

DM MANGAS

Tout sur
la nouvelle
série les

DIGITAL DIGIMON MONSTERS



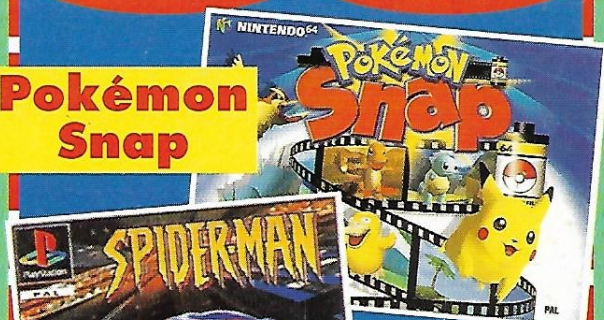
les
250 POKÉMON
et leurs évolutions



Avec le film
DINOSAURE
GAGNEZ
des montres
des affiches

JEUX VIDEO
zoom sur

Pokémon Snap



Spiderman

T 2918 - 470 - 20,00 F

Mensuel N° 470 Novembre 2000
20 FF - 145 FB - 6,50 FS -
ISSN 1286-1707



ATTENTION!

Dans le prochain
numéro de **D.MANGAS**

SPECIAL NOEL

Grand jeu

Avec

Pikachu

vous

gagnerez

plein de

cadeaux

retenez votre prochain D.Mangas chez votre marchand de journaux

S O M M A I R E

MAGAZINE

- 19 Pokémon**
Leurs évolutions
- 26 Pleins feux sur...**
Dinosaure, La Route d'Eldorado
- 37 En direct du Japon**
Les nouvelles séries
- 38 Jeux vidéo**
Pokémon Snap, Spiderman
- 42 Dragon Ball**
Les événements avant Dragon Ball GT
- 47 Mangas en VF**
Les nouveautés à la télé, en vidéo...
- 48 Digimon**
Les personnages

BANDES DÉSSEINÉES

- 3 Dragon Ball GT**
Et encore une !
- 52 Les Chevaliers du Zodiaque**
Les piliers des 7 mers (1)

JEUX

- 59 Test**
Êtes-vous cinéphile ?

POSTERS

- 27 Digimon**

POUR 180 F RECEVEZ

D.MANGAS

CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



Chaque mois
retrouvez les
aventures de
**DRAGON
BALL GT**



- 33 pages de bandes dessinées
- les mangas japonais
- des tests
- des jeux
- les consoles

**une économie de 60 F
3 numéros gratuits**

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS
70, rue Compans 75019 Paris

Oui, je m'abonne à "D.Mangas" pour un an et recevrai
12 numéros au prix de 180 F au lieu de 240 F, soit une
économie de 60 F. J'effectue mon règlement par :

Chèque bancaire Chèque postal Mandat lettre
à l'ordre de "SFC D.Mangas"

Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

Nom

Prénom

Rue

Ville CP

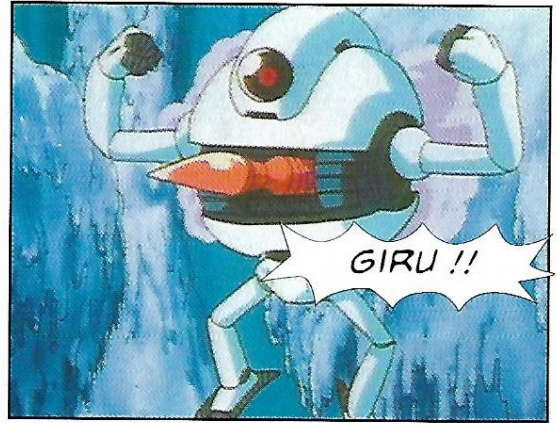
SIGNATURE DES PARENTS
(Obligatoire pour les mineurs)

D.Mangas N° 470 - Novembre 2000.
N° de commission paritaire : 0504 K
71672. N° ISSN : 1286-1707. DIREC-
TEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR
DE LA REDACTION : Denis Bortot. RE-
DACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau.
SECRETAIRE DE REDACTION : Michèle
Blacque. MAQUETTISTES : Jean-Luc
Maciula, Luis Ferreira. ONT COLLABO-
RE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Do-
minique Préhu. ILLUSTRATIONS :
©Nintendo Creatures.Inc. Bird studio,
Shueisha, Toei Animation CO LTD
Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei
Animation. DEPOT LEGAL : Novembre
2000. COMITE DE REDACTION (loi
49.956 du 16 juillet 1949 sur les pu-
blications destinées à la jeunesse).
MEMBRES : Denis Bortot, Claude
Berda, Jean-Michel Fava (gérants).
PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par
ABNET.COM SA au capital de 750 000 F -
R.C.B. 334 323 961 - 132 avenue du
Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plai-
ne. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc
Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DI-
RECTION, ADMINISTRATION : 132 avenue
du Président Wilson 93210 Saint-Denis-
La Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie
01 49 22 20 01. ABONNEMENTS : D.Mangas,
DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris,
01 44 84 84 89. REASSORTS : 08 00 31 32
68. Photogravure : Immepho. Diffusion :
Transport Presse. Imprimé par SNIL.

DRAGON BALL GT

ET ENCORE UNE !

RÉSUMÉ : LE PROFESSEUR MYU AVAIT RÉUSSI À FABRIQUER UN GÉNÉRATEUR CELLULAIRE CAPABLE DE CRÉER UNE NOUVELLE RACE DE MUTANT ! CONTRE TOUTE ATTENTE, LE BÉBÉ MUTANT AVAIT RÉUSSI À SORTIR DU GÉNÉRATEUR ! NOS HÉROS SONT PERSUADÉS D'AVOIR TUÉ CE BÉBÉ ! MAIS...



GRÂCE À UNE FUSÉE, GIRU VA LIBÉRER LA CAPSULE ET TOUT SON ENTOURAGE DE LA PIERRE QUI LES RETIENT PRISONNIERS !



OOOH !!



C'EST GÉNIAL, ELLE EST COMME NEUVE !



C'EST PRATIQUE UN MISSILE QUI FAIT FONDRE LE MÉTAL EN SURFACE !



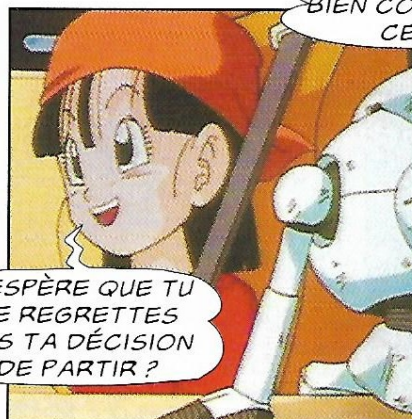
ON A UN NOUVEAU MÉCANICIEN DE BORD !



À VOTRE SERVICE !



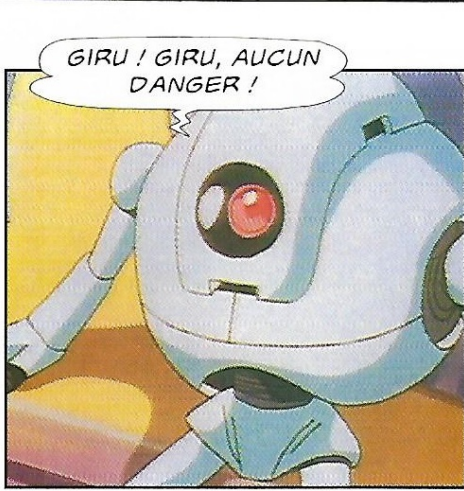
DÉCOLLAGE DANS 5 MINUTES ...



J'ESPÈRE QUE TU NE REGRETTES PAS TA DÉCISION DE PARTIR ?



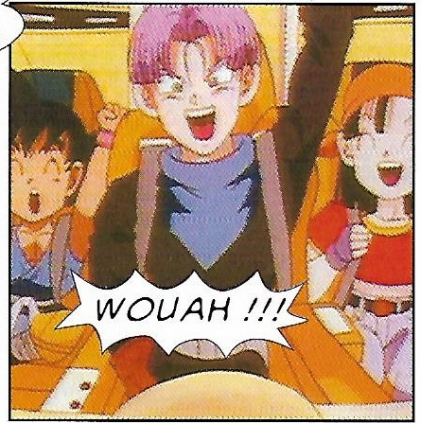
PARCE QUE MOI, JE SUIS BIEN CONTENTE DE QUITTER CETTE PLANÈTE !



GIRU ! GIRU, AUCUN DANGER !



PARFAIT, PUISQU'ON EST TOUS D'ACCORD, CAP SUR LA PROCHAINE ÉTOILE !



WOUAH !!!



EN ROUTE...

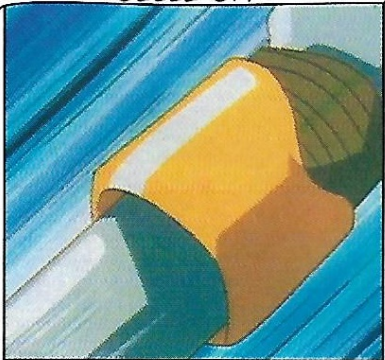


BRRRR !!

SOUDAIN, UN CORPS ÉTRANGE SORT DE TERRE !



UNE MAIN S'ÉTIRE JUSQU'À LA CAPSULE ET CAPTURE CELLE-CI !

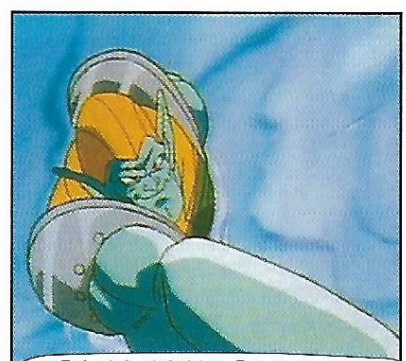


AAHHH !!



QUE SE PASSE-T-IL ? ON N'AURAIT JAMAIS DÛ DEMANDER À CET IMBÉCILE DE RÉPARER !

C'EST COMME SI UN GÉANT NOUS RETENAIT DANS LA PAUME DE SA MAIN !



TU NE CROIS PAS SI BIEN DIRE, C'EST LE GÉNÉRAL LYLD !



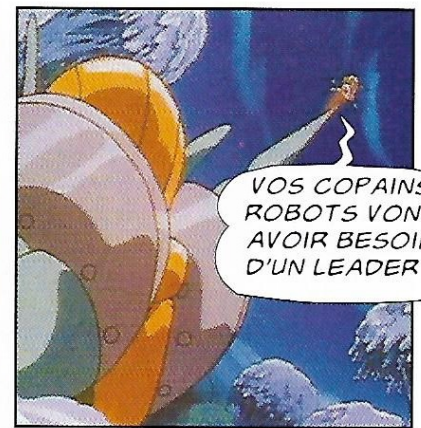
CE N'EST PAS GENTIL, VOUS ALLIEZ PARTIR SANS ME DIRE AU REVOIR !



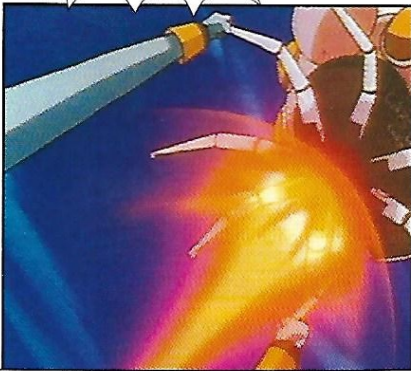
QUEL POT DE COLLE !



JE NE SAIS PAS SI VOUS ÊTES AU COURANT, MAIS LE PROFESSEUR EST MORT ! QU'ALLEZ-VOUS DEVENIR ?



VOS COPAINS ROBOTS VONT AVOIR BESOIN D'UN LEADER !



LE GÉNÉRAL LYLD S'EMPRE D'UNE AUTRE JAMBE DE LA CAPSULE !



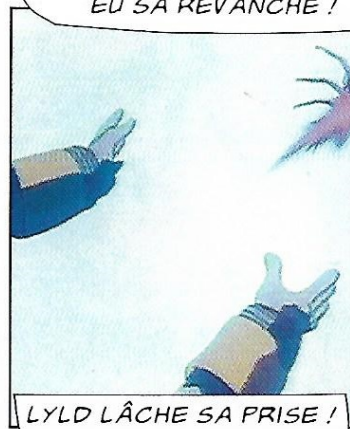
IL EST RANCUNIER ET NE NOUS LAISSERA PAS TANT QU'IL N'AURA PAS EU SA REVANCHE !



YYAAA !!!



BAOUM !



LYLD LÂCHE SA PRISE !



WOUAH !

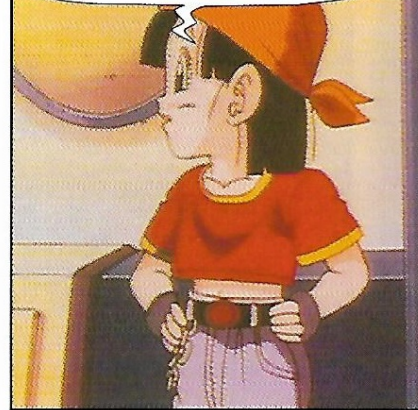
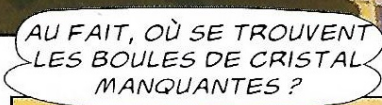
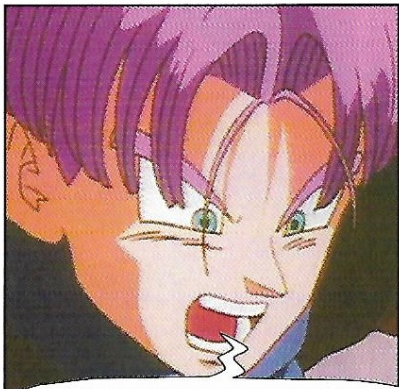
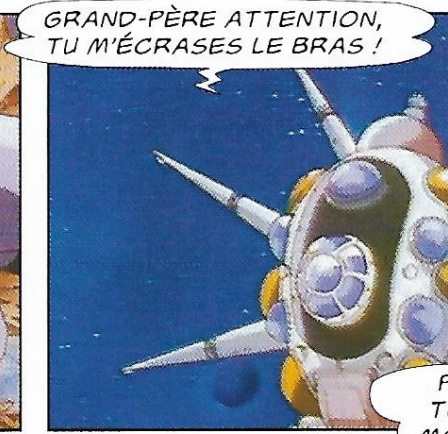


FSSSS !



TANT QUE LE GÉNÉRAL LYLD GIT SUR LE SOL, LA PARTICULE DU BÉBÉ MUTANT APPARAÎT !







NOUS DEVONS METTRE LE CAP PLEIN NORD, ON EST PAS TRÈS LOIN !

C'EST EXACT, JE CONFIRME !



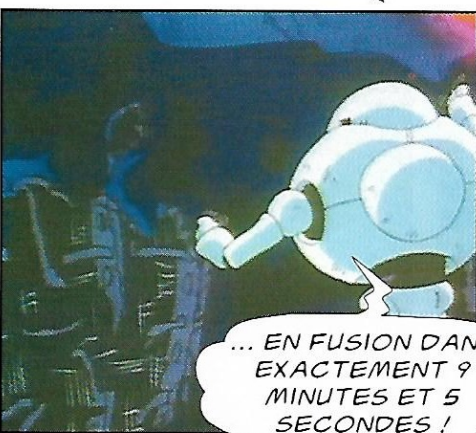
LE SIGNAL VIEN DE CE VAISSEAU SPATIAL !



LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE, C'EST QU'IL N'EST PAS EN TRÈS BON ÉTAT ! REGARDEZ TOUTES CES TRACES D'IMPACTS !



LA SITUATION EST GRAVE, D'APRÈS MES CALCULS, CE VAISSEAU SERA ASPIRÉ PAR LA GRAVITÉ DE CETTE PLANÈTE ...



... EN FUSION DANS EXACTEMENT 9 MINUTES ET 5 SECONDES !



DÉCIDÉMENT, CE N'EST PAS NOTRE JOUR DE CHANCE !



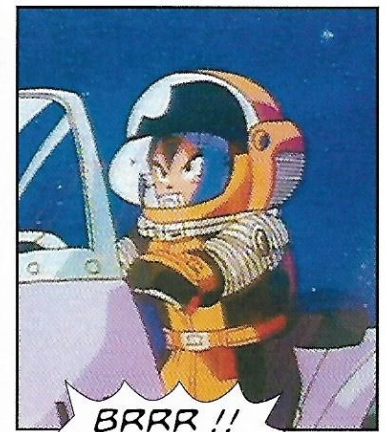
DEUXIÈME MAUVAISE NOUVELLE, LA FORCE DE GRAVITÉ EST DEUX FOIS SUPÉRIEURE À CELLE DE LA TERRE !



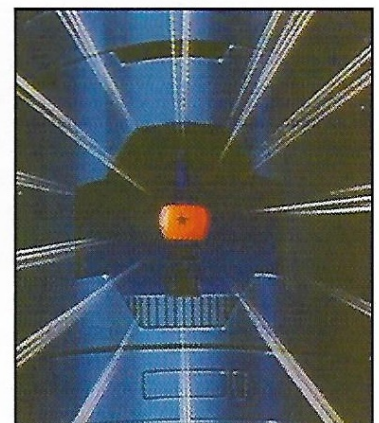
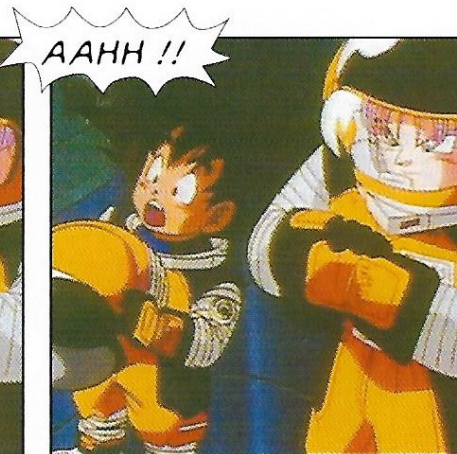
DÉPÊCHONS-NOUS DE RÉCUPÉRER LA BOULE DE CRISTAL QUI EST À L'INTÉRIEUR !

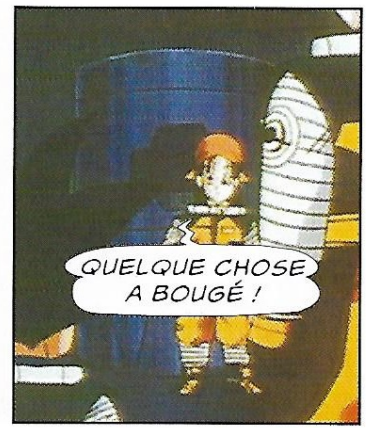
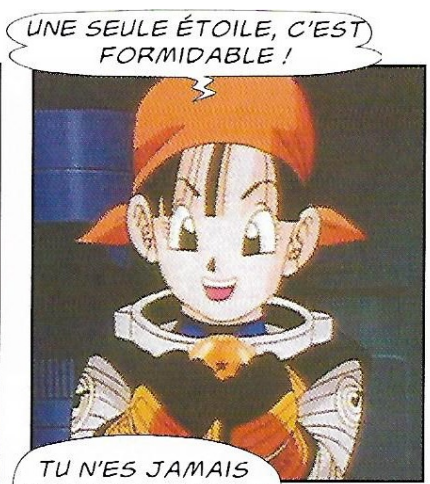


C'EST TOI QUI NOUS FAIS PERDRE UN TEMPS PRÉCIEUX AVEC TON ESTOMAC !



BRRR !!







BAOUM !!



PARDON, J'AI FAIT UNE ERREUR DE CALCUL, IL NE RESTE QUE 2 MINUTES !



OH C'EST MALIN !



PAIN SE FAIT SURPRENDRE...



OOOHH !



ELLE DÉCOUVRE UN ROBOT GÉANT !



NON MAIS ÇA NE VA PAS LA TÊTE ? QU'EST-CE QUI TE PREND ?



LE ROBOT LA BOMBARDE !

FSSSS !!!



BAOUM !!



GRRRR !

MAIS TRUNKS ET SANGOKU ARRIVENT...



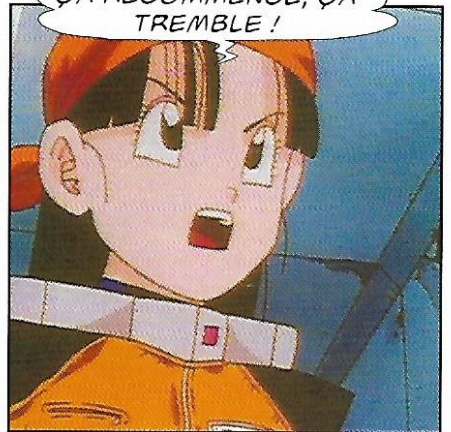
IL EST MALADE CE ROBOT, JE NE LUI AI RIEN FAIT...

DEPECHE-TOI, GIKU S'EST TROMPÉ DANS CES CALCULS ET L'HEURE TOURNE !



JE SUIS DÉSOLÉ !

ÇA RECOMMENCE, ÇA TREMBLE !



YYAA !!!



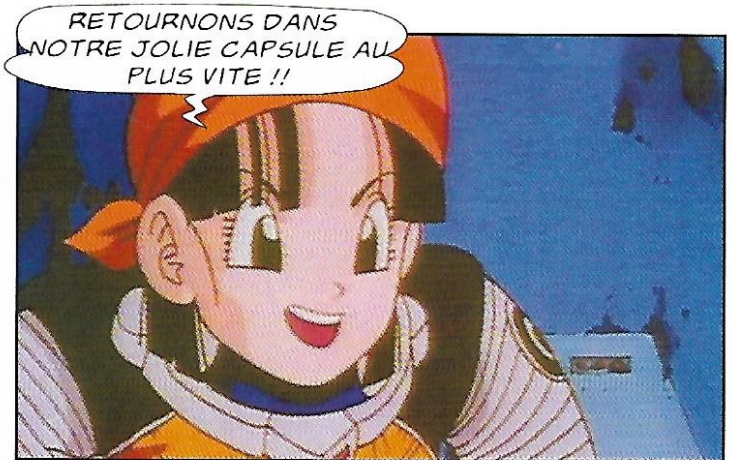
BAOUM !!!



BON DÉBARRAS !



JE COMPRENDS MAINTENANT POURQUOI IL Y A TANT D'IMPACTS SUR CE VAISSEAU !



RETOURNONS DANS NOTRE JOLIE CAPSULE AU PLUS VITE !!

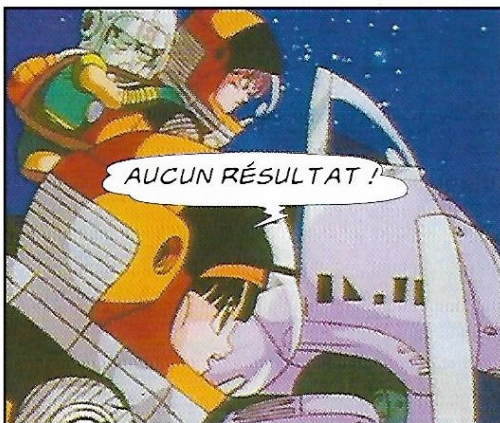
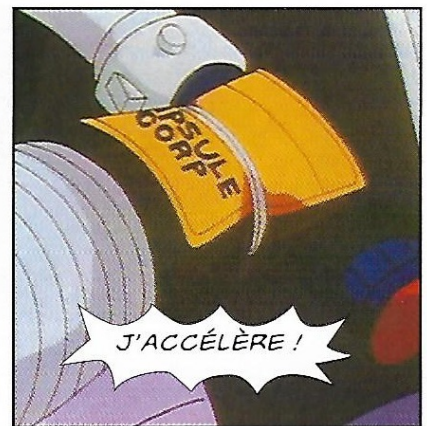
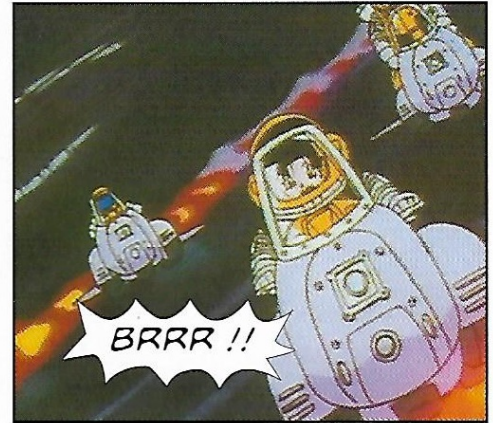
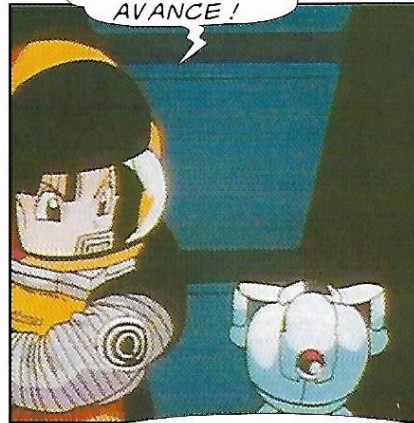
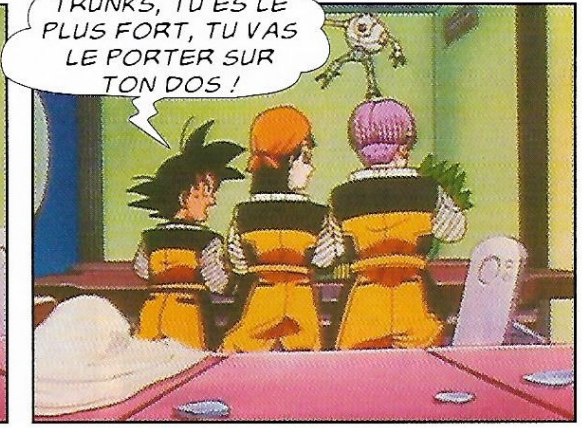
TU EN ES SÛRE ?



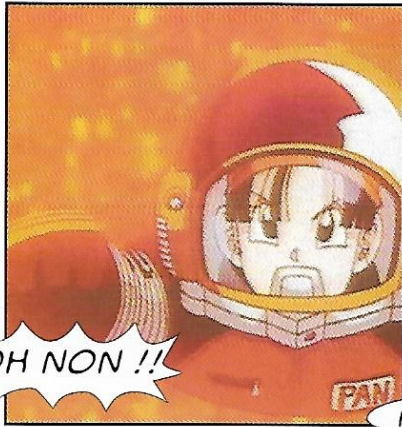
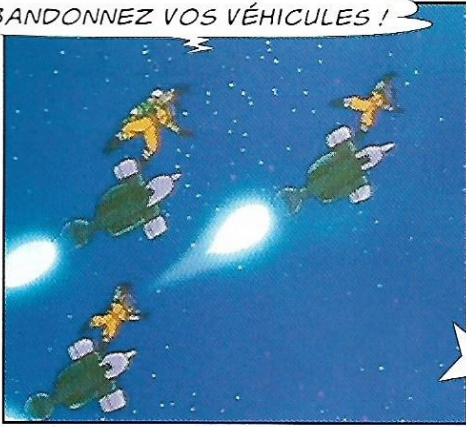
IL YA QUELQU'UN QUI VIT ENCORE LÀ-BAS !



OOHH !!



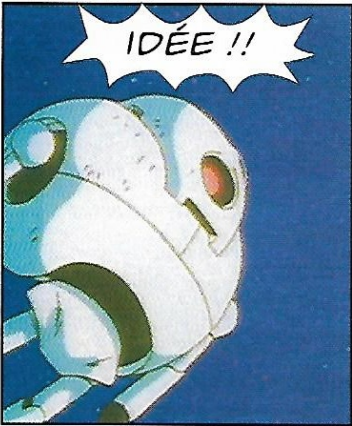
ABANDONNEZ VOS VÉHICULES !



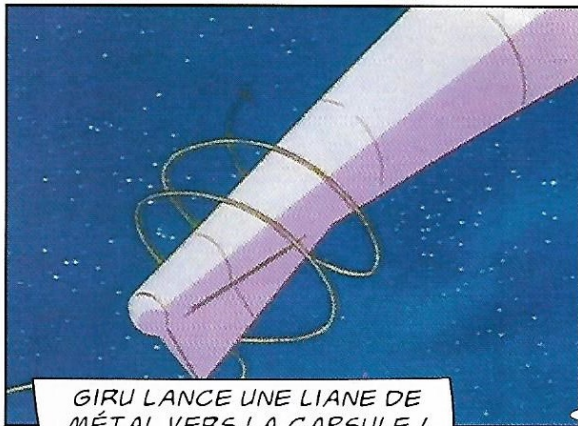
OH NON !!



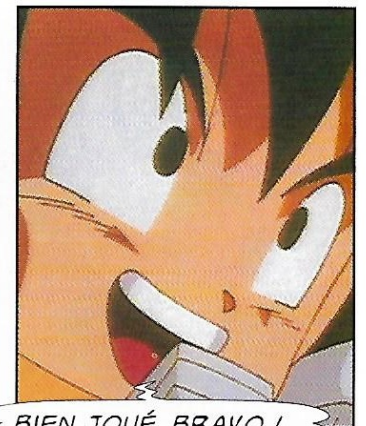
PAIN, NE BAISSÉ PAS LES BRAS, VIENS !



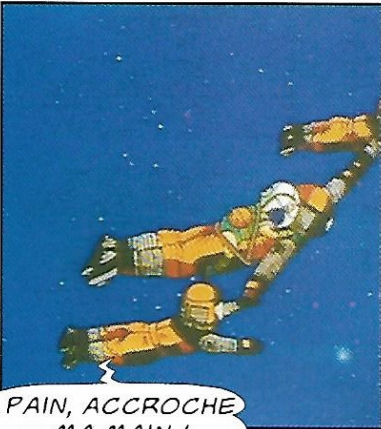
IDÉE !!



GIRU LANCE UNE LIANE DE MÉTAL VERS LA CAPSULE !



BIEN JOUÉ, BRAVO !



PAIN, ACCROCHE MA MAIN !



FAITES-MOI CONFIANCE, DANS 5 MINUTES NOUS SERONS EN SÉCURITÉ !



YYAA !!



FSS !!

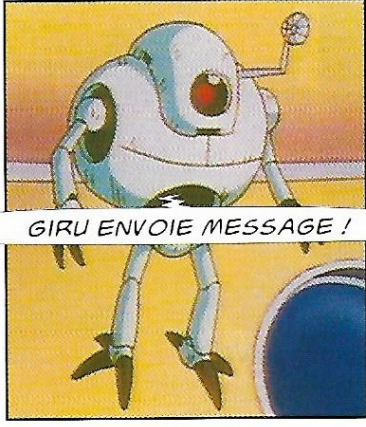
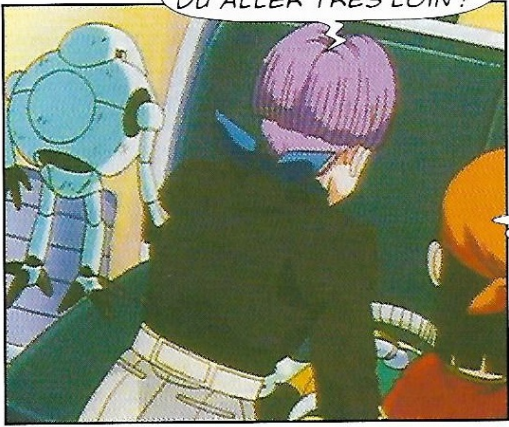


TOUT LE MONDE SE RETROUVE À BORD...



IL N'A PAS L'AIR TROP GRAVEMENT BLESSÉ ! EN TOUT CAS, IL NOUS DOIT UNE FIÈRE CHANDELLE !

SES AMIS N'ONT PAS DÙ ALLER TRÈS LOIN !



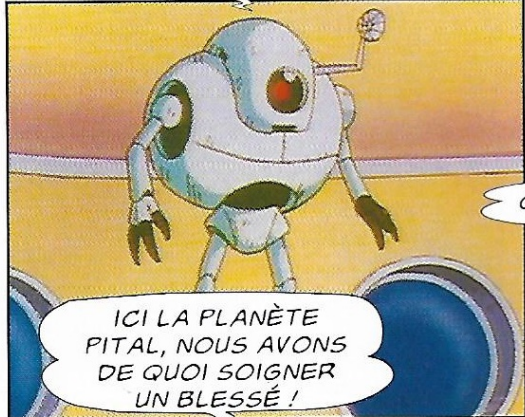
MESSAGE À TOUTES LES PLANÈTES VOISINES, ON A TROUVÉ UN BLESSÉ !

GIRU ENVOIE MESSAGE !

RÉVEILLE-TOI !



J'AI UNE RÉPONSE !



QUEL SOULAGEMENT !



ICI LA PLANÈTE PITAL, NOUS AVONS DE QUOI SOIGNER UN BLESSÉ !

IL EST SAUVÉ !



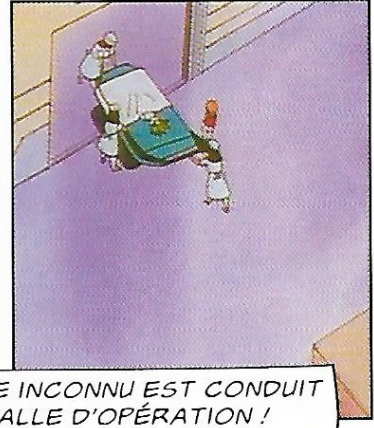
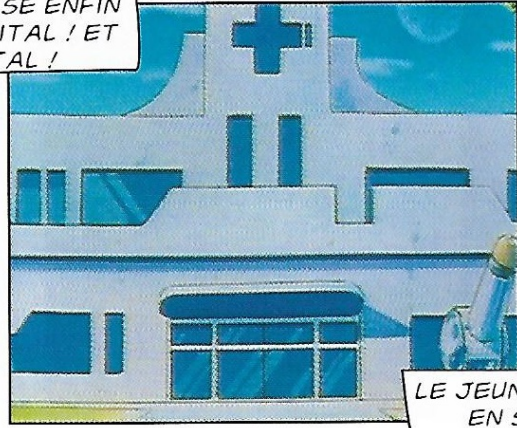
IL Y A FORCÉMENT UN RESTAURANT LÀ-BAS !



OUIE ! JE N'Y PEUX RIEN SI J'AI FAIM !

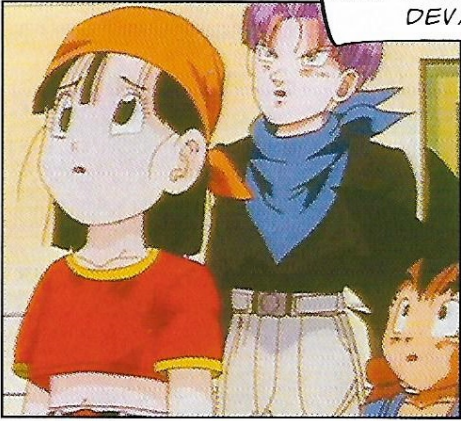


LA CAPSULE SE POSE ENFIN SUR LA PLANÈTE PITAL ! ET FILE À L'HÔPITAL !

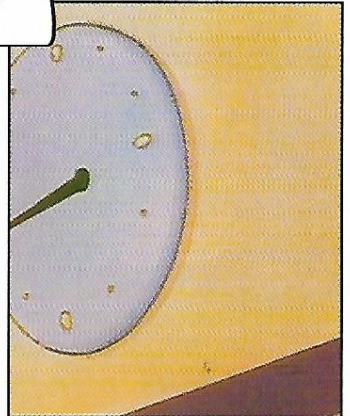
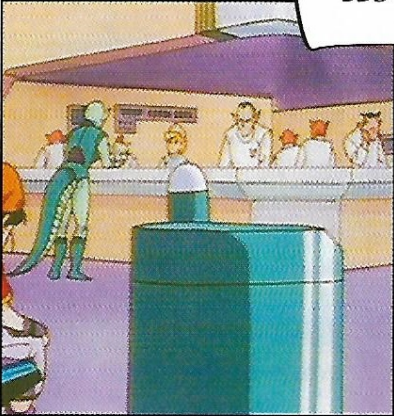


LE JEUNE INCONNU EST CONDUIT EN SALLE D'OPÉRATION !

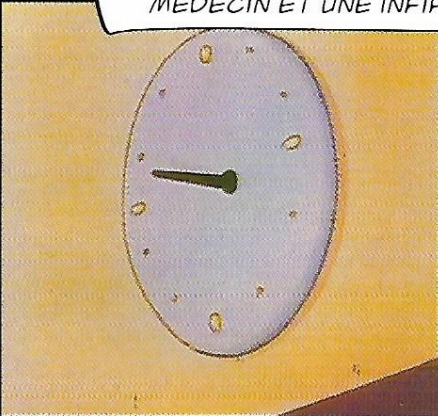
NOS TROIS JEUNES AMIS VONT PASSER DES HEURES
DEVANT LA PORTE DU BLOC OPÉRATOIRE



LES YEUX RIVÉS SUR LA PENDULE DE L'ACCUEIL,
NOS HÉROS PATIENTENT TOUJOURS !



L'HEURE TOURNE... TOURNE... QUAND SOUDAIN, UN
MÉDECIN ET UNE INFIRMIÈRE S'APPROCHENT !



ALORS, COMMENT
VA-T-IL ?

ON A BIEN FAIT DE
VENIR CHEZ VOUS !

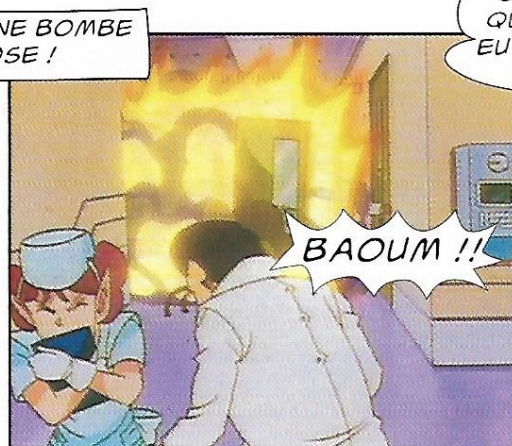
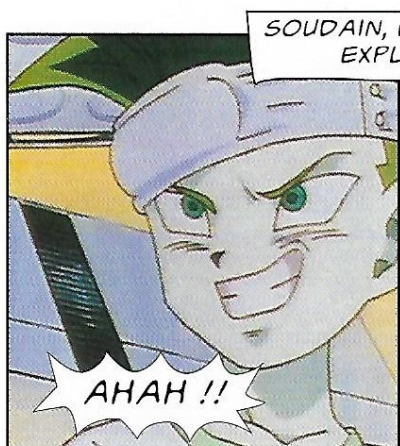
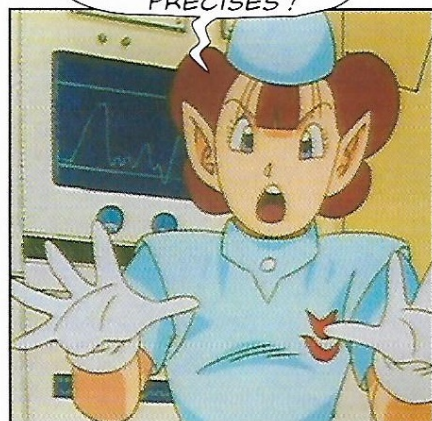
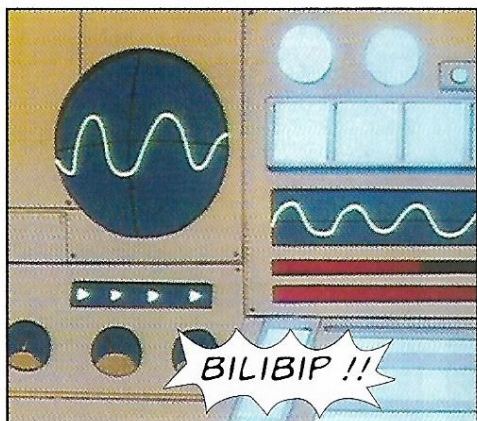
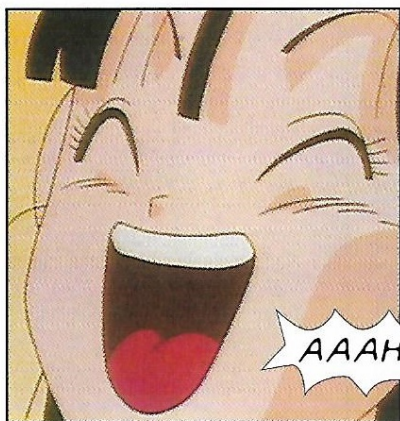


AUCUN ORGANE
VITAL N'A ÉTÉ TOUCHÉ !
IL VA S'EN SORTIR !



AU CAS OÙ VOUS NE LE SAURIEZ PAS,
NOUS AVONS ICI LES MEILLEURS
MÉDECINS DE L'UNIVERS !







RIEN NE POURRA LES ARRÊTER !

FIGURINES TRANSFORMABLES DIGIMON

Digivolve tes héros préférés
comme dans la série télé.
En vente partout !



**Avec Digimon,
la chasse aux virus
est ouverte
sur PlayStation !**

Retrouve la solution complète
dans le guide stratégique officiel Prima.



Déjà disponibles
**170 CARTES Digimon à jouer
et à collectionner**
pour devenir champion
du Digimonde !

**BAN
DAI**

Retrouve les Digimon
sur www.digimon.tm.fr

ABI

COOL TV



une chaîne du groupe



DISPONIBLE SUR

CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE



ET SUR LE CÂBLE

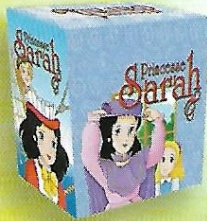
www.abl.tv.com

ries qui ont bercé votre enfance



399 f

Cités d'Or
L'intégrale - ref 0937 - 7 volumes - 39 épisodes



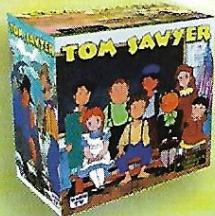
399 f

Princesse Sarah
Part. 1 - ref 1630 - 8 volumes - épisodes 1 à 32



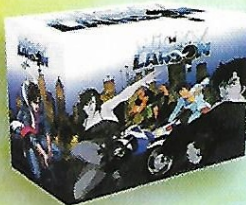
399 f

Dragon Ball
Part. 1 - ref 1679 - 8 volumes - épisodes 01 à 32
Part. 2 - ref 1680 - 8 volumes - épisodes 33 à 64



299 f

Tom Sawyer
partie 1 - ref 1052 - 6 volumes - épisodes 01 à 24
partie 2 - ref 1336 - 6 volumes - épisodes 25 à 49



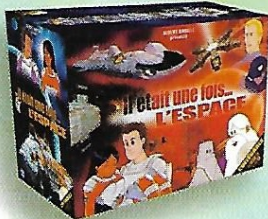
399 f

Nicky Larson
Part. 1 - ref 1626 - 8 volumes - épisodes 01 à 32



399 f

Dragon Ball Z
Part. 1 - ref 1466 - 8 volumes - épisodes 01 à 40
Part. 2 - ref 1467 - 8 volumes - épisodes 41 à 72
Part. 3 - ref 1673 - 8 volumes - épisodes 73 à 103



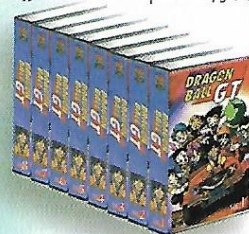
399 f

Il était une fois l'espace
L'intégrale - ref 1605 - 8 volumes/CD audio - 26 ép.



399 f

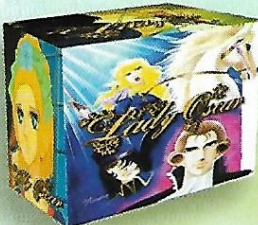
Juliette je t'aime
Part. 1 - ref 1624 - 8 volumes - épisodes 01 à 32
Part. 2 - ref 1625 - 8 volumes - épisodes 33 à 64



99 f la K7

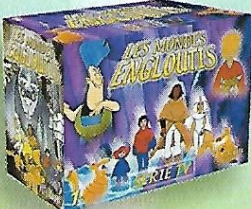
599 f
le pack 8 K7

Dragon Ball GT
vol 1 - ref 1354 -
vol 2 - ref 1355 -
vol 3 - ref 1356 -
vol 4 - ref 1457 -
vol 5 - ref 1458 -
vol 6 - ref 1459 -
vol 7 - ref 1460 -
vol 8 - ref 1461 -



399 f

Lady Oscar
Première partie - ref 2008 - 6 volumes - ép. 01 à 20
Dernière partie - ref 2072 - 6 volumes - ép. 21 à 40



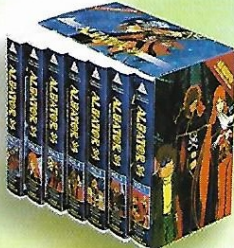
399 f

Les Mondes Engloutis
Part. 1 - ref 1903 - 8 volumes - épisodes 01 à 26



399 f

Albator 78 - L'intégrale
Première partie - ref 1606 - 7 volumes - 21 épisodes
Dernière partie - ref 1684 - 7 volumes - 21 épisodes



399 f

Albator 84
L'intégrale - ref 0939 - 7 volumes - 21 épisodes



399 f

Blue Seed
L'intégrale - ref 1901 - 9 volumes - 26 épisodes



Retrouvez toutes les K7 dans notre magasin au 13 bd Voltaire 75011 Paris.
Ouvert sans interruption du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 30 (métro République).

Comment commander?

Il vous suffit de cocher les coffrets des vidéos que vous souhaitez commander et renvoyer cette publicité à :

Manga Distribution

Route du Val, Quartier de Paris, 83170 Brignoles.

(ou écrivez-nous sur papier libre) - Tel : 04 94 69 61 00

1) Sélectionnez votre moyen de paiement

Chèque Carte Bleue Mandat Postal Contre remboursement 60 f
 Paiement en 3 chèques sans frais
(divisez en 3 votre facture et joignez les 3 chèques à votre commande)

N° C.B. (16 chiffres) _____

Expire le _ / _ / _ Nom du porteur de la Carte : _____

ou commandez par tél uniquement CB ou contre remboursement
au 04 94 69 61 00

2) Calculez votre montant

Total en francs des coffrets choisis

+ 40 francs de port (livraison 72 heures) =

3) Inscrivez votre adresse de livraison

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

tél. :

Signature obligatoire

Retrouvez toutes nos offres sur internet :
<http://www.manga-distribution.com>

PLEINS FEUX

SUR...

DINOSAUR

Nul ne connaît les raisons exactes de la disparition des dinosaures mais ce film nous en donne un vague aperçu. Remontons le temps... Il y a 65 millions d'années, après de multiples aventures, un œuf de dinosaure se retrouve sur une île paradisiaque peuplée de lémuriens.

Après avoir émergé de sa coquille, le jeune iguanodon est recueilli par Plio et Yar qui l'appellent Aladar. Au sein de sa famille adoptive, Aladar va s'épanouir dans la paix et l'harmonie comme s'il était, lui aussi, un lémurien. Mais un jour, un violent cataclysme, provoqué par un météore, remet tout en question. Aladar, Zini, Yar, Plio et Suri sont contraints à l'exil sur un continent inhospitalier. Mais, là aussi, les météorites ont fait de nombreux dégâts et tout n'est que désert et poussière. Afin de se protéger de divers prédateurs, notre petit groupe va s'unir à une troupe de dinosaures menée d'une main de fer par Kron. Ce cynique chef de tribu conduit la troupe vers



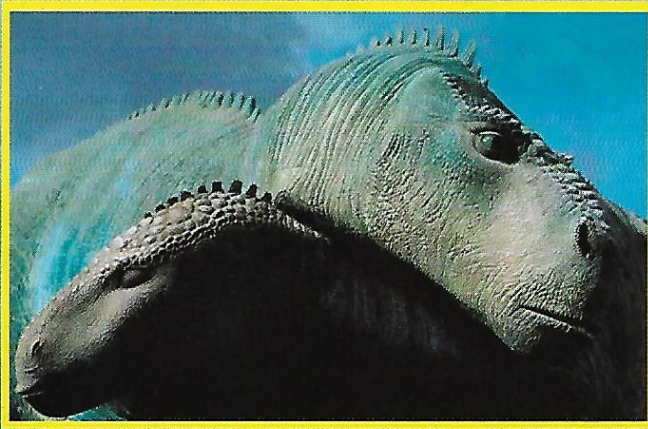
la Terre des Nids, seul lieu encore habitable. Aladar va vite se heurter à l'impitoyable Kron qui n'a aucune pitié pour les faibles et les laisse à la merci des prédateurs qui les suivent. Leur relation va s'envenimer quand Neera, la jeune sœur de Kron, va s'éprendre d'Aladar.



SORTIE LE 29 NOVEMBRE

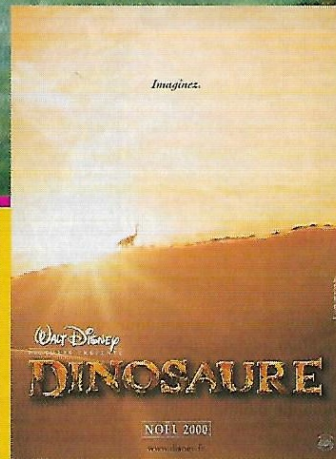
URE

Jusqu'à présent, les images de synthèse venant des studios Disney étaient réalisées par Pixar. C'est sans doute pour anticiper une éventuelle séparation que Disney a décidé de créer son propre département graphique. Le résultat est assez honnête mais laisse un petit regret aux nostalgiques et passionnés d'animation.



L'avis de Pascal

La première chose que l'on peut dire de ce film, c'est qu'il est beaucoup plus adulte que les autres Disney. C'est une belle histoire bien menée qui peut parfois faire sursauter. La voix de Jamel Deboze, doublant le personnage de Zini, crée un certain décalage qui met une bonne dose d'humour dans le film.



A gagner



10 affiches

10 montres

Pour gagner Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse. Bonne chance !

A la fin de quelle ère disparaurent les dinosaures ?

Secondaire Tertiaire Quaternaire

Découpez et envoyez ce bon à : D.MANGAS, "Jeu cinéma",
132, avenue du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

BULLETIN-REPONSE

LES DINOSAURES DISPARURENT À LA FIN DE L'ÈRE

Nom :

Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

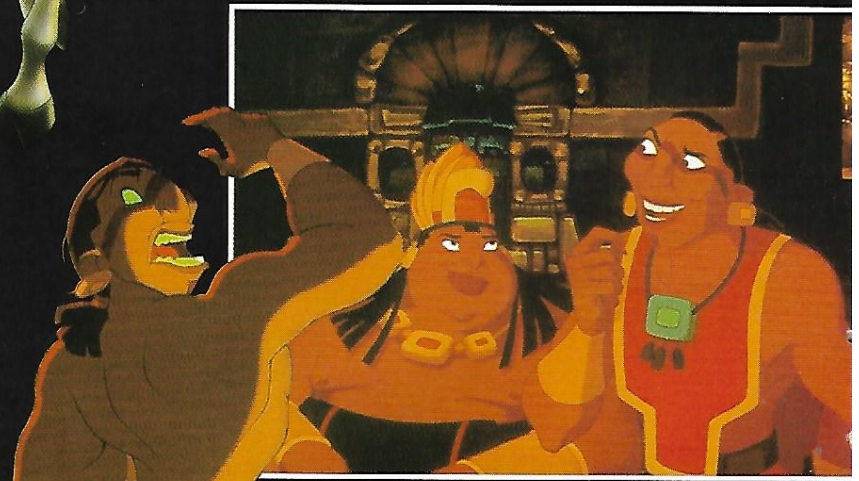
**PLEINS
FEUX
SUR...**

LA ROUTE D'ELDORADO

Tulio et Miguel, deux losers qui passent leur temps à se mettre dans les situations les plus inextricables, se procurent une carte censée les mener aux mythiques et mystérieuses Cités d'or. Ils s'embarquent alors vers l'infiniment cocasse (et au-delà), et se retrouvent au pays de coq. Tulio et Miguel vont être pris pour des dieux et accueillis comme tels. Mais c'est sans compter sur le grand méchant personifié par Tzekel-kan, le perfide grand prêtre qui cherche par tous les moyens à accomplir une vieille légende. En découvrant que nos deux héros au grand cœur ne sont, en fait, que de simples bouffons, il veut les mettre à mort. Mais la belle Chel, jeune Maya qui veut à tout prix quitter son village, va s'éprendre (ou plutôt le contraire) de Miguel et venir en aide à nos deux benêts.



Sortie le 25 octobre



L'avis de Pascal

Bien que ce film ne soit pas à la hauteur du "Prince d'Égypte", il n'en reste pas moins très amusant. D'une qualité graphique exceptionnelle (mélange d'images de synthèse et de dessin animé), "La Route d'Eldorado" est un bon divertissement. Une chose est sûre : à ce rythme, dans cinq ans les studios DreamWorks feront des longs métrages d'animation équivalents, voire supérieurs, à ceux de Disney. De plus, même si c'est une histoire comique, les créateurs sont restés très sérieux durant les scènes d'action.

EN DIRECT DU JAPON

Les nouvelles séries japonaises

KIRARA

Le jour de son mariage, Kirara a un accident de voiture. Avant de perdre la vie, elle fait le vœu de voir une dernière fois Kompei, celui qu'elle devait épouser. Le temps se met alors à tourner à l'envers et Kirara se retrouve huit ans en arrière au côté de Kompei, adolescent. Kirara est devenue un fantôme et seul son bien-aimé peut la voir. Le problème, c'est qu'il ne la connaît pas encore et il va donc tomber amoureux de son fantôme. Résultat : Kompei va gravement compromettre son futur avec Kirara. C'est une histoire d'amour qui peut paraître compliquée mais, en fait, elle est rondement menée.

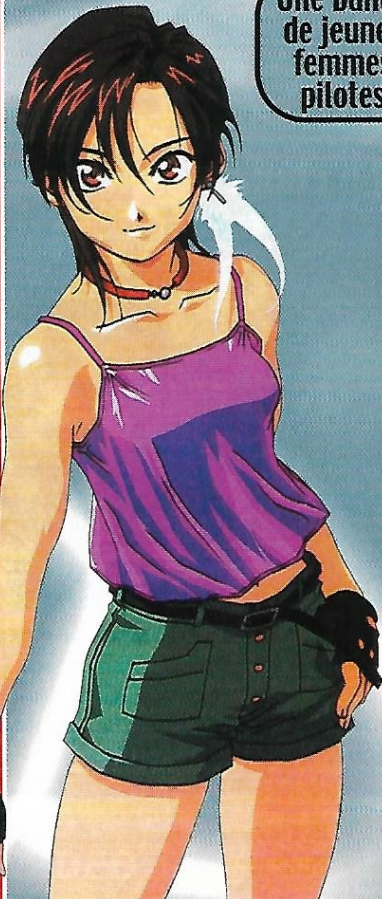


Amoureux du fantôme de sa bien-aimée

X-driver

L'histoire se passe dans un futur proche où les voitures classiques ont été remplacées par des A-cars. Ce sont des voitures commandées par des ordinateurs ultrasophistiqués. La sécurité routière est devenue une obsession et plus personne ne conduit. Il suffit de programmer sa destination pour y arriver. Mais il arrive parfois que les ordinateurs disjonctent ou que des hommes les utilisent pour un mauvais usage. C'est là qu'interviennent les X-drivers, une bande de jeunes femmes pilotes chevronnées qui luttent contre les méchants usagers des A-cars. Ce dessin animé a été créé par Kyosu Fujishima, l'auteur de "Ah! my Goddess" et "You're under arrest" ("Equipières de choc").

Une bande de jeunes femmes pilotes



Ah! my Goddess the movie

Au Japon, "Ah! Megami-Sama" (son nom d'origine) est un manga très célèbre de Kyosu Fujishima ("Equipières de choc", sur France 2). Une première version de six épisodes était sortie en vidéo il y a cinq ans de cela. Elle reprenait la BD dans ses grandes lignes. Keiichi, étudiant à l'université, se retrouve seul à surveiller la pension pour garçons où il vit. Un jour, affamé, il téléphone au hasard pour trouver un restaurant ouvert. C'est là qu'il tombe sur Beldandy, une déesse qui lui propose de faire un vœu. Persuadé qu'il s'agit d'une blague de ses copains, il demande que la jeune fille reste avec lui et devienne sa fiancée.

Elle exauce son vœu et Keiichi prend conscience qu'il est maintenant responsable d'une magnifique jeune femme.

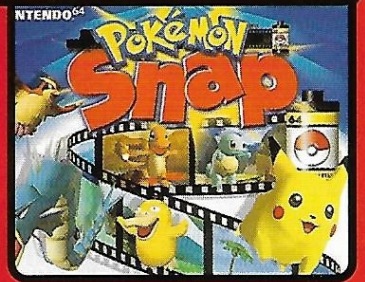
Les ennuis commencent alors pour lui avec l'arrivée de Urd et Sculd, les deux sœurs de Beldandy, bien décidées à lui faire renoncer à son vœu et à libérer leur sœur.

"Ah! my Goddess, le film", qui vient de sortir au Japon, se passe plusieurs années après le début de l'histoire. Nos deux héros n'ont toujours pas concrétisé leur amour et l'arrivée d'une étrange jeune fille, qui tourne autour de Keiichi, va tout remettre en cause. Les pouvoirs de Beldandy deviennent de plus en plus incontrôlables.

A la suite d'un vœu, un étudiant se retrouve fiancé...



POUR NOUS FAIRE PATIENTER EN ATTENDANT LA SORTIE DE POKÉMON OR ET ARGENT, NINTENDO NOUS PROPOSE UN SAFARI-PHOTO. LE PRINCIPE DU JEU EST SIMPLE ET ABORDABLE PAR TOUS. IL CONSISTE À PRENDRE LES MEILLEURES PHOTOS DES POKÉMON, CES PETITS ANIMAUX IMAGINAIRES. SI VOUS ÊTES PATIENT, C'EST UN JEU AGRÉABLE.



Ce titre est une totale innovation. Il n'existe rien de tel. Il n'y a pas de ralentissement et vous êtes très autonome. Chaque Pokémon réagit de façon différente, ce qui vous permet de prendre des photos qui peuvent être très marrantes. Vous recevez un nombre de points basés sur différents critères comme l'originalité ou le cadrage. Vous pourrez mettre vos plus belles photos dans un album.

● L'histoire

Le héros de cette aventure s'appelle Todd et sa profession est chasseur de photos de Pokémon. Il traverse les villes et les vallées pour

arriver jusqu'au professeur Chen. Ce dernier étudie les Pokémon. Il demande à Todd de venir le rejoindre sur l'île Pokémon, le seul endroit où l'on peut trouver une grande variété de Pokémon dans leur milieu naturel. Le professeur Chen a préféré faire appel à Todd car s'il avait demandé de l'aide à un dresseur Pokémon, ce dernier aurait passé son temps à capturer les petits monstres de poche.

● Principe du jeu

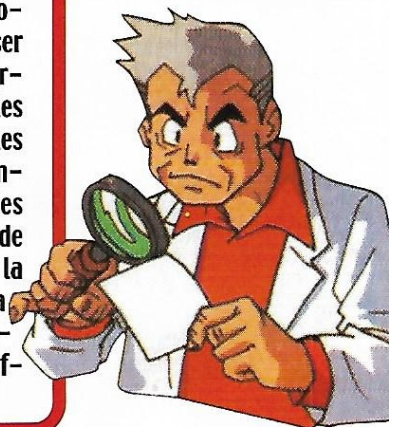
Vous êtes dans un véhicule appelé Zéro-un, fabriqué par le professeur Chen. Il est au-

TIP

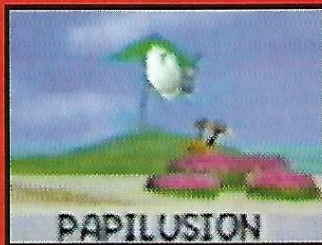


Dès que vous avez atteint 130 000 points, vous pouvez acheter la Pokéflûte. Pour prendre la meilleure photo d'Elektek, il faut faire éclore l'Electhor et lancer la nourriture. Deux autres Elektek vont alors apparaître. Prenez la photo au moment où l'un d'eux s'essuie la bouche.

tonome et entièrement automatisé. Il vous fait traverser différentes étapes sans s'arrêter. Vous devez prendre les meilleures photos possibles des Pokémon que vous rencontrez. Après, différentes astuces vous permettront de les attirer en lançant de la nourriture ou en utilisant la Pokéflûte. Vous allez croiser près de 60 Pokémon différents.



→ LA TECHNIQUE



Vous êtes noté sur plusieurs critères comme : la taille du Pokémon par rapport à la photo, la technique car le sujet doit être bien cadré, la pose car la photo doit être la plus originale possible ou la plus drôle. Mais l'important, c'est de prendre des gros plans.

Le choix D. MANGAS



Le professeur Chen jugera vos photos et si elles sont bien, il vous donnera des points. C'est grâce à ces points que vous changerez de niveau. Vous allez devoir aussi mettre vos plus belles photos dans un album spécial.

→ GALERIE DE PHOTOS



Dans les deux premiers tableaux, vous pourrez capturer :

A la plage

12 Papilusion, 25 Pikachu, 84 Doduo, 115 Kangourex, 129 Magicarpe, 133 Evoli, 16 Roucool, 52 Miaouss, 113 Leveinard, 123 Insécateur, 131 Lohklass, 143 Ronflex.

Dans le tunnel

14 Coconfort, 41 Nوسفاتي, 51 Triopiqueur, 82 Magnéton, 101 Electrode, 139 Magicarpe, 25 Pikachu, 50 Taupiqueur, 81 Magnéti, 93 Spectrum, 125 Elektek, 145 Electhor.



LES DIFFÉRENTES ÉTAPES

L'île Pokémon était autrefois habitée par des humains mais, aujourd'hui, il ne reste plus que des Pokémon.

Toute l'histoire se passe sur une île. Vous commencez à la plage puis vous allez dans le tunnel qui va vous mener au volcan. Vous traversez le fleuve puis vous entrez dans la caverne. Ensuite, vous débouchez dans la vallée pour vous retrouver dans le pas-

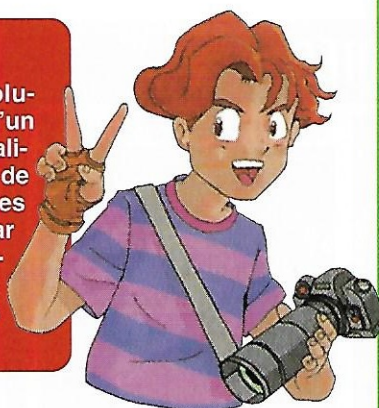
sage secret des paysages Pokémon où vous pourrez prendre des photos de Myu. Vous pouvez recommencer plusieurs fois chaque niveau pour être sûr de réussir votre photo.

Chaque tableau comporte un certain nombre de Pokémon que vous devez attraper. N'hésitez pas à recommencer plusieurs fois pour en prendre un maximum.

→ PASSAGES SECRETS



Vous avez deux solutions pour passer d'un niveau à l'autre : totaliser un grand nombre de points ou trouver des passages secrets. Par exemple, dans le tunnel, vous trouverez un passage qui vous mène au fleuve.



→ LEUR AVIS

Pascal

Au début, j'étais réticent. Je trouvais l'idée d'un tel jeu idiot. Mais franchement, une fois pris dans le jeu, on se laisse avoir par son originalité.

David

Ce jeu est accessible aux jeunes de tout âge, ce qui le rend intéressant même pour les plus acharnés. Dommage que le système de points soit hasardeux.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Genre : Safari-photo
Participant : 1 joueur
Difficulté : Débutants
Sauvegarde : Cartouche
Machine : Nintendo 64

→ TRUCS EN PLUS



Vous avez droit pour certaines parties à des cinématiques (petits films). Vous devrez aussi monter un album-photos composé des 63 Pokémon différents que vous allez croiser. Vous pourrez aussi, par là-même, collectionner des photos des paysages que vous aurez traversés. Dans certains niveaux, vous pourrez même aider des Pokémon. Dans le tunnel, par exemple, en jouant de la flûte vous allez sauver un Rondoudou poursuivi par un Smogo.



D.MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 18/20

Facile à utiliser et maniable.

● **Durée de vie** → 17/20

Vous ne pouvez pas mourir. En revanche, son utilisation est limitée car une fois terminé, vous le mettez de côté.

● **Animation** → 18/20

De la bonne 3D dans la digne lignée de Pokémon Stadium.

● **Graphisme** → 18/20

La machine utilise ses capacités au maximum, c'est difficile de faire mieux.

● **Intérêt** → 18/20

Original et surprenant. Ne peut pas laisser indifférent.

APRÈS LE SUCCÈS MONDIAL DU FILM X-MEN, MARVEL, L'ÉDITEUR DE BANDES DESSINÉES, A DÉCIDÉ DE METTRE EN IMAGES SPIDERMAN, SON PLUS CÉLÈBRE PERSONNAGE. EN ATTENDANT, ACTIVISION VOUS OFFRE UNE VERSION JEU VIDÉO TRÈS POUSSÉE DES AVENTURES DE L'HOMME-ARAIGNÉE. VOUS RETROUVEZ NON SEULEMENT SES ENNEMIS MAIS AUSSI SES ALLIÉS. UN JEU PARFAIT POUR LES FANS DE SPIDERMAN.



→ Il n'y a pas de scénario dans ce jeu, c'est juste une suite d'histoires destinées aux fans de la série. Pour agrémenter le tout, 36 couvertures de BD ont été placées dans le jeu. Avant chaque chapitre, une petite cinématique met en scène l'aventure que vous allez vivre.

● L'histoire

La vie de l'étudiant Peter Parker a changé le jour où il a été piqué par une araignée radioactive. Depuis, il a de grands pouvoirs. Il peut non seulement marcher sur les murs et les plafonds mais il a aussi une force et une agilité fantastiques. Bricoleur de génie, il va se confectionner

des cartouches spéciales lui permettant de lancer des fils. Grâce à ses pouvoirs, Spiderman combat le crime et aide la police à mettre les super vilains sous les verrous.



Pour être invincible, tapez RUSTCRST dans le me-nu Cheat. Pour avoir des fils à volonté, tapez STRUDL. Et pour voir toutes les cinématiques, tapez WATCHEM.

● Principe du jeu

Spiderman est un jeu d'action 3D dans lequel vous parcourez la ville pour résoudre différents problèmes tels que des actes terroristes, des enlèvements, des attaques de missiles... Mais, surtout, vous aurez à affronter différents méchants représentés par Scorpion, Vénom, Carnage ou

encore Docteur Octopus. Au total, une trentaine d'adversaires. Plusieurs alliés viendront aussi à votre aide. Vous pourrez ainsi bénéficier de la bienveillance de la chatte noire, la torche humaine... En fin de jeu, vous aurez droit à une sympathique cinématique où Spiderman fait une partie de poker avec d'autres super héros comme Captain America, Dardevil, Punisher.

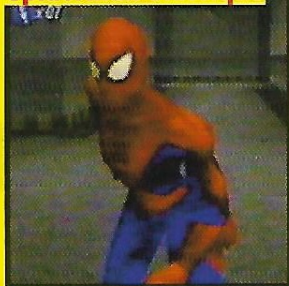


→ LES COSTUMES

Spidey 2099



Spiderman classique



Plusieurs options de costumes sont disponibles. La version Spidey 2099 est tirée d'une bande dessinée dont l'histoire se passe dans le futur. Le Spiderman classique est le costume qu'il a depuis le premier volume de la bande dessinée.

Le choix D. MANGAS



Black suit Spiderman

Ce costume noir est celui que Spiderman endossait dans la bande dessinée "Guerre secrète". C'est un costume vivant capable de changer de forme. C'est ce même costume, version maléfique, que porte Vénom.

→ LES DIFFERENTS BOSS

A la fin de chaque mission, vous devez affronter un Boss de fin de niveau. Rhino, Vénom, Mystério, Docteur Octopus et Carnage. Chaque Boss possède un bug qui le rend facile à vaincre. Il suffit juste de le regarder pour trouver son point faible. De plus, chaque scène est tirée d'un volume de la BD, ce qui rend les choses plus faciles pour un connaisseur.



RHINO



SCORPION

→ LES POSSIBILITES



Dans ce jeu, vous avez un très grand nombre de possibilités avec Spiderman. Par exemple, vous pouvez sauter de liane en liane, maîtriser un méchant avec votre toile, créer un cocon de protection autour de vous, marcher sur les murs et surtout au plafond, ce qui vous permettra d'arriver discrètement au-dessus d'un ennemi.



LES DIFFERENTES ETAPES

Dans un premier temps, vous devez localiser la banque et ensuite libérer les otages. Vous devez ensuite désamorcer la bombe et vous rendre au building du journal "Daily Bugle". Là, vous affronterez le Scorpion. Vous devrez, après cela, arrêter une attaque de missiles, marcher sur les toits et les échafaudages, vous

battre contre Rhino, attraper Vénom dans les égouts puis dans le métro. Vous ferez une petite visite au Lézard puis vous combattrez Mystério. Vous devez entrer dans l'entrepôt et la fosse au sous-marin. Vous allez arrêter le brouillard et vous battre contre Doc Octopus. Enfin, vous arriverez au Boss final, Carnage.



→ ENTRAINEMENT

Différentes séances d'entraînement sont prévues. Vous pourrez ainsi apprendre à utiliser les pouvoirs de Spiderman et, surtout, maîtriser sa toile. Les séquences d'entraînement sont parfaites pour les plus jeunes car elles sont faciles d'utilisation.



→ LEUR AVIS

Pascal

Ce qui est dommage, c'est que ce jeu avait tout pour devenir excellent. Malheureusement, ils l'ont gâché en le sortant avant qu'il ne soit complètement achevé.

DAVID

Spiderman ressemble beaucoup à Perfect Dark par le traitement de l'action. J'ai aimé ce jeu à cause de cela. Il est rapide et il y a beaucoup d'action.

Fiche technique

Éditeur : Activision

Genre : Action 3D

Participant : 1 joueur

Difficulté : Débutants

Sauvegarde : Memory Card

Machine : PlayStation

MANAGAS Notes

● **Maniabilité** → 16/20

Le personnage est facile à manier, mais les angles de caméra sont gênants

● **Durée de vie** → 16/20

C'est un jeu de consommation. Dès que serez parvenu à la fin, vous allez le mettre de côté.

● **Animation** → 17/20

Agréable et belle.

● **Graphisme** → 16/20

Les concepteurs ne se sont pas trop fatigués.

● **Intérêt** → 18/20

Réservé surtout aux fans de Spiderman, ce jeu ne manque pas d'action.

HISTORIQUE DE DRAGON BALL

Événements importants

Le monde de Dragon Ball a 100 000 000 d'années. Il commence avec la création de la planète Kaïoh et la naissance du Doyen des Kaïoh (le vieux Kaïoh). Le monde des humains, quant à lui, s'est créé il y a 10 000 ans.

En l'an 238, avant le début du calendrier Dragon Ball, les Guerriers de l'espace voient le jour. Leur création s'effectue autour du mythe du Guerrier millénaire.

Après l'an zéro, autrement dit le début du calendrier Dragon Ball, le premier événement

important se situe en l'an 250 avec le début de la carrière de Baba la Sorcière, sœur de Tortue Géniale.

En 261 La planète Nameck subit des changements atmosphériques. Le fils de Katats, autrement dit Piccolo Sama, est envoyé sur terre pour être protégé. En arrivant, il

perd la mémoire et grandira parmi les humains.

En 430 Naissance de Tortue Géniale. Etant donné l'âge de sa sœur, il faut convenir que ce ne sont pas des humains comme les autres !

En 431 Piccolo Sama devient le disciple du Tout-Puissant qui protège la Terre.

En 448 Tortue Géniale a 18 ans. Il quitte sa famille et devient un disciple de Maître Mutaïto. Il fait la connaissance de son premier grand amour : Fanfan.

En 261 Beaucoup d'événements secouent le monde des humains. Le fils de Katats devient le nouveau Tout-Puissant et Piccolo devient Satan Petit Cœur. Pendant que Tortue Géniale et Maître Mutaïto combattent Satan, Petit Cœur, le nouveau Tout-Puissant, lutte contre Garlic qui est arrivé sur Terre grâce à un passage qui s'ouvre tous les 5000 ans.

En 474 Dabla arrive sur Terre pour la première fois. Il se fera capturer par Bibidi qui l'hypnotisera et l'obligera à l'aider à libérer Boubou.

En 550 Un étrange vaisseau spatial venu de la planète Plant s'écrase sur la planète des Guerriers de l'espace. A cette époque, ce sont des barbares qui vont prendre ainsi conscience qu'ils ne sont pas seuls dans l'Univers. Les Guerriers vont alors apprendre à utiliser la technologie de leurs envahisseurs.

En 650 Tortue Géniale apprend l'existence des boules de cristal en découvrant la Dragon Ball à 4 étoiles au bord de la mer. C'est aussi l'année de la création du premier tournoi des arts martiaux.



Sangoku est le héros principal de la saga Dragon Ball. Il avait été envoyé sur Terre pour conquérir la planète mais il est toujours prêt à se battre pour

AGON

Découvrez dans ces pages, par ordre chronologique, tout ce qui s'est passé d'important jusqu'à Dragon Ball GT.

ts avant Dragon Ball

En 658 Naissance de Sangohan.

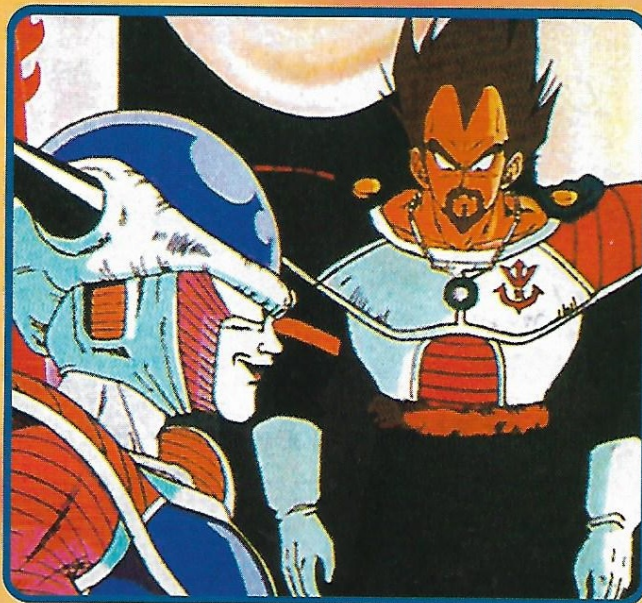
En 720 Les Guerriers de l'espace s'allient aux habitants de la planète Plant afin d'attaquer la planète Tzufure. Une grande guerre va éclater et les Guerriers de l'espace vont éliminer tous les habitants. Il s'installeront sur cette planète et la rebaptiseront planète Végéta. Ils assimileront la technologie des Tzufures et élimineront leurs alliés de la planète Plant. Ils se lanceront dans le commerce de mercenaires et vendront leur puissance militaire au plus offrant.

En 731 Le roi Végéta, qui était à la tête de la guerre contre les Tzufures, se marie et s'allie à Freezer pour contrôler l'univers. Un an après naît Végéta.

En 733 Naissance de Bulma et de Yamcha. C'est en cette même année que Kokuon devient le roi de la Terre.

En 736 Naissance de Krilin.

En 737 Naissance de Cacao (son vrai nom), autrement



En prenant le pouvoir, le roi Végéta, père de Végéta, a fait de son peuple des grands guerriers

dit Sangoku. Freezer met fin à la révolte lancée par les Guerriers de l'espace contre lui deux ans avant. Il se rend compte du danger que représentent les Guerriers de l'espace et décide d'en finir avec eux. Badack, le père de Sangoku, va le découvrir et tenter de l'arrêter. Il va échouer et mourir avec les siens. Juste

avant que Freezer ne détruise la terre, Sangoku et Broly vont être envoyés dans l'espace. Sangoku va arriver un an plus tard. Il sera recueilli par Sangohan qui l'élèvera comme son fils.

Babidi est un vieux sorcier qui a créé Bou

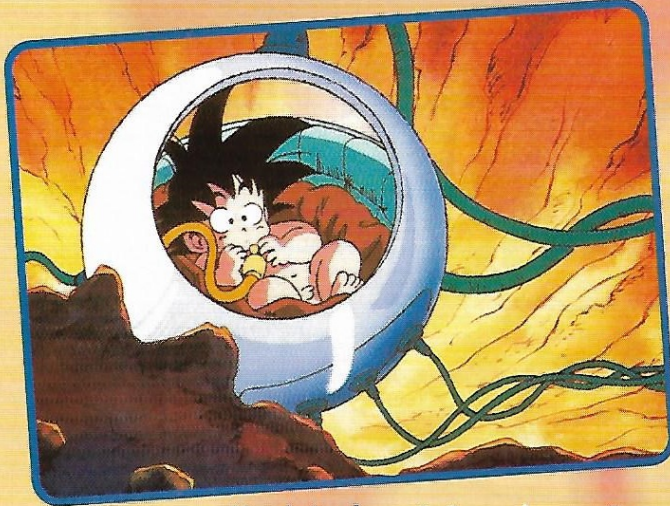
En 740 Naissance de Ollong le cochon, et entrée de Crillin dans le temple Oorin.

En 748 L'année la plus importante car c'est là que commence la série télé. Le phœnix de Tortue Géniale meurt d'une intoxication alimentaire et sa tortue se perd en allant cueillir des champignons. Bulma entre au lycée mais s'y ennue à cause de sa supériorité sur les autres élèves. Pour passer le temps, elle fouille dans le grenier de ses parents et trouve la boule de cristal à deux étoiles. Après avoir découvert le secret des boules de cristal, Bulma part à leur recherche. Elle découvre celle à cinq étoiles dans les montagnes du Nord. Durant les vacances d'été, elle fait la connaissance de Sangoku en cherchant la boule à quatre étoiles. Ils vont prendre la route ensemble et rencontrer Tortue Géniale.



Les Guerriers de l'espace ont assimilé toute la technologie de la planète qu'ils ont envahie





L'arrivée du petit Sangoku sur Terre

En 750 Sangoku, Krilin et Tortue géniale participent au 21^e Tournoi des arts martiaux. Début aussi de la bataille contre l'armée du Ruban Rouge. Sangoku monte au sommet de la tour Karine et boit l'eau sacrée de Matou Malin.

En 753 Sangoku participe au 22^e Tournoi des arts martiaux. Tenchin Han va en sortir vainqueur. Retour de Satan Petit Cœur qui a été libéré par Pilaf. Il envoie ses disciples à la recherche des boules de cristal. Krilin meurt tué par Tambourine. Sango-

ku élimine Satan Petit Cœur, et naissance de Petit Cœur aussi appelé Piccolo Jr.

En 756 Début du 23^e Tournoi des arts martiaux. Pendant le combat, Sangoku se fiance avec Chichi et se marie un peu plus tard sur la Montagne de Feu. Sangoku gagne son premier Tournoi des arts martiaux.

En 757 Naissance de Sango-han, premier fils de Sangoku. Il lui a donné ce nom en souvenir de son grand-père.



Matou Malin, gardien de la Tour Karine, fera boire l'eau sacrée à Sangoku



Sangoku présente son fils Sango-han à tous ses amis



C'est en recherchant les boules de cristal que Bulma rencontrera Sangoku

En 761 Sangoku arrive sur l'île de Tortue Géniale pour présenter son fils Sangohan à ses amis. Raditsu, le frère de Sangoku, arrive aussi sur Terre et se rend sur l'île de Tortue Géniale. Il enlève Sangohan et se bat contre Sangoku. Peu après sa mort, Végéta et Nappa viennent sur Terre. Sangoku meurt et Petit Cœur prend en charge l'éducation de Sangohan.

En 762 Krilin, Yamcha, TENCHIN Han et YAJIROBÉ commencent leur entraînement au palais du Tout-Puissant.



Sangoku présente sa petite-fille Pain à Hercule

Après la longue traversée de la Route du Serpent, Sangoku arrive sur la planète du Seigneur Kaïoh. Après un long entraînement, il revient à la vie et part rejoindre ses amis pour combattre Nappa et Végéta. Durant le combat, Yamcha, Tenchin, Chaoz et Petit Cœur perdent la vie et partent sur la planète du Seigneur Kaïoh. Durant le combat entre Sangoku et Végéta, un robot espion, envoyé par le Docteur Gélot, enregistre la bataille pour les besoins de la création de Cell.

En 762 Krilin, Bulma et Sangohan partent pour la planète Nameck. Végéta arrive de son côté sur la planète Freezer 79 pour se faire soigner. Il

se rend à son tour sur la planète Nameck à la recherche des boules de cristal. La grande bataille commence. Sangoku rejoint nos amis et affronte Freezer. Petit Cœur arrive à son tour et la grande bataille s'achève avec la mort de Freezer.

En 763 Krilin et Yamcha ressuscitent. Tous les Namecks, qui avaient été envoyés sur Terre par Polonga, retournent sur une nouvelle planète Nameck créée par le Dragon sacré. Après une période de 5000 ans, la planète Makyo se retrouve en phase avec la Terre. Garlic Jr. décide de se venger et attaque la Terre. Il va être arrêté par Sangohan, Krilin et Petit Cœur.

En 764 Trunks vient du futur et arrive sur Terre. Il va affronter Freezer et le général Zorg. Peu après, Sangoku débarque sur Terre et Trunks lui annonce

que, dans un futur proche, les Cyborgs vont attaquer la Terre.

En 765 Cooler, le frère de Freezer, attaque la Terre. Végéta s'entraîne et devient Super Guerrier. Bulma tombe amoureuse de lui et donne naissance à Trunks.

En 767 Sangoten voit le jour. C'est aussi l'année du 24^e Tournoi des arts martiaux. Hercule gagne le tournoi adulte et Bidel celui des juniors. Les Cyborgs C19 et C20 apparaissent sur une île du Nord. Petit Cœur se rend au palais céleste et fusionne avec le Tout-Puissant. Cell apparaît un peu plus tard et attaque

Sangoku se bat contre Raditsu qui veut le forcer à conquérir la Terre

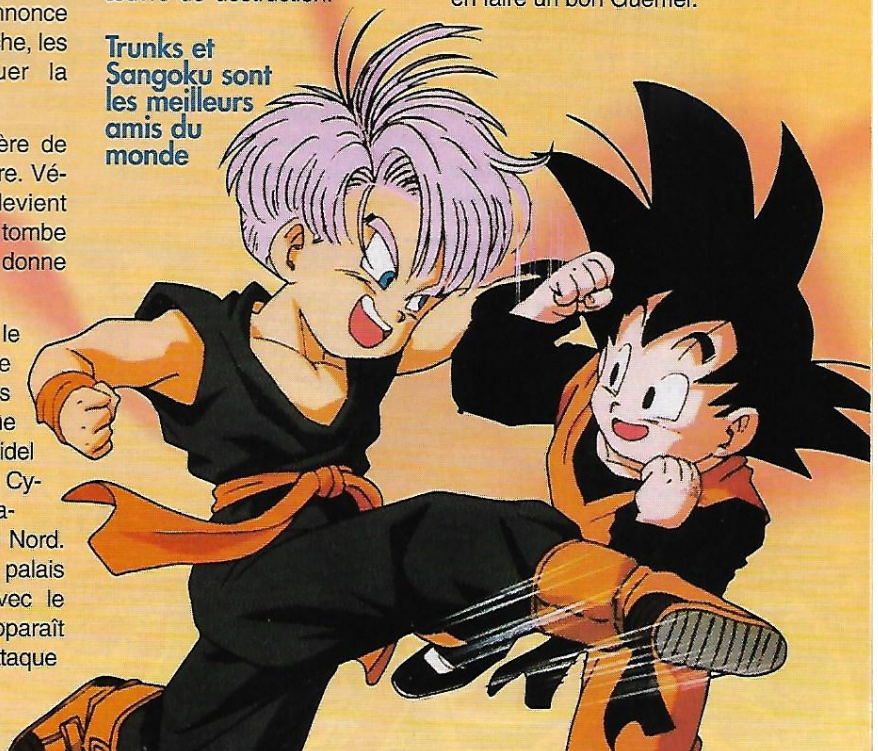


nos amis. Le Cell Game commence ainsi que la grande bataille qui va coûter la vie à Sangoku. Il va se rendre avec Kaïoh sur la planète du Centre pour participer au Tournoi des morts.

En 770 Krilin et C18 se marient. Ils donnent naissance à une fille, Marron.

En 774 Sangohan entre au lycée Orange Star. Il fait la connaissance de Bidel et devient le Guerrier Intergalactique. Début du 25^e tournoi des arts martiaux. Nam et Sporovitch volent l'énergie de Sangohan et la donnent à Bibidi. Ce dernier redonne vie à Boubou qui commence son œuvre de destruction.

Trunks et Sangoku sont les meilleurs amis du monde



Sangohan se rend au royaume du Centre et libère le Doyen de l'épée Z. La bataille commence entre Super Bou et nos amis. Après le combat, Shéron efface le souvenir de Bou de la mémoire collective.

En 778 26^e Tournoi des arts martiaux. Hercule affronte Boubou en finale.

En 779 Naissance de Pain, fille de Sangohan et de Bidel. L'année suivante, naissance de Bra, la fille de Végéta et de Bulma.

En 784 Le 28^e Tournoi des arts martiaux. Sangoku affronte Oub et découvre qu'il est la réincarnation de Super Bou. Il part avec lui pour l'entraîner et en faire un bon Guerrier.

Toute l'histoire de Dragon Ball GT se passe en une seule année : 789.

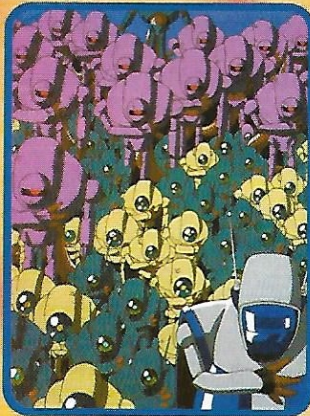
Le roi Pilaf monte au Palais céleste pour voler les boules de cristal. Surpris par Sangoku, il fait le vœu que ce dernier redevienne un enfant. Sangoku, Pain et Trunks partent dans l'espace, pour un voyage de plusieurs mois, à



Pain s'est retrouvée par hasard dans l'espace

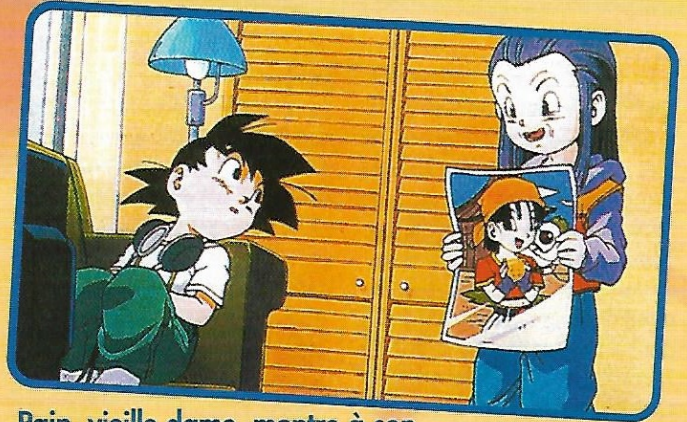
la recherche des sept boules de cristal. En arrivant sur la planète M2, ils vont rencontrer le Docteur Myu et son robot mutant, Baby. Ce dernier est le seul survivant de la planète Tsufure. Il rêve de se venger de ce que les Guerriers de l'espace ont fait aux siens des siècles plus tôt. Il part sur Terre et prend possession du corps de Végéta dont le père était responsable de l'attaque de Tsufure. Sangoku, Trunks et Pain reviennent sur Terre et affrontent Baby-Végéta. Sangoku est vaincu et ramené par Kibit sur la planète du Doyen. Ce der-

nier fait ressortir sa queue afin que Sangoku puisse se transformer en Gorille. Il retourne sur Terre et affronte Baby-Végéta. Grâce à Pain, Sangoku, devenu Gorille Super Guerrier, se transforme en Super Guerrier 4 et réussit à vaincre Baby. Petit Cœur meurt durant la destruction de la Terre. Sangoku sauve tous les habitants et une nouvelle Terre naît grâce à Shéron. Le 29^e tournoi a lieu. Oub, déguisé en Papuya, va y participer. Une grande crise survient et les boules de cristal devien-



Sur la planète M2, il n'y a que des robots

nent sombres. Le Dragon noir Ryu Shéron apparaît et explique à nos amis qu'ils doivent l'affronter s'ils veulent que les boules de cristal redeviennent normales. Ryu Shéron transforme chaque boule



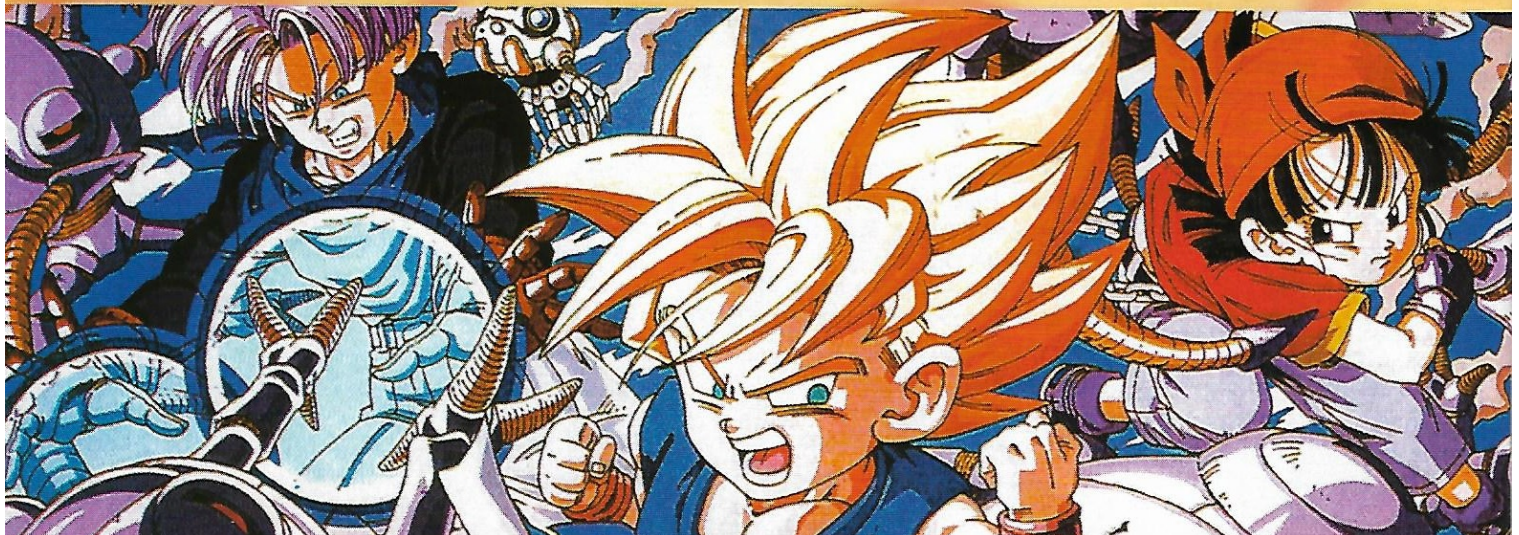
Pain, vieille dame, montre à son petit-fils Sangoku Jr. une photo d'elle jeune

de cristal en un Dragon noir. Sangoku les affronte un à un et finit face à Li Shéron. Végéta, devenu Super Guerrier 4, fusionne avec Sangoku en Super Guerrier 4 et devient Gogéa 2. Il est plus fort que Li Shéron mais échoue. Sangoku va réussir à vaincre Li Shéron grâce à l'énergie universelle. Shéron va disparaître pour éviter que les hommes ne se déchirent à nouveau à cause de lui. Sangoku lui demande de rester et, en échange, il s'en ira à sa place. Avant de mourir, Sangoku va voyager 100 ans plus tard dans le futur et voir Sangoku Jr., le petit-fils de Pain. Il va le voir affronter Végéta Jr. durant un Tournoi et lui parle brièvement.

En 879 Naissance de Sangoku Jr. A la mort de ses parents,

c'est Pain qui s'occupe de lui. Ils vont vivre ensemble dans la ville de Satan City. Pain est très respectée et admirée de tous. Ses deux grands-pères, Hercule et Sangoku, sont des légendes, les plus grands héros de la planète.

En 889 Sangoku Jr. est un garçon timide et introverti. C'est aussi le souffre-douleur de ses camarades. Après l'attaque cardiaque de Pain, Sangoku Jr. va partir à la recherche de la boule de cristal à quatre étoiles. Sa grand-mère ne cessait de lui dire que cette boule exauçait les vœux. Sangoku Jr., qui ignore qu'il y a sept boules, récupère la boule à quatre étoiles et ne comprend pas qu'elle n'exauce pas les vœux. Sangoku va alors apparaître et redonner courage au jeune garçon.



MANGAS EN VF

manga

Editions Tonkam

Kimengumi Collège Fou Fou Fou (tome 2)

Alors que le second volume sort, le premier est déjà épuisé. Les aventures des joyeux loufoques plaisent toujours autant. Cette fois, nos cinq lurons accueillent une nouvelle élève d'origine américaine. Humour et fous rires garantis.

Talulu le Magicien (tome 3)

La rivalité entre Homaru et le richissime Tsutomu s'amplifie. Pour arriver à ses fins, tout est bon pour ce dandy. Talulu et ses pouvoirs ne seront pas de trop. Toujours dans l'humour et le délire, le mignon Talulu continue à nous faire rire.

vidéo

Les Chevaliers du Zodiaque (coffret 3)



Chevaliers au Royaume d'Asgard.

Avec ce coffret, l'intégralité de la série "Saint Seiyar" sera sortie en France. Dans ce troisième volet, on retrouve les

Cat's Eye (coffret 1)

Trois sœurs sont devenues voleuses pour réunir les tableaux peints par leur défunt père. Les 36 premiers épisodes sont présents dans ce coffret.



Max & Compagnie (coffret 1)



Max arrive dans une nouvelle ville où il fait la connaissance de Sabrina. Il ne peut pas lui déclarer son amour car il a un secret qui risque de bouleverser sa vie si quelqu'un le découvrirait. Cette célèbre série, diffusée à la télé dans le Club Dorothee, sort enfin en vidéo.

télé

Vision of Escaflowne



Canal+ diffuse le mercredi, à 17h15, cette magnifique série d'heroic fantasy qui narre les aventures de Hitomi, une jeune fille moderne se retrouvant dans un monde médiéval fantastique du nom de Gaia.

Nazcaï



Diffusé sur la chaîne câblée Game One tous les jeudis, "Nazcaï" met en scène plusieurs divinités incas qui se réincarnent de nos jours dans le corps de plusieurs adolescents. Une série de grande qualité qui sort en vidéo début novembre.

Cowboy Be-Bop



Toujours sur Canal+, le mercredi vers 18h10, découvrez cette série géniale, sorte de version moderne de la série "Cobra", contenant les aventures d'une bande de mercenaires, un peu chasseurs de primes. Une série de science-fiction avec une super animation saupoudrée d'images de synthèse.



En regardant
tous les jours
la chaîne télé
Mangas

Gagnez des rollers

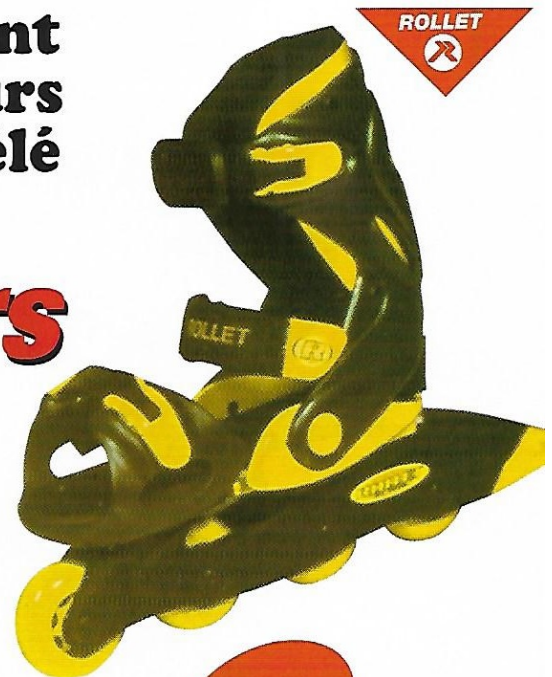
qui s'adaptent à toutes les pointures

et des abonnements de
6 mois au magazine 

Pour cela, composez vite le

08 36 68 80 88

2,21 F/mn



ROLLET



TPS

Disponible sur  et sur le câble

DIGITAL DIGIMON MONSTERS



Digimon est diffusé actuellement sur TF1 chaque samedi et tous les jours sur Fox Kids. Bien que cette série ait été faite sur le modèle de Pokémon, elle est très différente. L'expérience acquise par Toei sur Dragon Ball et les Chevaliers du Zodiaque fait toute la différence. Digimon se passe dans un monde digital et vogue sur la vague de l'informatique et du Net.

L'histoire

Sept enfants, passant leurs vacances en colonie, voient tout à coup de la neige tomber mystérieusement alors que c'est l'été. Une boule de feu atterrit à leurs pieds et laisse place à sept Digivices. Tai le chef, Joe le peureux, Sora la grande sœur protectrice, Izzy la tête pensante, Matt le rebelle bagarreur, T.K. le petit frère de Matt et Mimi la belle sans cervelle sont téléportés dans un autre monde qui n'est accessible qu'à l'aide de Digivices. Une immense vague les absorbe et à leur réveil, ils découvrent qu'ils sont dans le Digiworld (Digimonde).

Nos sept amis sont complètement désorientés et cherchent, dans un premier temps, à retourner dans leur monde. Mais ils font la connaissance de petits monstres digitaux appelés les Digimon. Ils deviennent rapidement amis. Leur venue était annoncée de longue date dans une vieille légende. Ils doivent non seulement sauver le Digiworld mais aussi la Terre. Le Digimonde est menacé par un Digimon méchant qui ensorcelle les autres Digimon pour en faire ses alliés. En réalité, tous les Digimon étaient gentils jusqu'à l'arrivée de ce puissant méchant qui les a corrompus. En les transformant, il en fait des monstres horribles. Cette force maléfique menace le Digimonde.

Le petit groupe va alors prendre la route et s'enfoncer de plus en plus profondément dans le Digimonde. Le sept copains vont découvrir que ce monde étrange est régi par un système informatique contrôlé par Kuragamon. Grâce à leur travail d'équipe et à la confiance qui les unit, ils aident leurs nouveaux amis Digimon à digivolver, c'est-à-dire à évoluer à un stade supérieur. A l'aide de la Force Noire, Tai et les autres vont tenter de sauver le Digimonde de la force maléfique qui veut le détruire.

Durant leur trajet, ils sont attaqués par un énorme insecte qui les fait tomber dans le vide. Ils seront sauvés grâce à l'intervention des Digimon. Alors qu'ils s'enfoncent de plus en plus dans le Digimonde, ils sont emportés par une rivière. Heureusement, Gomamon stoppera leur chute.

Sur une plage près de la rivière, les enfants découvrent une série de cabines téléphoniques mais elles ne marchent pas. Alors qu'ils réfléchissent, ils sont attaqués par Shellmon, un Digimon méchant. Pour sauver Tai, Agumon se transforme en Greymon. Après cette bataille, ils poursuivent leur route et se retrouvent alors face à Monochromon qui semble se battre dans le but de protéger son territoire.

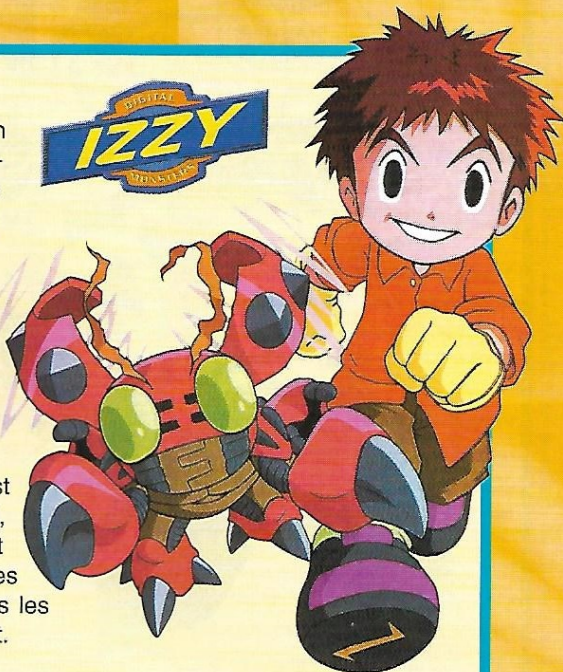
Les sept amis le quittent et découvrent un bus près d'un lac où ils vont passer la nuit. Mais ce bus se trouve sur un Digimon géant, Seadramon. Pendant que leurs Digimon se battent, les enfants tombent dans l'eau. C'est à ce moment que Gabumon se transforme en Garurumon et élimine Seadramon.

Les personnages

● Izzy

A 10 ans, c'est déjà un grand expert en informatique. Izzy est le cerveau du groupe. Il connaît tous les ordinateurs. Intelligent, précoce et imaginaire, ce petit génie a une idée sur tout. Etant donné son amour pour la technologie et les ordinateurs, le Digimonde est un lieu idéal pour lui, mais il est souvent plongé dans ses propres pensées et ne voit pas les dangers qui l'entourent.

DIGI
IZZY
DIGIVICES



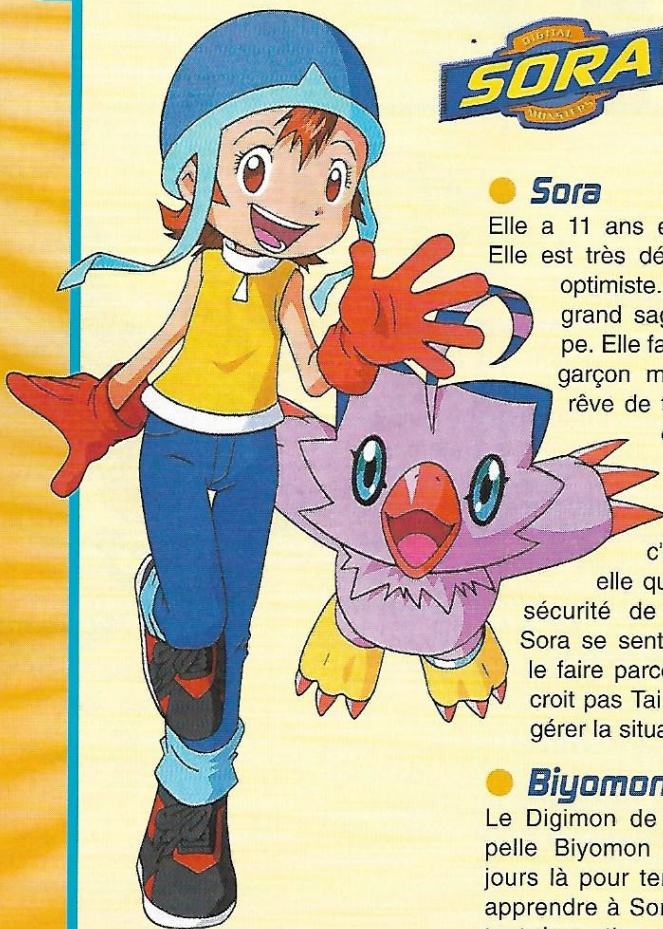
● Tentamon

Le Digimon d'Izzy s'appelle Tentamon. C'est un vrai dictionnaire, il sait beaucoup de choses dans tous les domaines et aide Izzy à chaque fois qu'il bute sur un problème.

● Sora

Elle a 11 ans et aime Tai. Elle est très déterminée et optimiste. Sora est le grand sage du groupe. Elle fait un peu un garçon manqué, elle rêve de tout plaquer et de vivre une vraie aventure, mais c'est toujours elle qui veille à la sécurité de ses amis. Sora se sent obligée de le faire parce qu'elle ne croit pas Tai capable de gérer la situation.

DIGI
SORA
DIGIVICES



● Biyomon

Le Digimon de Sora s'appelle Biyomon. Il est toujours là pour temporiser et apprendre à Sora à ne pas tout dramatiser.



● Joe

Il a 12 ans. C'est un garçon très fiable. Pessimiste, Joe est toujours inquiet et, surtout, il se croit toujours malade. Convaincu que le pire va arriver, il est toujours indécis. Il finit toujours par céder à la panique. Les autres se moquent souvent de son inquiétude. Bizarrement, il a souvent raison.

● Gomamon

Son Digimon s'appelle Gomamon. Il a le pouvoir de communiquer avec tous les animaux marins. Il ne se sépare jamais de Joe et tente de lui inculquer des valeurs telles que l'amitié.



● Matt

Il a 11 ans. Même s'il le cache, Matt est un ami sur lequel on peut compter. C'est le rebelle du groupe, il n'accepte presque jamais les conseils et préfère agir à sa façon. Ses amis le trouvent trop solitaire et marginal. Il tente de cacher le côté sensible de sa personnalité. A cause de cela, ses rapports avec son jeune frère T.K. en pâtissent. Il ne cesse de remettre en cause les décisions de Tai.

● Gabumon

Son Digimon s'appelle Gabumon. Ce Digimon est très réfléchi et apprend à Matt comment éviter la bagarre.





● Tai

A 11 ans, il est courageux, aventureux et sportif. C'est un chef né. Tai est presque toujours le premier à entrer en action. Sa grande volonté le pousse souvent à se jeter dans la gueule du loup. Il apprend que pour devenir un chef, il doit d'abord inspirer confiance aux autres.

● Greymon

Son Digimon, appelé Greymon, est un guerrier malin qui va apprendre à Tai à être un bon chef



● Mimi

A 10 ans, elle est sincère, très sensible, excentrique et tête en l'air. C'est "la princesse à son papa". Elle est totalement perdue dans le Digimonde. Fofolle, Mimi peut paraître égoïcentrique, ce qui est pourtant faux. Elle est dotée d'une personnalité douce et aimable, mais il lui arrive de ne pas voir la réalité qui l'entoure.

● Palmon

Son Digimon s'appelle Palmon. Il apprend à Mimi à être moins égoïste et moins superficielle



● T.K.

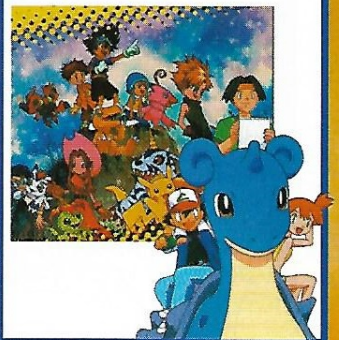
Agé de 8 ans, c'est le petit frère de Matt. Gentil et généreux, T.K. est le plus jeune membre du groupe. Il tente toujours de se montrer courageux. T.K. tient toujours tête à son frère qu'il veut impressionner.

● Patamon

Son Digimon s'appelle Patamon. Il sert de nounou à TK et va tout faire pour le protéger.

Les différences entre Pokémon et Digimon

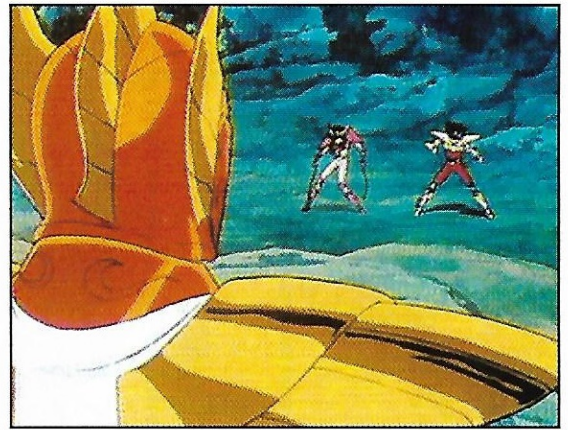
- Le monde de Pokémon a été entièrement créé, c'est une autre planète. Dans Digimon, les sept héros se retrouvent protégés dans un autre monde, un peu comme s'ils étaient entrés dans un ordinateur.
- Les origines des Pokémon sont supposées être extra-terrestres, alors que les Digimon sont des programmes informatiques.
- Les Pokémon, à l'exception de Miaouss et Mewtwo, ne parlent pas. Les Digimon connaissent tous les langages des humains.
- Les évolutions des Pokémon sont définitives alors que celles des Digimon ne le sont pas. Ces derniers peuvent régresser pour économiser leur énergie.
- Les Pokémon évoluent grâce à l'entraînement ou à des pierres spéciales. Les Digimon se transforment en fonction de leur expérience.
- Pour finir, les Pokémon ont trois évolutions alors que les Digimon en ont quatre.
- Les Digimon, au contraire des Pokémon, peuvent mourir.
- Les seuls méchants de Pokémon sont Giovanni et la Team Rocket, alors que dans Digimon les méchants sont ceux contaminés par un virus informatique.
- Dans Pokémon, Sacha cherche à devenir un Maître Pokémon, et seul son intérêt compte. Dans Digimon, les héros sont sept et travaillent en équipe. Ils ont tous un caractère différent.



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Les piliers des 7 mers (1)

Résumé : Shun et Seyar trouvent le moyen de pénétrer dans le sanctuaire marin... A leur arrivée, une belle sirène les accueille...



JE NE VOIS PAS POURQUOI JE PERDRAIS MON TEMPS AVEC VOUS !



ÉCOUTE-MOI BIEN ! QUI QUE TU SOIS NOUS FERONS TOUT POUR RAMENER LA PRINCESSE ATHÉNA !



QU'EST-CE QUE TU DIS ?



POUR SAUVER LA VIE D'ATHÉNA, IL FALLAIT ENVOYER LES CHEVALIERS D'OR ET NON DE BRONZE !



C'EST CE QU'ON VA VOIR !



EN VOILÀ DES FAÇONS DE S'ADRESSER À UN GÉNÉRAL, JE CROIS QU'IL EST TEMPS QUE L'ON VOUS APPRENNE LES BONNES MANIÈRES !



VOUS TOMBEZ BIEN, J'ALLAIS VOUS FAIRE APPELER !



VEUILLEZ VOUS DÉBARRASSER DE CES MISÉRABLES !



EH ATTENDS, TU AS PEUR DE NOUS OU QUOI ?

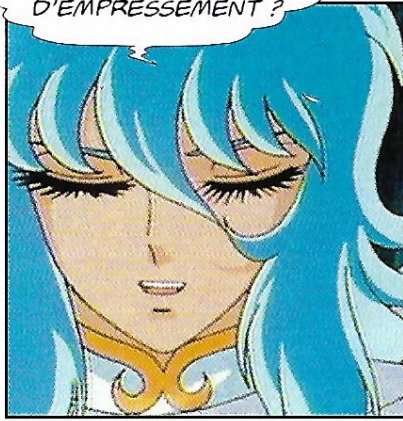


PENDANT CE TEMPS...



POSÉIDON, VOUS M'AVEZ PROMIS DE M'ACCORDER UNE CHANCE DE SAUVER LA RACE HUMAINE, TENEZ PAROLE MAINTENANT !

POURQUOI TANT D'EMPRESSEMENT ?



À CHAQUE SECONDE DES MILLIERS DE VIE PEUVENT S'ÉTEINDRE !



QU'IMPORTE, SI C'EST LÀ MON DESTIN, JE L'ACCEPTÉ !



VOUS N'AVEZ AUCUNE CHANCE DE SURVIVRE ET VOUS LE SAVEZ !



TRÈS BIEN, JE VAIS VOUS LAISSER VOUS SACRIFIER DANS LE PILIER CENTRAL DE L'EMPIRE !



PAUVRE ENTÊTÉE, SI VOUS M'AVIEZ ACCORDÉ VOTRE MAIN, VOUS SERIEZ LIBRE MAINTENANT !



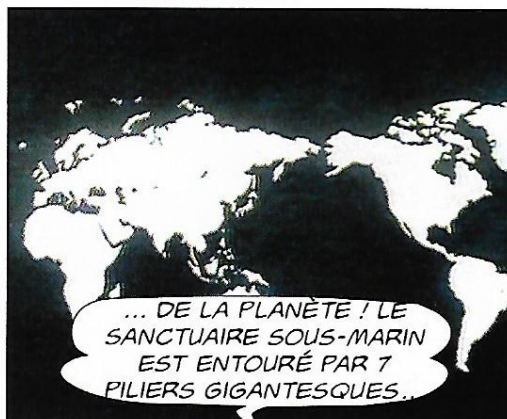
PENSEZ-VOUS SINCÈREMENT QUE JE SOIS ÉGOÏSTE AU POINT DE POUVOIR ÊTRE HEUREUSE ?



LE PILIER CENTRAL DE L'EMPIRE ?



LE CIEL AU-DESSUS DU TEMPLE DE POSSÉIDON EST FORMÉ PAR 7 OCÉANS... ENSEMBLE, ILS RECOUVRENT 70 %...



... DE LA PLANÈTE ! LE SANCTUAIRE SOUS-MARIN EST ENTOURÉ PAR 7 PILIERS GIGANTESQUES...



... QUI SOUTIENNENT CET OCÉAN ! SANS EUX, LE CIEL DU SANCTUAIRE SERAIT EN PÉRIL...



... LA STABILITÉ DE L'EMPIRE REMISE EN QUESTION, POURTANT IL EXISTE UN HUITIÈME PILIER...



... LE VOICI ! LE PILIER CENTRAL DE L'EMPIRE SOUS-MARIN !



IL GARANTIT LA STRUCTURE MÊME DU TEMPLE DE POSÉIDON !

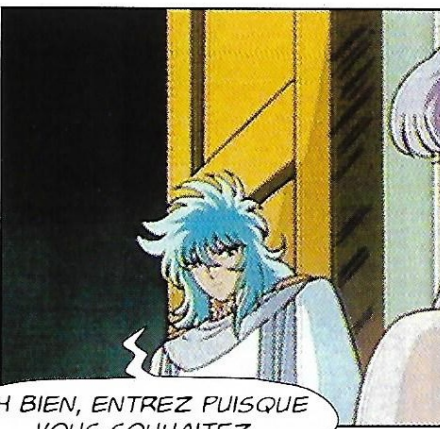
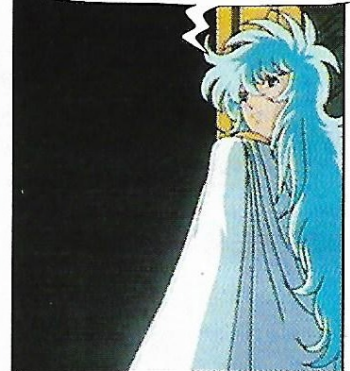


S'IL VENAIT À S'ÉCROULER LE RÈGNE DE POSÉIDON PRENDRAIT FIN !



OOH !!

RASSUREZ-VOUS, IL EST VIRTUELLEMENT IMPOSSIBLE DE LE DÉTRUIRE ! NOUS N'AVONS RIEN À CRAINDRE !



EH BIEN, ENTREZ PUISQUE VOUS SOUHAITEZ RECEVOIR LA PLUIE QUE JE DESTINAIS À VOS SUJETS !



JE SUIS PRÊTE ! J'ACCEPTÉ !

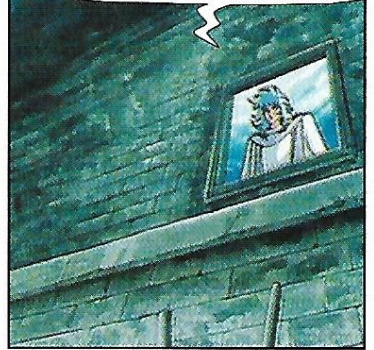


POSÉIDON !!



JE NE PENSAIS PAS QUE LE PILIER CENTRAL ABRITAIT UNE SALLE AUSSI VASTE !

ALORS, ÇA N'EST PAS TROP HUMIDE À VOTRE GOÛT ! AAAH AAAH !!

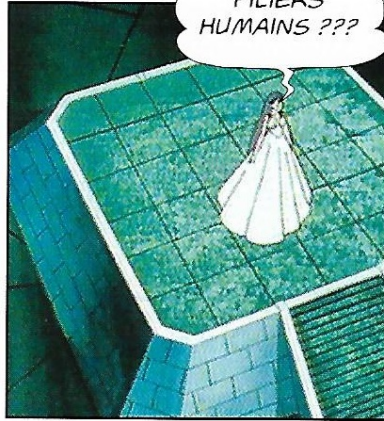


DITES-MOI ATHÉNA, AVEZ-VOUS DÉJÀ ENTENDU PARLER DES PILIERS HUMAINS ?

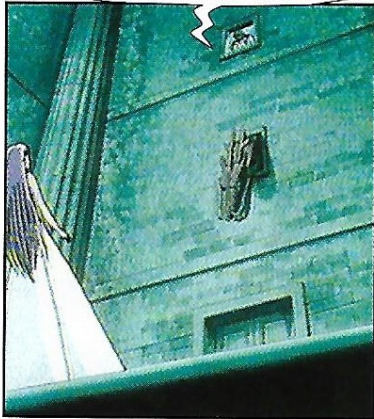


VOUS SEREZ LE MEILLEUR PILIER HUMAIN QUI N'AI JAMAIS EXISTER !

PILIERS HUMAINS ???



AU MOYEN ÂGE, ON ENMURAIT VIVANTE UNE PERSONNE DE FAÇON À GARANTIR LA SOLIDITÉ ET LA LONGÉVITÉ DES CHÂTEAUX ET DES FORTERESSES !



JE NE SAIS VRAIMENT PAS COMMENT VOUS REMERCIER DE VOUS ÊTRE PROPOSÉE POUR LE SACRIFICE DE POSÉIDON !

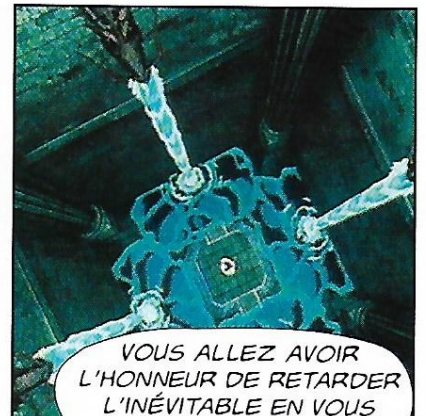


GRÂCE À VOUS LE SANCTUAIRE SERA PROTÉGÉ JUSQU'À LA FIN DES TEMPS !

VOUS AVEZ PERDU LA RAISON !



FSZSSSS !!



VOUS ALLEZ AVOIR L'HONNEUR DE RETARDER L'INÉVITABLE EN VOUS FAISANT TREMPER !



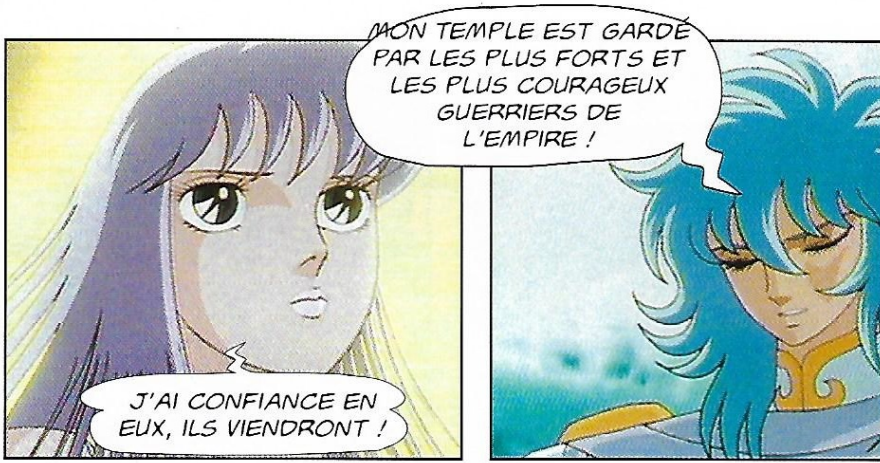
BIENTÔT CETTE PIÈCE SERA TOTALEMENT INONDÉE ! LE NIVEAU MONTERA DE PLUS EN PLUS !



SSSSSSSSSS !



ATHÉNA, NE COMPTÉZ PAS SUR VOS CHEVALIERS DE BRONZE POUR VOUS SAUVER !



MON TEMPLE EST GARDE
PAR LES PLUS FORTS ET
LES PLUS COURAGEUX
GUERRIERS DE
L'EMPIRE !

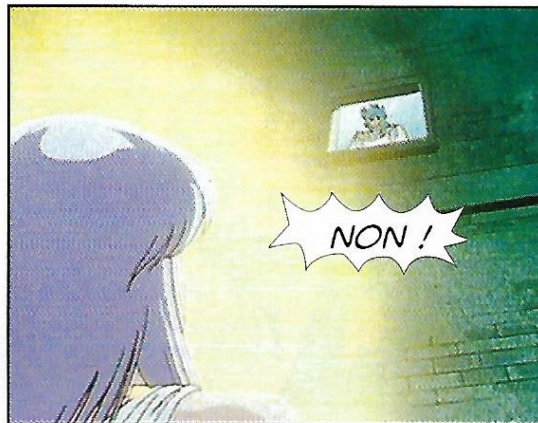
J'AI CONFIANCE EN
EUX, ILS VIENDRONT !



IL EST IMPOSSIBLE QU'ILS
VIENNENT VOUS LIBERER !
CAR IL FAUT D'ABORD
QU'ILS DETRUISSENT LES 7
AUTRES PILIERS !



ILS RÉUSSIRONT !



NON !



MAIS, SOUVENEZ-VOUS
QUE VOUS ÊTES ICI DE
VOTRE PLEIN GRÉ !



MES CHEVALIERS
SAURONT METTRE UN
TERME À VOTRE FOLIE !



N'Y COMPTÉZ PAS !

DE RETOUR HORS DU TEMPLE...
UN GARDE PRÉVIENT QU'ATHÉNA
S'EST RENDUE !



TITSIE, JE TE DONNE
LA PERMISSION DE
LEUR RÉVÉLER
COMMENT SAUVER LA
TERRE ET ATHÉNA !



ATHÉNA EST VRAIMENT
STUIPIDE, ELLE EST ENTRÉE
DE PLEIN GRÉ DANS LE
PILIER CENTRAL !



C'EST VRAI ? MAIS
ELLE EST
CONDAMNÉE ALORS !





MAIS... EST-CE BIEN PRUDENT ?

CROIS-TU SINCÈREMENT QU'ILS RÉUSSIRONT À NOUS VAINCRE ?



JE LES ATTENDRAI AU PIED DE MON PILIER À CONDITION QU'ILS ARRIVENT JUSQUE-LÀ !



ATTENDS, QUEL EST LE SEUL MOYEN DE SAUVER ATHÉNA ? ET QU'EST-CE QUE CETTE HISTOIRE DE PILIER ?



AURAS-TU PEUR DE NOUS ? TU T'ENFUIS ?



C'EST MOI QUI VAIS TOUT VOUS EXPLIQUER !



ATHÉNA PERDRA LA VIE QUAND LA SALLE DU SACRIFICE SITUÉE À L'INTÉRIEUR DU PILIER CENTRAL DE L'EMPIRE SERA SUBMERGÉE SOUS DES TONNES D'EAU !



SI VOUS VOLEZ LA SAUVER, IL FAUT DÉTRUIRE CETTE COLONNE !



MAIS N'Y COMPTEZ PAS ! VOUS NE RÉUSSIREZ PAS UNE TELLE ATTAQUE QUOI QU'IL ARRIVE !

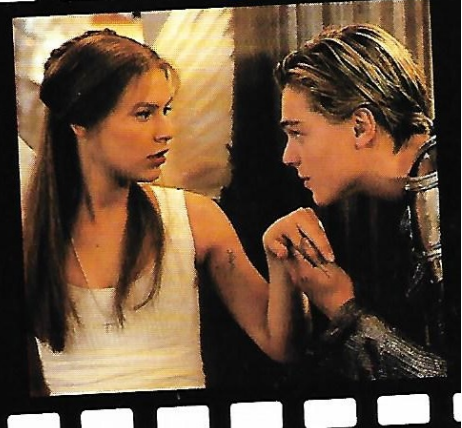


MAIS ENFIN POURQUOI ?

LE PILIER CENTRAL EST VIRTUELLEMENT INDESTRUCTIBLE, PERSONNE NE POURRA JAMIAS L'ÉBRANLER !



ÊTES-VOUS CINÉPHILE ?



1 Vous allez au ciné pour...

- A** Rire et vous évader pendant au moins une heure et demie
- B** Frissonner, vous éclater, passer dans une autre dimension
- C** Retrouver vos héros préférés

2 Vos films préférés, vous les voyez surtout...

- A** En vidéo chez vous
- B** En salle et à la télé
- C** Sur grand écran avec son dolby stéréo, ou en 3D avec les lunettes qui donnent l'impression de relief

3 Vous vous souvenez du premier film que vous avez vu en salle ?

- A** "Jurassic Park"
- B** "Blanche-Neige et les sept nains"
- C** "Les Visiteurs"

4 Avez-vous une collection personnelle de vidéos ?

- A** Pas vraiment, vous aimeriez bien pourtant
- B** Vous n'avez pas encore beaucoup de vidéos, mais Noël approche
- C** Une belle collection de dessins animés

5 Pour votre anniversaire, on vous offre...

- A** Des BD
- B** Un abonnement au cinéma
- C** Une journée dans un parc d'attractions

6 Les toons mêlés aux acteurs en chair et en os, vous aimez ?

- A** Ce sont vos préférés. Vous adorez vous perdre entre rêve et réalité
- B** Vous ne détestez pas, mais vous préférez de loin les toons
- C** Ça vous semble ridicule. Vous avez du mal à entrer dans le film

7 Aimez-vous les chansons dans les films ?

- A** Moyennement
- B** Vous adorez celles de "Mary Poppins"

C Vous connaissez par cœur celles du "Roi Lion"

8 Si vous deviez passer une journée dans un parc, vous choisiriez...

- A** Disneyland Paris
- B** Le Futuroscope
- C** Le Parc Astérix

9 Aimez-vous avoir peur au cinéma ?

- A** Oui, le film doit vous soulever de votre fauteuil, vous en mettre plein les yeux et les oreilles
- B** Non, ça doit vous faire rire en priorité

C Un film doit plutôt vous tenir en haleine, ne jamais vous ennuyer, ne pas avoir de temps morts

10 Vous arrive-t-il de visionner les vieilles vidéos de vos parents ?

- A** Bien sûr ! Vous adorez les de Funès, les Bourvil et les Fernandel
- B** Surtout pas ! Il faudrait vous attacher pour que vous regardiez plus de cinq minutes ces bêtises
- C** Seulement parce qu'ils ressemblent à des toons

COMPTEZ VOS POINTS

1	point	pour	:	1c	2a	3b	4c	5a	6b	7c	8a	9b	10c
2	points	pour	:	1b	2c	3a	4b	5c	6a	7b	8c	9a	10b
3	points	pour	:	1a	2b	3c	4a	5b	6c	7a	8b	9c	10a

Vous obtenez de 1 à 10 points

Quand vous allez au cinéma, c'est pour voir des dessins animés. Vous connaissez par cœur presque scène par scène tous les "Roi Lion" et autres "Mulan", mais les vieux dessins animés de Walt Disney ont été détrônés récemment au profit des Pokémon. Vous aimez la fiction dès l'instant où elle vous entraîne très loin de votre réalité quotidienne. Vous avez besoin de décoller avec Bernard et Bianca sur le dos de leur ami l'albatros. Les films avec des personnages réels vous ennuiant. Vous trouvez beaucoup plus de charme

aux animaux de la jungle de Mowgli et Tarzan, en dessins animés, qu'à tous les films qui utilisent comme acteurs de vrais animaux.

Vous obtenez de 11 à 20 points

Vous adorez tous les films où le vrai et le faux sont mêlés. En son temps, vous avez adoré "Roger Rabbit" ou "Mary Poppins", l'ancêtre des films farcis de trucages, où acteurs en chair et en os et toons apparaissent en même temps, pour mieux vous embrouiller. Depuis, vous vous êtes repu de films dont l'action se situe dans le futur ou encore ceux qui font intervenir à notre époque

des animaux préhistoriques. Le pied, ce sont les films en 3D. "La guerre des étoiles" n'a pas de secret pour vous tout comme "Jurassic Park". Vous ne détestez pas non plus les films qui font peur. Vous avez sans doute visité le temple de l'audiovisuel, le Futuroscope. Vous attendez avec impatience de pouvoir découvrir sur grand écran le dernier-né des studios Disney pour frissonner avec les T-rex et autres dinosaures de toutes les tailles.

Vous obtenez plus de 20 points

Vous avez plutôt un faible pour les vrais films, ceux qui mettent en scène des

personnages réels sans trucages. Vous aimez les films drôles, qu'ils soient en costumes ou actuels. Vous avez sans doute vu "Les visiteurs" 1 et 2. Vous riez toujours beaucoup quand vous vous passez "Le flic de Beverly Hills" ou encore "Un Indien dans la ville". Vous avez pleuré comme une fontaine quand Leonardo DiCaprio s'est noyé pour que vive Kate Winslet dans "Titanic". Vous ne détestez pas piocher dans la vidéothèque de vos parents pour regarder leurs vieux films. Les de Funès, les Bourvil ou Fernandel sont toujours aussi efficaces. Vous êtes un vrai cinéophile.

2 magazines à ne pas manquer

Le calendrier
Pokémon
2001
4 posters
géants...

GÉNIAL!

LE CALENDRIER

Pokémon 2001

DIGIMANGA
hors série

49 cm de haut

2001 une année avec POKÉMON

4 super

DRAGON BALL GT

AU SECOURS DE SANGOKU

L'ULTIME COMBAT DE VÉGETA

Hors-série n° 38 - 29 FF - 210 FB - 9,99 FB

DIGIMANGA
Hors-série

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

Nouveau
Attention, ils débarquent!

POKÉMON
Les aventures de Il Sacha et Pikachu dans l'archipel Orange

cadeau
le masque de Pikachu

DRAGON BALL GT
Une bande dessinée complète
Le secret de Giru

Hors-série n° 47 - 29 FF - 210 FB - 9,99 FB

Pour tout savoir sur les
DIGIMON...
SACHA ET PIKACHU
DANS L'ARCHIPEL ORANGE

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX