et de devenir un héros, même si c'est sur une toute petite

- échelle. Tout ce qu'il faut, c'est être prêt, comme Ash, à choisir de faire le bien. C'est le thème du film. Ash découvre le pouvoir qu'une seule personne peut posséder".
- "La loyauté des amis de Ash, qu'ils soient humains ou Pokémon, joue également un rôle clé dans le développement de Ash vers son but qui est de devenir maître dresseur. Il est grandement encouragé par ses amis", explique Grossfeld, "et il puise sa force en eux car ils croient vraiment en lui. C'est vraiment le point crucial pour Ash quand, au départ, il a des doutes sur sa capacité à remplir sa mission".
- Quand on lui demande comment l'équipe de réalisation de Pokémon a transformé les films japonais The Power of One et Pikachu's Rescue Adventure en Pokémon the Movie 2000, Grossfeld rigole et répond: "Nous avons passé bien du temps à réécrire le script".
- Tilden va plus loin: "les blagues qui marchent bien au sein d'une culture japonaise ne fonctionnent pas forcément ailleurs, nous avons donc dû créer nos propres analogies et métaphores et les placer ensuite dans leur contexte".
- "Quand on a réécrit les dialogues du film, le challenge a été de replacer tout ça dans le contexte de façon homogène, sans casser le rythme de l'animation japonaise d'origine. Nous héritons du mouvement des lèvres de la version japonaise et nous devons ensuite décider ce que nous voulons que le personnage dise avant de faire en sorte que tout se tienne", déclare Grossfeld.
- "C'est comme un puzzle très intéressant."
- "Comme vous le voyez, ça représente des tas d'heures de boulot, un gros travail d'équipe et beaucoup de sérieux pour apporter aux films Pokémon les qualités vitales auxquelles Ash Ketchum et son groupe d'amis peuvent s'identifier sans problème.

La bande des Team Rocket (James, Meowth et Jessie) est déterminée à voler du pouvoir Pokémon à Ash Ketchum et à son équipe de dresseurs.



Mieux Piger le Deck Digimon

On les retrouve en
cartes, on les retrouve en
vidéo, ils évoluent en
plein devant nous!



Arrête-moi si tu as déjà entendu ce genre de truc. C'est un jeu vidéo, une série de dessins animés, un jeu de cartes, et tout ça sur le thème d'une bande de gamins, tu vois le genre, qui font équipe avec des monstres qui évoluent et se battent contre d'autres monstres et... OK, OK, mais ce n'est pas ce que tu penses mais des Digimon!

Tu serais facilement pardonné/e si tu pensais que Digimon n'était rien de plus qu'une bande de monstres qui jouent les Pokémon, la version Bandai de la poule aux œufs d'or de Nintendo. Tant de facteurs se ressemblent: les racines japonaises, la progression jeu-vidéo-série-télé-jeu-de-cartes, les monstres qui évoluent, dont un grand nombre ressemblent à des monstres de poche après un passage au service infographie. Mais si tu penses être capable de te retenir d'appeler la Brigade de Prévention des Imitations Ehontées pendant juste une minute et que tu observes bien l'histoire et les personnages de Digimon, tu t'apercevras que les Digimon ont bel et bien une identité qui leur est propre. Pour commencer, Digimon a un point de départ bien défini. L'histoire commence quand sept gosses en camp de vacances d'été Tai (Taichi Kamiya), Sora (Sora Takenouchi), Matt (Yamato Ishida), Izzy (Koushiro Izuma), Mimi (Mimi Tachikawa), T.K. (Takeru Takaishi) et Joe Kido se retrouvent soudain transportés vers un monde digital où tous les paysages ressemblent à des images de télé un peu floues. Peu après leur arrivée, chacun des gosses se lie d'amitié avec un Digimon, l'un des nombreux monstres digitaux qui se baladent dans ce monde digital. Ils forment les équipes suivantes: Tai et Koromon (jigglypuff pourvu de dents), Izzy et Motimon (jigglypuff sans les pattes), Sora et Yocomon (Oddish assez féminin), T.K. et Tokomon (Pikachu en cochon), Matt et Tsunomon (Eevee agrémenté d'une nageoire sur le haut de la tête), Joe et Bukamon (Charmeleon avec une flamme dans la tête) et Mimi et Tanemon (encore un Oddish plutôt féminin, mais légèrement différent). Par la suite, les Digimon commencent à évoluer. Koromon devient Agumon (un petit dinosaure). Yocomon se transforme en Biyomon (un oiseau qui ressemble un peu à Spearowish). Motimon devient Tentomon (un gros insecte bariolé). Tsunomon évolue en Gabumon (une licorne ressemblant à Raichu et à Eevee avec des graffiti et des tags). Tokomon devient Patamon (un Pikachu aux grandes oreilles). Bukamon se transforme en Gomamon (un hybride coloré d'Eevee et de Raticate). Tanemon devient Palmon (un Oddish qui aurait pris des anabolisants).

Les gamins forgent très rapidement des liens avec leurs Digimon, et les petites créatures s'avèrent être bien plus que de bons compagnons. Non seulement elles s'unissent pour protéger leurs amis humains, mais elles possèdent chacune un pouvoir lui permettant de se

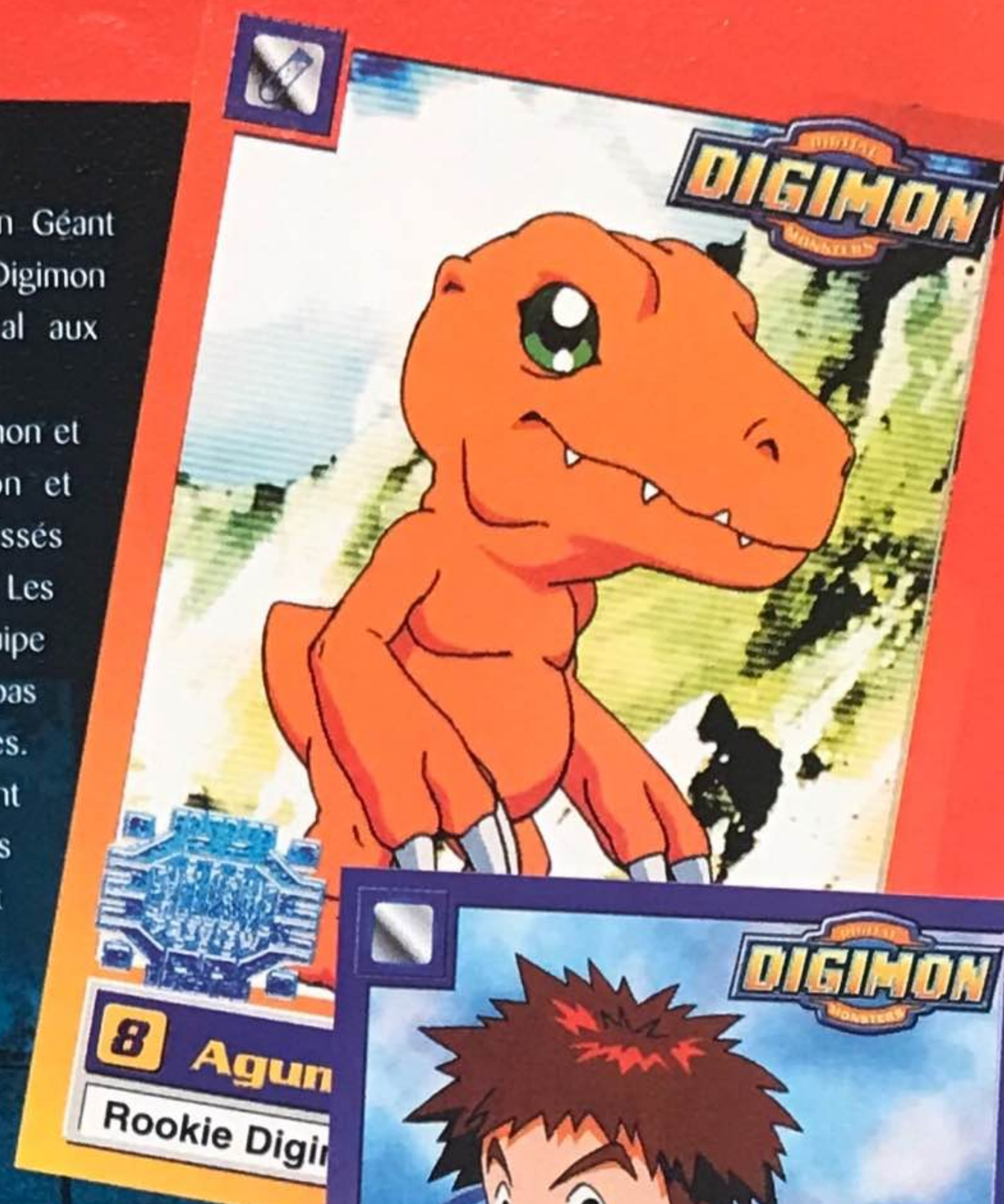
transformer en Champion Digimon Géant pour combattre contre d'autres Digimon Géants qui veulent faire du mal aux enfants.

Et c'est là la différence entre Digimon et Pokémon. Le Champion Digimon et l'Ultime Digimon sont tout hérissés d'une armure, de rivets et d'armes. Les Pokémon ont quelques vilains (l'équipe comique des Team Rocket) mais pas de vrais personnages diaboliques. Non seulement les Digimon mettent en scène des méchants et des personnages réellement diaboliques, ils comprennent également des monstres gentils qui font des choses diaboliques sans aucune explication apparente. Le mystère des Digimon devenus méchants s'éclaircit finalement, lorsque les enfants découvrent qu'une force noire se propage à travers le Digimonde et que les Digimon gentils sont corrompus par des résidus de cette force qui s'incrustent à l'intérieur de leur corps.

Les gamins découvrent que les étranges appareils qu'ils ont mystérieusement reçus juste avant d'être emportés vers le Digimonde sont les armes les plus efficaces contre la force noire. Avec ces appareils, les enfants sont capables de débarrasser les Digimon de la force noire. Une fois les résidus de la force noire détruits, le Digimon qui en était infesté retrouve sa personnalité d'origine. Malgré leur désir de rentrer chez eux, les enfants se laissent entraîner par le mystère de cette force noire et de cette menace maléfique qui plane sur le Digimonde et ils se promettent alors de débarrasser le Digimonde de la diabolique présence de la force noire.

Voilà pour la mise en scène. Que se passe-t-il ensuite?

Ça dépend de la direction que tu décides de prendre à partir de là. Si tu choisis l'un quelconque des divers jeux vidéo, tu continues simplement à poursuivre ton chemin gentiment avec tes Digimon en rencontrant et en combattant d'autres Digimon, en les faisant évoluer ou retrouver leur forme initiale en fonction du contexte.



Digivices & Vertus

S'il existe un jeu Digimon sur PlayStation, bien des jeux Digimon sont des jeux de poche ou des types de jeux qui en sont inspirés. Les vieux Digimon Pendulum du style animal-familiier-virtuel 'virtual-pet' avaient été importés en 1998 pour remplacer la première génération de Digimon qui a à son tour été supplantée par les super cool Digivices fabriqués par Bandai.

Mon Digivice est plus gros que le Digimon ou que le Digimon Pendulum et en plus il coûte plus cher (environ \$30 (210FF) pour le Digivice contre une vingtaine de dollars (140FF) pour le Digimon/le Digimon Pendulum). Tout est en japonais alors tu dois galérer un moment au niveau des touches jusqu'à ce que tu piges à quelles fonctions elles sont connectées.

Chacun des sept tout nouveaux Digimon figure dans le digivice qui fonctionne à partir d'un système 'baladeur', c'est à dire qu'il comptabilise les pas que tu fais et qu'il applique le nombre de pas correspondants à l'aventure Digimon. Après un certain nombre de pas, tu te bats.

Tu peux essayer un raccourci en secouant le Digivice jusqu'à ce que tu parviennes à un combat, mais c'est une technique qui a du pour et du contre. Si tu le secoues et qu'après coup tu ne t'en sers pas pendant un moment, tes Digimon se feront massacrer.

Si ça t'arrive, tu devras trouver la trousse de secours pour les soigner. Si tu veux mener un rude combat, appuie sans cesse sur le bouton situé dans le coin en haut à droite. Petit à petit, tu découvriras comment obtenir des vitamines pour tes Digimon et des Power Ups pour les ressourcer en énergie et leur permettre d'évoluer.

En fin de compte, tout est plutôt simple: le seul écran qui peut porter à confusion est l'écran de combat.

Au cours de tes 10 premiers matches, tu n'as que deux options: Use Current

Digimon (Utiliser le Digimon actuel) ou Quick Fight (Combat Rapide). Tu devrais sélectionner Use Current Digimon et continuer à appuyer jusqu'à ce qu'une attaque soit lancée. Après trois attaques, ou lorsque les Points (Points Vie) de quelqu'un tombent à zéro, c'est la fin du combat. Si tu vois un crâne apparaître, c'est que tu as perdu.

Si tu sélectionnes Quick Fight, le combat aura lieu sans aucune animation et les résultats seront annoncés à la suite. (A une exception près, à chaque fois que j'ai joué avec Quick Fight, j'ai perdu; à mon avis, j'aurais mieux l'éviter.)

Après 10 victoires, ton écran de combat te propose trois options: Use Current Digimon, Digivolve ou Quick Fight. Après 15 victoires de plus, tu peux Digivolver de ton second tour.

Une fois que tu auras sauvé l'un des sept Digimon et qu'il se joindra à ta bande d'aventuriers, l'écran de combat affichera les options suivantes: Use Current Digimon (Utiliser D. actuel), Digivolve (Digivoler le Digimon) et Quick Fight.

Si tu gagnes contre leur attaquant, ils se joindront à ta bande. Ce qu'il y a de chouette avec les Digivices, c'est qu'un écran différent et une LED clignotante apparaissent pour t'indiquer que certains Digimon gentils à besoin de ton aide.

Jusqu'à présent, Palmon et Gabumon m'ont rejoint dans mes aventures, et Agumon est capable de Digivolver en Metal Greymon et en Metal Greymon, j'ai donc choisi Palmon comme ma créature primaire, afin de pouvoir Digivolver pour obtenir ses versions plus puissantes. J'ai rencontré beaucoup de Gazimon et de Sukamon, j'ai vu pas mal de Bakemon. J'ai également rencontré Kawagamon et je m'attends à voir Etemon et Myotismon un peu plus loin.

Dans l'ensemble, mon Digivice est plutôt cool. C'est une addition sympa à la famille des animaux familiers virtuels 'v-pets' de Bandai, mais ça va rendre les dingues parce que ce n'est pas aussi discret que Pokémon ou Pikachu, principalement parce que tu as besoin de l'entendre venir les sales types. Si tu éteins le Digivice que tu les rates, tu verras que ton Digimon a encaissé du dégât de toutes façons.

Les Séries Vidéo

Comme on pouvait s'y attendre, dans le dessin animé Digimon est diffusé sur Fox aux Etats Unis, l'intrigue est bien plus élaborée. Jusqu'à présent, 51 épisodes ont été diffusés. Quand tu liras cet article, la plupart seront déjà passés à la télé. Le petit écran. L'histoire suit trois axes principaux.

Au cours des 13-épisodes axés sur Devimon, les enfants apprennent qu'ils sont les Digidestinés, voués à ramener la paix dans le Monde Digital. Mais s'ils sont les Digidestinés, ils se posent une question: est-ce que c'est leur devoir, à eux et à leurs Digimon de parvenir à battre le tout puissant Devimon, le Digimon qui semble contrôler les Forces Noires qui transforment les gentils Digimon en méchants Digimon?

Au cours des 8 épisodes axés sur Etemon, les enfants poursuivent leurs recherches pour obtenir les emblèmes et les scanners dont ils ont besoin pour rendre leurs Digimon plus forts et ils arrivent dans un village où ils doivent se battre contre Etemon, le dangereux monstre digital rock n roll et son réseau: Dark Network. A la fin de ces 8 épisodes, la panique s'est emparée du monde digital comme du monde réel, ce qui nous conduit à l'histoire suivante qui passe actuellement aux U.S.A. et qui est axée sur Myotimon (VampDemon). Dans cette série d'épisodes, les gamins voyagent à travers un portail qui les conduit à nouveau vers le monde réel, lorsqu'ils réalisent les dégâts que les Digimon ont infligés à leurs maisons, ils repartent très vite pour essayer de trouver le huitième enfant que Myotimon a projeté de capturer.

C'est une série qui va à fond de train, et l'animation est super bien rendue, avec des trucs à te couper le souffle, c'est super sympa, et aux U.S.A. certains épisodes sont déjà sortis en vidéo! La première vidéo Digimon qui couvre les trois premiers épisodes a été lancée au mois de novembre et elle comprend sept cartes promotionnelles à échanger qui font partie du nouveau set d'Upper Deck (voir ci-dessous).

Et il y en a encore bien des trucs en réserve. Au printemps 1999, Toei Studios ont lancé un court métrage de 40 minutes appelé Digimon Adventure. L'histoire raconte les exploits d'un garçon japonais de 7 ans (Tai) et de sa jeune sœur (Kari) au cours de leurs aventures avec l'étrange Digimon appelé Koromon. Et avec le succès de Pokémon: The First Movie, on peut se demander si on aura bien longtemps à attendre la sortie d'un long métrage Digimon!

Toy Story

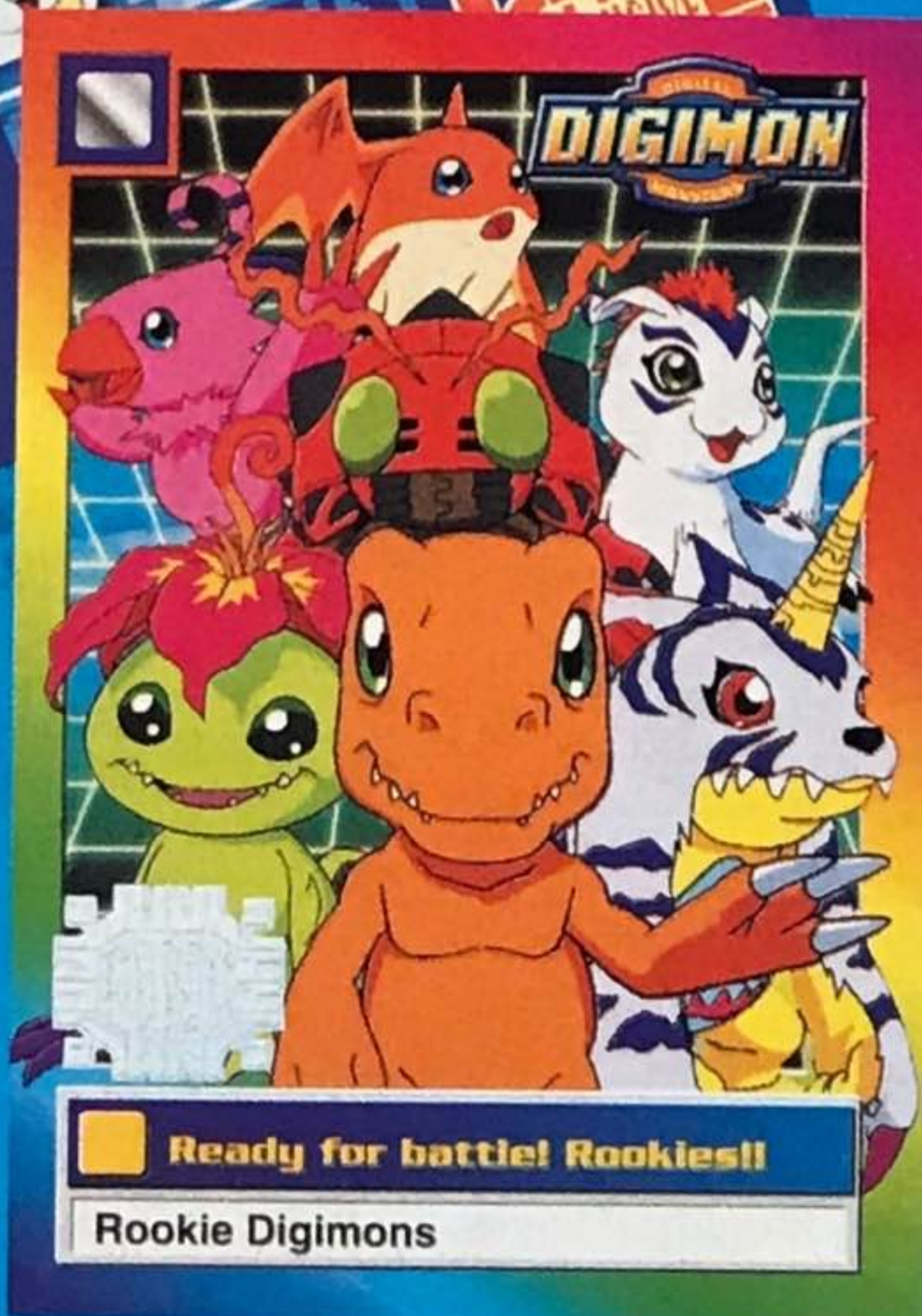
Bandai est un fabricant de jouets, on ne manque donc pas de jouets Digimon. Les plus cool sont les personnages japonais parlants les 'Talking Figures' (disponibles dans les magasins Explosion Toys). Chacun des jouets a deux modes: En Mode A, ils sont sensibles au son et soit ils parlent, soit ils lancent une attaque (l'équivalent de l'Haleine Poivrée d'Agumon en japonais est super marrant); en Mode B, ils peuvent entrer en interaction avec un autre Agumon ou Patamon, des Digimon de I à V, des Digimon Pendulum de I à V, un Digivice ou la WonderSwan (l'équivalent pour Bandai de la GameBoy de Nintendo). C'est plutôt sympa de les entendre attaquer et de tout voir ensuite sur Digimon v-pet.

Aux U.S.A., Bandai propose des figurines de 6,5 cm d'Agumon, de MetalGreymon, de Gabumon, de Patamon et d'Angemon, et des figurines de Greymon de 12,5 cm capables de digivolver (en MetalGreymon), de Garurumon (qui digivolve en WereGarurumon) et de Patamon (qui digivolve en Angemon). Bandai possède également une gamme de consoles à





Les jeux de cartes à échanger d'Upper Deck ont effectué tout un travail préparatoire pour les jeux de cartes à venir.



touches Digimon DX.

Pendant ce temps-là au Japon, les peluches de Digimon sont en vente, en plus d'un set de 30 Digimon en cage, et de tout ce que tu peux imaginer de baguettes aux bonbons. Bon nombre de ces articles sont disponibles en ligne sur www.japanime.com.

Cartes et jeux de Cartes

Une grande partie de la fièvre dont les Digimon font momentanément l'objet a été engendrée par le jeu de cartes à collectionner. Bandai en a déjà sorti une version japonaise et Upper Deck a sorti une version américanisée des Cartes à Collectionner en février 2000.

Dans le premier numéro américain des cartes à collectionner basées sur la série animée des Digimon, on peut observer certaines de ces préparations. Le set est petit pour un jeu de cartes conventionnel de 36 cartes, mais il est juste de la bonne taille pour un deck de mise à jour. De fait, une version mise à jour du deck pour le jeu de cartes à collectionner comprend 34 cartes. Une coïncidence? Je n'y mets pas ma main à couper!

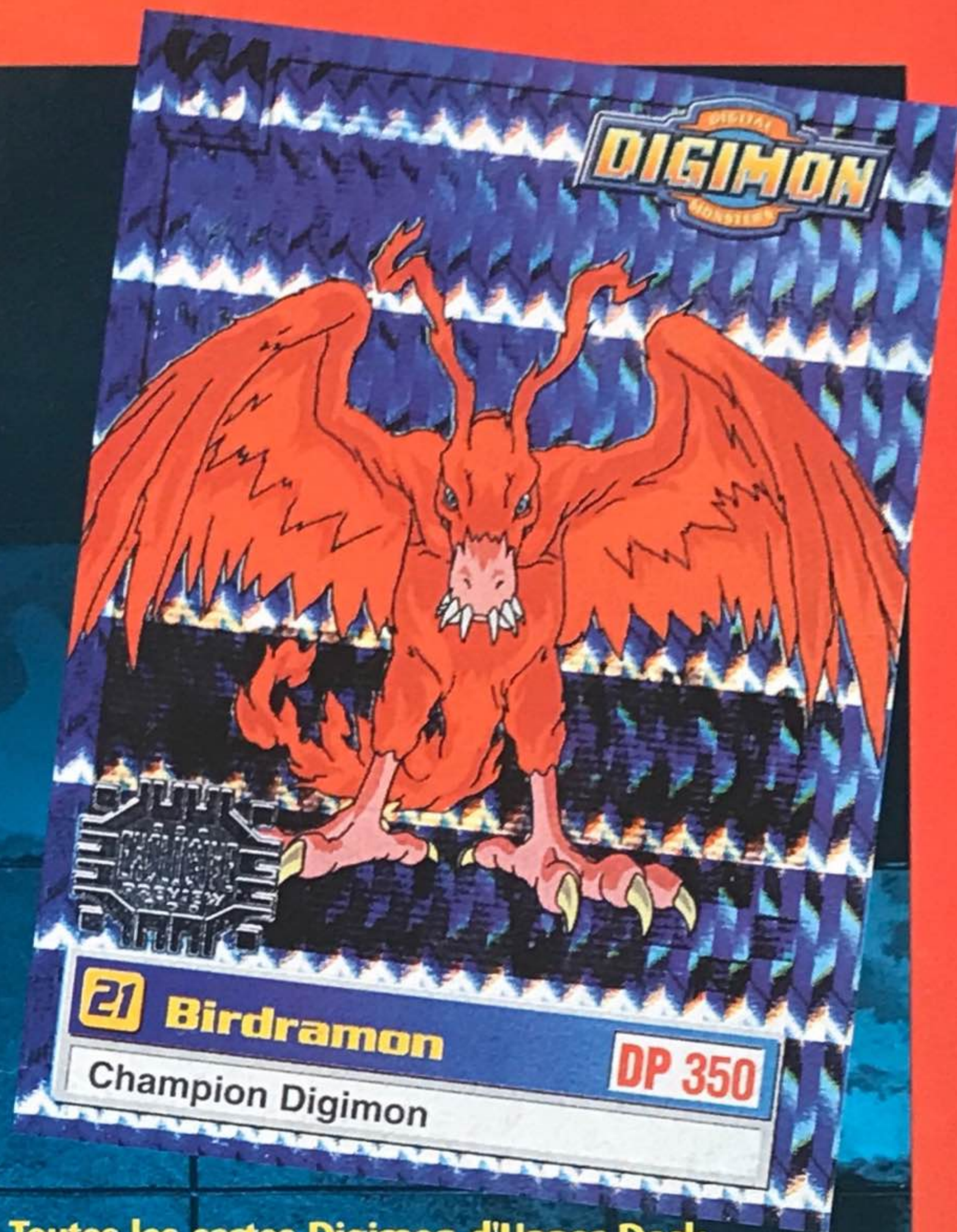
Les cartes Upper Deck fonctionnent bien en tant que cartes à échanger. Elles sont bourrées de couleurs, bien faites, et elles offrent une présentation des données de base de Digimon qui est facile à comprendre. Il y a des niveaux de cartes supplémentaires parallèles sur des cartes argentées (une par pochette), des cartes Ultimate holo-métalliques (1 sur 11 pochettes) et des cartes à papier doré (numérotées en série jusqu'à 100) ainsi qu'une valeur qui correspond aux cartes à collectionner traditionnelles. Le cachet exclusif qui figure sur les cartes imprimées en avant-première, leur donne théoriquement une sorte de statut d'édition originale. Avec certaines cartes il faut être doué/e pour les devinettes, il n'est pas du tout évident d'après les cartes que Togemon représente la forme Digivoltée de quelqu'un, soit, mais la plupart du temps, elles sont pas mal. Il est toutefois très clair qu'Upper Deck veut que les collectionneurs considèrent un jour ces cartes comme étant plus que de simples cartes à échanger. Toutes les cartes indiquent sur le devant un taux de Points Digimon, le symbole du groupe, tandis qu'au dos figurent des informations concernant le groupe, le type, la technique et la taille.

Upper Deck ne semble aucunement disputer cette place. De fait, le communiqué de presse concernant les cartes Digimon d'Upper Deck déclare: "Entre les autres marchandises Digimon, Upper Deck et Bandai en

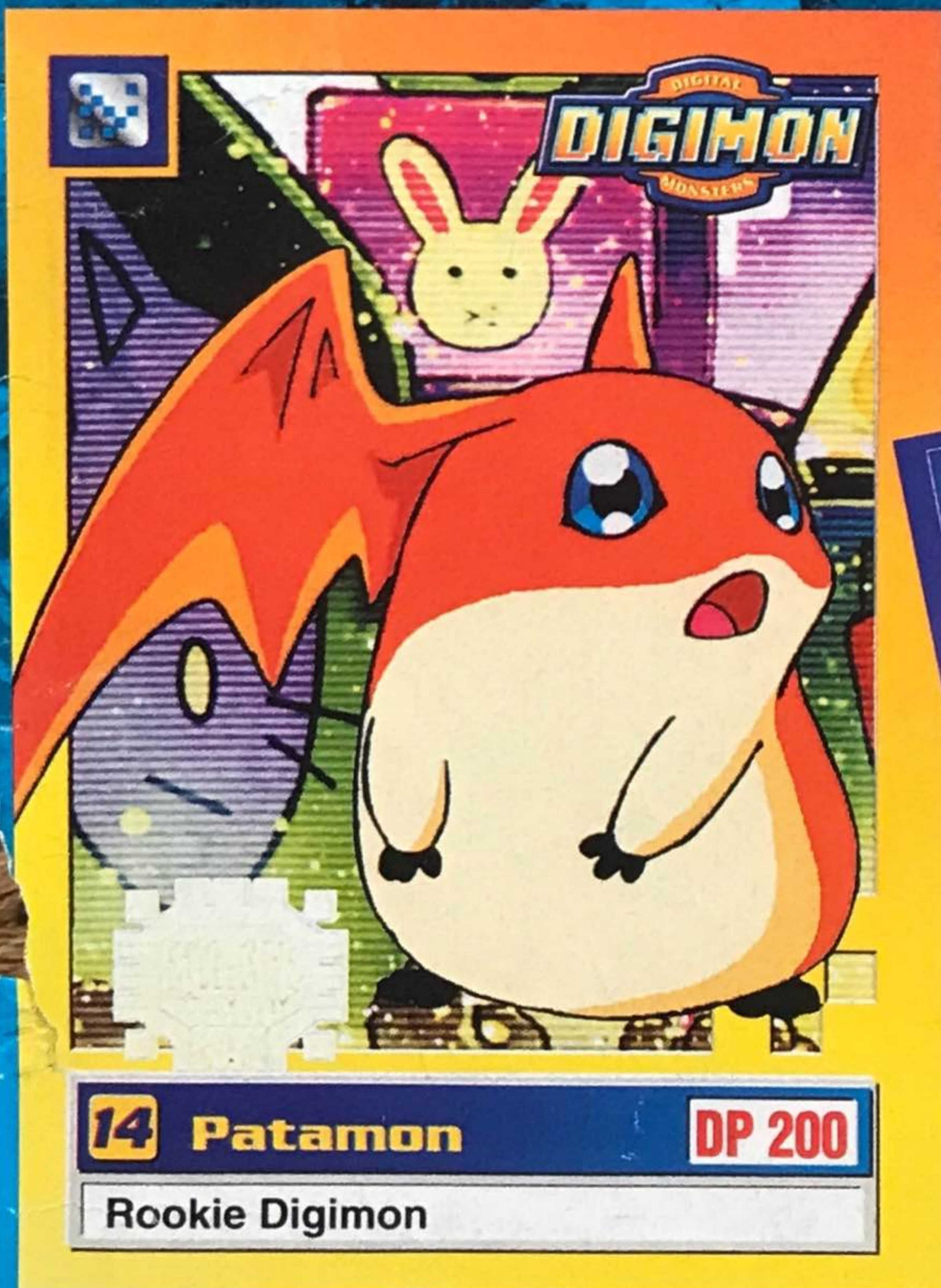
roduire le jeu de cartes Digi-Battle très attendu". Ce jeu très excitant destiné à être joué à deux comprend un set de cartes de 62 personnages, un tapis de jeu, des instructions et un marqueur de scores. Une série de cartes expansion sera produite parallèlement afin de rendre le jeu encore plus palpitant. Malgré les apparences, le jeu de cartes à collectionner Digimon d'Upper Deck n'utilise pas les cartes du set avant-première qui ont été dotées de numéros DP (Digimon Power/Pouvoir Digimon) qui sont par 10 fois supérieurs à ceux des cartes des séries animées japonaises. Peut-être dans le but de les faire paraître plus puissantes que Charizard?

Le set japonais comprend 38 cartes dans chaque Starter Deck, sur les bases d'un set de 60 cartes numérotées de ST-1 à ST-60. La série Starter Deck 2 contient 34 cartes d'un set de base de 52 cartes numérotées de ST-61 à ST-112. Des cartes booster supplémentaires ne sont pas disponibles en pochettes mais plutôt dans des distributeurs automatiques qui te balancent quatre cartes à jouer plus une carte ou deux expliquant les règles et décrivant le reste des marchandises disponibles dans le contexte du jeu. Les cartes issues de la série booster sont numérotées de BO-1 à BO-162.

Te voilà désormais au courant des dernières nouveautés du monde des monstres digitaux. Les choses changent et bougent très rapidement, comme elles le faisaient lorsque les Pokémon ont débarqué pour la première fois sur les côtes de l'Amérique du Nord.



Toutes les cartes Digimon d'Upper Deck indiquent un taux de points dégâts, les symboles du groupe, des descriptions relatives aux techniques et des infos sur la taille.



L'ULTIME MAGAZINE POUR LES FANS DE DIGIMON

DIGIMON

The Movie

Rencontre
les personnages!

Découvre les
épisodes télé!

Quiz Digimon

Pokémon
the Movie!

2 SUPER POSTERS
À COLLECTIONNER

