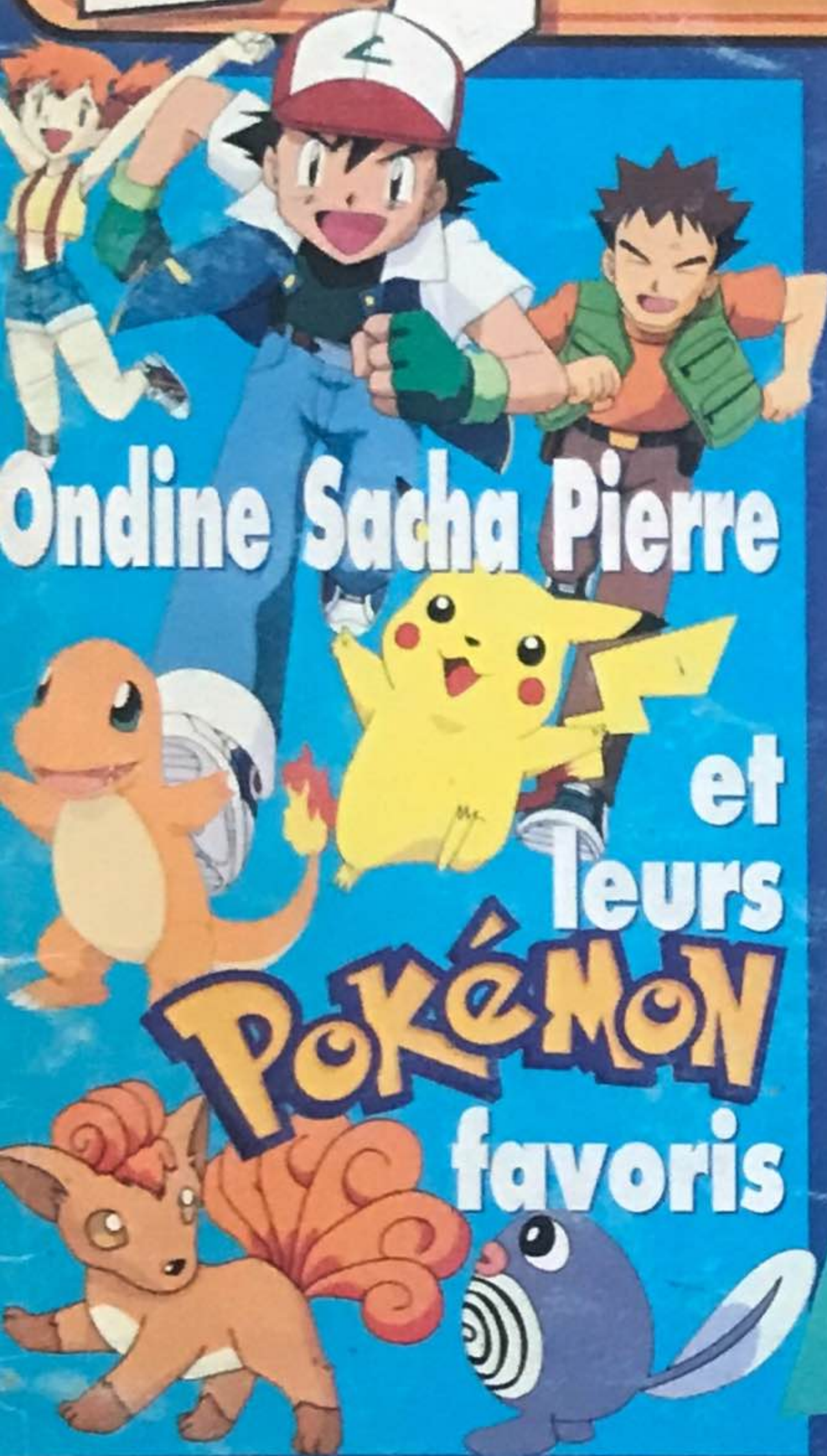


# DM MANGAS



Ondine Sacha Pierre

et leurs

**POKÉMON**  
favoris

DRAGON  
BALL  
**GT**



LA FIN  
DE  
SON  
SHERON

GRAND JEU

**TOY  
STORY**  
2

**A  
GAGNER**

- DES TÉLÉCRANS
- DES SACS À DOS
- DES FIGURINES
- DES T-SHIRTS



**NOUVEAU**

6 pages de  
jeux vidéo



- Mario Party
- Smash
- Racers



T 2918 - 461 - 20,00 F



# méli-mélo 2000

## Barbie 2000

Barbie entre dans le nouveau millénaire en beauté. Elle joue avec la mode et change de look au gré de sa fantaisie.

**Mattel. Prix : 150 F.**

En vente dans les grandes surfaces et magasins de jouets.



## Musique en couleurs

Zic est un tout nouveau baladeur radio FM. Se clique à la ceinture, très léger (30 g) et mini (4 cm sur 6).

**K.A.O. Prix : 95 F.**

En vente dans les tabacs-presses, boutiques nouveautés.



## Power de luxe

Un ordinateur éducatif avec plus de 100 activités en quatre langues. Une bonne solution pour apprendre et vous amuser en même temps.

**Yeno. Prix : 599 F.**

En vente dans les grandes surfaces.

# S O M M A I R E

## MAGAZINE

**2 Méli-mélo**

**18 Pleins feux sur...**  
Toy Story 2

**20 Dragon Ball GT**  
La fin de Son Shéron

**24 Jeux vidéo**  
Mario Party, Smash et Racers

**45 Mangas en VF**  
Les nouveautés de février

**46 Pokémon**  
Sacha, Ondine, Pierre et leurs Pokémon

**50 En direct du Japon**  
5 nouvelles séries

## BANDES DESSINEES

**3 Dragon Ball GT**  
La stratégie du mutant

**38 Sailor Moon**  
Rêve de princesse (1)

**52 Les Chevaliers du Zodiaque**  
Le tout pour le tout (2)

## JEUX

**59 Test**  
Êtes-vous fan de Pokémon ?

## POSTERS

**27 Toy Story 2**  
**31 Dragon Ball GT**

**POUR 180 F RECEVEZ**



**CHEZ VOUS TOUS LES MOIS**

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

Chaque mois retrouvez les aventures de

**DRAGON BALL GT**

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

## 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° 461 - Février 2000. N° de commission paritaire : 0504 K 71672. N° ISSN : 1286-1707. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF : Andrea Bureau. SECRETAIRE DE REDACTION : Michèle Blacque. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, Luis Ferreira. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL : Février 2000. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse). MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Jean-Michel Fava (gérants). PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par SFC, SA au capital de 750 000 F - R.C.B. 334 323 961 - 132 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, 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. REASORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par l'imprimerie Compiègne.

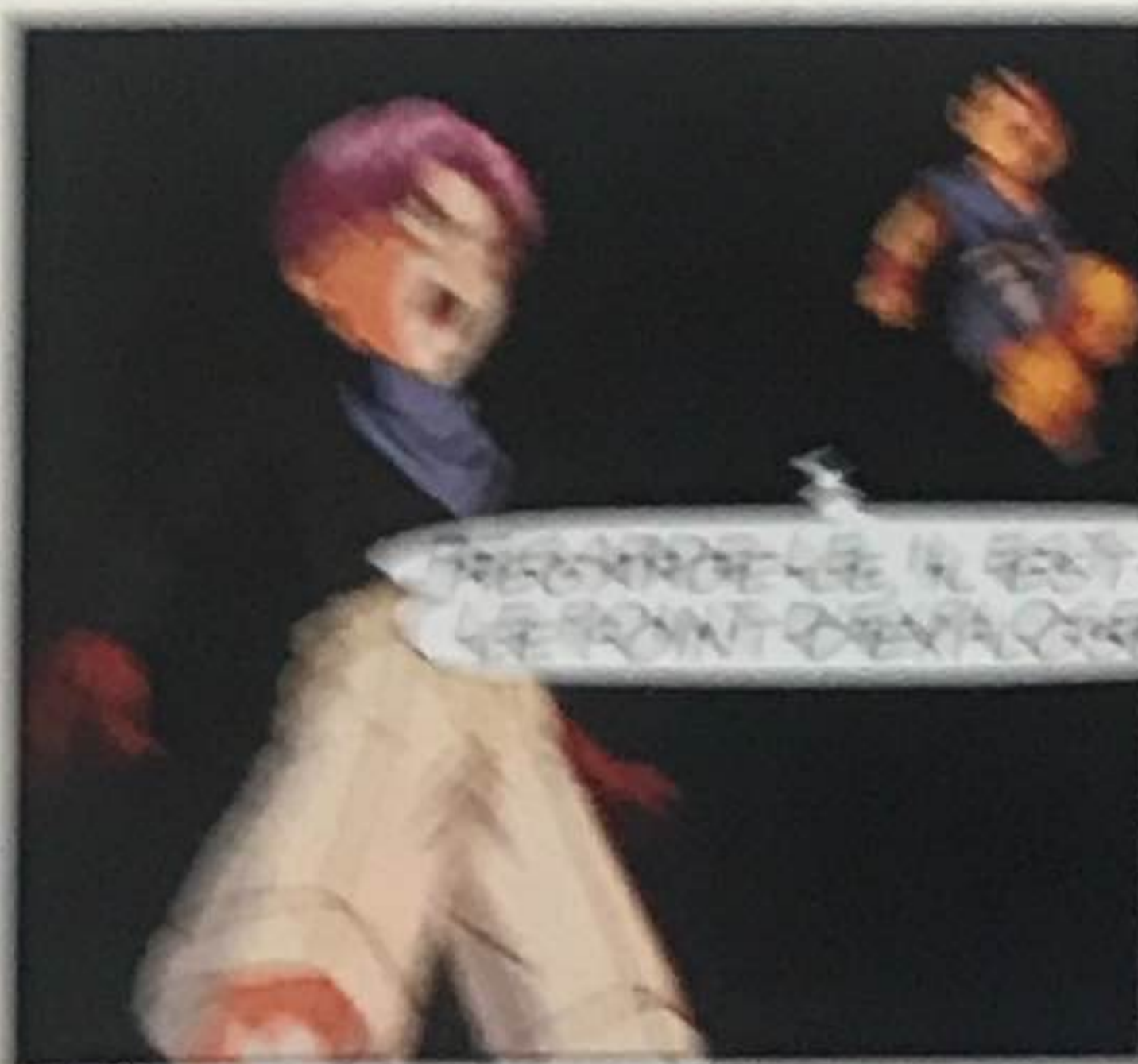


1 9 9 7

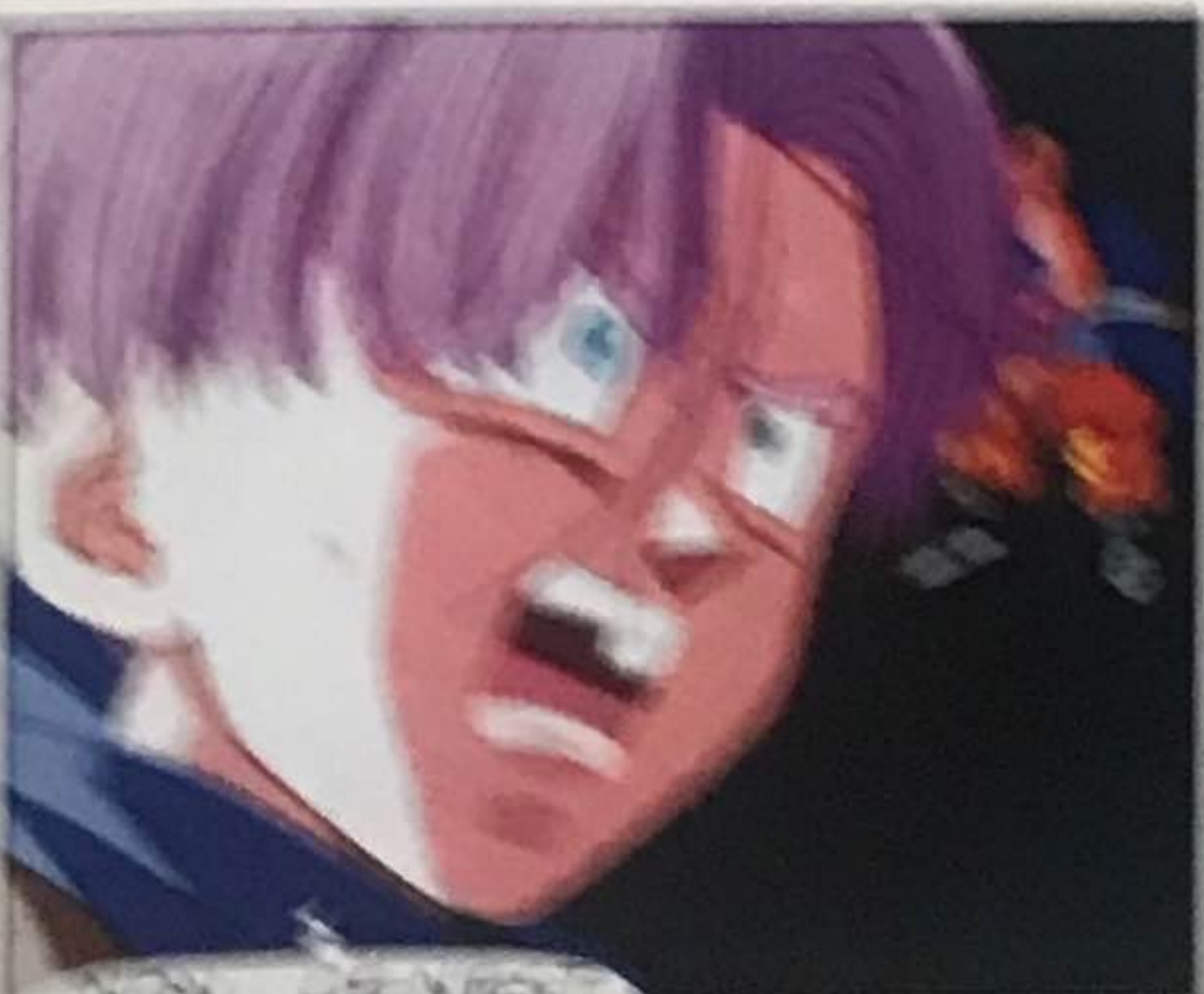
# DRAGON BALL GT

## La stratégie du mutant

TRADUCTION : LUCAS A DU 010 44000 0000 & L'ANIMATION  
 PUBLIÉE PAR : NERU. C'EST UN TRUC QUI TRUC & SE  
 TRUC... EN TRUC... LUCAS A DU 010 44000 0000  
 EN TRUC... DE TRUC... TRUC...



... MON GENE  
 M'ÉCONNERA  
 TOUJOURS !!



© 1999 BAND STUDES / SHUEISHA / TOEI ANIMATION CO. LTD

JE VAIS DEVENIR LE MAÎTRE DE L'UNIVERS !



ON A INTÉRÊT À ALLER CHERCHER PAIN MAINTENANT !



PERSONNE NE PEUT NOUS SÉPARER !



J'AI TRÈS ENVIE DE TE DONNER UN GROS BAISER !



WAAAA !!



OOOH !!



MAIS OÙ SUIS-JE ? ET POURQUOI JE FLOTTE DANS LES AIRS AVEC TOUS CES PAUVRES GENS ?

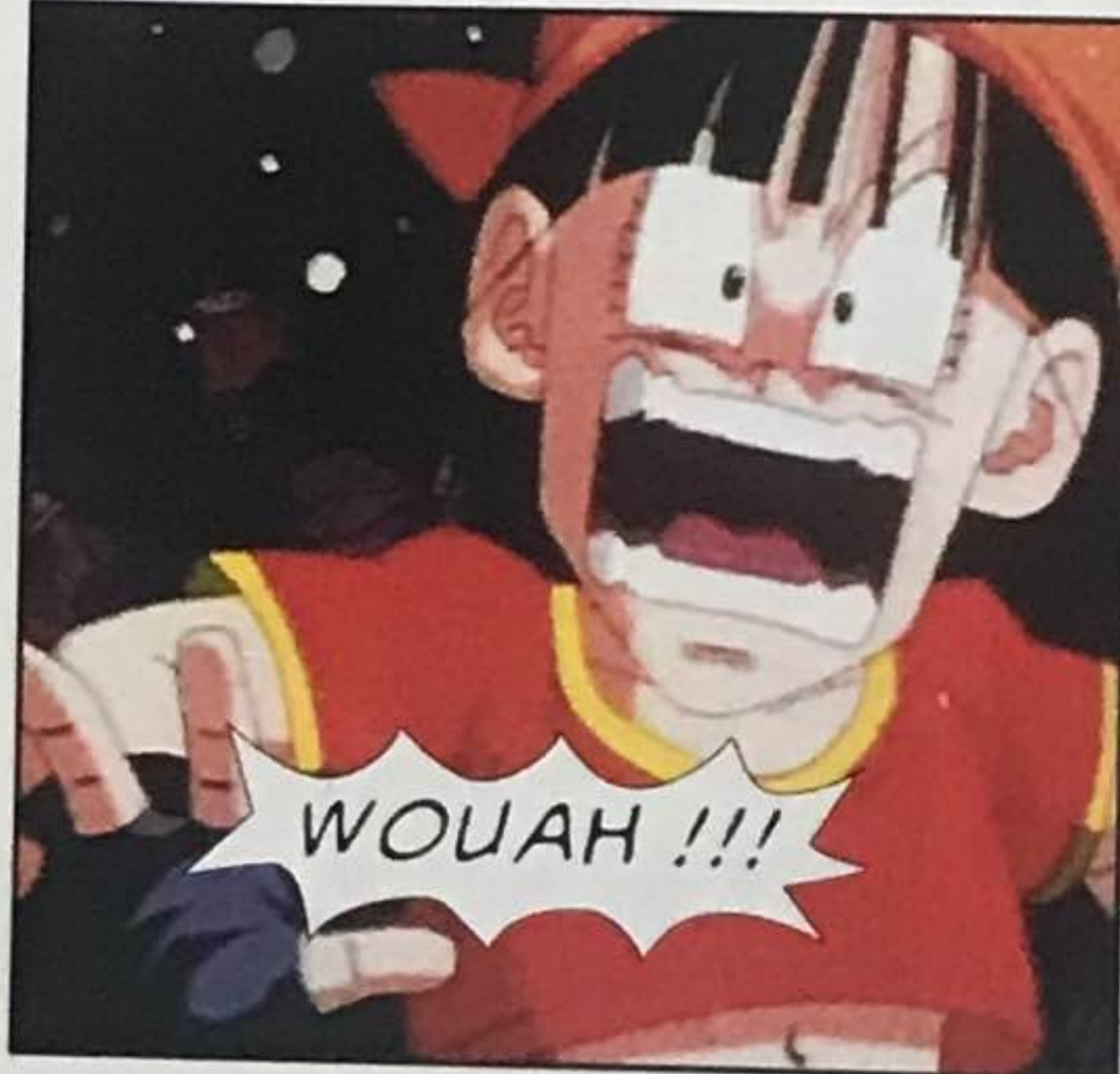


OOOHH !!



PAIN !!

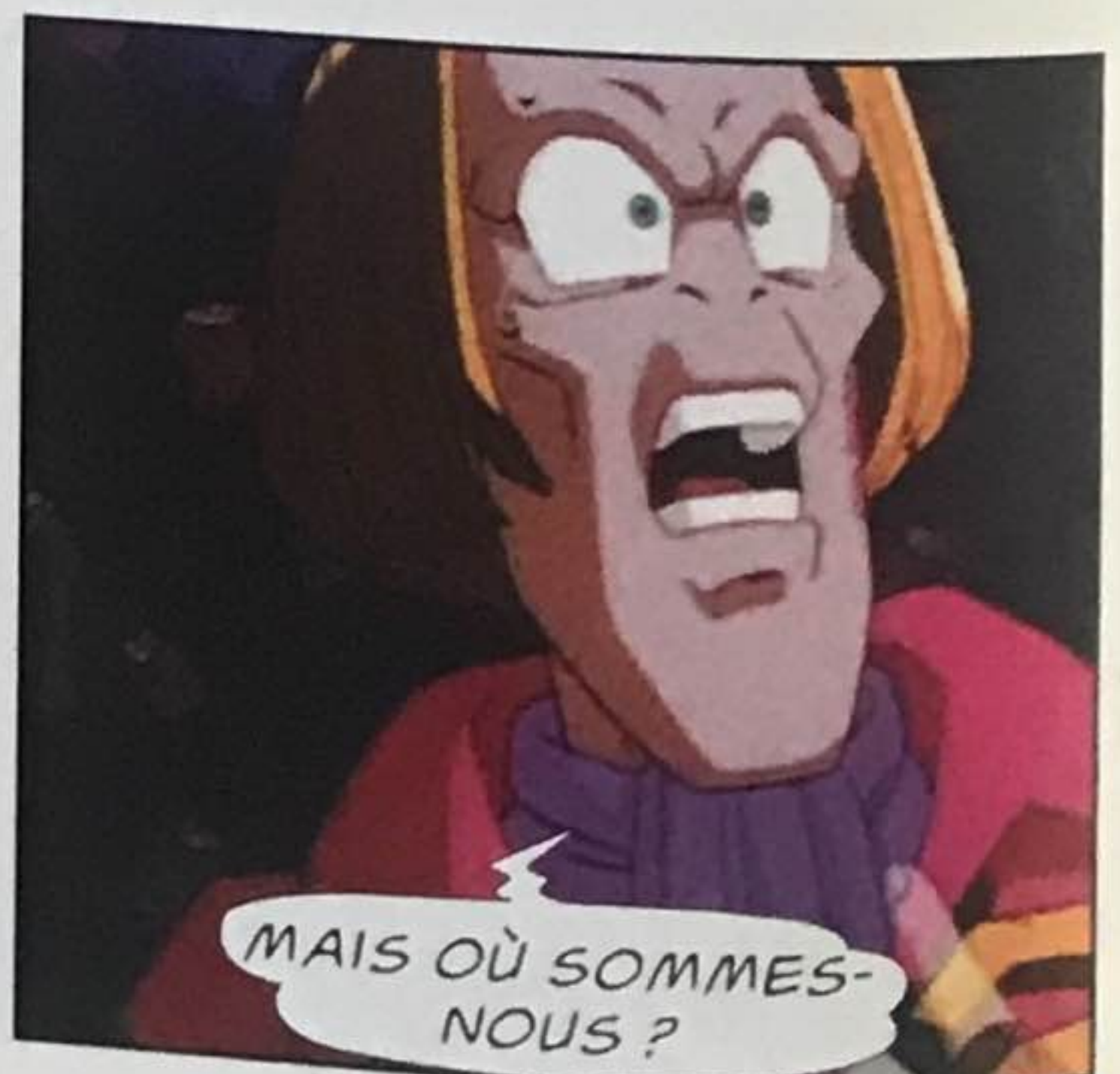
BISOUS !!



WOUAH !!!



BING !!



MAIS OÙ SOMMES-NOUS ?

PAIN SE VENGE SUR DOLTEKI ET LE GIFLE FORTEMENT...

C'EST QUOI CE BRUIT ?

BING !!

BING !!

AH ! MAIS... TU N'ES PLUS MA DOUCE PAIN ! TU N'ES QU'UNE BARBARE QUI A PRIS POSSESSION DE MA PAIN ADORÉE !

OÙ SOMMES -NOUS ?

JE PRÉFÉRAIS QUAND TU NE PARLAIS PAS !

NE DIS PAS N'IMPORTE QUOI, JE SUIS LA SEULE ET UNIQUE PAIN !

QUELQU'UN PEUT M'EXPLIQUER CE QUE L'ON FAIT ICI ?

MAIS, QUI NOUS A ENVOYÉS ICI ?

BAOUM !!

SALE GOUJAT ! FAIS-MOI SORTIR D'ICI ! JE VAIS T'APPRENDRE LA POLITESSE !

GRRR !!

AAHH !!



AAAHH !!



YAAHHH !!



JE T'AVAIS BIEN DIT DE NE PAS LANCER DE BOULES DE FEU !



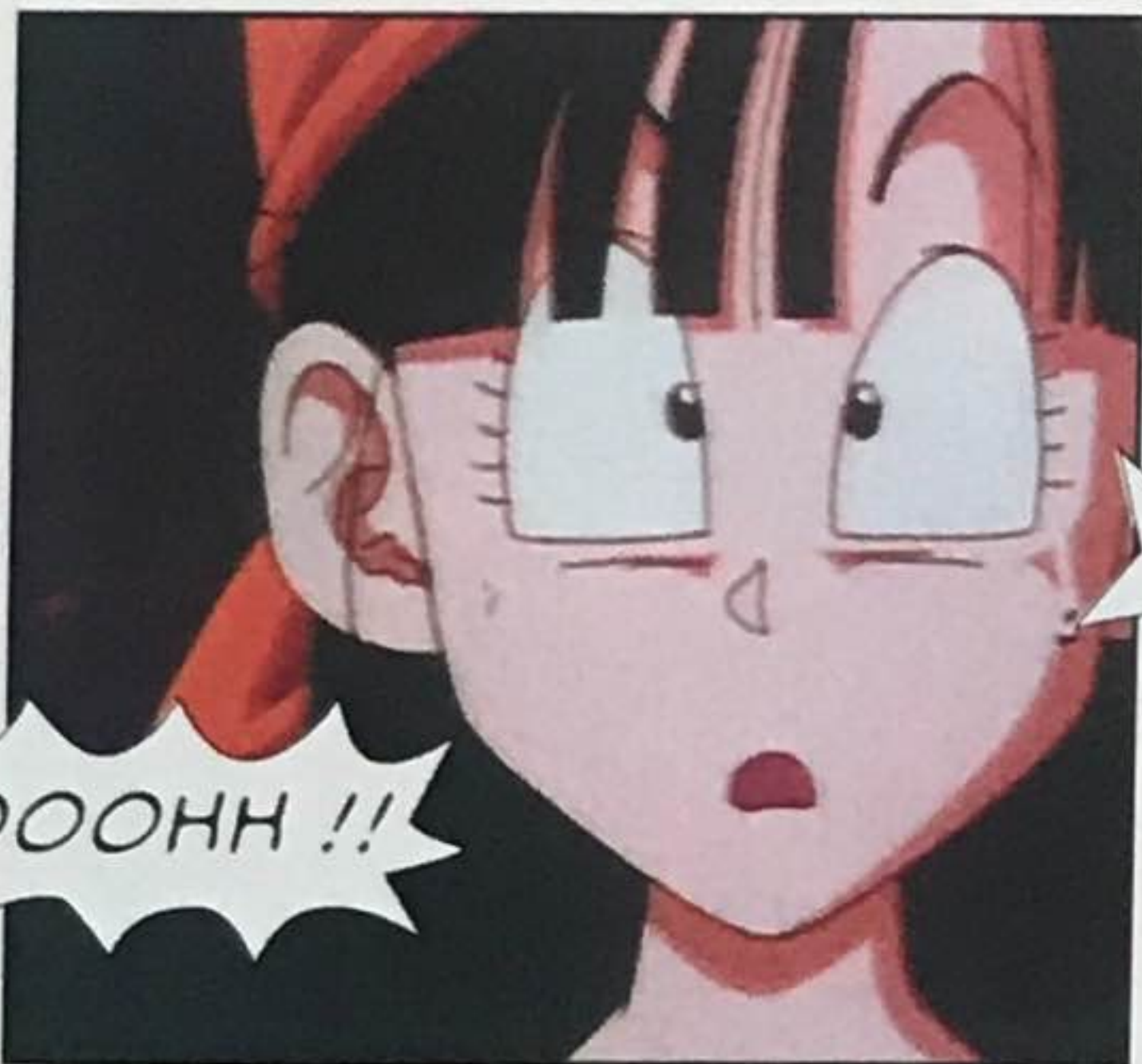
FSSSS !!



MAUDITE SOIS-TU !



BAOUM !!



OOOHH !!



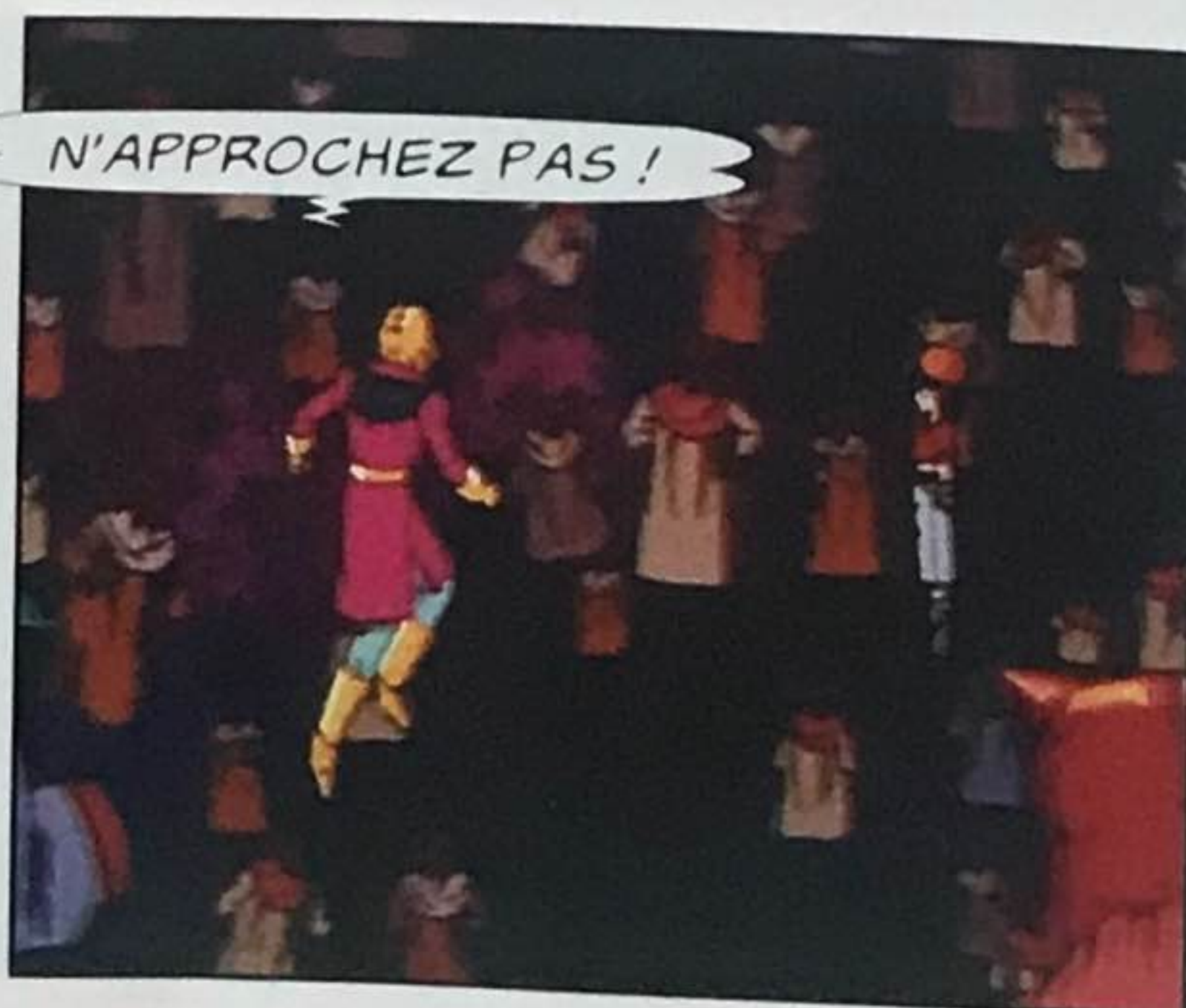
BOUARK !!



C'EST DOLTEKI ! JE LE RECONNAIS !



EUH ! ATTENDEZ ! ON SE CALME !



N'APPROCHEZ PAS !



N'APPROCHEZ PAS ! LAISSEZ-MOI ! C'EST COMPRIS ?



L'UN DE VOUS SAIT OÙ SE TROUVE LA SORTIE ?



HEIN !!



RÉPONDEZ, N'AYEZ PAS PEUR ! JE NE MORDS PAS !

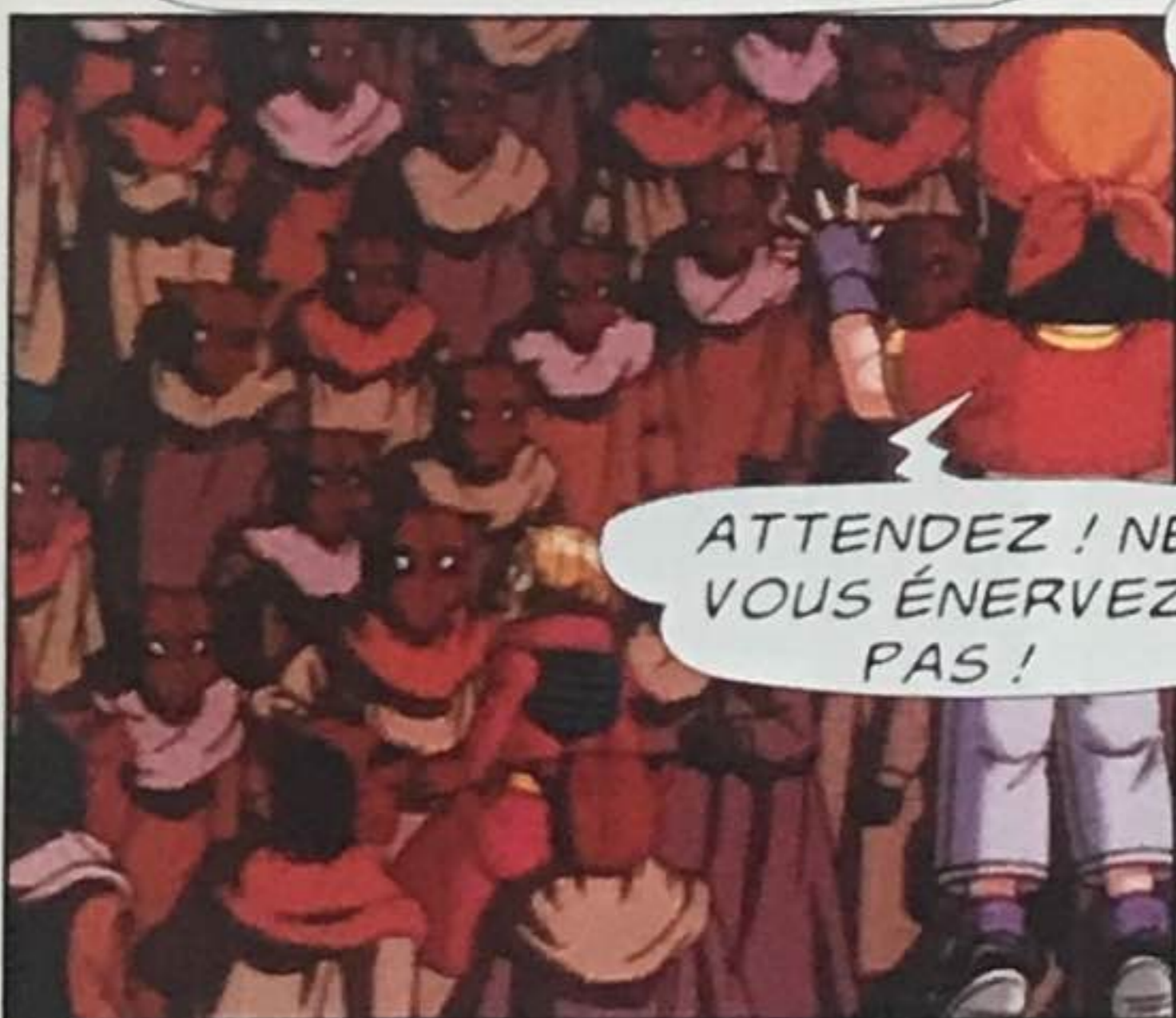


MAIS, C'EST QUE... CE N'EST PAS SI SIMPLE !

MENTEUR ! IL Y A FORCÉMENT UNE ISSUE DE SECOURS !



C'EST À CAUSE DE TOI SI ON EST LÀ ! ALORS DÉBROUILLE-TOI POUR NOUS SORTIR D'ICI !



ATTENDEZ ! NE VOUS ÉNERVEZ PAS !

ON VEUT TOUS S'EN ALLER !



OUIIII !!



ALORS, POUR Y CROIRE IL FAUT CRIER BEAUCOUP PLUS FORT !



VOUS VOULEZ SORTIR !



OUIIII !!









REGARDEZ LÀ-HAUT ! ÇA !  
QU'EST-CE QUE C'EST ?



TON SEUL ESPOIR... EN RÉALITÉ  
LUDÉE EST LE DERNIER-NÉ  
D'UNE SÉRIE DE MUTANTS  
ULTRA PERFECTIONNÉS ET  
FABRIQUÉS...



... DANS LE LABORATOIRE  
DU PROFESSEUR MYO !



IL SUFFIT DE DÉTRUIRE LA PRE-  
MIÈRE CELLULE POUR DÉTRUIRE  
TOUTES LES AUTRES ! C'EST LE  
SEUL MOYEN...



PASSIONNANT !



OOHH !!

GRAND-PÈRE, RÉPONDS-MOI  
TU M'ENTENDS ? C'EST MON  
PAIN ! ET OH !!!



QUELLE BRUTE !



FSSS !!



BAOUM !!



BIEN, ENCORE UNE OU DEUX  
BOULES DE FEU ET LE TOUR  
SERA JOUÉ !



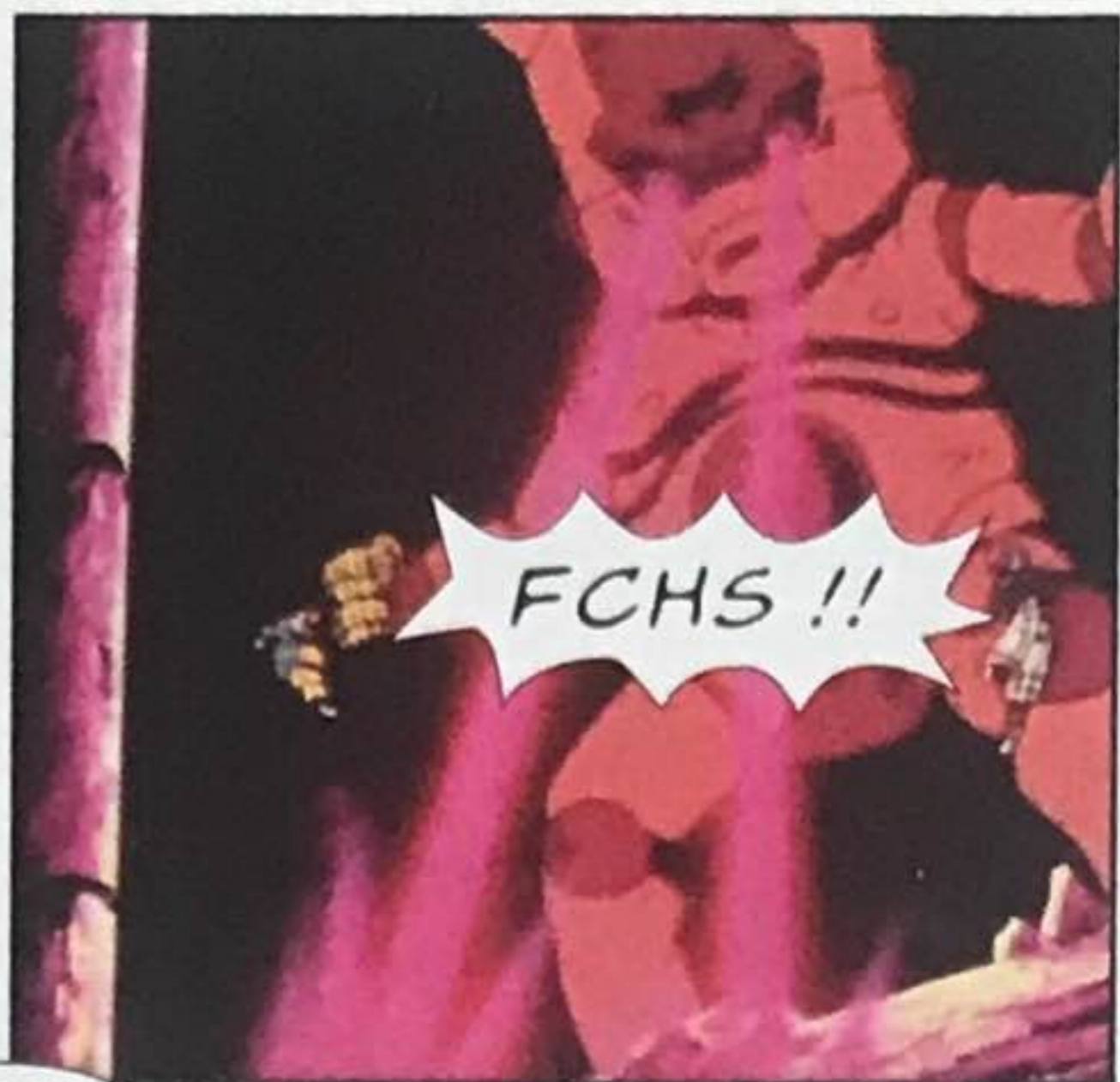
JE T'AVAIS BIEN DIT  
QUE C'ÉTAIT LA SOLU-  
TION ! TU VOIS JE NE  
MENS JAMAIS !



MAIS JE N'AI PAS FINI ! SI VOUS  
VOULEZ VOUS SÉPARER DE  
LUI, IL FAUT L'ATTAQUER DE  
L'EXTÉRIEUR !



GRAND-PÈRE, TRUNKS, RÉPONDEZ-MOI, IL FAUT QUE JE VOUS PARLE !



FCHS !!

TU DOIS DEMANDER À TES COPAINS QUI SONT À L'EXTÉRIEUR D'ENVOYER UNE BOULE DE FEU EN MÊME TEMPS QUE TOI !

ALLEZ, SERS TOI DE TA CERVELLE, ENVOIE-LEUR UN MESSAGE PAR TÉLÉPATHIE, JE NE SAIS PAS MOI... FAIS QUELQUE CHOSE !



ALLEZ GRAND-PÈRE, VAS-Y, LANCE-LUI UNE BOULE DE FEU !



IMBÉCILE !!!



JE CRAQUE, ON N'EST PAS SORTIS DE L'AUBERGE ! QUELLE BANDE D'INCAPABLES !



DEPUIS QUE L'ON EST PETITS ON COMMUNIQUE PAR TÉLÉPHATIE !



ET C'EST SEULEMENT MAINTENANT QUE TU ME LE DIS...

PARDON !



ADORABLES, VOUS ÊTES ADORABLES ! VOUS NOUS SAUVEZ LA VIE, VOUS SAVEZ ! BON, MAINTENANT AU TRAVAIL !



ÉCOUTEZ BIEN, VOUS ALLEZ RÉPÉTER APRÈS MOI ! PRÊTS ?



EH PAIN !



SOURIS-MOI ! MOI AUSSI  
JE T'AI FOURNI  
DES INFORMATIONS  
INTÉRESSANTES !



JE NE VEUX PLUS  
T'ENTENDRE ! À  
QUOI JOUEZ-VOUS  
TOUS LES 4 ?



ELLE EST  
EFFRAYANTE !



AU TRAVAIL ! DITES À MON  
GRAND-PÈRE OÙ IL DOIT  
ENVOYER SA BOULE DE FEU !

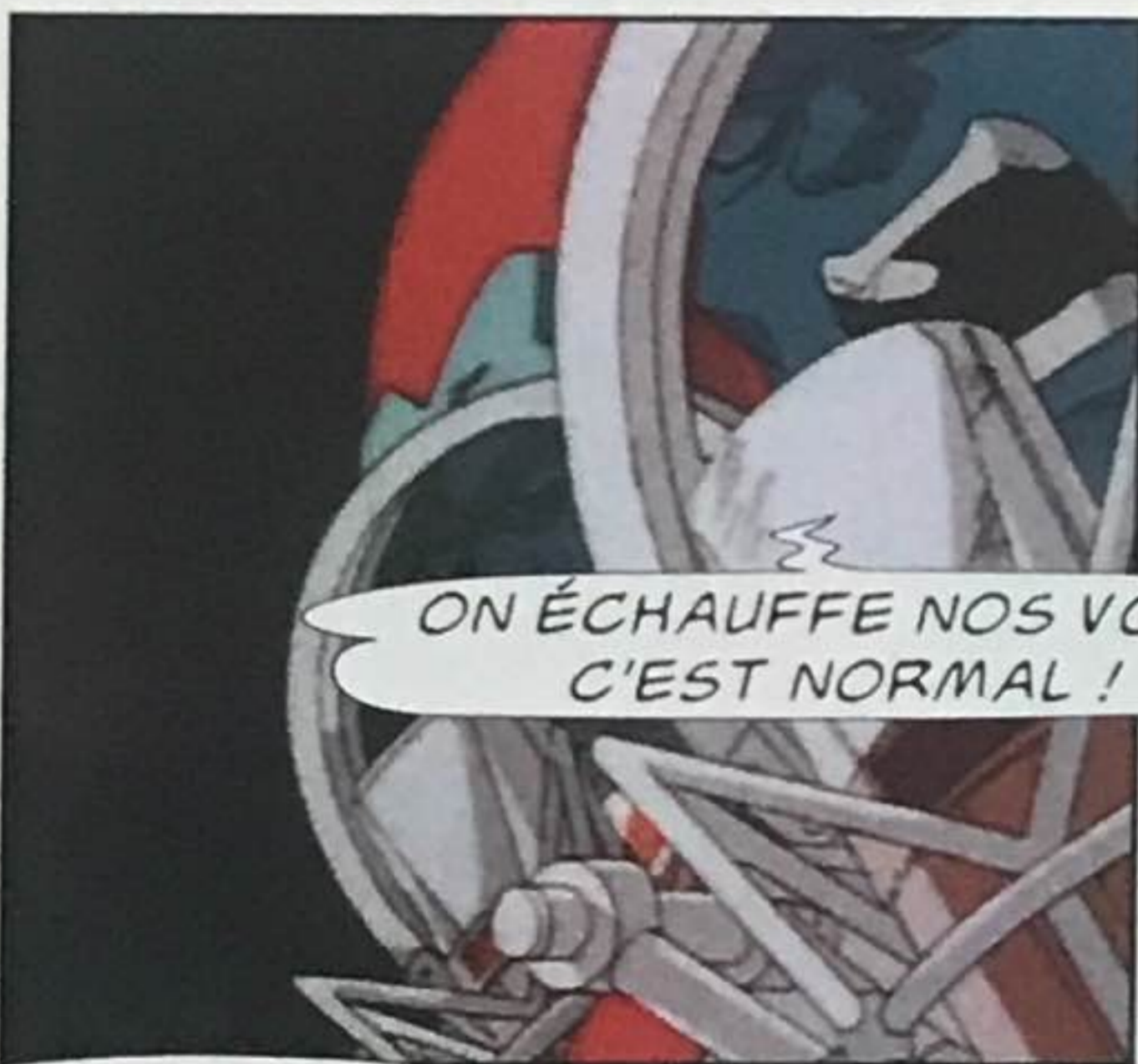


GRRR !!

BAAA !!



DITES, QU'EST-CE QU'IL  
VOUS PREND ! ON EST PAS  
DANS UN MUSIC-HALL



ON ÉCHAUFFE NOS VOIX !  
C'EST NORMAL !



OUAH !!



VOUS NE VOUS MOQUEZ PAS  
DE MOI J'ESPÈRE !

ARRÊTEZ VOTRE  
CINÉMA ! ON A  
PERDU DU TEMPS !



D'ACCORD !



CHOUAH !!



FSSS !!



SANGOKU... OUVRE GRANDES TES OREILLES !

OUF ! C'ÉTAIT MOINS UNE ! IL A FAILLI M'AVOIR ! JE L'AI ÉCHAPPÉ BELLE !



MAIS, QUI ÊTES-VOUS ?



TIRE SUR LA CELLULE ROUGE SITUÉE EN DESSOUS DE SON ÉPAULE GAUCHE !



LA CELLULE ROUGE... SON ÉPAULE...



OÙ ÇA ??



AH OUI ! ON NE PEUT LA VOIR DE L'EXTÉRIEUR !



PAR LÀ GRAND-PÈRE !



OUARR ??

MESSAGE REÇU ! C'EST TOUT PRÈS DE SON CŒUR EN FAIT !



TU VOIS... LA PETITE LUMIÈRE SUR LA DROITE ! C'EST LÀ QUE TU DOIS ENVOYER LA BOULE DE FEU !



VAS-Y TRUNKS ! VISE SON CŒUR ET N'ENVOIE PAS À CÔTÉ !

BON ! S'IL EST SI CORIACE,  
JE VAIS M'EN OCCUPER !



SI ON VEUT QUE ÇA  
MARCHE, IL FAUT  
L'ATTAQUER EN MÊME  
TEMPS !



YYAA !!



DITES-MOI LES  
COMIQUES, IL VOUS  
ENTEND TRÈS BIEN SANS  
QUE VOUS LE CHANTIEZ !



C'EST PLUS COMPLIQUÉ  
QUE ÇA ! CONCENTRE-TOI,  
ON T'EXPLIQUERA PLUS  
TARD ! ALLEZ...



PRÊT !!

PRÊTE !!



TIREZ !!



FCHSS !!



MAIS ÇA NE VA PAS !  
VOUS DEVEZ TIRER  
ENSEMBLE ! C'EST  
POURTANT PAS  
COMPLIQUÉ... GRR !!

FSSS !!



POUR PLUS DE FACILITÉ,  
VOUS N'AVEZ QU'À  
COMPTER JUSQU'À  
TROIS !





C'EST COMPRIS PETITE ! ON COMPTE JUSQU'À TROIS !



MOI JE VEUX BIEN, MAIS MOI ET LES CHIFFRES...



UNE !!

DEUX !!

TROIS !!



ENCORE RATÉ ! MAIS SI VOUS NE FAITES PAS UN PETIT EFFORT ON SERA LÀ ENCORE DANS UN MILLIER D'ANNÉES !



C'EST ENCORE TOI QUI ES PARTI EN RETARD GRAND-PÈRE ! ON VA RECOMMENCER !



PAPARA !!



EH BOHPARA TU NE POURRAIS PAS TROUVER UNE FORMULE MOINS COMPLIQUÉE ?



QUELS SONT LES MOTS QUE TU RETIENS LE MIEUX ?



JE SAIS, RIZ CRÉOLE, FRITES CHAUDES ET CÔTE DE BŒUF !



IL PRÉFÈRE QUE L'ON DISE, RIZ CRÉOLE, FRITES CHAUDES ET CÔTE DE BŒUF !



QUOI ??



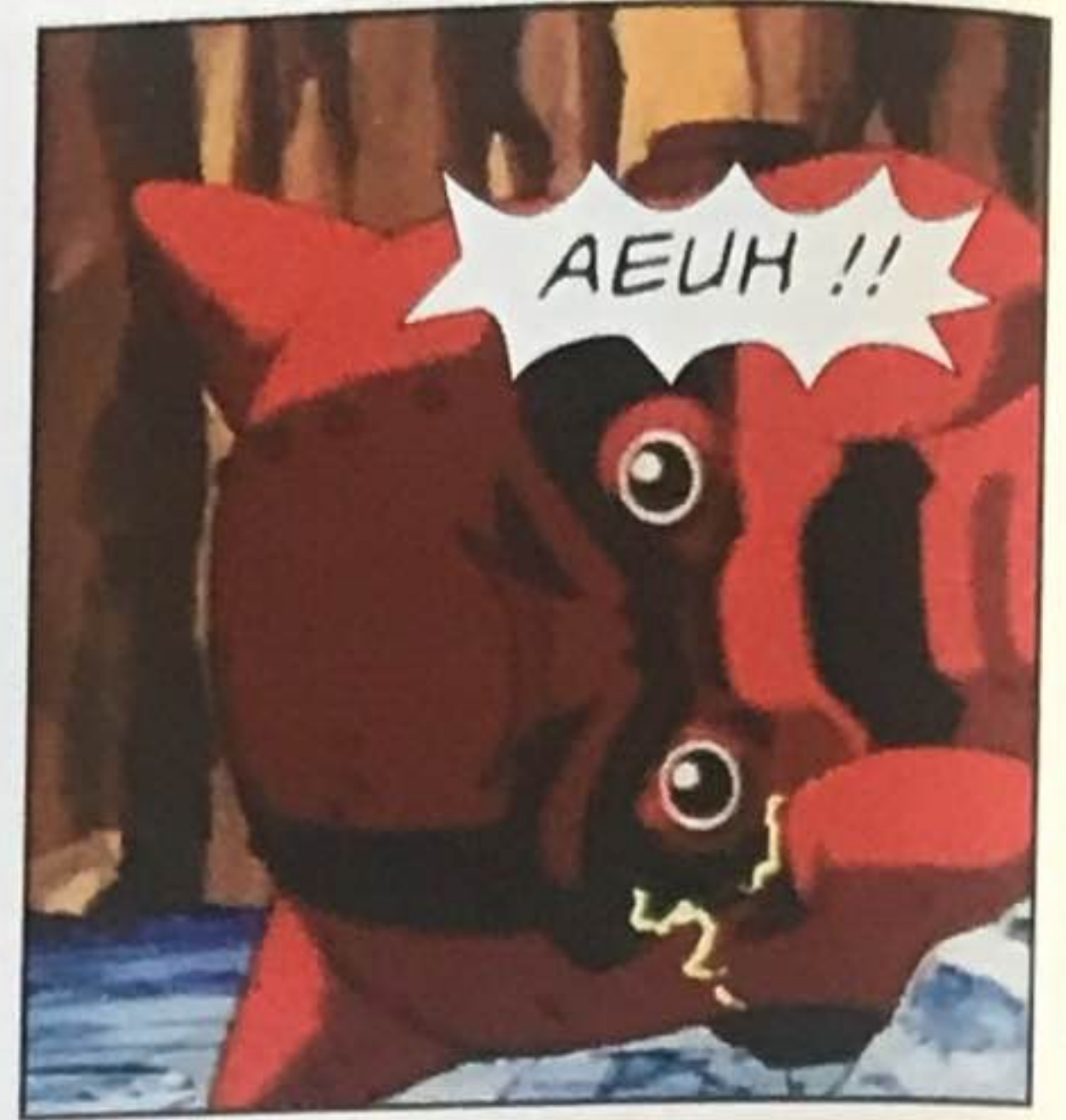
RIZ CRÉOLE, FRITES CHAUDES ET CÔTE DE BŒUF !



YAAA !!



C'EST GAGNÉ !!



AEUH !!



INCROYABLE, ON EST SAUVÉS !



GRAND-PÈRE !!



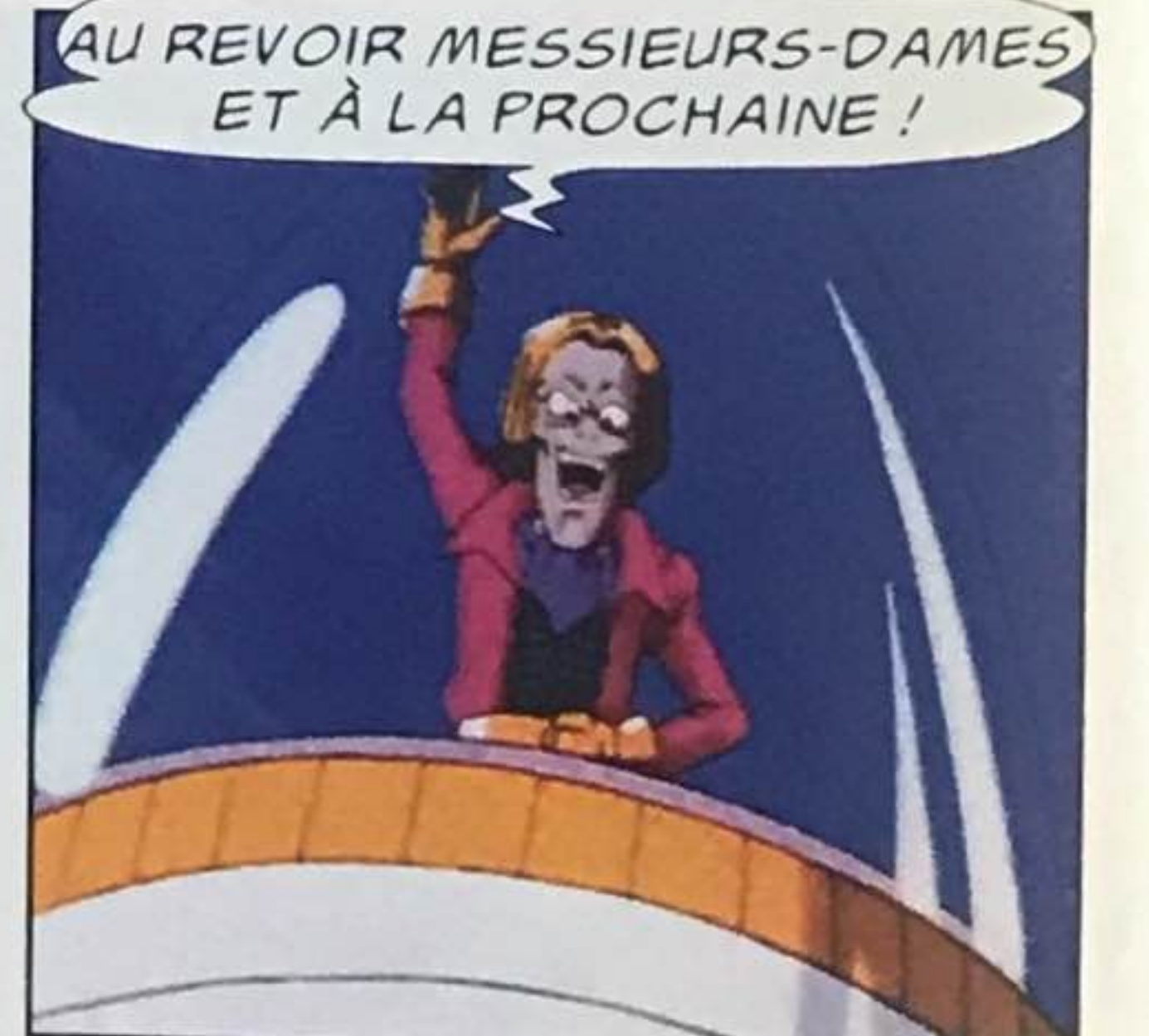
ET ENCORE, T'AS PAS TOUT VU !



J'AI PENSÉ À LA PRENDRE AVANT QUE LE PALAIS NE S'ÉCROULE !



MAIS... EST-CE QUE QUELQU'UN A VU DOLTEKI ? OÙ EST-IL ?



AU REVOIR MESSIEURS-DAMES ET À LA PROCHAINE !



GGRR !!



MAIS HÉLAS, IL LEUR RESTE ENCORE À AFFRONTER SON CRÉATEUR, LE TERRIBLE PROFESSEUR MYO !



SANGOKU, PAIN ET TRUNKS ONT FINALEMENT RÉUSSI À ÉLIMINER LUDÉE !



# Manga Distribution présente les plus célèbres dessins animés en coffrets !!!



**Dragon Ball GT**  
volumes 1 à 5, 3 épisodes par K7

99 F la K7



**Dragon Ball - Partie I**  
8 volumes, 32 épisodes

499 F



**Dragon Ball Z - Partie I**  
8 volumes, 32 épisodes

499 F



**Dragon Ball Z - Partie 2**  
8 volumes, 32 épisodes

499 F



**L'Empire des 5 - L'intégrale**  
8 volumes, 26 épisodes

499 F



**Saint-Seiya - Partie I**  
8 volumes, 32 épisodes

499 F



**Saint-Seiya - Partie 2**  
8 volumes, 32 épisodes

499 F



**Ken le Survivant - Partie I**  
8 volumes, 32 épisodes

499 F



**Ken le Survivant - Partie 2**  
8 volumes, 31 épisodes

499 F



**Street Fighter - L'intégrale**  
9 volumes, 29 épisodes

499 F



**Nicky Larson - Partie I**  
8 volumes, 32 épisodes

499 F



**Robotech saison 1 - L'intégrale**  
9 volumes, 36 épisodes

499 F



**Robotech saison 2 - L'intégrale**  
8 volumes, 24 épisodes

499 F



**Albator '78 - Partie I**  
7 volumes, 21 épisodes

499 F



**Albator '78 - Partie 2**  
7 volumes, 21 épisodes

499 F

Les 2 Coffrets L'intégrale 14 K7 790 F



**Les Mondes Engloutis - Partie I**  
8 volumes, 26 épisodes

499 F



**Blue Seed - L'intégrale**  
9 volumes, 26 épisodes

499 F



**X'OR - Partie I**  
7 volumes, 21 épisodes

389 F

Les 2 Coffrets L'intégrale 15 K7 790 F



**X'OR - Partie 2**  
8 volumes, 24 épisodes

499 F



**San Ku Kai - L'intégrale**  
9 volumes, 27 épisodes

499 F



**Juliette je t'aime - Partie I**  
8 volumes, 32 épisodes

499 F



**Lady Oscar - Partie I**  
7 volumes, 20 épisodes

499 F



**Princesse Sarah - Partie I**  
8 volumes, 32 épisodes

499 F



**Tom Sawyer - partie I**  
6 volumes, 24 épisodes

349 F

Les 2 Coffrets L'intégrale 12 K7 650 F

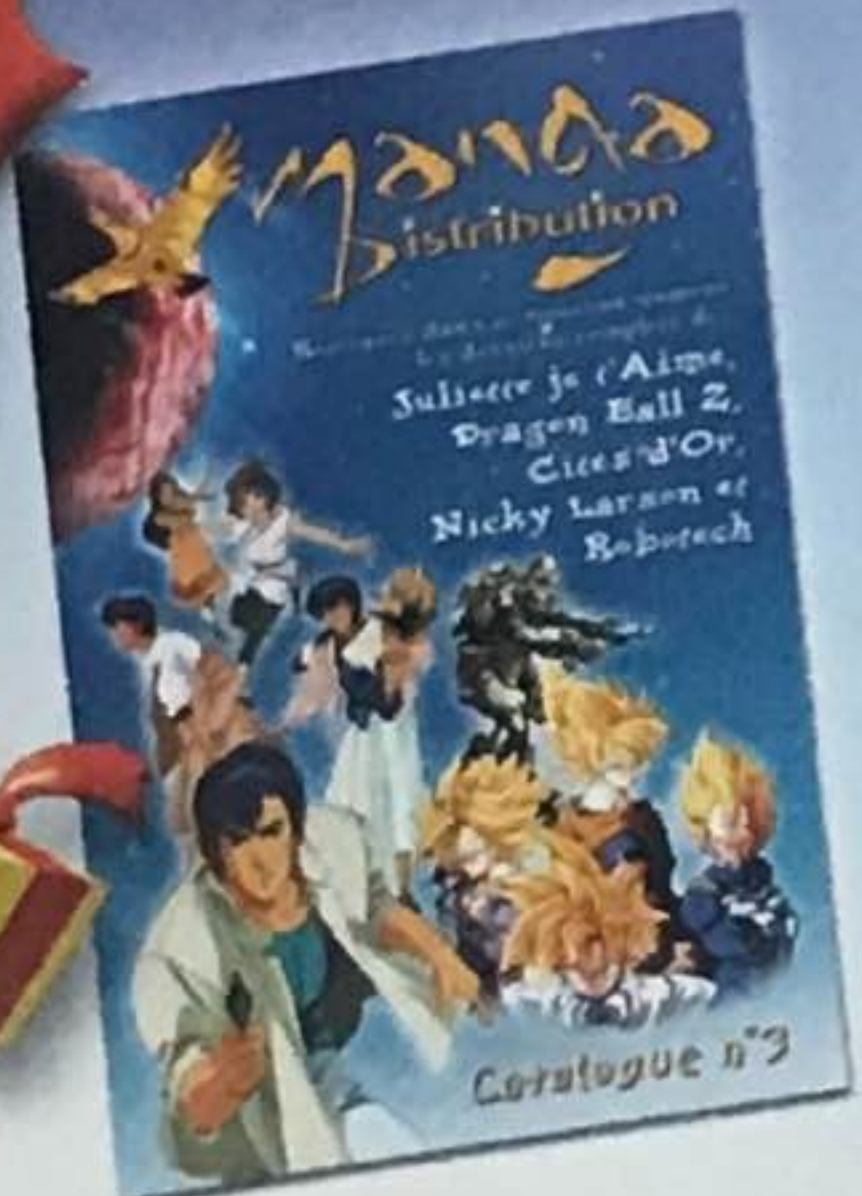


**Tom Sawyer - partie 2**  
6 volumes, 25 épisodes

349 F



Découvrez le magasin, venez nous rendre visite au 13 bd Voltaire - 75011 Paris. (métro République)



Le catalogue n°3 est en vente chez votre marchand de journaux!

Complétez ou recopiez le bon de commande sur papier libre, puis retournez-le accompagné du règlement à : Manga-Distribution - BP44 - Quartier de Paris - Route du Val - 83171 Brignoles CEDEX.

Possibilité de Règlement en "3 Chèques SANS FRAIS" à partir de 500F d'achat. Commandez par Tél. 04 94 69 61 00, sur internet (<http://manga-distribution.com>) ou par fax. 04 94 69 61 00 (paiement par carte bancaire uniquement)

Chèque  CB  Mandat  
 Contre remboursement (80 frs)

N° CB : \_\_\_\_\_  
Expire le \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
Nom ..... Prénom .....  
Adresse.....  
.....  
Ville .....  
Code postal ..... tél.....  
Signature .....

TITRE DU FILM	PRIX
Participation frais de port par Chronopost (24 h) 60 frs par Colissimo (48 h) 40 Frs	
<b>Total à payer + port</b>	

Contenu soumis à la loi interactive et télévisuelle du 06.07.97 (art 27), vous disposez d'un droit de rétractation et de résiliation des données vous concernant Manga Distribution 1302 Paris B - 011 888 000 000 - Manga Distribution Route du Val - Quartier de Paris - 83170 Brignoles - 04 94 69 61 00 - Télécopie 04 94 69 61 00 - Site internet <http://www.manga-distribution.com> - Stephan Pierantoni

# PLEINS FEUX SUR...

Pixar, la branche "images de synthèse" de Disney, s'est fait connaître du grand public en réalisant le premier "Toy Story". Ce film fit sensation à travers le monde en totalisant 360 millions de dollars, se plaçant du coup en 3<sup>e</sup> position au box office des entrées des productions Disney après "Le Roi Lion" et "Aladin". Ce nouvel épisode tient toutes ses promesses et ne déçoit pas.



# TOY STORY 2

SORTIE  
LE 2 FEVRIER

## Résumé de Toy Story 1

Andy est un garçon qui possède un grand nombre de jouets. Il ignore qu'en son absence, ces objets sans âme prennent vie. Leur chef, Woody, voit un jour son autorité sapée par l'arrivée de l'intrépide Buzz l'Eclair. Envieux de l'admiration que lui portent les autres jouets, il décide de s'en débarrasser. Mais il s'attire les foudres des autres et décide de se racheter en ramenant Buzz à la maison.

# L'histoire

**D**ans ce nouveau film, c'est Buzz qui part au secours de Woody le Cowboy. En effet, en jouant avec lui, l'impétueux Andy lui arrache à moitié son bras. Placé au-dessus de l'armoire, notre héros, jusqu'alors choyé, voit son existence basculer dans l'angoisse et la consternation. Il retrouve, durant un bref instant, un vieux pingouin emmené aussitôt dans la cour pour être vendu lors d'une braderie. En allant à son secours, Woody est kidnappé par Al, un collectionneur et marchand de jouets. Séquestré dans une chambre secrète, il va faire la connaissance de Jessie la Cow-girl, de Papy Pépite, un vieux prospecteur ronchon, et du fringant cheval Bullseye. Ses compagnons d'infortune lui apprennent qu'ils sont tous les quatre des jouets d'une grande valeur due à leur rareté. Dans les années cinquante, Woody était le héros d'une série télévisée western du nom de "Woody's Roundup". Al n'attendait que son arrivée



pour le vendre à un musée japonais. Buzz organise une mission de secours et décide de partir à la rescousse de son meilleur ami. Une longue et très amusante quête attend nos amis. Un nouveau jouet, ou plutôt une star, fait son apparition dans cette suite en la personne de la filiforme Barbie. On y rencontre aussi le méchant empereur Zurg que doit combattre un nouveau Buzz l'Eclair qui a pris, suite à un quiproquo, la place de l'original. Il va, par la force des choses, découvrir que son ennemi de toujours est en réalité son père. Un clin d'œil à "La guerre des étoiles"...



## Notre avis

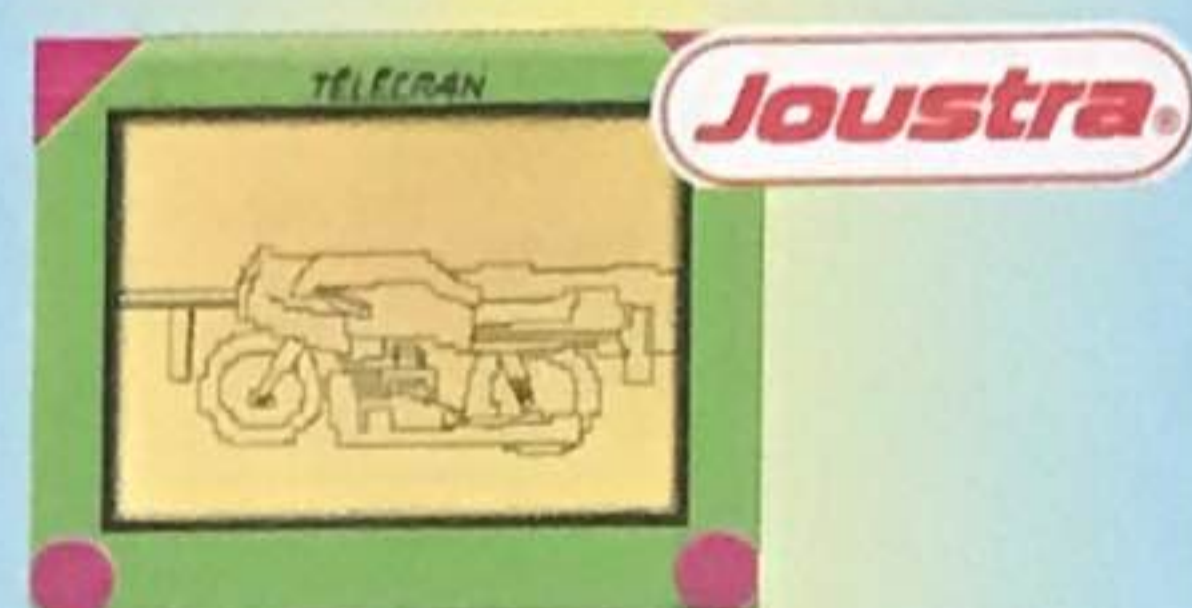
Une règle incontournable veut que les seconds volets des productions Disney soient toujours en dessous du premier volet. Pourtant, ici, ce n'est pas le cas. Certains trouveront même cette suite supérieure à son aîné. Dès le début du film, vous vous laisserez charmer par le vaillant Buzz l'Eclair qui, à travers l'espace, combat les forces du mal. Si vous avez aimé "Toy Story", vous pouvez aller voir ce deuxième volet avec la certitude que vous ne serez pas déçu.



# Grand Jeu Toy Story

## A gagner

**10** Télécrans



**10** Sacs à dos

**15** T-shirts



**&**  
**5** Figurines

Photo Contractuelle

Pour participer à ce jeu, il vous suffit de répondre à la question et d'envoyer le bulletin ci-dessous le plus rapidement possible. Les premiers à nous donner la bonne réponse gagneront un cadeau.

### Question

**En quelle année est sorti le premier "Toy Story" ?**

### BULLETIN-REPOSE

A envoyer à : D. Mangas, Grand jeu "Toy Story 2", 132, avenue du Président Wilson, 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex.

"Toy Story 1" est sorti en :

1995  1996  1998

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

CP : .....

Ville : .....

**DRAGON  
BALL GT**

# La fin de Son Shéron le Dragon de la glace



*Sangoku, furieux de la lâcheté de Son Shéron qui utilise Pain comme bouclier, va lui montrer sa supériorité*

**Sangoku est aux prises avec deux Dragons. Le premier, Suu Shéron, dont le pouvoir est lié au soleil, semble noble et gentil. Le second, son frère aîné, dont les pouvoirs sont liés à la glace, paraît avoir une grande influence sur lui. Son Shéron est fourbe, méchant et prêt à tout pour vaincre.**

**S**on Shéron, convaincu de sa future victoire, concède à Sangoku, toujours Super Guerrier 4, un handicap : il va compter jusqu'à cinq avant de l'attaquer.

Sangoku prend les devants et l'affronte directement. Il le frappe si fort que le Dragon est renver-

sé. Mais alors qu'il prépare un Kaméhamé, le Dragon arrive à cinq. Sans une once de scrupule, il saisit Pain inconsciente par les jambes. Il espère ainsi contraindre Sangoku à annuler son attaque.

Son Shéron lance Pain sur notre héros en lui faisant comprendre qu'il n'avait plus besoin d'otage. Malgré ses paroles, il profite du moment où Sangoku saisit Pain pour lui donner un grand nombre de coups. Notre héros, contraint de protéger sa petite-fille

de son corps, reçoit les attaques du monstre sans pouvoir se défendre. Au moment où le Dragon intensifie ses attaques, Sangoku réagit et riposte sans difficulté. En un seul coup, il le propulse sur un bâtiment placé en face. Il dépose ensuite Pain sur le sol et, furieux, s'approche de Son Shéron qui n'a pas encore compris ce qui lui est arrivé.

#### **Sangoku congelé**

Sangoku prépare de nouveau son Kaméhamé mais le Dragon de la glace en

profite pour s'enfuir et se cacher derrière son frère Suu Shéron. Profitant du fait que Sangoku est occupé à le chercher, il lance de nouveau son rayon qui congèle notre héros. Il s'écarte ensuite de son frère et transforme son bras en canon.

A l'intérieur, on voit distinctement une des Dragon Balls. Utilisant l'énergie de la boule de cristal il lance un puissant rayon qui fait exploser le cercueil de glace de Sangoku. Ce dernier, qui était toujours en position de Kamé-



*Après la mort de Son Shéron, Sangoku et Suu Shéron s'apprêtent à reprendre le combat quand, tout à coup, un ennemi encore plus puissant entre en scène...*

hamé, lance lui aussi sa rafale d'énergie qui intercepte celle du Dragon. Son Shéron est très surpris de la force si soudaine de Sangoku. Ce dernier lui explique que l'on ne peut utiliser deux fois la même technique contre lui. Malgré tout Son Shéron récidive, mais l'énergie qui entoure Sangoku désintègre tous ses assauts.

### **Son Shéron le lâche**

Le Dragon prend conscience qu'il a sous-estimé son adversaire. Terrifié, il supplie Sangoku de lui

laisser la vie sauve. Notre noble héros accepte à la condition qu'il lui remette la Dragon Ball aux trois étoiles. Le Dragon s'exécute. Profitant que Sangoku relâche son attention en se retournant pour voir si Pain se porte bien, Son Shéron, avec toute la lâcheté qui le caractérise, lance une attaque similaire aux autres dans le dos de notre héros.

Sangoku la reçoit en pleine tête, ce qui a pour effet de l'aveugler. Suu Shéron est révolté par le comportement de son frère et



*Sangoku essaie de protéger Pain tout en contenant les attaques de Son Shéron*



*Sangoku tente de faire un Kaméhamé pour arrêter Son Shéron*

tente de réagir. Ce dernier le tient en respect et lui dit d'un ton sec que tout est bon pour la victoire. Le fair-play n'existe absolument pas dans les règles du combat à mort.

Aveugle, Sangoku est incapable de voir son ennemi s'approchant afin de lui donner le coup fatal. Sangoku se rappelle alors

d'une vieille technique et tente de ressentir l'énergie de son adversaire. Au moment où Son Shéron s'apprête à lui donner le coup de grâce, Sangoku, qui a repéré son aura, lui transperce le ventre en utilisant le technique du Ryu Ken.

### **L'attaque du Dragon**

Il s'agit de l'attaque du Dragon qu'il a utilisée contre Super C18 et Hildegan dans le film sorti en salle. Le corps de glace du Dragon se met alors à craquer de partout jus-

qu'à ce que ses morceaux explosent et s'éparpillent dans toute la ville. Une fois que tout a fondu, Sangoku tente en vain de se laver les yeux à l'aide d'un jet d'eau surgissant du sol.

Suu Shéron contemple tristement la boule 3 qui est tout ce qu'il reste de son frère aîné... Il s'approche alors de Sangoku et lui offre un flacon contenant un remède pour les yeux. Il lui dit de vite l'appliquer afin qu'il poursuive le combat. Pendant que Sangoku se remet, les deux guerriers discutent et parlent du sens de l'honneur lors d'un

combat. Soudain, un puissant rayon apparaît, sans que l'on sache d'où il vient, et frappe de plein fouet Suu Shéron. Ainsi, un nouvel ennemi vient se surger. Il s'agit du dernier des Dragons avec la première boule de cristal sur le front. Li Shéron, le plus puissant des Dragons Noirs, entre en scène ! La phase finale va commencer. Sangoku doit se préparer à affronter le plus puissant de tous les ennemis qu'il n'ait jamais rencontrés...

*Pour vaincre Son Shéron, Sangoku va utiliser la technique du Ryu Ken (le Dragon d'énergie)*

*Sangoku est bien supérieur à Son Shéron qui est incapable d'utiliser deux fois la même technique*



JUSQU'À PRÉSENT, "BOMBERMAN" ÉTAIT LA SEULE RÉFÉRENCE DE JEU MULTI-JOUEURS. "MARIO PARTY" VIENT SE HISSER À SES CÔTÉS ET SE PLACE MÊME DEVANT. DES HEURES D'AMUSEMENT GARANTIES DANS UNE CARTOUCHE QUI RÉUNIT 50 MINI-JEUX DIFFÉRENTS. LES VENTES DE "MARIO PARTY" ONT DÉJÀ DÉPASSÉ LE MILLION D'EXEMPLAIRES.



→ Mario a décidé d'organiser une grande fête. Il a invité tous ses amis : Luigi, Peach, Toad, Yoshi, Wario et Donkey Kong. Pendant qu'ils discutaient en se remémorant leurs souvenirs, ils se demandèrent qui était le meilleur personnage de Nintendo parmi eux. C'est là que Toad a eu l'idée de les faire participer à un méga-jeu dans le but de déterminer qui serait la Superstar.

### ● Principe du jeu

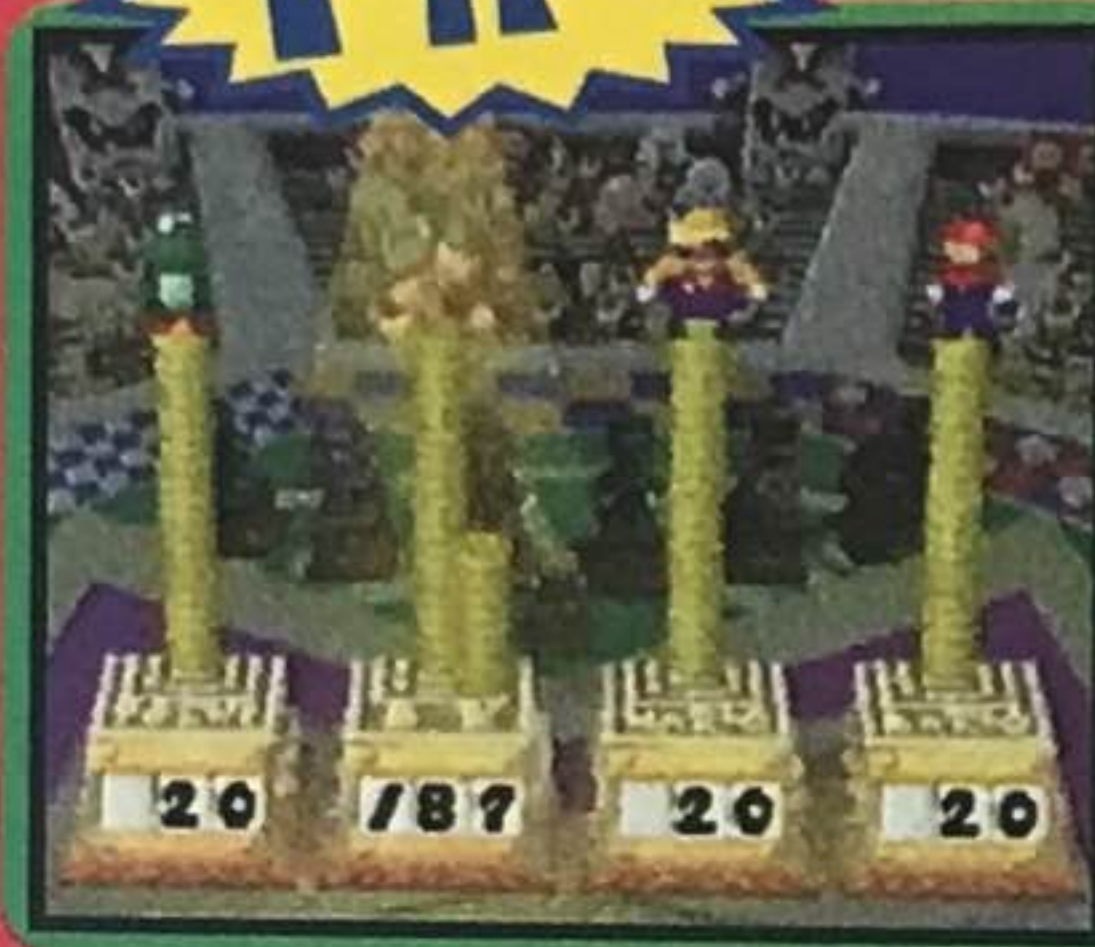
Sur une sorte de jeu de l'oie, il faut lancer les dés et progresser. Suivant la case sur laquelle on tombe, on a droit à des bonus, des pièces ou à des mini-jeux particulièrement bien adaptés au

mode multi-joueurs. On trouve donc toutes sortes de combinaisons : chacun pour soi, trois contre un, quatre ensemble... On engrange aussi, au cours de la progression, des pièces d'or que l'on transforme en étoiles quand on en a vingt. Le gagnant est celui qui possède le plus d'étoiles au terme de la partie.

### ● Les planisphères de jeu

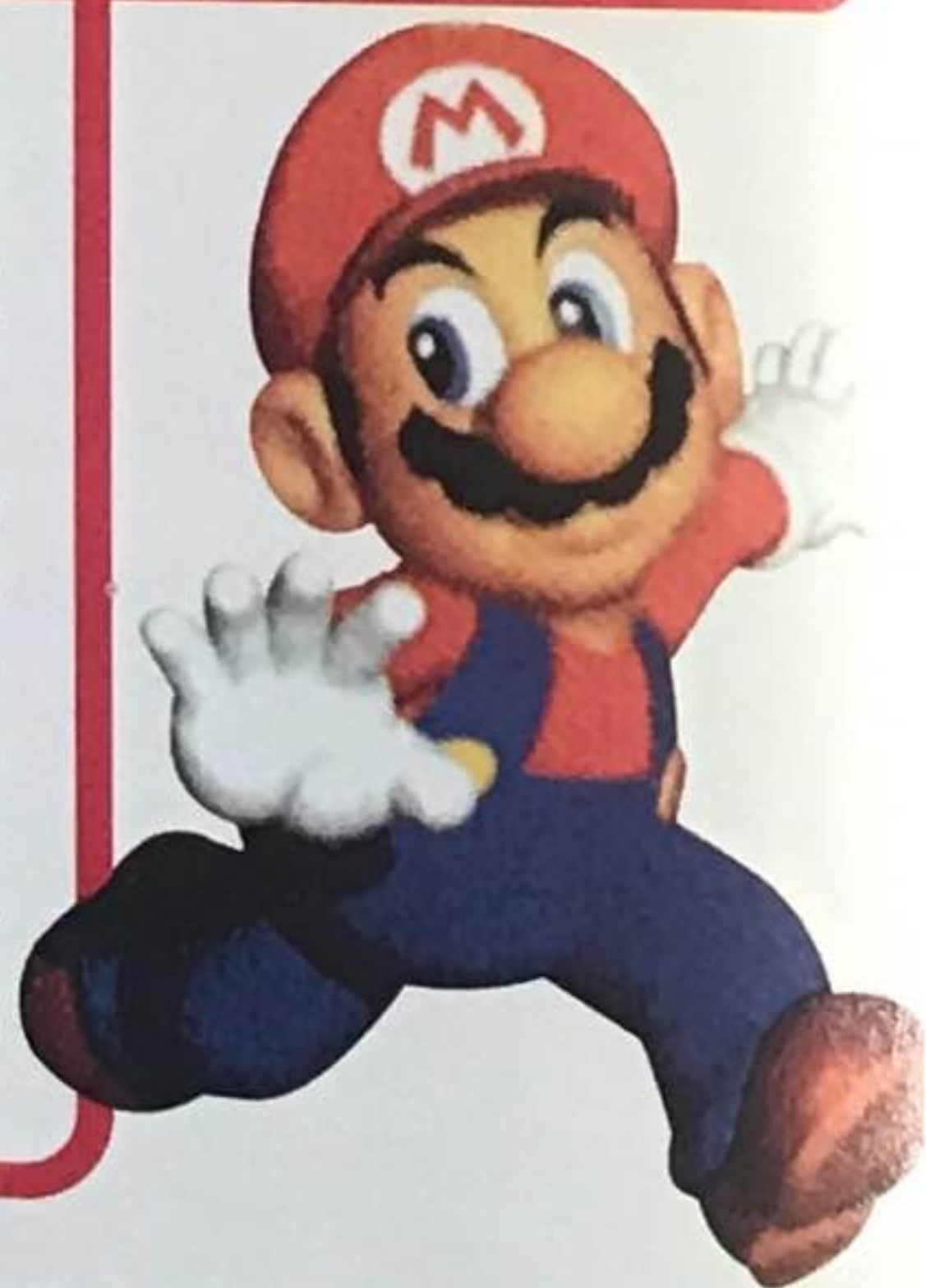
Vous avez six plateaux d'aventures. Ils fonctionnent tous sur le même principe, vous jetez le dé et avancez d'autant de points qu'il inscrit. Le plus simple est bien sur la jungle de Donkey. Le gâteau de Peach est assez

## TIP



Pour gagner des pièces, pénétrez dans la maison des mini-jeux (le pot de terre rouge). Placez les joueurs en computer (niveau difficile), sélectionnez un handicap. Prenez trente tours. Au dernier tour, allez dans le menu réglage et passez les joueurs en actif. Vous allez ainsi récupérer près de 800 pièces.

difficile car un personnage peut vous envoyer chez Browser qui prendra vos pièces. L'île de Yoshi est composée de deux planisphères. Un conseil : restez toujours sur la partie de droite et vous serez sûr de gagner. Dans le ravin de Wario, des canons vous lancent d'un lieu à l'autre. Pour finir : la salle de Luigi et le château arc-en-ciel.



## → LES MINI-JEUX



Jeu-mémo



Crève-ballons

Ils sont tous différents et il y en a cinquante au total. Vingt-cinq qui se jouent à 4, dix qui se jouent à 1 contre 3. Cinq à 2 contre 2 et dix qui se jouent en solo. Il existe une astuce pour jouer à tous les mini-jeux : vous devez aller sur l'île des mini-jeux et réussir tous ceux que l'on vous propose.

## Le choix MANGAS



Balles-tampons

Les jeux à 4 sont les plus intéressants car on peut y démontrer plus aisément son adresse. La compétition entre les quatre joueurs donne beaucoup plus de piment au jeu.



## → LES NOUVEAUX STAGES



Le volcan de Browser

Il existe deux stages supplémentaires secrets :

- **Le volcan de Browser.** Pour jouer avec, vous devez récupérer cent étoiles dans le mode aventure, et acheter la clé de Browser à la boutique : elle coûte 980 pièces d'or.
- **L'étoile éternelle.** Pour l'obtenir, vous devez terminer le stage de Browser.



L'étoile éternelle



## LES MINI-JEUX DE "MARIO PARTY"

- **L'île des mini-jeux.** Ce mode se joue seul. Pour accéder à la fin, vous devez remporter chacun des mini-jeux répartis dans neuf mondes.
- **Le stade des mini-jeux** est une carte qui est constituée de cases bleues et rouges. Le gagnant est celui qui aura le plus de pièces.
- **Le village Champignon.** Vous achetez des mini-jeux

(1 à 7) et vous faites un tournoi avec des amis.

- **La banque Champignon.** Vous y enfermez les pièces que vous gagnez.
- **La boutique Champignon.** Vous pouvez y acheter des objets inutiles qui ne vous serviront à rien durant les jeux : le juke-box permettant d'écouter les musiques du jeu, le perroquet imitant la voix des autres personnages...

## → LES 3 MINI-JEUX CACHÉS



Utilisez le radeau pour entrer dans le stage des mini-jeux.

- **Laby-balles 1 :** Vous devez battre Toad à la course
- **Laby-balles 2 :** Finissez les 50 mini-jeux de l'île.
- **Laby-balles 3 :** Vous devez battre le chrono des deux Laby-balles précédentes.



## → LEUR AVIS

### Pascal

Si vous avez deux heures devant vous et trois copains, vous êtes sûr de vous éclater car ce jeu est hyper original. Ça plus "Bomberman" = nuits blanches en perspective !

### David

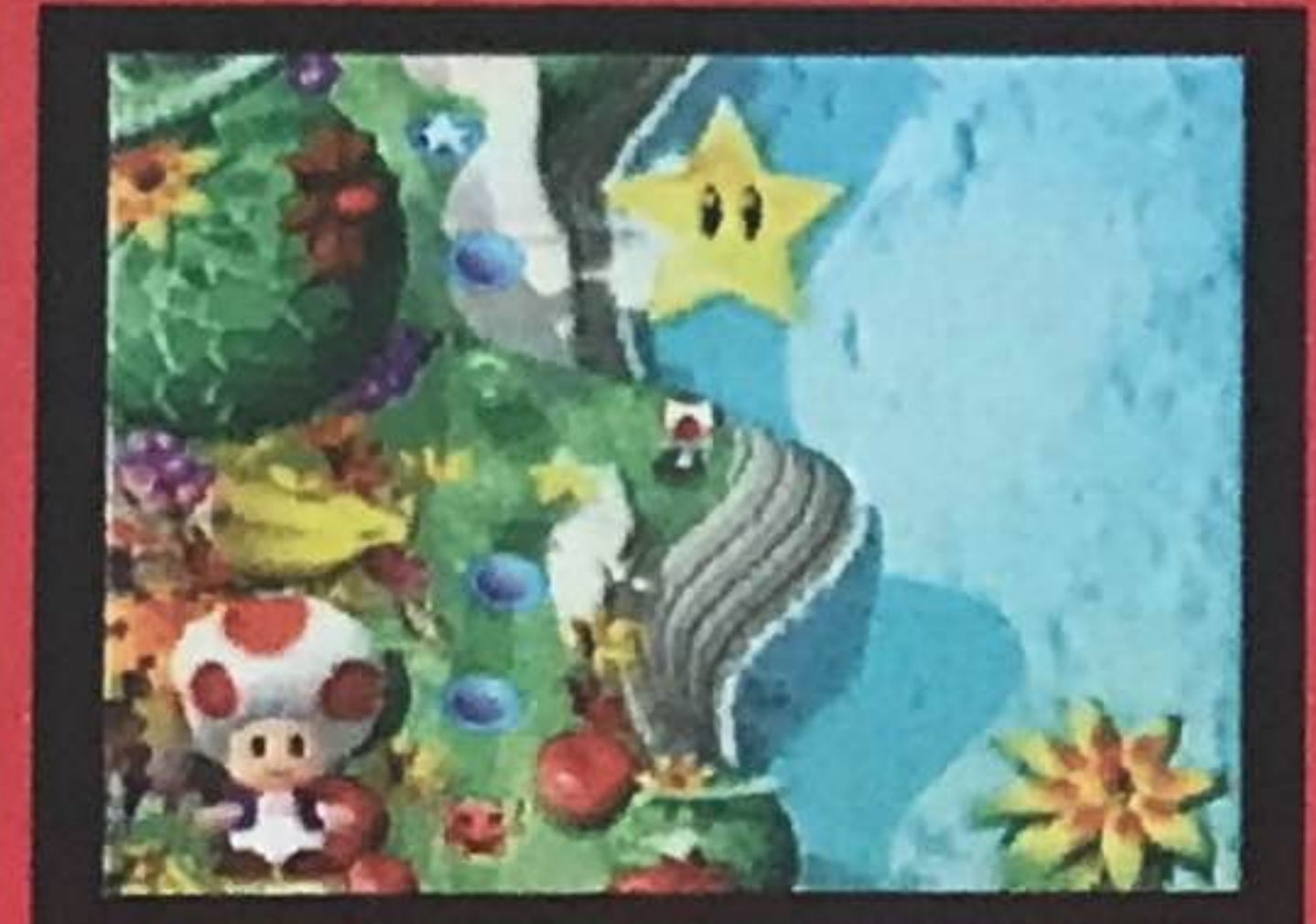
Si on devait choisir deux jeux pour Nintendo 64, ce serait "Zelda" et "Mario Party". Vivement le 2, car à force d'y jouer (4 heures par jour pendant deux semaines), on s'en lasse !



Fiche technique

Éditeur : Nintendo  
Genre : Jeu de société  
Participants : 4 joueurs  
Difficulté : Moyenne  
Sauvegarde : Cartouche  
Machine : Nintendo 64

## → LES ÉTOILES



Il y en a une placée sur le plateau de jeu, vous devez la gagner. C'est Toad qui choisit le lieu où elle se trouve. Quand vous en gagnez plusieurs, vous pouvez acheter différents bonus. Une petite astuce pour gagner des étoiles : entrez dans le mode aventure, sélectionnez une partie longue et passez les joueurs en computer. Au dernier tour, allez dans le menu réglage des manettes et passez tous vos joueurs en actif ; vous allez ainsi récupérer les étoiles.



## MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 19/20  
Chaque mini-jeu est très bien expliqué et on n'utilise que deux boutons.
- **Durée de vie** → 19/20  
Vous êtes obligé de finir la partie.
- **Animation** → 18/20  
Fluide et marrante.
- **Graphisme** → 18/20  
Mario égal à lui-même.
- **Intérêt** → 20/20  
Pour une fois, on a réussi à rendre sur une console à sensations des jeux de société du genre Monopoly, Pictionary, Trivial Pursuit...

QUAND LA NINTENDO 64 EST SORTIE, TOUT LE MONDE S'ATTENDAIT À VOIR DÉBOULER DES GROSSES MACHINES DU GENRE "STREET FIGHTER". NON SEULEMENT ELLES N'ONT PAS VU LE JOUR MAIS PEU DE TITRES SONT SORTIS POUR LA CONSOLE. A L'HEURE OÙ SORT LA PLAYSTATION 2, NINTENDO NOUS FAIT ENFIN GRÂCE DE TITRES STARS COMME "SUPER SMASH BROS".



→ Rien à voir avec "Street Fighter" ou "Mortel Combat". Ici, pas de manipulations compliquées, pas de super hit combos, c'est un jeu tous publics. Comme ce fut le cas pour "Mario Party" et "Mario Golf", les personnages de Nintendo se sont réunis pour disputer un grand tournoi. Mario, Link, Samus Aran, Donkey Kong, Kirby, Fox, Yoshi et Pikachu ont décidé de se battre pour savoir qui était le meilleur.

### ● Le principe du jeu

Il s'agit d'un jeu de combat du style "Street Fighter". Chaque personnage peut donner des coups de poing et des coups de pied et faire un coup spécial (C). En plus de cela, en utilisant le bouton Z et la manette de di-

**TIP**

**Voler une vie**

Quand vous jouez un match en équipe, si vous perdez mais que votre équipe a une ou plusieurs vies, vous pouvez utiliser une vie pour revenir dans le jeu en pressant sur A+B+Z+Start.

rect, vous pouvez faire des variantes. Vous pouvez même balancer un ennemi hors du ring.

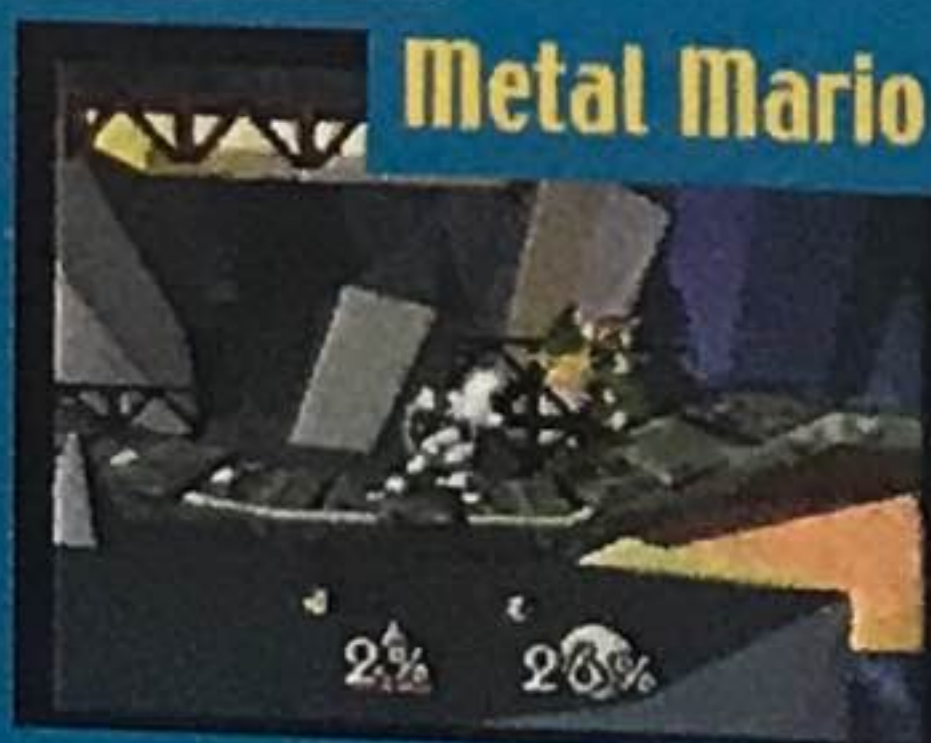
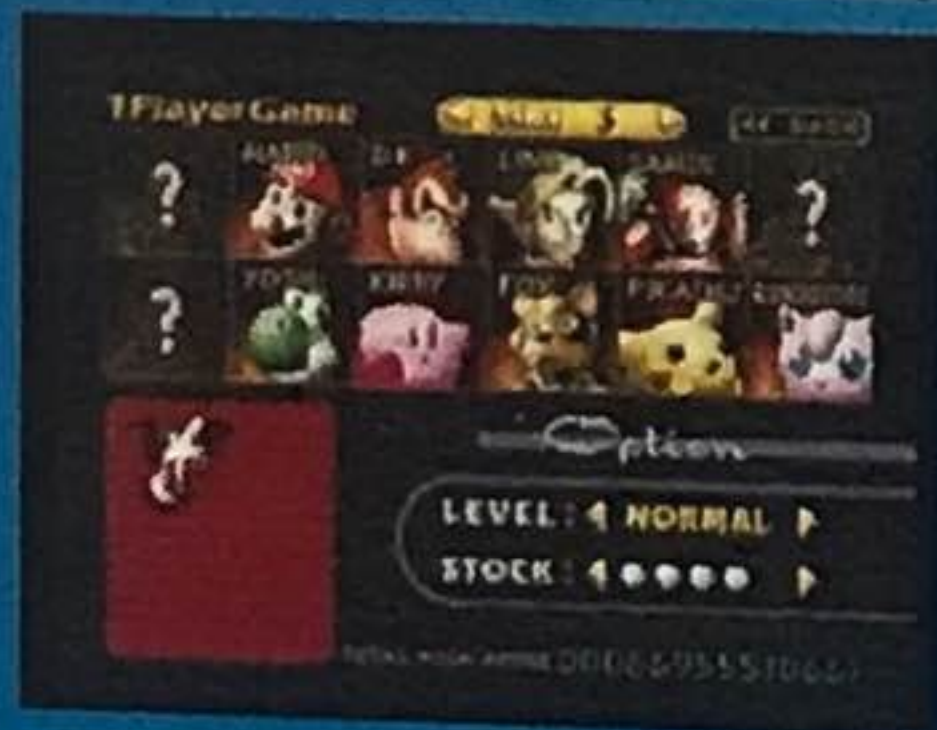
### ● Un jeu pour tous

Le jeu est vraiment bien réussi. La prise de main est rapide, les coups sont faciles à réaliser, le

contrôle des personnages n'est pas compliqué et n'importe quel débutant peut s'intégrer à un groupe d'habitues. Si vous y trouvez un manque de profondeur, le mode multi-joueurs aura tôt fait de vous en dissuader.



## → LES PERSONNAGES



Mario (le célèbre héros de "Super Mario Boss"), Samus Aran (l'héroïne de "Super Métroïde"), Donkey Kong (le personnage principal de "Donkey Kong Country"), Kirby (la bestiole marrante de "Kirby's Dream Land"), Fox (le renard de "Starwing"), Yoshi (issu de "Super Mario World") et Pikachu (de "Pokémon") ont décidé de se battre pour savoir qui était le meilleur.

## Le choix MANGAS



**Link**

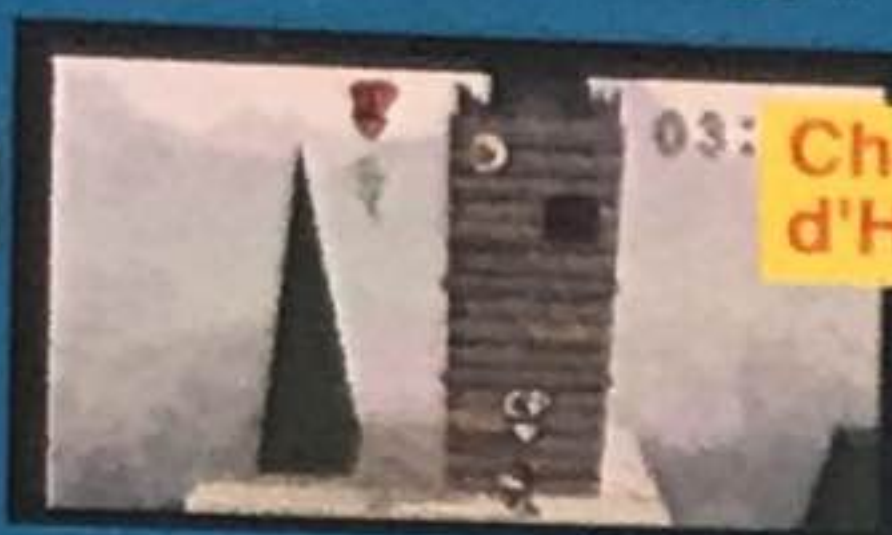
Armé de son épée, le héros de "La légende de Zelda" est très puissant. Voici un petit truc pour changer la couleur des vêtements de Link : pressez sur les quatre boutons C à l'écran choix.

## → LE MONDE DE NINTENDO

Non seulement chaque personnage joue dans son propre monde mais, en plus, Nintendo nous offre les thèmes musicaux de tous les héros : Zelda, Mario, Don-King Kong... Il existe un monde supplémentaire secret. Il s'agit du Royaume du sur les 8 tableaux du mode versus. Le Royaume du Champignon apparaîtra dans la sélection des tableaux :



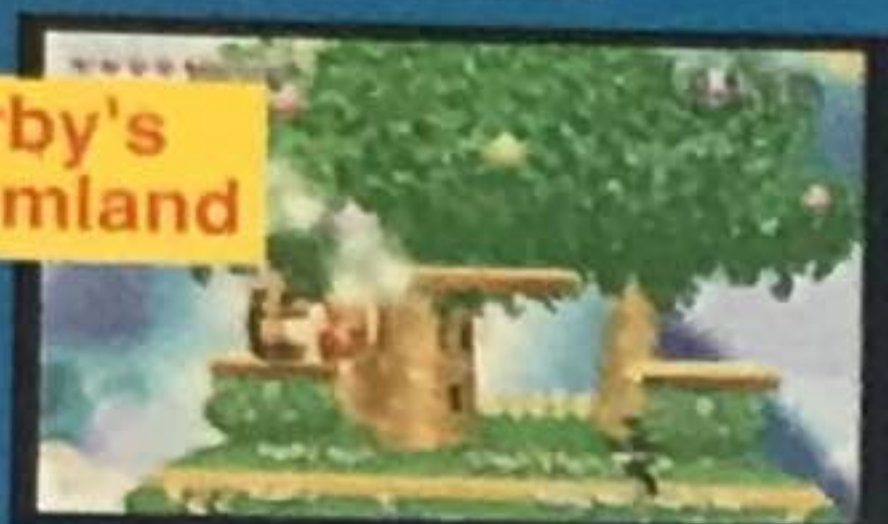
Starfox



03: Château d'Hyrule



Jungle Congo

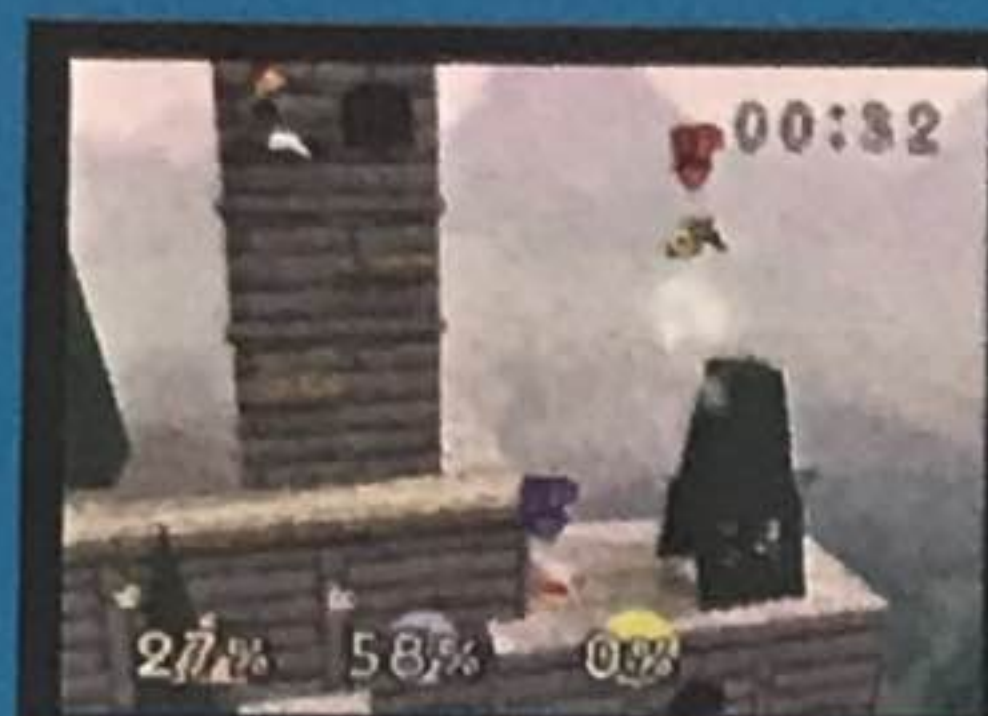


Kirby's Dreamland

Fiche technique

Éditeur : Nintendo  
Genre : Jeu de combat  
Participants : 4 joueurs  
Difficulté : Moyenne  
Sauvegarde : Cartouche  
Machine : Nintendo 64

## → MODE MULTI-JOUEURS



Adieu James Bond, voici Mario Smash Bros ! En plus du mode 4 joueurs, il y a aussi un mode 2 contre 2 qui est vraiment très intéressant. Vous pouvez conclure des alliances et surtout provoquer des rivalités. C'est ce mode qui, en particulier, rentabilisera votre achat !

vous conclure des alliances et surtout provoquer des rivalités. C'est ce mode qui, en particulier, rentabilisera votre achat !



## LES DIFFERENTES ASTUCES

Vous pouvez jouer seul, à 4 en simultané, chacun pour soi, en équipe, 2 contre 2, 1 contre tous. Vous pouvez limiter le temps et choisir 1 à 3 personnages supplémentaires en réserve.

Il y a aussi 4 personnages secrets : Luigi, Jigglypuff, Capitaine Falcon et Ness. Malheureusement, pour les avoir, il ne suffit pas seulement de finir le jeu, il faut connaître l'astuce :

### ● Jouer avec Luigi

Passez le premier bonus avec un minimum de huit personnages.

### ● Jouer avec Capitaine Falcon

Jouez la partie avec n'importe quel personnage de Nintendo, terminez-la en moins de 20 minutes avec 3 vies et sans continu.

### ● Jouer avec Ness

Vous devez finir le mode 1 joueur en mode normal avec 3 vies minimum et n'importe quel personnage, sans perdre de continu.

### ● Jouer avec Jigglypuff

Vous devez finir le jeu avec Captain Falcon et battre Purin.

## → LES NIVEAUX SPÉCIAUX

Nintendo a réussi à incruster des niveaux de plates-formes dans un jeu de baston. Il existe trois niveaux spéciaux :



● **Course** : vous devez arriver à la sortie le plus vite possible, en

sachant que des bumpers de flipper ainsi que quelques étranges créatures vont tenter de vous arrêter.



● **Tir** : il suffit de tirer dans des cibles pour les faire disparaître. Le

truc simple pour y arriver : faire pause pour avoir une vue d'ensemble.



● **Plates-formes** : vous devez sauter de plate-forme en plate-forme afin de les mettre en fonction. Ce tableau est très difficile.

## → LEUR AVIS

### Pascal

Il est sympa mais moins bien que "Mario Party". C'est dommage que le mode 4 joueurs ne soit pas mieux. Les personnages cachés sont trop difficiles à obtenir pour un jeu aussi facile.

### Babour

Le problème de ce genre de jeu, c'est que l'on est censé s'amuser à plusieurs mais là, ce n'est pas le cas. Ce qu'il y a de bien, en revanche, c'est que l'on peut prendre tous les personnages de Nintendo.

## MANGAS Notes

### ● Maniabilité → 17/20

La prise de main est très rapide, car les coups sont faciles à exécuter.

### ● Durée de vie → 15/20

Le jeu se finit vite, le seul intérêt est de libérer les personnages cachés.

### ● Animation → 18/20

Fluide et rapide.

### ● Graphisme → 18/20

Chaque tableau respecte l'esprit de chaque jeu dont il est issu.

### ● Intérêt → 17/20

Idéal pour tous ceux qui ont envie d'un jeu de baston et qui ne veulent pas se prendre la tête avec des manips compliquées.



LEGO S'EST FAIT CONNAÎTRE DANS LE MONDE ENTIER EN PROPOSANT UN JOUET ÉDUCATIF RÉVOLUTIONNAIRE. MAIS, EN FAIT, C'EST BIEN PLUS QUE CELA : LEGO EST UN GENRE DE JEU AMUSANT PERMETTANT DE DÉVELOPPER L'IMAGINATION EN CONSTRUISANT CE QUE L'ON VEUT.



Les Lego permettent de développer les facultés créatives chez les enfants ; ce sont des pièces qui peuvent s'assembler pour former une construction. Après avoir inondé le marché des enfants avec leur technologie low tech, les Lego font une entrée fracassante sur les consoles Nintendo 64 et PlayStation.

### ● Principe du jeu

On peut découvrir "Lego Racers" sous la forme d'un jeu de courses aux allures de "Mario Kart". Dans "Lego Racers", le côté "je construis, j'explose et je remets en place" a été

## TIPS



Allez dans construire, sélectionnez permis, tapez pour avoir :

- la voiture Rocket : FLYSKYHGH
- le mode Turbo : FSTFRWRD
- la voiture sans roues : NWHLS
- la voiture sans châssis : NCHSSS

conservé. On peut décider de l'allure de son pilote, choisir sa voiture et même la construire. C'est d'ailleurs le but du jeu.

### ● La petite histoire

Le principe et l'esprit Lego restent ici intacts. Veronica Voltage, une scientifique, a mis au point une machine

dimensionnelle. Grâce à cela, elle va téléporter tous les plus grands pilotes du monde à Legoland afin de participer à un tournoi ultime. Au départ, vous n'avez le choix qu'entre 4 pistes et 4 pilotes. Mais à mesure que vous jouez, vous en débloquentez de nouveaux.

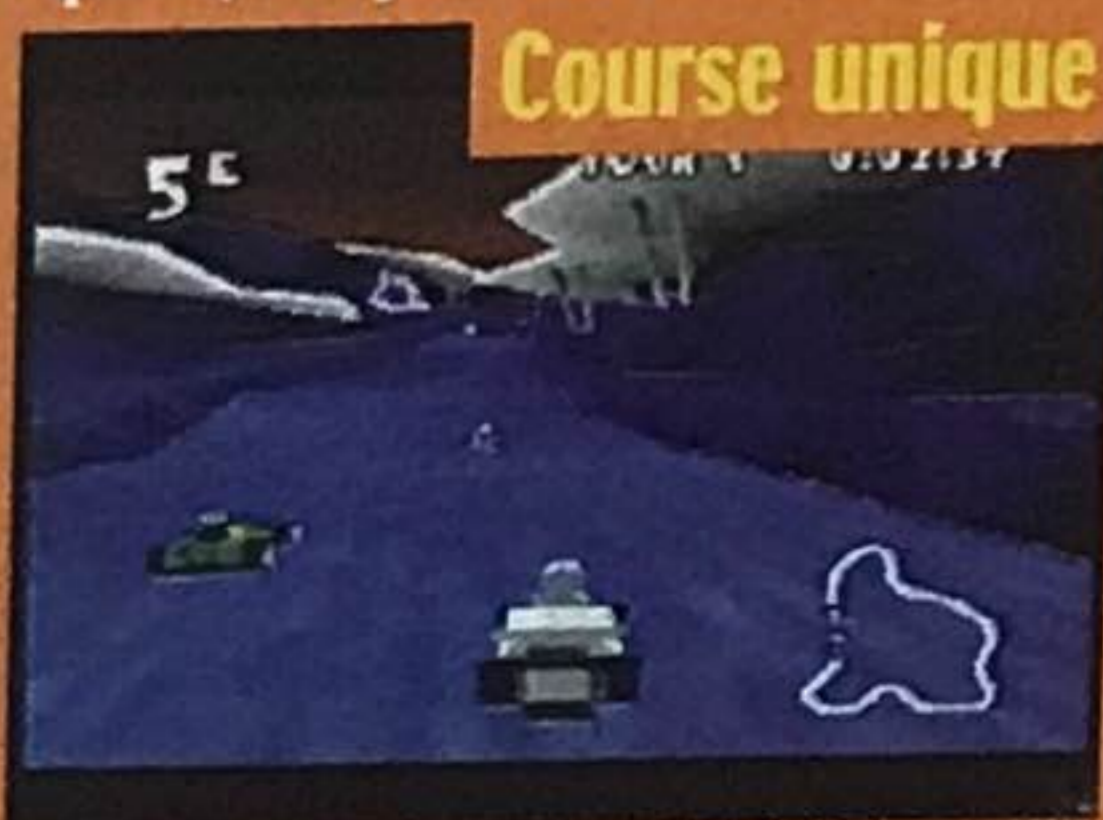
## → GAGNER DU TEMPS



Pour gagner des secondes et aller plus vite, une bonne maîtrise du dérapage contrôlé est conseillée. Vos adversaires peuvent vous tirer dessus et vous faire sortir de la route. Vous avez différentes options comme les boucliers qui vous permettent de vous protéger.

## → LES DIFFÉRENTES COURSES

● **Course unique** : Elle se joue en une seule partie. Vous affrontez 5 joueurs. Une fois les circuits débloqués, ce jeu est intéressant.



### Duel



"Mario Kart", car l'idée de créer son propre véhicule était très intéressante.

● **Duel** : Cette course se joue à 2. L'écran se divise en deux et vous affrontez un adversaire. Dommage que l'on ne puisse pas jouer à 4 comme dans

### Contre la montre



● **Course contre la montre** : C'est une course de vitesse durant laquelle vous affrontez Veronica Voltage. Si vous parvenez à la battre, vous recevrez une pièce prise sur sa voiture. Chaque circuit vous donne droit à une nouvelle pièce.



## → LES OPTIONS



Rouge = Projectiles (boulets, missiles...)

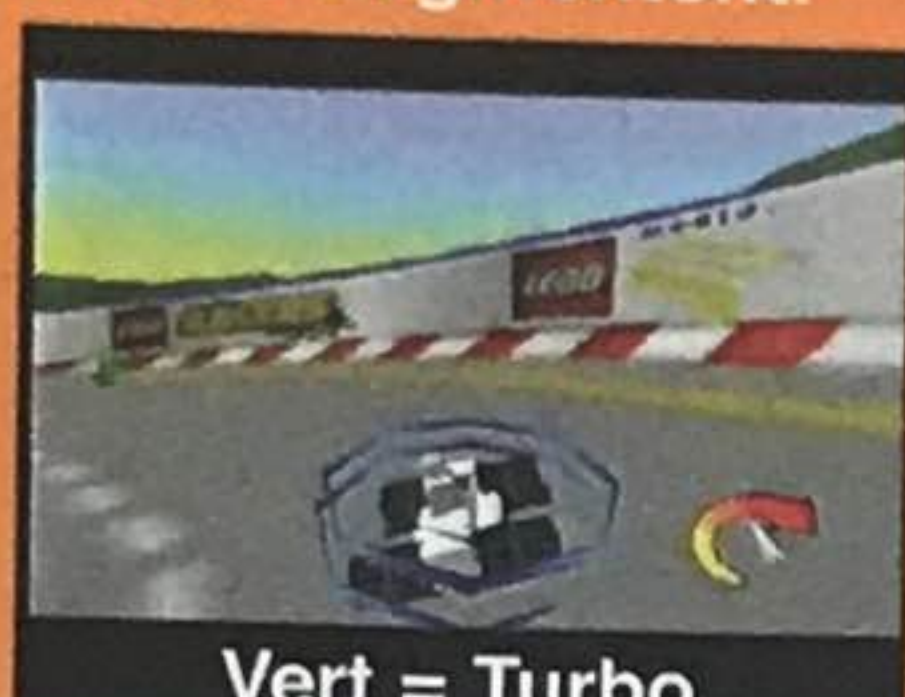


Jaune = Pièges (huile, explosifs...)

Sur votre route, vous découvrirez quatre types de pièces Lego de couleurs différentes. Chacune correspond à une option. Plus vous les cumulez, plus vos possibilités augmentent.



Bleu = Boucliers



Vert = Turbo

Fiche technique

Éditeur : GT Interactive  
Genre : Simulation de courses  
Participants : 2 joueurs  
Difficulté : Très facile  
Sauvegarde : Memory Carte  
Machines : Nintendo 64 et PlayStation

## COMMENT CONSTRUIRE SON VÉHICULE ?

Tout l'intérêt de ce jeu vient du fait que vous pouvez construire votre propre véhicule, contrairement aux autres jeux de courses de voitures.

● Dans l'option nouveau pilote vous créez de toutes pièces votre personnage. Vous êtes aussi con-

traité de créer votre permis de conduire et donc votre identité Lego.

● Ensuite, vous créez de toutes pièces votre véhicule. Optez plutôt pour un design aérodynamique. Le poids et l'équilibre de votre véhicule sont des éléments essentiels à votre victoire.



## → DEVERROUILLAGE



Il faut le souligner, ce jeu est très facile. Normal puisqu'il s'adresse à des très jeunes. Théoriquement, vous n'aurez pas de mal à débloquer des circuits supplémentaires. Pour cela, il faut finir les courses en étant classé dans les trois premiers.

Il faut le souligner, ce jeu est très facile. Normal puisqu'il s'adresse à des très jeunes. Théoriquement, vous n'aurez pas de mal à débloquer des circuits supplémentaires. Pour cela, il faut finir les courses en étant classé dans les trois premiers.

## → LEUR AVIS

### Pascal

La version Nintendo 64 est bien plus maniable que celle de la PlayStation. Il y a de bonnes idées dans ce jeu, mais il est dommage que sa réalisation laisse à désirer.

### David

Malgré une bonne ambiance, des décors sympas, colorés, et l'idée géniale de pouvoir construire soi-même, "Lego Racers" n'est fait que pour les très jeunes.

## MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 17/20  
Etant donné que le jeu s'adresse aux débutants, il est très maniable.
- **Durée de vie** → 17/20  
Le jeu n'est pas difficile.
- **Animation** → 18/20  
Fluide, ce qui sauve le jeu.
- **Graphisme** → 15/20  
Les décors sont d'une fluidité affligeante.
- **Intérêt** → 15/20  
Les moins de cinq ans sont trop petits pour y jouer, les adolescents trop grands...

MANGAS

## Nouveautés



### MAYHEM

Prêt à affronter les stars de la WCW sur un terrain de jeu sans limite ?  
Sur PlayStation

### STAR WARS EPISODE I : RACER

Pour revivre la dimension sensationnelle de la fabuleuse course du film.  
Sur Game Boy Color



### MICKEY'S RACING ADVENTURE

Mini-jeu, casse-tête, aventure, courses de véhicules...

Plus qu'un simple jeu !  
Sur Game Boy Color

### NBA BASKETBALL 2000

Pour plonger au cœur d'un gameplay rapide et fun.



Avec des tonnes de smashes uniques !  
Sur PlayStation



### RESIDENT EVIL 2

Envoûtant et violent...  
Ambiance

mystique et zombies en prime...  
Un monde à découvrir.

Sur Nintendo 64

### PLANETE POKEMON

Un site Internet pour rencontrer tous les



Pokéfans et gagner des cadeaux.

[www.pokemon.tm.fr](http://www.pokemon.tm.fr)

# Sailor Moon

## Rêve de princesse (1)

Résumé : Sailor Moon et Chibi Moon font la connaissance de Cassandra... c'est une princesse qui pour la première fois se promène seule en ville, dans une foire ! Elle va découvrir toutes les bonnes et mauvaises choses de la vie de tous les jours !



ET MAINTENANT, VOICI DES NOUVELLES DE LA PRINCESSE CASSANDRA...



... L'HÉRITIÈRE DU ROYAUME AMÉTHYSTE ACTUELLEMENT EN VISITE OFFICIELLE DANS NOTRE PAYS...



LA PAUVRE...

... A PRIS FROID ET A DÛ CONSULTER UN MÉDECIN ! LA VISITE DES HÔPITAUX ET LE DÎNER DE GALA QUI ÉTAIENT PRÉVUS POUR AUJOURD'HUI ONT DÛ ÊTRE REMIS !



J'AI REMARQUÉ QUE NOTRE ROI ET NOTRE REINE SONT SOUVENT MALADES QUAND IL Y A DES CÉRÉMONIES !



MAIS DÈS QUE LES DATES SONT PASSÉES, ILS NE LE SONT PLUS ! JE NE CROIS PAS QUE CELA SOIT TRÈS GRAVE !



TU DIS QU'ILS SONT TOUS LES DEUX MALADES !

OUI !!



ÇA ALORS ! LE ROI FAIT LUI AUSSI SEMBLANT D'ÊTRE MALADE !



C'EST MAL DE JOUER LA COMÉDIE !



ALLEZ, JE T'EN PRIE, SOIS GENTILLE, AIDE-MOI !

JE T'AI DÉJÀ DIT NON !



ÇA T'EST ÉGAL D'ÊTRE SANS CŒUR ? TU NE VEUX MÊME PAS ME DONNER UN PETIT COUP DE MAIN !



GGRR !!

ET POURQUOI DEVRAIS-JE LE FAIRE ?



DÈS QUE TU REÇOIS TON ARGENT DE POCHE DU MOIS, TU LE DÉPENSES EN UNE JOURNÉE...



... ET APRÈS, COMME TU ES FAUCHÉE, TU ES OBLIGÉE D'ACCEPTER N'IMPORTE QUELLE CORVÉE !



C'EST VRAI ! J'AI TORT D'AGIR COMME ÇA ! MAIS MAINTENANT, JE L'AI RECONNU, ALORS TU POURRAIS M'AIDER SINON, JE VAIS M'ÉCROULER !



TU ME DONNERAS LA MOITIÉ DE CE QUE TU VAS GAGNER ?



TU PLAISANTES ?



TU N'ES PAS FAUCHÉE !

EH NON !!



ET TU VOUDRAIS T'ENRICHIR SUR MON DOS, C'EST UN COMBLE !



UNE JEUNE FEMME SÉPARE LES DEUX FILLETES !



OUAH !!



DEUX JOLIES FILLES  
QUE SE DISPUTENT !  
CELA N'EST PAS TRÈS  
ÉLÉGANT ! LAISSEZ-MOI  
ARRANGER ÇA !

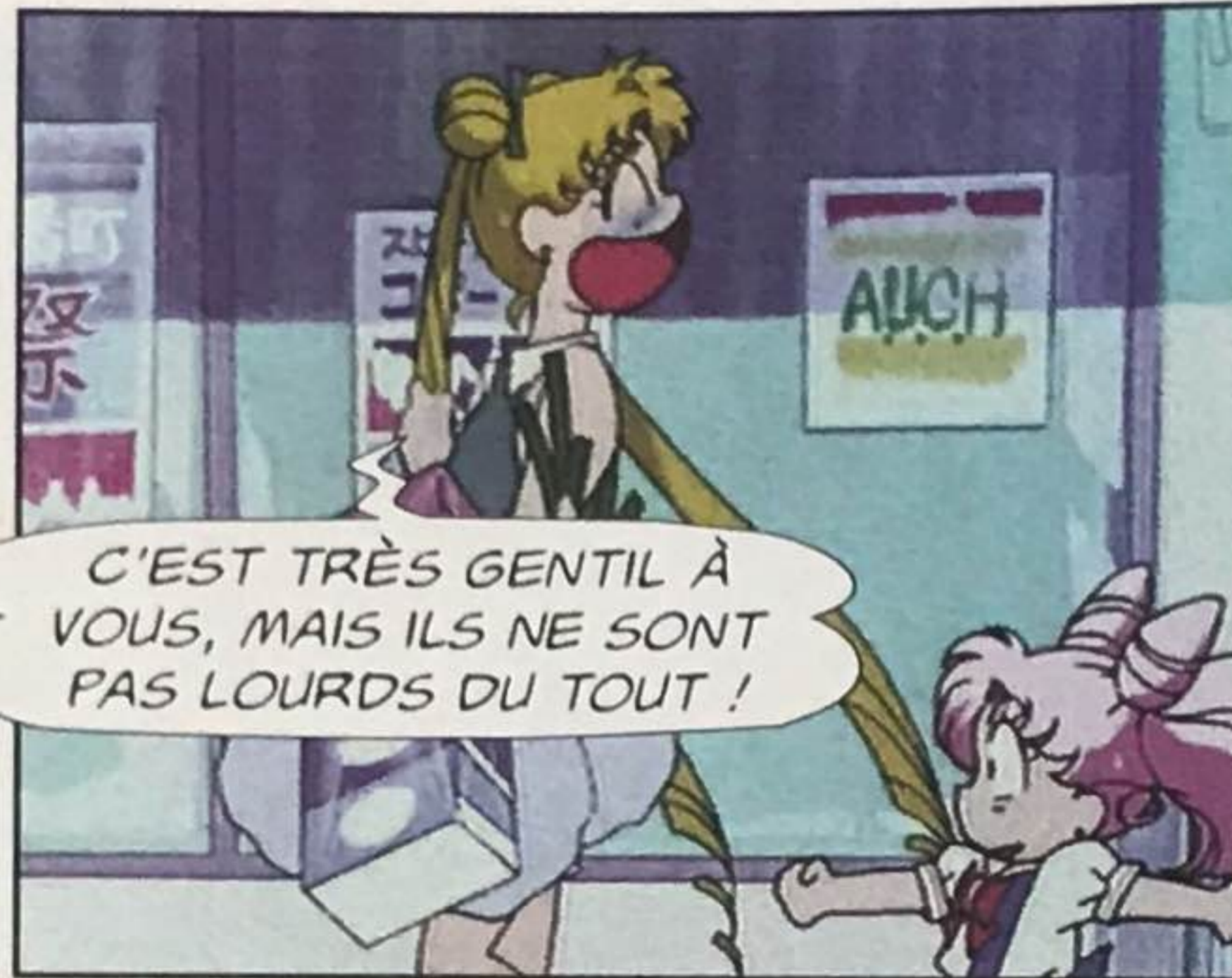


S'IL VOUS PLAÎT MONSIEUR,  
POURRIEZ-VOUS PORTER LES  
PAQUETS DE CETTE  
DEMOISELLE ?



ET VOUS ? POURRIEZ-VOUS  
L'AIDER ?

GLOUPS !!

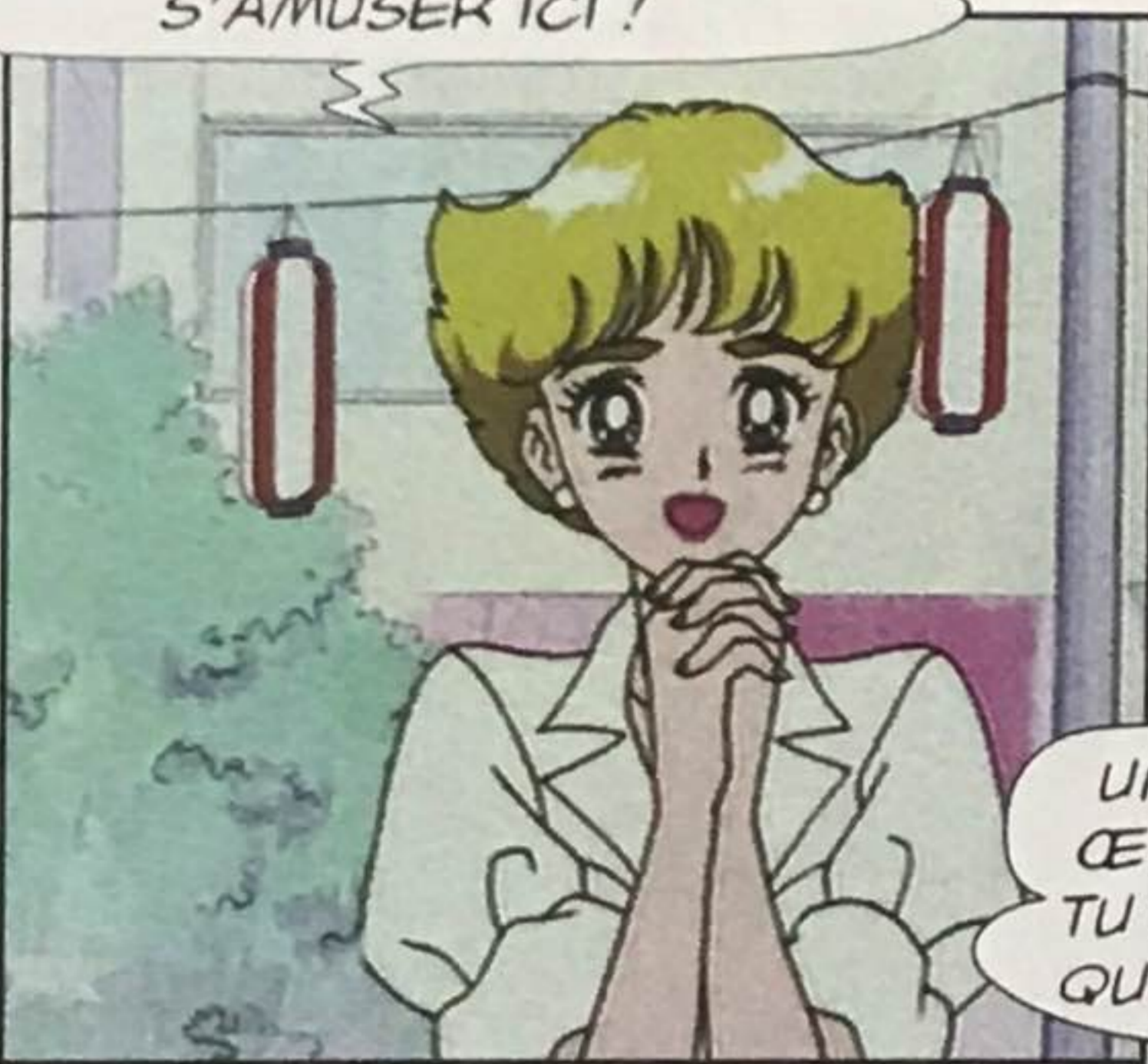


C'EST TRÈS GENTIL À  
VOUS, MAIS ILS NE SONT  
PAS LOURDS DU TOUT !



JE RENTRE VITE  
METTRE LE KIMONO  
QUE MAMAN M'A  
OFFERT ET APRÈS JE  
REVIENS M'AMUSER ICI !

OH ! MAIS... ON A L'AIR DE BIEN  
S'AMUSER ICI !



UNE VRAIE PRINCESSE...  
ŒIL DU TIGRE, POURQUOI  
TU NE L'AS PAS RETENUE ?  
QU'EST-CE QUI T'ARRIVE ?



JE N'AIME PAS LES FEMMES  
QUI ONT DU SANG BLEU ! ET  
ELLE EST CLOUÉE AU LIT !

OH NON ! MOI JE NE  
SUPPORTE PLUS TOUT CE  
TRALALA !

NE ME DIS PAS QUE TU AS  
CRU À CETTE HISTOIRE !

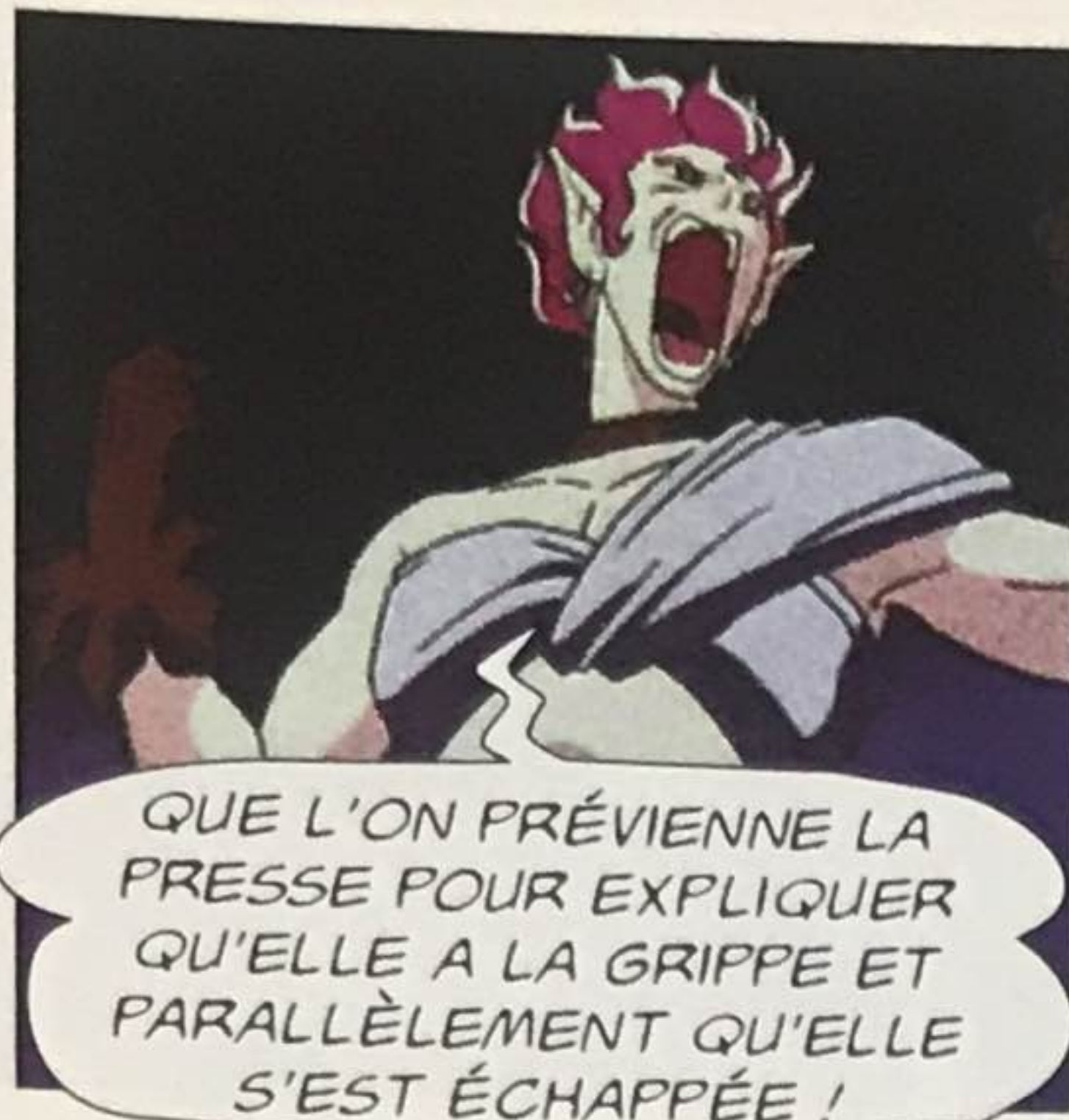
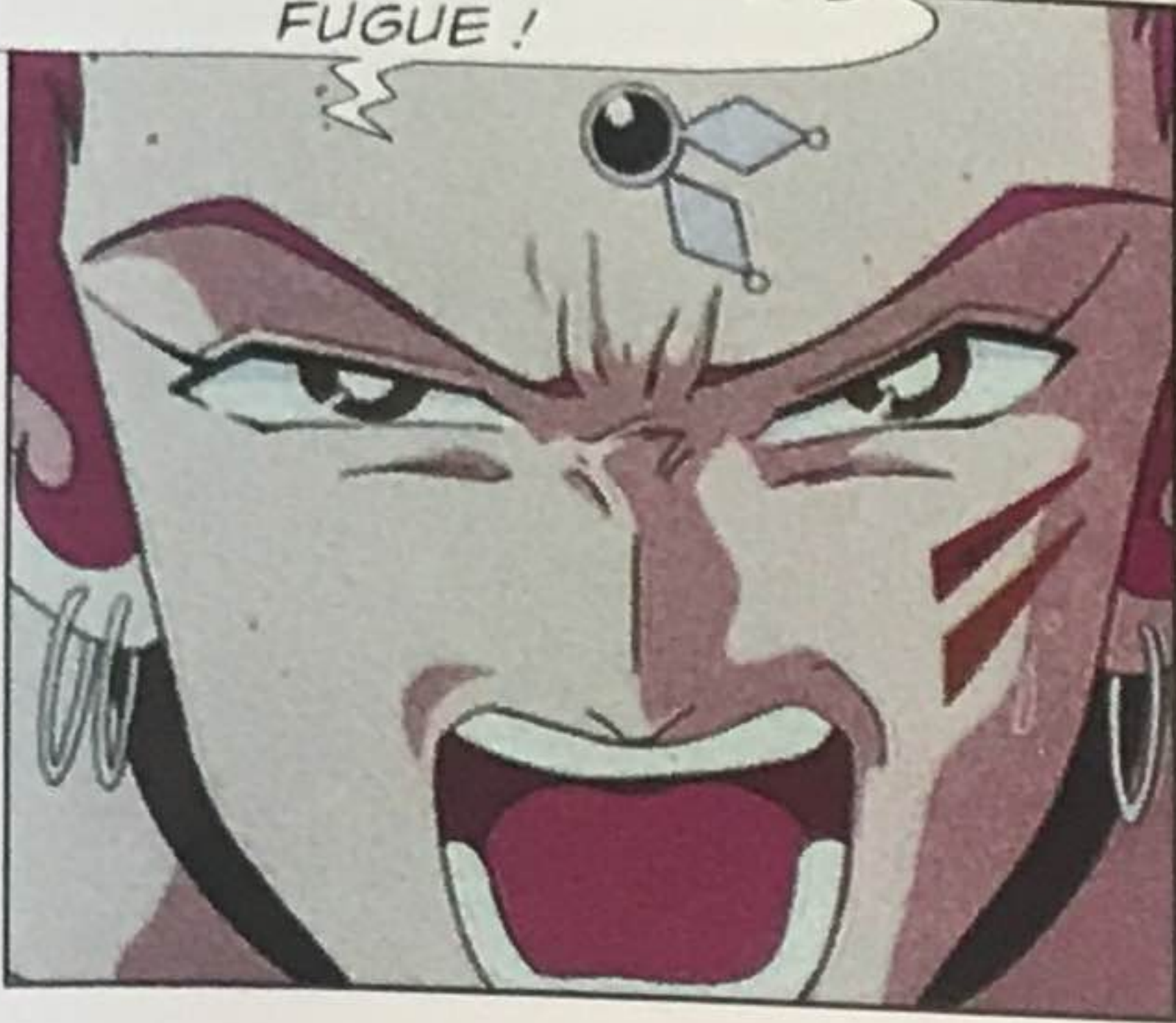


ELLE JOUE LA COMÉDIE  
DE LA GRIPPE POUR  
ÉCHAPPER AUX  
CÉRÉMONIES !





OH ! C'EST ÉPOUVANTABLE,  
LA PRINCESSE A REFAIT UNE  
FUGUE !



QUE L'ON PRÉVIENNE LA  
PRESSE POUR EXPLIQUER  
QU'ELLE A LA GRIPPE ET  
PARALLÈLEMENT QU'ELLE  
S'EST ÉCHAPPÉE !



ON CONNAÎT LE  
SCÉNARIO !



ELLE N'EST PAS DU TOUT MON  
STYLE ! VAS-Y !



PEUT-ÊTRE !



JE SUIS PRÊTE !

BUNNY, DÉPÊCHE-TOI, JE  
M'EN VAIS DANS TROIS  
SECONDES !



OOHH !!

RE BONJOUR ! ON PEUT  
FAIRE QUELQUE CHOSE  
POUR VOUS ?

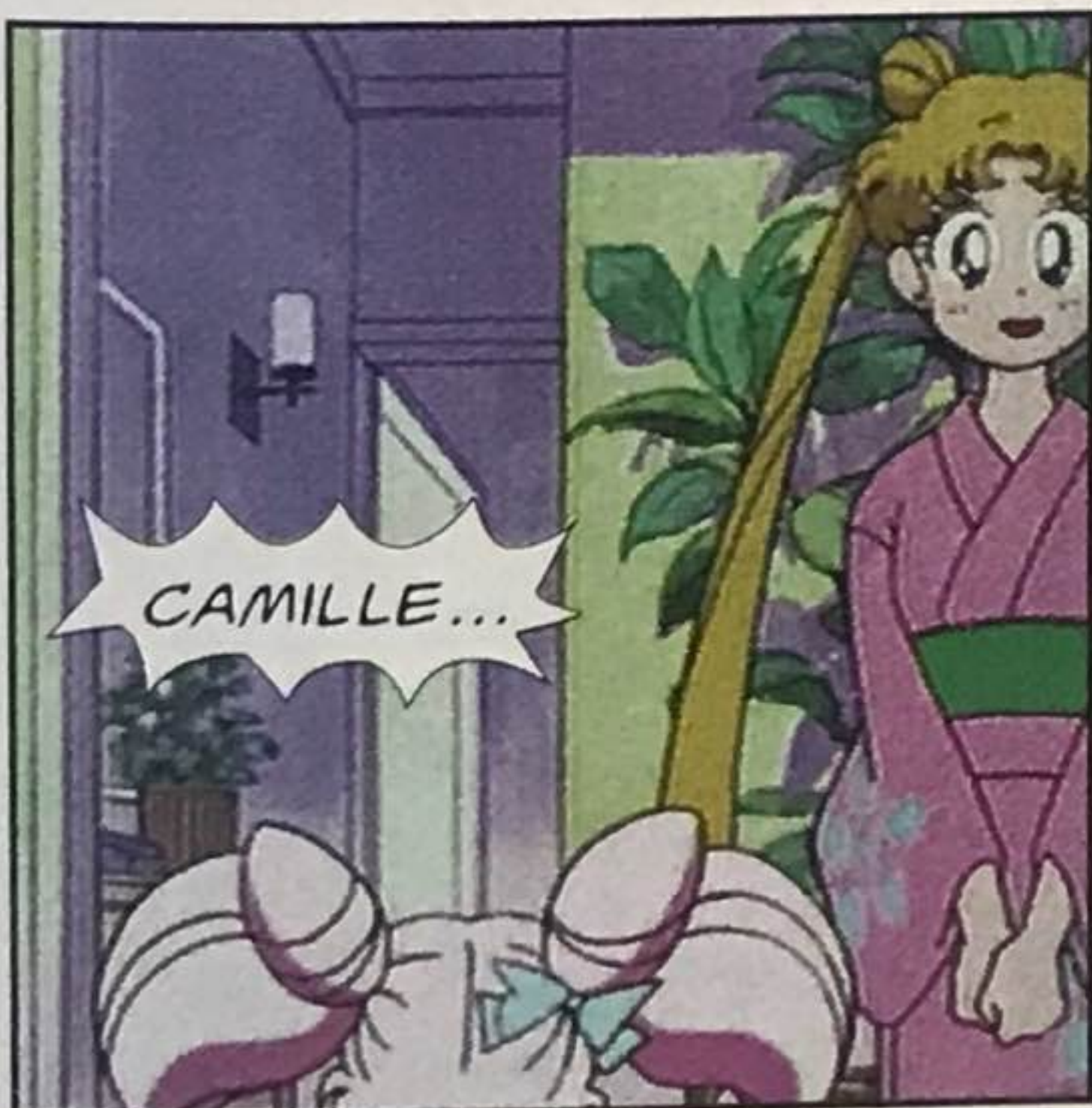


JE ME PRÉSENTE,  
CASSANDRA...



ENCHANTÉE, JE  
M'APPELLE BUNNY...

FFSSSS !!



CAMILLE...



ALLEZ-Y ! NE TENEZ PAS  
COMPTE DE MOI ! FAITES  
COMME SI JE N'ÉTAIS  
PAS LÀ !



BEN HEU !



EXCUSEZ-MOI ! EXCUSEZ-MOI !  
MAIS JE LA CONNAIS, C'EST LA  
PRINCESSE DE LA TÉLÉ !

QU'EST-CE QU'ON  
FAIT, ON VA À LA FÊTE  
COMME PRÉVU SANS  
S'OCCUPER D'ELLE ?



EXTRAORDINAIRE !!

AU STAND DES BARBES À  
PAPA, LA PRINCESSE ADMIRE !



ON DIRAIT DU COTON !  
HI HI HI !!!  
ET ÇA SE MANGE !



BIEN SÛR ! ET C'EST  
DÉLICIEUX !



CASSANDRA RÉAGIT  
BIZARREMENT ! À MON  
AVIS, ELLE N'EST PAS UNE  
SIMPLE TOURISTE !



DANS CE CAS, IL VAUX  
MIEUX RESTER PRÈS  
D'ELLE ! NE LA QUITTE  
PAS DES YEUX !



OH ! C'EST LE CINQUIÈME  
ÉCHEC !



C'EST CE QUI  
S'APPELLE PERDRE DE  
L'ARGENT !



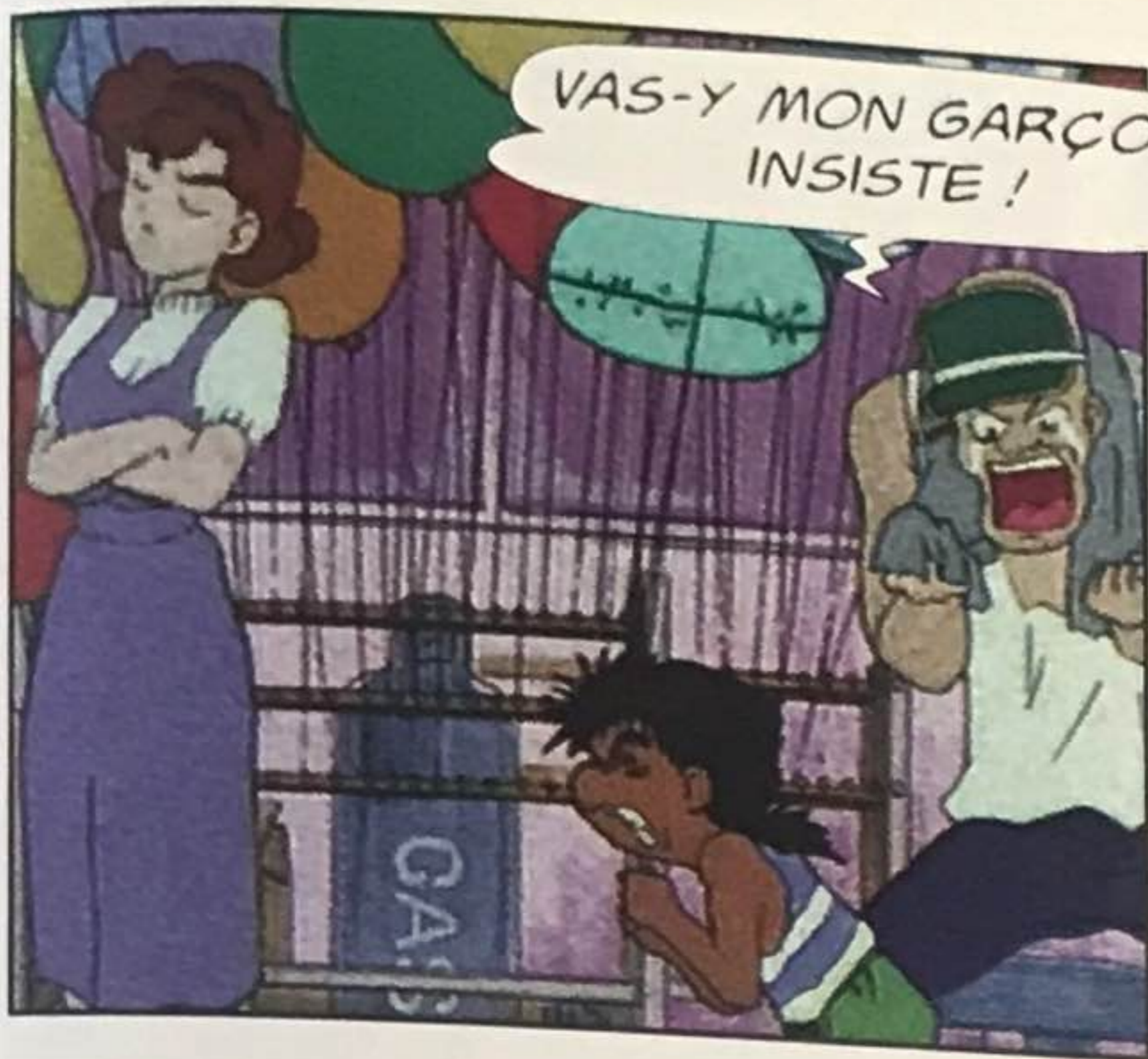
OH ! CASSANDRA A DISPARU !  
IL FAUT ABSOLUMENT LA  
RETROUVER ! ON NE SAIT  
JAMAIS !



OUI !!



S'IL TE PLAÎT, JE  
VEUX UN BALLON !  
ALLEZ MAMAN !  
J'EN VEUX UN...



VAS-Y MON GARÇON, INSISTE !



J'EN VEUX UN !



VOTRE ALTESSE, CE QUE VOUS DEMANDEZ RESSEMBLE À UN CAPRICE !

LA PRINCESSE CASSANDRA SE SOUVIENT ...

CE N'EST PAS UN CAPRICE ! QUAND UNE PERSONNE SE REND DANS UN PAYS ÉTRANGER, ELLE PEUT LE VISITER ET ALLER OÙ BON LUI SEMBLE !



EN TANT QUE PRINCESSE DU ROYAUME AMÉTHYSTE, VOUS DEVEZ ...



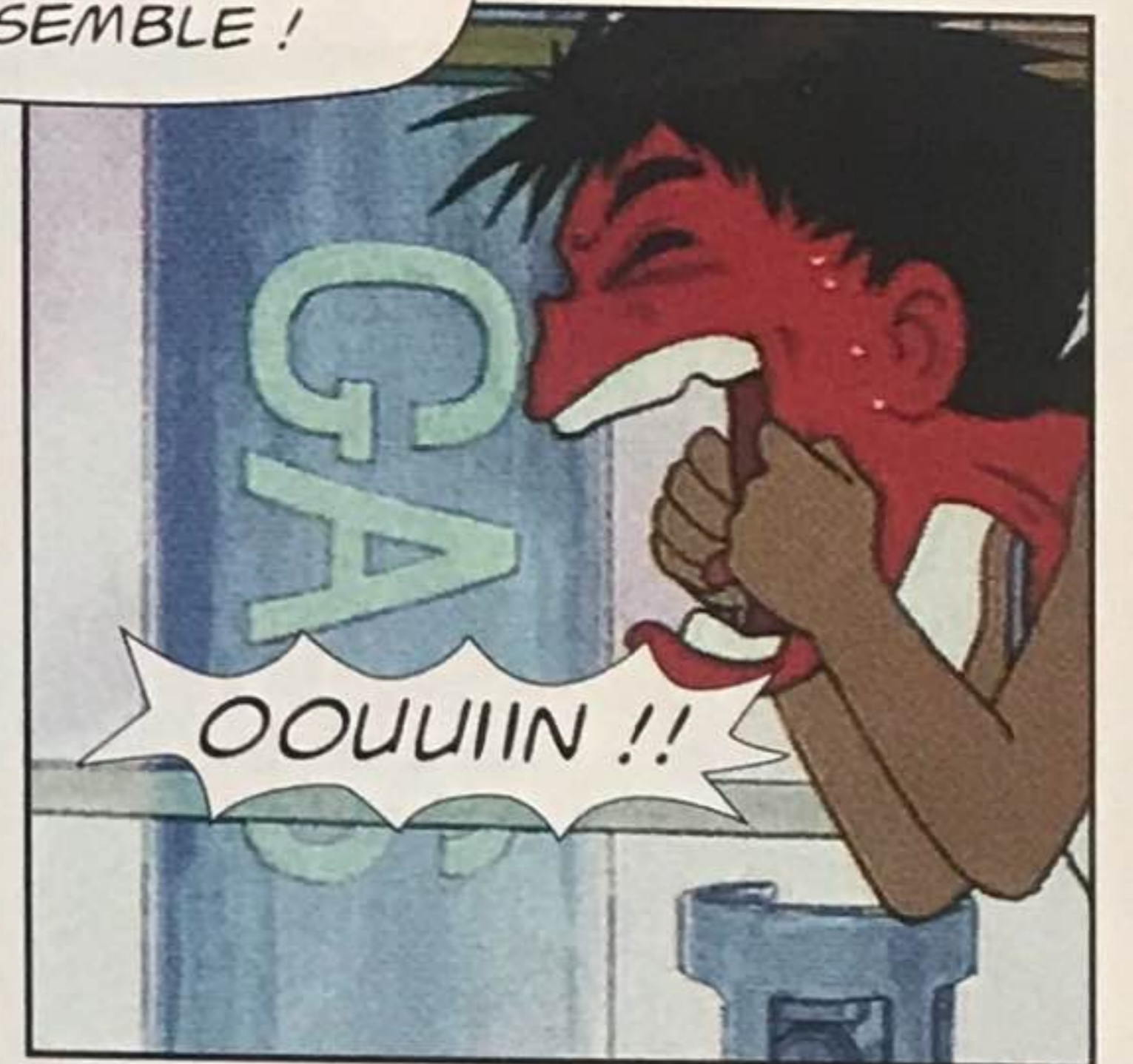
CERTES, MAIS VOUS NE POUVEZ VOUS COMPARER À UNE PERSONNE ORDINAIRE ET ALLER OÙ BON VOUS SEMBLE !



ET POUR ATTEINDRE CE BUT, VOUS TROUVEZ TOUT À FAIT NORMAL QUE JE SACRIFIE MA LIBERTÉ, N'EST-CE PAS ?



OOHHH !!



OOUIIN !!

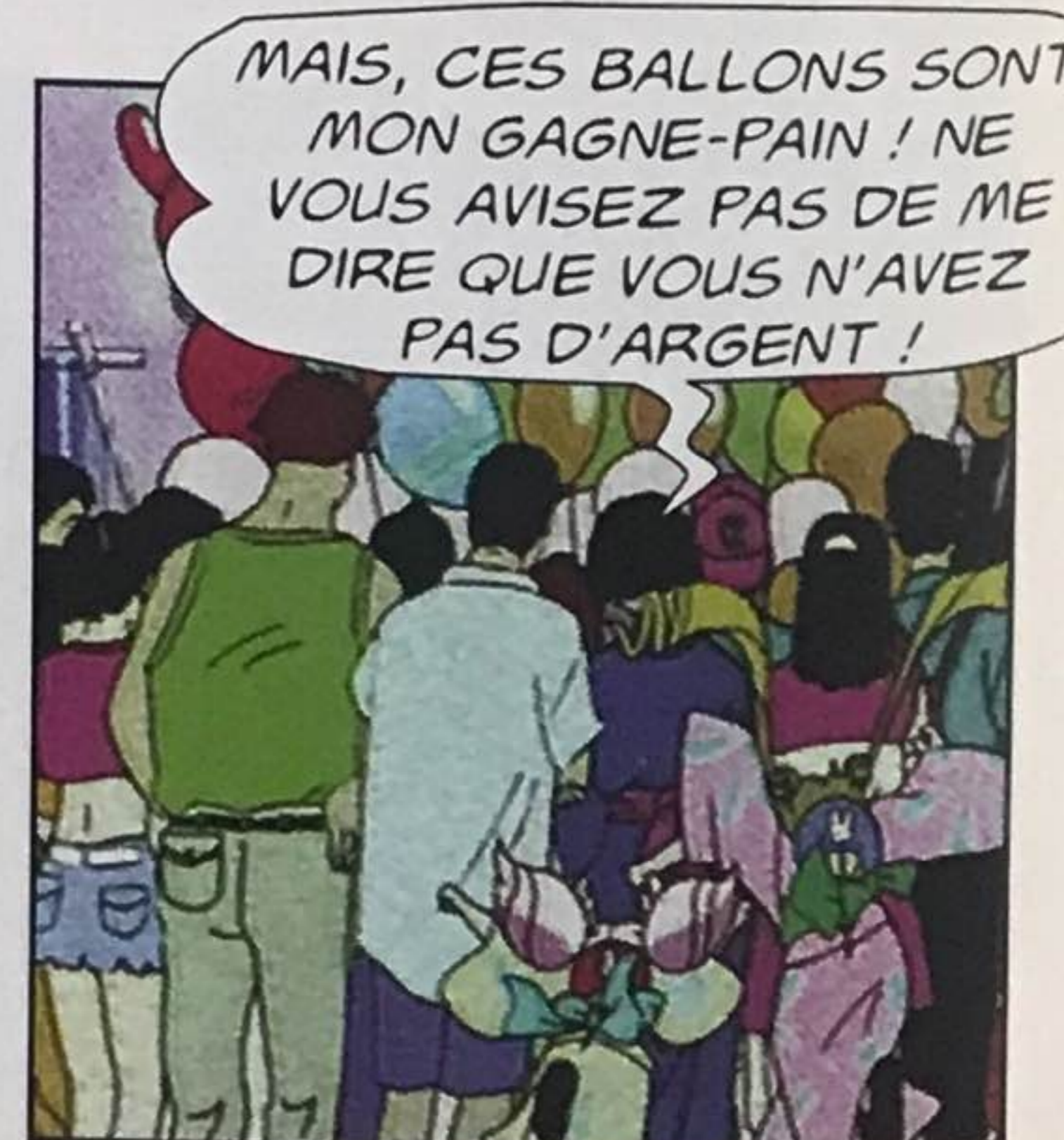
TIENS, VOILÀ POUR TOI !



J'ESPÈRE QU'IL LE GARDERA !



VEUX-TU UN BALLON, TOI AUSSI ?



# MANGAS EN VF

En février, beaucoup de nouveaux mangas dans les boutiques. A vous de faire votre choix, il y en a vraiment pour tous les goûts !

## Glénat

### ● Exaxxion

Vol. 1 Au début du XXI<sup>e</sup> siècle, les humains cohabitent avec une race extraterrestre aux intentions pacifiques. Mais un savant méfiant ne partage pas l'avis de ses congénères. Il est persuadé que les Aliens les trompent et cherchent, en fait, à les coloniser.



### ● Ranma 1/2

Vol. 25 Ranma rejoint Akané dans une région où les animaux ont une taille démesurée. Elle va la découvrir en compagnie d'un beau jeune homme qui ne la laisse pas indifférente.



### ● Black Jack

Vol. 11 Black Jack est un homme défiguré mais très doué pour la médecine. Bien qu'il n'ait pas de diplôme, Black Jack a décidé d'opérer clandestinement et de consacrer sa vie à sauver celle des autres.

### ● Astro Boy

Vol. 11 "Astro Boy" est un véritable plaidoyer contre toute forme de racisme. Il montre un monde où les robots sont maltraités. Astro le petit robot va se dresser pour sauver les siens.



## Tonkam

### ● Cyber Weapon Z

Vol. 9 : La chute du temple de Shaolin  
Le groupe de Shaolin n'est pas parvenu à battre Soluté. Le maître leur propose d'aller s'abriter dans le sous-sol de Shaolin où se trouve l'ordinateur central. Guy Guard combat toujours Soluté qui est plus fort. Alors qu'il est sur le point de perdre, Iro, plus puissant que jamais, fait son apparition. (Avant-dernier numéro de ce titre.)



### ● I's

Ichitaka, un lycéen de seize ans, est amoureux d'Iori, une fille de sa classe. Mais sa timidité le pousse à adopter un comportement à l'opposé de ses sentiments, ce qui ne manque pas de provoquer des quiproquos. La chance et l'aide de son ami Teratani auraient peut-être fini par dénouer la situation. Mais voilà que Itsuki, une amie d'Ichitaka, revient des Etats-Unis et sème la confusion. Ichitaka réussira-t-il à faire sa déclaration à Iori ? Mais ne serait-il pas plutôt amoureux d'Itsuki ? Dans la lignée de "Video Girl", Masakazu Katsura continue d'explorer avec humour et justesse l'univers des amours adolescentes.



### ● Please save my earth

Ring, ayant le projet de détruire la base lunaire, harcèle Haruhiko afin qu'il assiste à la réunion en tant que Shion. D'un autre côté, Jimpachi tente sa déclaration auprès d'Alice, encouragé par Hajimé ! Que fera Issei en étant mis au courant de la situation ? Pendant ce temps, Alice apprend l'existence de Shion et son cœur bat très fort... Une histoire d'amour fantastique destinée avant tout aux filles.



## Dargaud Kana

### ● Les Chevaliers du Zodiaque

Vol. 22 L'influence d'Hadès sur Saga, lors de la bataille du Sanctuaire, est confirmée. Athéna doit perdre la vie pour combattre le Seigneur de la Mort dans son royaume. Les Chevaliers d'or ressuscités retournent maintenant au néant.



### ● Yugi Oh



Vol. 18 Maintenant, Yugi doit affronter un redoutable adversaire à Magic Wizard. Ce n'est autre que le créateur du jeu lui-même... Il semble prévoir tous les coups de notre héros.

### ● Conan

Vol. 20 Conan se retrouve perdu dans les dédales d'un étrange château. Et quelque chose le suit... Bien plus que la résolution de cette affaire, c'est sa vie qui lui importe en priorité. Et dans ces moments-là, c'est sur ses amis que l'on peut compter.



## J'ai lu

### ● Capitain Tsubasa

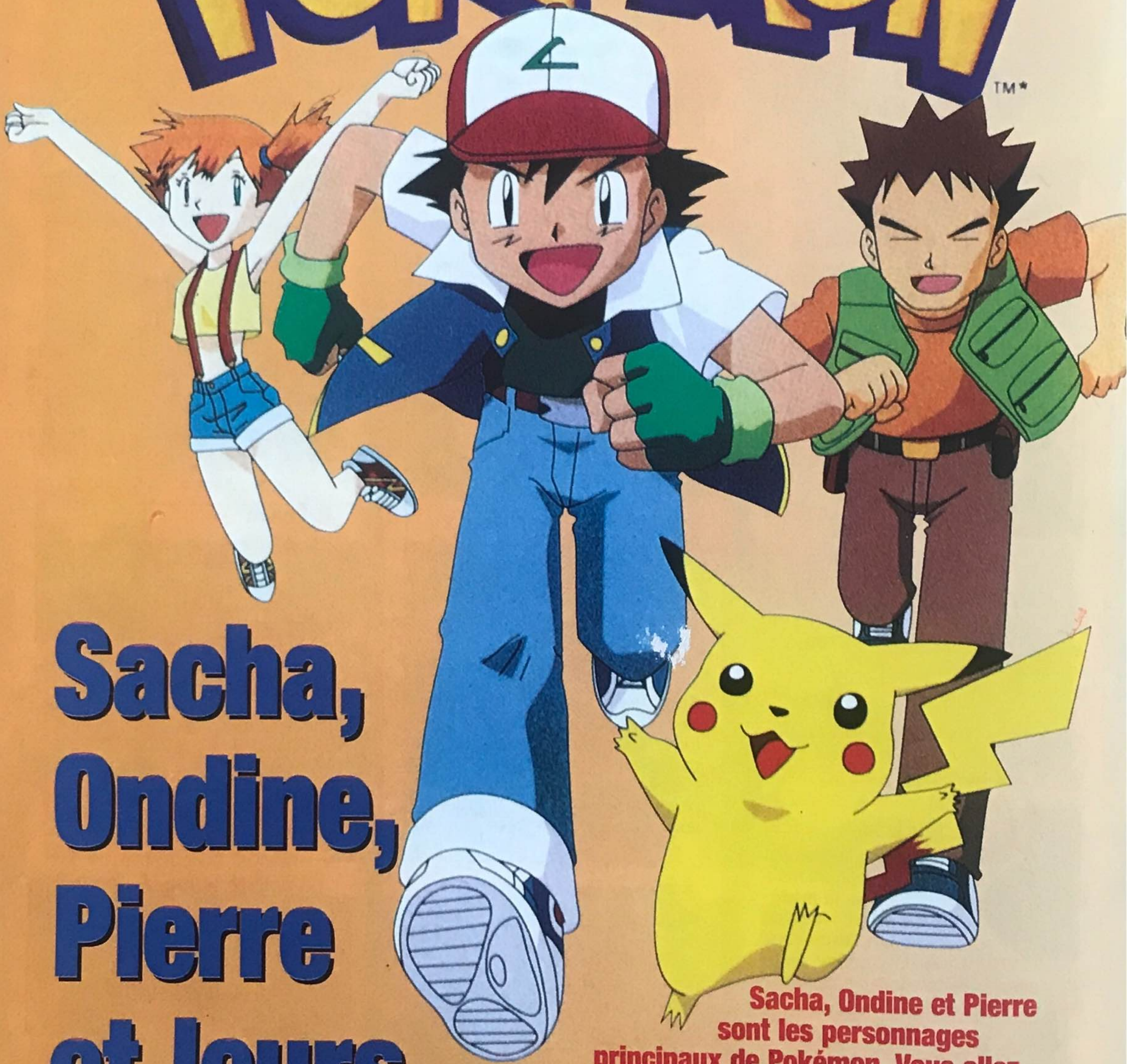
Vol. 5 Tsubasa (Olivier) et son équipe ont atteint les Nationaux. Malheureusement, au premier tour, le tirage au sort les oppose à l'équipe de Marc Lander.



### ● Ken le Survivant

Vol. 5 Rei doit affronter Ken s'il ne veut pas que sa sœur soit tuée. Malgré l'affection qu'il lui porte, il est contraint de faire un choix.

# POKÉMON™



**Sacha,  
Ondine,  
Pierre  
et leurs  
Pokémon**

**Sacha, Ondine et Pierre sont les personnages principaux de Pokémon. Vous allez découvrir leur présentation ainsi que celle de leurs Pokémon préférés. Si vous possédez le jeu vidéo, les caractéristiques placées sous leurs Pokémon vous seront utiles pour devenir maître Pokémon.**

**Pokémon**

**25**

**PIKACHU**

Taille : 0,4 m  
Poids : 6 kg  
Type : Electrique

Localisation :  
Forêt de Jade  
Evolution : Raichu



ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Eclair	Electrique	-
Rugissement	Normal	-
Cage-éclair	Electrique	9
Vive-attaque	Normal	16
Météore	Normal	26
Hâte	Psy	33
Fatal-foudre	Electrique	43

**Pokémon**

**4**

**SALAMÈCHE**

Taille : 0,6 m  
Poids : 8,5 kg  
Type: Feu  
Localisation :  
Laboratoire  
du  
Professeur  
Chen (Bourg  
Palette)  
Evolution :  
Reptincel (niveau  
16) & Dracaufeu  
(niveau 36)



ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Eclair	Electrique	-
Rugissement	Normal	-
Flammèche	Feu	9
Groz'yeux	Normal	15
Frénésie	Normal	22
Tranche	Normal	30
Lance-flamme	Feu	38
Danse-flamme	Feu	46

**SACHA  
et  
ses  
Pokémon**

Il a dix ans et vient de la petite ville de Bourg Palette. Son rêve est de devenir maître Pokémon. A la recherche de Badge Roche, il voyage à travers le monde en compagnie d'Ondine et de Pierre. C'est un garçon courageux et sûr de lui. Son impulsivité pousse très souvent Sacha à agir sans réfléchir, ce qui lui joue parfois de mauvais tours.



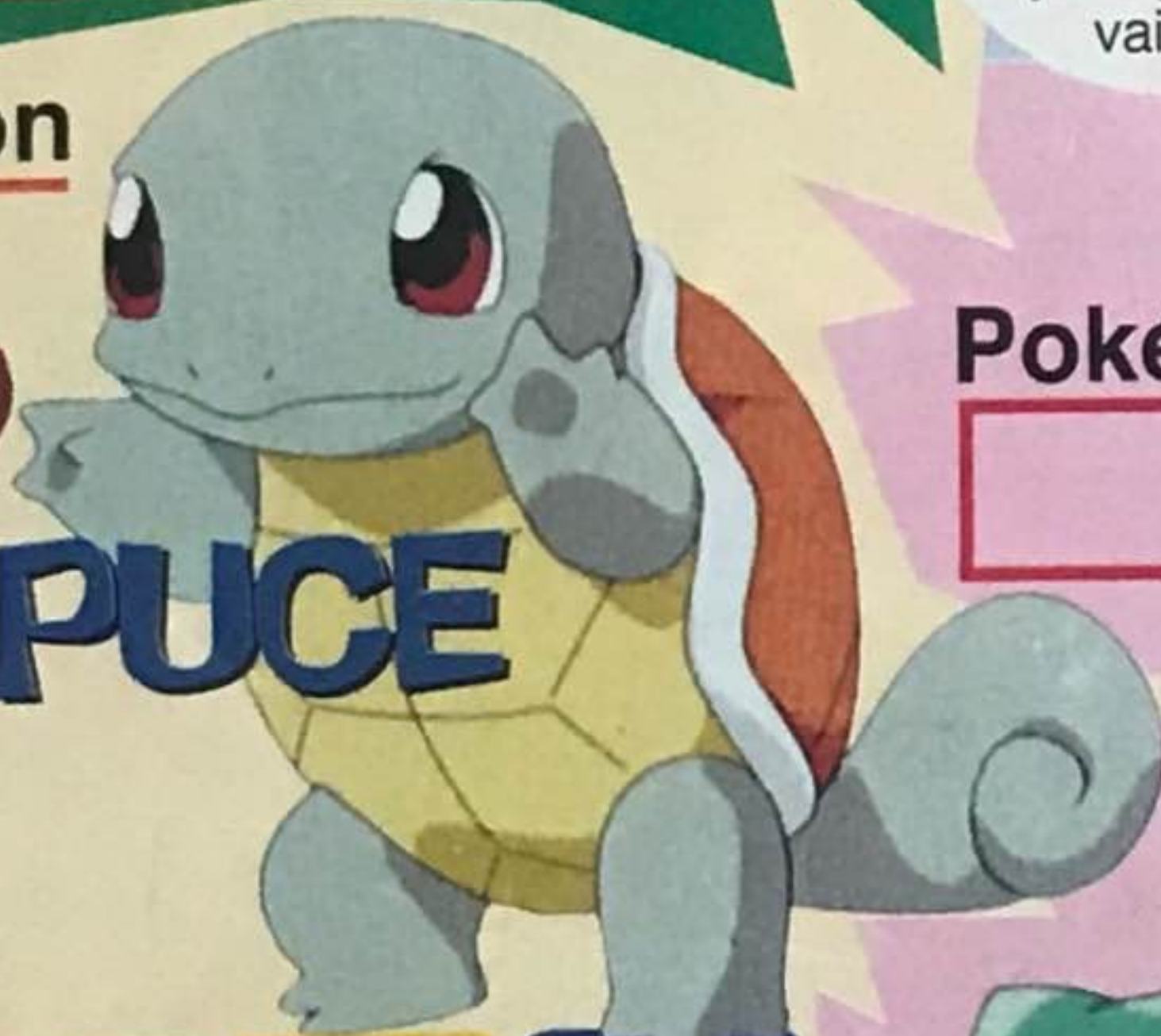
Plus  
Lokhlass  
et  
Ronflex !  
Voir page  
suivante

**Pokémon**

**7**

**CARAPUCE**

Taille : 0,5 m  
Poids : 9 kg  
Type : Eau  
Localisation :  
Laboratoire  
du  
Professeur  
Chen  
(Bourg  
Palette)  
Evolution :  
Carabaffe  
(niveau 16)  
& Tortank  
(niveau 36)



ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Charge	Normal	-
Mini-queue	Normal	-
Ecume	Eau	8
Pistolet à eau	Eau	15
Morsure	Normal	22
Repli	Eau	28
Coud'krane	Normal	35
Hydrocanon	Eau	42

**Pokémon BULBIZARRE**

**1**

Taille : 0,7 m  
Poids : 6,9 kg  
Type :  
Plante/Poisson  
Localisation :  
Laboratoire du

Professeur Chen  
(Bourg Palette)  
Evolution :  
Herbizarre (niveau  
16) & Florizarre  
(niveau 32)



ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Charge	Normal	-
Rugissement	Normal	-
Vampigraine	Plante	7
Fouet-liane	Plante	13
Poudre Toxik	Poisson	20
Tranch'herbe	Plante	27
Croissance	Normal	34
Poudre-dodo	Plante	41
Lance-soleil	Plante	48



Pokémon

131

# LOKHLASS

Taille : 2,5 m  
Poids : 220 kg  
Type : Eau/glace  
Localisation : Safranria  
Evolution : Stade Final

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Pistolet à eau	Eau	-
Groz'yeux	Normal	-
Berceuse	Normal	16
Brume	Glacé	20
Plaquage	Normal	25
Onde-folie	Spectre	31
Laser-glace	Glacé	38
Hydrocanon	Eau	46



Sacha  
et ses  
Pokémon  
(suite)

Pokémon 143

# RONFLEX

Taille : 2,1 m  
Poids : 460 kg  
Type : Normal  
Localisation :  
Routes 12 et 16  
Evolution : Stade Final



ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Coup d'boule	Normal	-
Amnésie	Psy	-
Repos	Psy	-
Plaquage	Normal	35
Armure	Normal	41
Damoclès	Normal	48
Ultralaser	Normale	56

# ONDINE et ses Pokémon

Ondine est la cadette d'une famille de quatre filles championnes de combats Pokémon. Elle a quitté ses sœurs pour parcourir le monde en quête d'aventures. En chemin, elle rencontre Sacha qui lui emprunte son vélo pour emmener Pikachu à l'hôpital. Pour être sûre que Sacha lui remboursera son vélo qu'il a cassé, elle le suit comme son ombre.



Pokémon 60

# PTITARD



Taille : 0,6 m  
Poids : 12,4 kg  
Type : Eau  
Localisation :  
Route 22, Jadielle  
Evolution : Têtarde (niveau 25)  
& Tartard (Pierre eau)

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Ecume	Eau	-
Hypnose	Psy	16
Pistolet à eau	Eau	19
Torgnole	Normal	25
Plaquage	Normal	31
Amnésie	Amnésie	38
Hydrocanon	Eau	45

Pokémon 54

# PSYKOKWAK

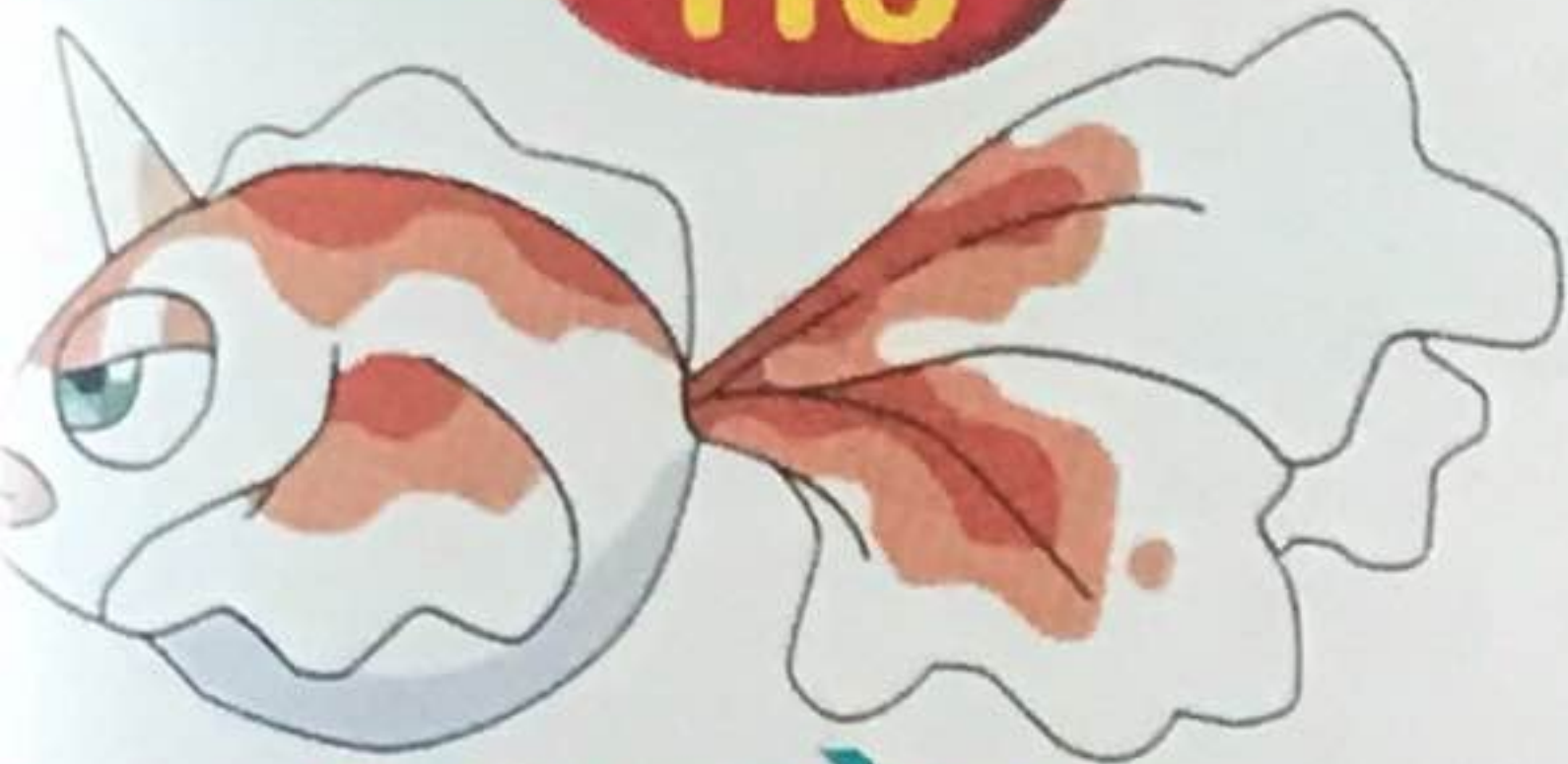
Taille : 0,8 m  
Poids : 19,6 kg  
Type : Eau  
Localisation : Routes 4, 24, 25,  
Céladopole,  
Parmanie et îles  
Ecumes  
Evolution : Akwakwak  
(niveau 13)



ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Griffe	Normal	-
Mini-queue	Normal	28
Entrave	Normal	31
Choc métal	Psy	36
Combo-griffe	Normal	43
Hydrocanon	Psy	52



Pokémon **118**



**POISSIRÈNE**

Taille : 0,6 m  
Poids : 15 kg  
Type: Eau  
Localisation :  
Routes :  
4,12, 13,17,  
18, 19, 20,  
21, 22, 24 et  
25, Azuria,  
îles Ecumes  
et Cramois'île  
Evolution :  
Poissoroy  
(niveau 33)

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Picpic	Vol	-
Mini-queue	Normal	-
UltrasonKoud'	Normal	19
Korne	Normal	24
Furie	Normal	30
Cascade	Eau	37
Empal'korne	Norma	45
Hâte	Psy	54

Pokémon **120**  
**STARIE**



Taille : 0,8 m  
Poids : 34,5 kg  
Type : Eau  
Localisation :  
Routes : 19, 20,  
21, îles Ecumes  
et Cramois'île  
Evolution :  
Staross (Pierre  
Eau)

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Charge	Normal	-
Pistolet à eau	Eau	17
Armure	Normal	22
Soin	Normal	27
Météore	Normal	32
Liliput	Normal	37
Mur-lumière	Psy	42
Hydrocanon	Eau	47

Pokémon **41**

**NOSFERAPTI**

Taille : 0,8 m  
Poids : 7,5 kg  
Type : Poison/Vol  
Localisation :  
Mont Sélénite,

Grotte, îles  
Ecumes et route  
Victoire  
Evolution :  
Nosferalto

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Vampirisation	Insecte	-
Ultrason	Normal	10
Boul'Armure	Normal	15
Torgnole	Normal	-



**GOUPIX**

Pokémon **37**

Taille : 0,6 m  
Poids : 9,9 kg  
Type : Feu  
Localisation:  
Routes 7 et 8

Cramois'île  
Evolution :  
Feunard (Pierre  
Feu)

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Flammèche	Feu	-
Mini-queue	Normal	-
Vive-attaque	Normal	16
Hurllement	Normal	21
Onde-folie	Spectre	28
Lance-flamme	Feu	35
Dance-flamme	Feu	42

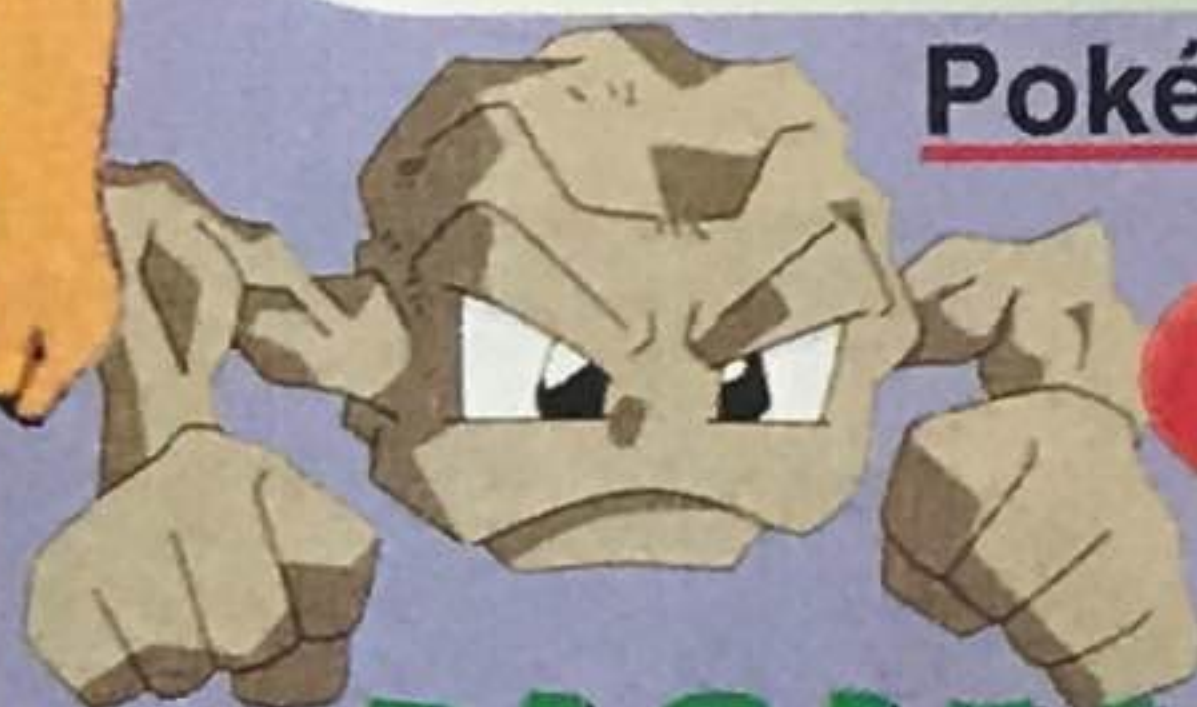
**PIERRE**  
et ses Pokémon

Il est l'aîné d'une famille nombreuse. Après la mort de sa mère, son père est parti à l'aventure dans le but de s'enrichir. Mais il n'a pas réussi et, honteux, a préféré devenir sculpteur. Tout comme Sacha, Pierre rêve d'être maître Pokémon. Ils ont des méthodes d'entraînement différentes mais, au fond, ils se ressemblent beaucoup. En découvrant sa passion, son père prend ses responsabilités et laisse Pierre partir avec Sacha.



Pokémon

**74**



**RACALLOU**

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Charge	Normal	-
Boul'Armure	Boul' Armure	11
Jet-pierres	Pierre	16
Destruction	Normal	21
Armure	Normal	26
Séisme	Sol	31
Explosion	Normal	36

Taille :  
0,4 m  
Poids :  
20 kg  
Type :  
Pierre  
Sol

Localisation : Mont Sélénite,  
Grotte et Route Victoire  
Evolution : Gravalanch (niveau  
25) & Golem (échange)

Pokémon **95**

**ONIX**

Taille : 8,8 m  
Poids : 210 kg  
Type : Pierre/  
Vol

Localisation :  
Grotte et Route  
Victoire  
Evolution :  
Stade Final

ATTAQUE	TYPE	NIVEAU
Charge	Normal	-
Grincement	Normal	-
Etreinte	Normal	15
Jet-pierre	Pierre	19
Frénésie	Normal	25
Souplesse	Normal	33
Armure	Normal	43

EN  
DIRECT  
DU  
JAPON

Les nouvelles séries japonaises

## Card Captor Sakura 2

Ce dessin animé, créé par un groupe de femmes talentueuses nommées les Clamps, remporte un succès si grand au Japon qu'une nouvelle série a été mise en chantier.

### **Petit récapitulatif**

Sakura est une écolière. Grâce à un livre ancien trouvé dans une bibliothèque, elle se transforme en Card Captor. Sous cette forme, elle doit protéger le monde de la menace représentée par les Clow Cards, qu'elle a libérées par mégarde, en neutralisant leurs pouvoirs maléfiques. Le concept est le même que celui de "Creamy", "Vanessa" ou "Emi magique". Toutefois, de nombreuses innovations ont été apportées. Par exemple, Sakura ne possède pas de pouvoirs au départ. A chaque fois qu'elle capture une carte, elle récupère ses pouvoirs. En se transfor-

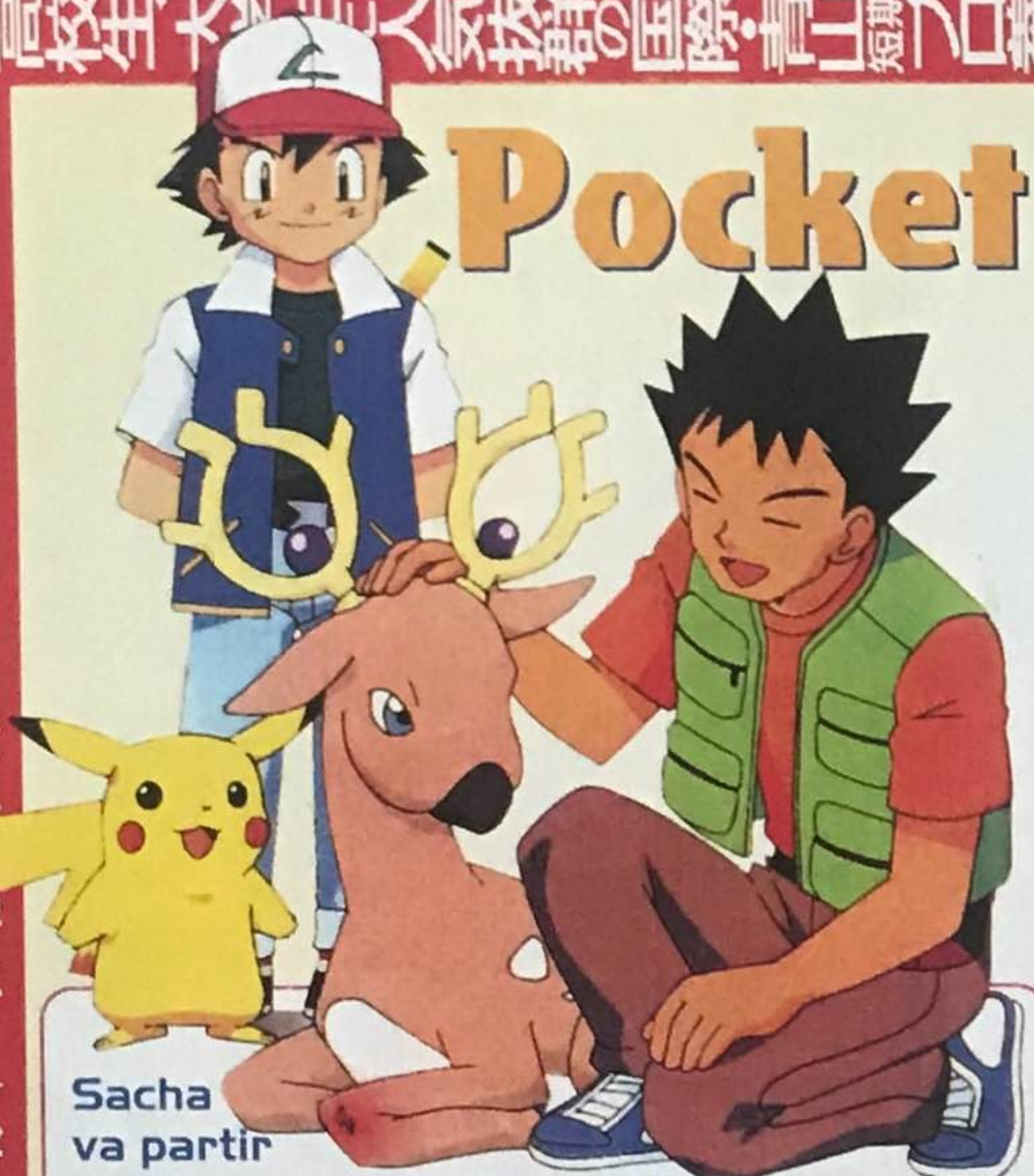
mant, elle n'a pas d'uniforme comme les autres "Magical girls"; c'est son amie Mélanie qui en confectionne pour elle. C'est le succès remporté en salle par le premier long métrage de "Card Captor" qui a poussé les producteurs à faire une nouvelle série. Tout comme "Sailor Moon", la mignonne Sakura a une baguette pour se transformer. Son animal de compagnie, Kéro, peut, lui, se métamorphoser en lion.



Cette seconde saga est la suite directe de la première que vous pouvez suivre actuellement en version française sur le câble (Fox Kids)

高校生、大学生に人気抜群国際・青山短期大学講座 高校生、大学生に人気抜群国際・青山短期大学講座

## Pocket Monsters 2



Sacha va partir en chasse pour retrouver les quatre Pokémon de légende

Vu le succès que remporte "Pokémon" dans le monde, il était évident que les producteurs feraient une seconde série. La première, qui compte actuellement 115 épisodes diffusés sur le câble (Fox Kids) et bientôt sur TF1, narre les aventures de Sacha qui rêve de devenir maître Pokémon. Pour cela, Sacha devra capturer 150 Pokémon. Il s'agit de petites bestioles sympas que l'on doit opposer pour prouver son talent de dresseur.

Le premier film Pokémon "Mutsu contre-attaque", dont la sortie est prévue en avril au cinéma en France, a dépassé la barre des 100 000 dollars en moins d'un mois aux USA. En ce moment, il est en compétition avec "Toy Story 2". Une partie des personnages de ce film a inspiré les producteurs pour créer la nouvelle série. Sacha, qui a ses 150 Pokémon, va partir en chasse pour retrouver les 4 Pokémon de légende.

# Angel Links

Li est une adolescente de 16 ans, capitaine d'un vaisseau spatial nommé Angel Links. C'est aussi le nom d'une organisation privée dont Li fait partie et qui a pour mission de protéger les cargos de l'espace contre les pirates.



高校生、大学生に人気抜群の国際青山短期プロ養成講座

生、大学生に人気抜群の国際青山短期プロ養成講座

# HAKKEN-DEN



Traduction : "La légende des huit chiens" (ha pour hachi qui signifie huit ; ken veut dire chiens, et den, la légende)



Cette histoire est à l'origine une série d'OAV. Le titre est différent : dans "Shin Hakken-Den", ken signifie sabre. Le shin (nouveau en japonais) placé ainsi signifie Dieu, ce qui donne "La Légende des huit sabres de Dieu". A la différence de la première qui s'adressait à des grands, cette nouvelle série est destinée à un jeune public. Ces vidéos racontent l'histoire et l'évolution de huit chevaliers en quête d'une raison de vivre. Leur but étant de reconstruire la Terre dévastée, malgré les tentatives d'opposition des Kai.



Une série destinée à un jeune public



# Harlock Saga

## Der Ring des Nibelungen

Traduction : "Albator, l'anneau des Nibelungen"

Pour ceux qui ne la connaissent pas, "Albator" est une très ancienne et longue série qui a été longtemps diffusée à la télé en France. Elle racontait les aventures du Capitaine Albator; un gentil pirate qui défendait la Terre contre des Aliens mal intentionnés. Un peu plus de dix ans se sont écoulés depuis cet énorme succès

de Leiji Matsumoto. On lui doit aussi "Galaxie Express", une suite de six épisodes. La bande originale de ce dessin animé est plus que magnifique. Il s'agit en fait de la célèbre composition de Richard Wagner, réorchestrée de façon très réussie. D'autres morceaux dans le même esprit y ont été rajoutés.

### Petit récapitulatif

Après avoir trouvé un message de détresse de Mime sur une planète inhabitée, Alfred et Emeraldas partent à son secours. Une fois sauvée, ils la ramènent sur l'Atlantis, le vaisseau d'Albator. Mime leur explique que son frère Albéric a l'intention d'attaquer une planète nommée Walhalla et censée être peuplée par des dieux.



Pour y arriver, il a enlevé Daïba qu'il a forcé à fabriquer un anneau magique forgé dans de l'or.

高校生、大学生に人気抜群の国際青山短期プロ養成講座

# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## Le tout pour le tout (2)

Résumé : Sigfried livre un combat sans merci... La légende serait-elle aussi vraie qu'on le dit ? Les Chevaliers du Zodiaque seront-ils capables d'aider Athéna à survivre ?



MAIS OUI, IL A RAISON...



NOUS NE SERIONS PLUS QUE DE LA POUSSIÈRE D'ÉTOILES !



JE LAISSERAI LA VOIE LIBRE À MES COMPAGNONS, MAIS JE RISQUE DE DÉTRUIRE LE SAPHIR D'ODIN ! JE NE PEUX PRENDRE UN TEL RISQUE !



ALORS, AVOUE... TU AS PEUR !



YAAAH!!

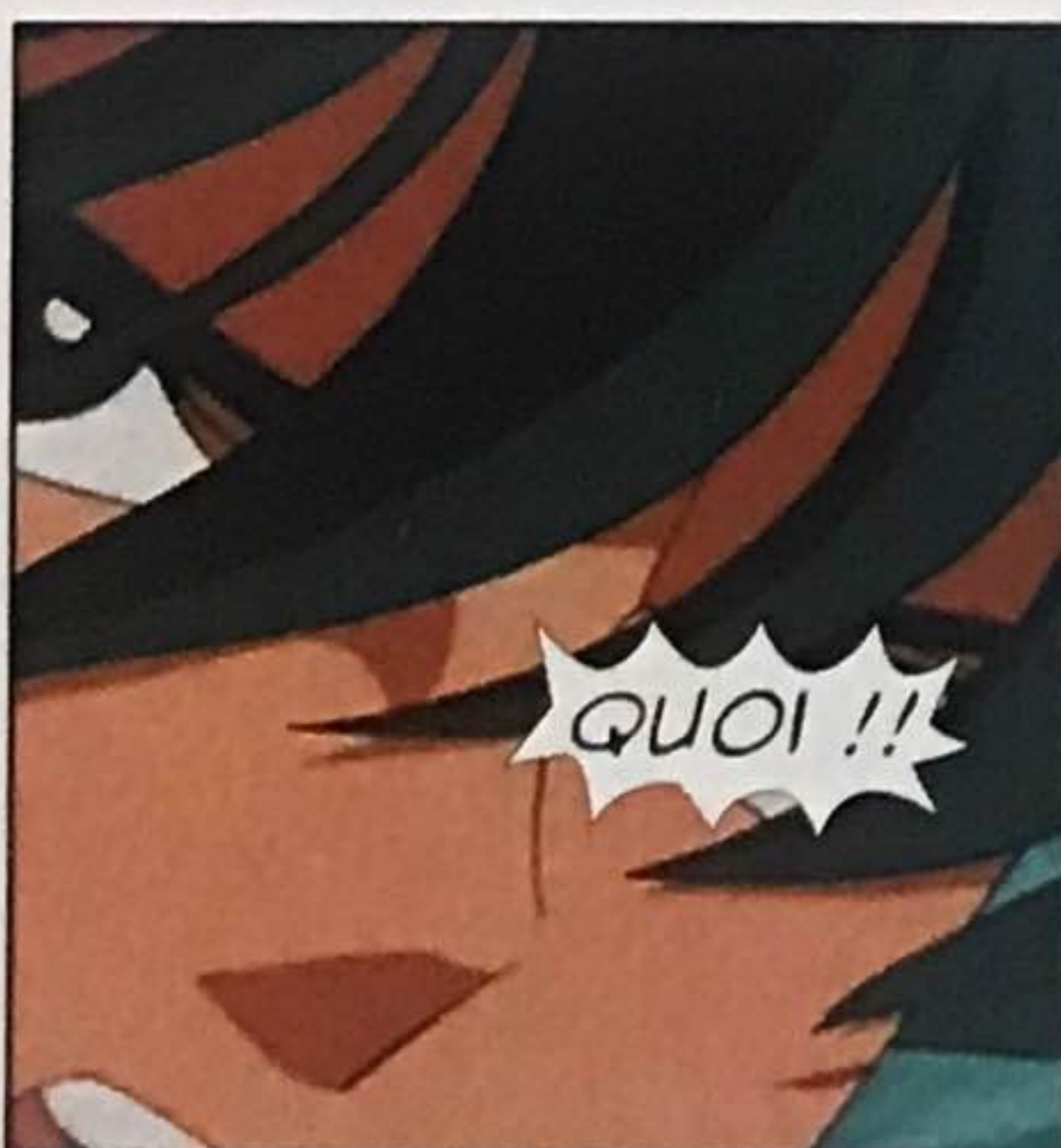
ATTENTION !



REGARDE, CHEVALIER !



JE VAIS TE MONTRER CE QU'EST LA VÉRITABLE FUREUR DU DRAGON !



QUOI !!



YYYAAA !!



QUE LES FLAMMES DU DRAGON TE CONSUMENT !



FFSSSS !!



GGRR !!



OOHH !!



C'EST FINI !



NON !



SHYRIU !!



IL N'Y A RIEN À FAIRE, IL EST INUTILE DE LUTTER ! JE SUIS INCAPABLE DE LE TOUCHER !



IL S'AMUSE AVEC MOI ! IL JOUE AVEC MOI... JE N'AI AUCUNE CHANCE DE LE BATTRE !



NE PERDS PAS ESPOIR !



SOUVIENS-TOI DE LA FABLE QUE JE T'AI CONTÉE UN JOUR ! CELLE DE L'ÉPÉE À DOUBLE TRANCHANT...



YYYAAAAA !!!

IL SE SOUVIENT DU COMBAT QUI A EU LIEU...

TOUTES LES ARMES LES PLUS REDOUTABLES ONT UN POINT FAIBLE ! IL SUFFIT DE LE TROUVER !



SHYRIU, PENSE À TA PROPRE ATTAQUE ET TU COMPRENDRAS !



AAHH !!

MAÎTRE... OH ! MAÎTRE...



JE N'AI PAS LE DROIT DE MOURIR MAINTENANT !



IL N'A EU QU'À ME RAPPELER LA FABLE DE L'ÉPÉE À DOUBLE TRANCHANT !



HEIN !!



CHEVALIER ! TU ARRIVES ENCORE À TE RELEVER ? TU N'AVAIS PAS D'ARMURE !



GRÂCE À MON MAÎTRE, JE SAIS QUE J'AI UNE CHANCE DE TE BATTRE, ET JE VAIS...



... TOUT TENTER !



TU VAS REGOÛTER À MON ATTAQUE ET CETTE FOIS, TU VAS LA RECEVOIR DE PLEIN FOUET !



BIEN !!

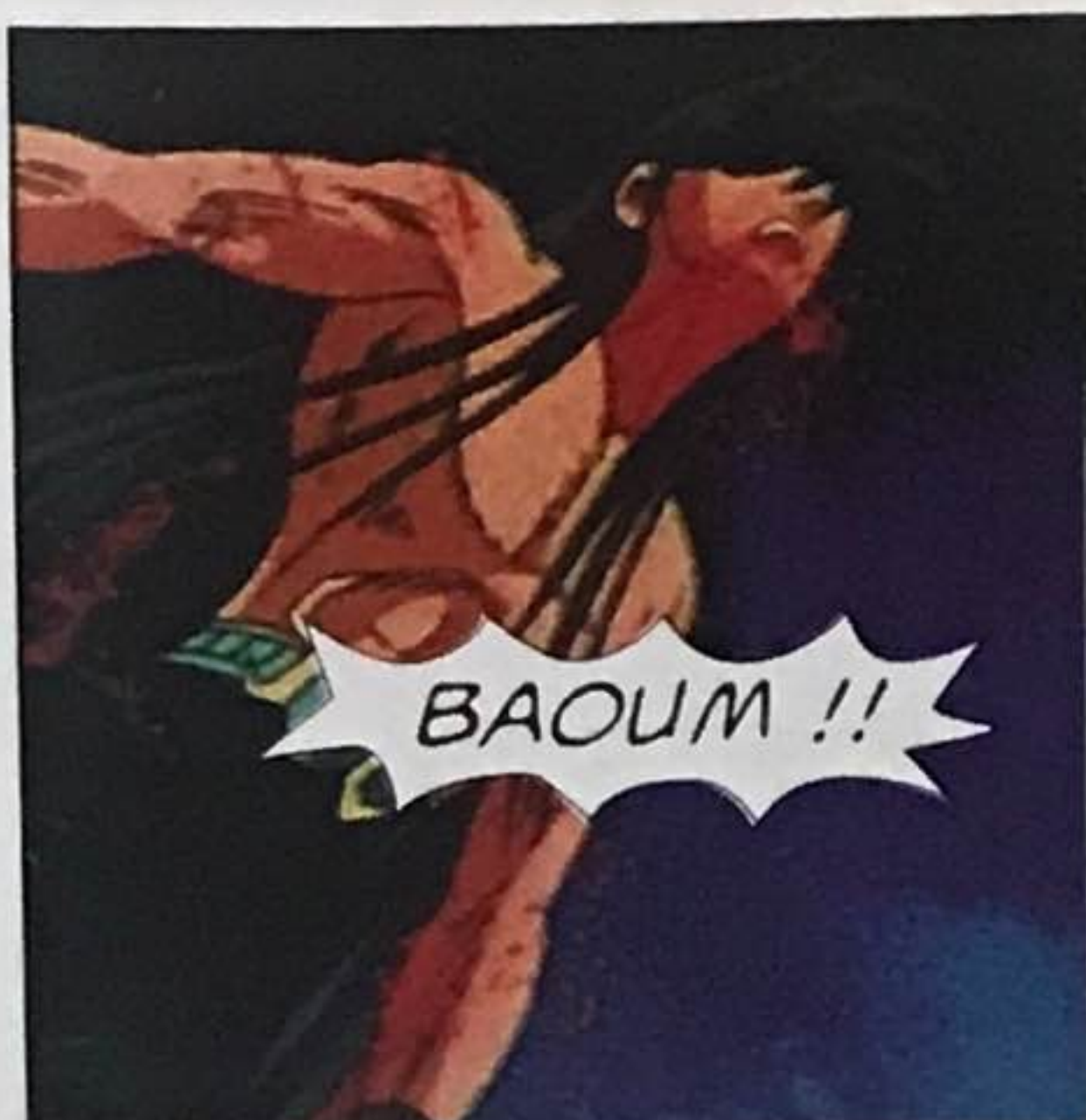


FFSSSS !!





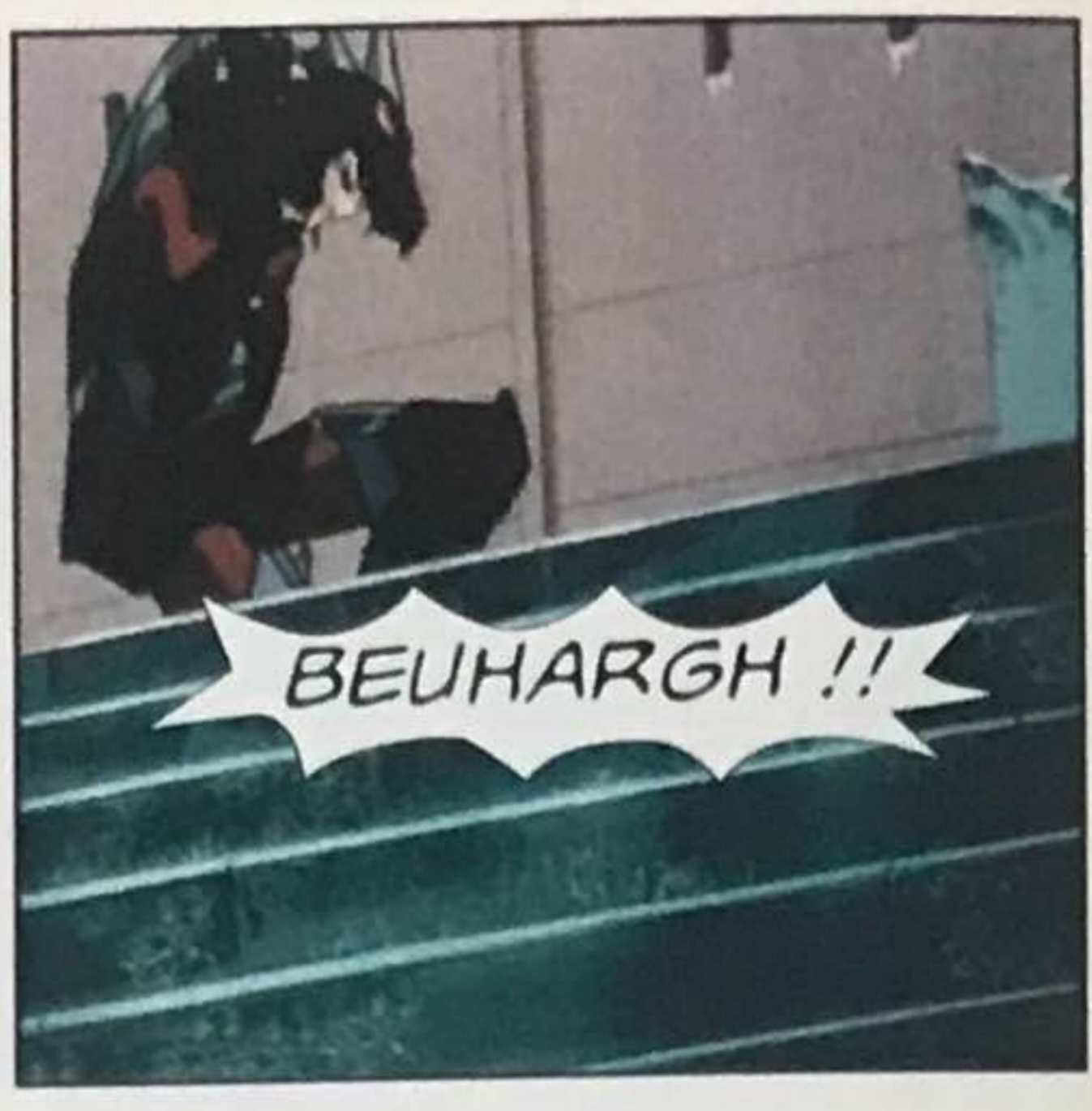
PAR LA COLÈRE DU DRAGON !



TU AVAIS VU QUE MON CŒUR N'ÉTAIT PLUS PROTÉGÉ PAR MON POING GAUCHE !



C'EST ÇA MON POINT FAIBLE, COMME ME L'AVAIT FAIT REMARQUER MON VIEUX MAÎTRE !



BEUHARGH !!

MÉFIE-TOI ! LA COLÈRE DU DRAGON N'EST PAS IMPARABLE, IL POSSÈDE UN POINT FAIBLE !



MON ATTAQUE NE PEUT AVOIR DE FAILLE, VOUS ME L'AVEZ APPRIS VOUS-MÊME...



QUAND TU AUGMENTES TA COSMOS ÉNERGIE, LA GRIFFE DROITE DU DRAGON QUI APPARAÎT SUR TON DOS SE TROUVE SUR TON CŒUR !



C'EST JUSTEMENT LÀ QUE SE SITUE TON POINT FAIBLE !

LORSQUE TU TE CONCENTRES, TU BAISSES TA GARDE QUELQUES...



... SECONDES ET TON CŒUR EST LIBRE !

C'EST LÀ TON SEUL POINT FAIBLE, MAIS IL POURRA ÊTRE FATAL !



SI UN JOUR QUELQU'UN PARVIENT À VOIR LA GRIFFE DU DRAGON, IL TE VAINCRA !



JE CROYAIS QUE SELON LA LÉGENDE TOUS LES DESCENDANTS DE SIGFRIED DEVAIENT ÊTRE IMMORTELS !



D'APRÈS LA LÉGENDE, SIGFRIED EST DEVENU IMMORTEL APRÈS AVOIR TERRASSÉ LE DRAGON CAR SON SANG A RECOUVERT SON CORPS ! MAIS LE DESTIN A VOULU QU'UNE FEUILLE SE COLLE SUR SON DOS ET LE SANG DE LA BÊTE N'ENTRA PAS EN CONTACT AVEC SA PEAU AU NIVEAU DU CŒUR !



C'EST EXACT, MAIS CELA N'A PAS EMPÊCHÉ LE HÉROS DE LA MYTHOLOGIE DE MOURIR DE MORT VIOLENTE POUR AUTANT !



IL N'EST PAS IMMORTEL, CAR IL COMMET LA MÊME ERREUR QUE MOI ! QUAND IL PROJETTE SON ATTAQUE, IL SE CONCENTRE TELLEMENT...



ET TOUS SES DESCENDANTS ONT LE MÊME POINT FAIBLE ! LE GUERRIER DIVIN D'ALPHA NE FAIT PAS EXCEPTION À LA RÈGLE !



... QU'IL BAISSÉ SA GARDE INCONSCIEMMENT PENDANT UNE FRACTION DE SECONDE, À CE MOMENT PRÉCIS SON CŒUR N'EST PLUS PROTÉGÉ !



IL FAUT ALORS FRAPPER DE TOUTES SES FORCES À L'ENDROIT OÙ LA FEUILLE S'EST COLLÉE !



FÉLICITATIONS, MAIS MON ARMURE EST TRÈS SOLIDE ET TU N'AS PAS RÉUSSI À ME TRANSPERCEUR LE CŒUR !



OOHHH !!



OOHHH !!



HUUUM !!



JE N'AI PAS RÉUSSI À TE BATTRE, MAIS J'AI MIS FIN À LA LÉGENDE ! TU N'ES PLUS INVINCIBLE ! J'AI MONTRÉ AU CHEVALIER PÉGASE COMMENT TE VAINCRE !

SEYAR, À PRÉSENT TU ES LE SEUL QUI PEUT SAUVER ATHÉNA ! JE COMPTE SUR TOI ! BATS-LE !

SHYRIU !!

JE N'AI PAS LE DROIT DE LES DÉCEVOIR, JE DOIS M'EMPARER DE SON SAPHIR D'ODIN !

POURQUOI DOIS-JE AFFRONTER DE TELS HOMMES ? JE LES ADMIRE !

MAIS QU'EST-CE QUE TU ATTENDS ? ILS SONT TOUS À TA MERCI ! PORTE-LEUR LE COUP DE GRÂCE !

ILS N'AURONT PLUS LE TEMPS DE SAUVER ATHÉNA, LE SOLEIL VA BIENTÔT SE COUCHER !

VOUS NE DEVRIEZ PAS SOUS-ESTIMER LA PUISSANCE DE CES CHEVALIERS !

SEYAR !!

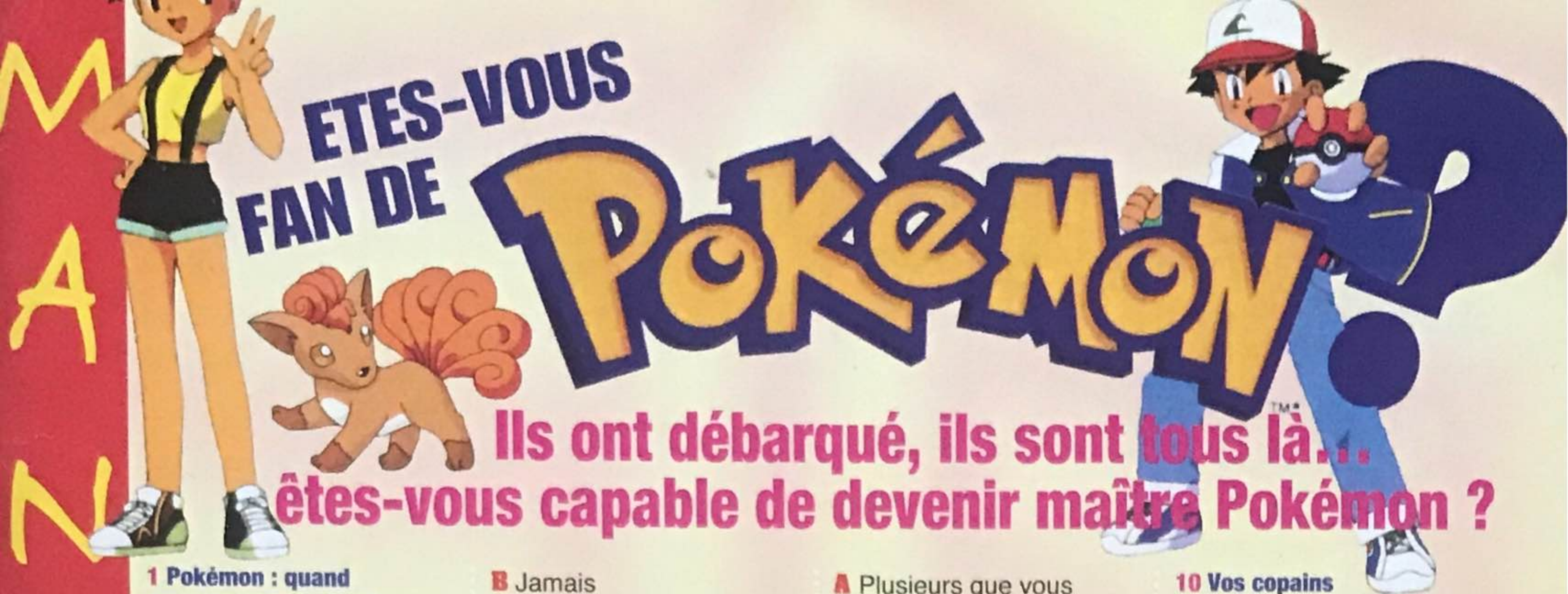
QUI EST LÀ ?

LE SERVITEUR DE CELUI QUI VOUS A OFFERT L'ANNEAU D'HENNIBELUNGEN !

CHEVALIER, N'ESPÈRE PAS POUVOIR ME BATTRE !

CONTRAIREMENT AU CHEVALIER DU DRAGON, MOI JE BAISSE MA GARDE UN MILLIÈME DE SECONDE !

MÊME SI JE DOIS MOURIR, IL FAUT QUE JE TENTE MA CHANCE ! IL FAUT SAUVER LE MONDE !



**ETES-VOUS  
FAN DE**

# POKÉMON

**Ils ont débarqué, ils sont tous là...  
êtes-vous capable de devenir maître Pokémon ?**

M  
A  
N  
G  
A  
T  
E  
S  
T

**1 Pokémon : quand avez-vous entendu ce drôle de nom pour la première fois ?**

- A** Le 8 octobre dernier
- B** C'est un copain qui vous en a parlé le premier
- C** C'est D.Mangas qui vous l'a fait connaître

**2 Possédez-vous une console de jeux Game Boy ?**

- A** Non, vous avez une autre marque
- B** Bien sûr
- C** Vous la partagez avec un copain

**3 L'univers de Pokémon est composé de combien de monstres de poche ?**

- A** 110
- B** 6
- C** 150

**4 Quel est le but du jeu ?**

- A** Devenir maître Pokémon
- B** Collectionner quelques Pokémon et s'en occuper
- C** S'amuser

**5 Vous arrive-t-il d'oublier votre console chez un copain ou vos grands-parents ?**

- A** Quelquefois
- B** C'est la catastrophe, alors vous vous débrouillez pour la récupérer dans l'heure
- C** Vous ne vous en apercevez pas tout de suite

**6 Suivez-vous sur TF1 les aventures de Pokémon ?**

- A** De loin

- B** Jamais
- C** Chaque semaine avec passion

**7 Avez-vous eu à vous occuper d'un Tamagotchi ?**

- A** Oui
- B** Un copain en a eu un
- C** Vous n'avez pas bien compris comment il marchait

**8 A-t-il vécu longtemps ?**

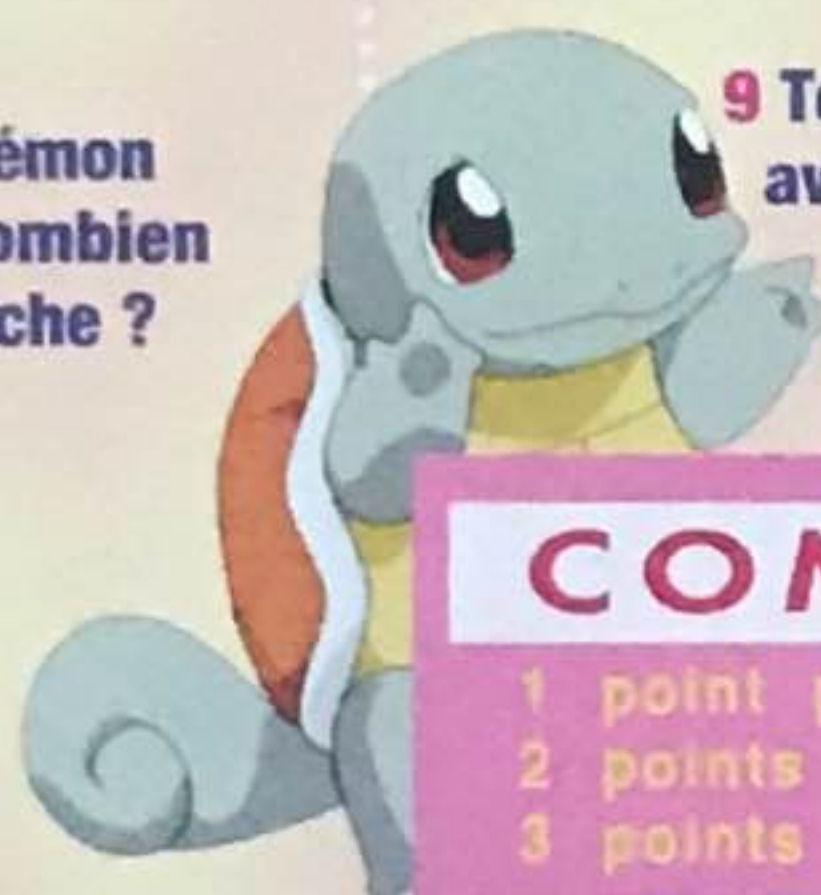
- A** Il est mort rapidement
- B** Plusieurs mois
- C** Quelques jours

**9 Tout petit, aviez-vous un nounours préféré ?**

- A** Plusieurs que vous preniez dans vos bras chacun à son tour
- B** Juste un "doudou" pour dormir
- C** Vous l'emmeniez partout avec vous, vous lui parliez tendrement, vous dormiez avec lui

**10 Vos copains viennent-ils vous voir pour que vous les aidiez à passer une étape dans le jeu ?**

- A** Tout le temps
- B** Vous les consultez également
- C** Non, vous allez voir les spécialistes pour qu'ils vous donnent des tuyaux



## COMPTEZ VOS POINTS

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

## RESULTATS

**Vous obtenez de 1 à 10 points :** Pokémon reste une énigme pour vous. Vous lisez tout ce qui s'y rapporte sans vraiment comprendre comment entrer dans le monde magique de Pikachu et de ses "copains". Si vous voulez devenir aussi fort que le héros, Sacha, il va falloir vous armer de patience et, bien sûr, d'une Game Boy que vous vous ferez offrir ou partagerez avec un copain. Ce qui vous manque en plus, c'est peut-être la réelle envie d'élever des Pokémon. Vous n'avez pas encore la constance et le sens des responsabilités suffisants. Mais ça viendra avec le temps.

**Vous obtenez de 11 à 20 points :** Le jeu est sorti depuis peu de mois en France, alors ne vous affolez pas si vous vous y perdez un peu. Vous avez déjà obtenu des résultats plus qu'encourageants. Vous ne vivez pas en immersion dans le monde de Pokémon et, heureusement, ça ne vous empêche pas de dormir. Vous êtes armé d'une Game Boy bien à vous, c'est un bon départ. Ensuite, les deux jeux, le rouge et le bleu, ne vous ont pas encore dévoilé tous leurs secrets. Mais où serait l'intérêt d'un jeu trop facile à déchiffrer ? Grâce à Poké-

mon, vous vous êtes découvert une âme de père ou de mère de famille, ou encore de chef de bande. Ce n'est déjà pas si mal. Vous vous sentez responsable de votre petite troupe et avez envie de la développer ? Vous êtes sur la bonne voie !

**Vous obtenez plus de 20 points :** Vous êtes complètement fan de Pokémon, un fan éclairé de surcroît. Depuis son apparition en France, vous vous êtes plongé dans ce jeu qui fait des ravages partout ! Vous n'avez eu de cesse d'avoir le rouge et le bleu pour pouvoir vous lancer dans la quête. Devenir maître Pokémon, c'est votre objectif. Votre mission, vous l'avez non seulement acceptée, mais choisie avec enthousiasme. Vous n'avez pas encore obtenu tous les Pokémon de la création, mais vous y arriverez le premier de tous vos copains, c'est sûr. Ils viennent d'ailleurs prendre des leçons auprès de vous. Vous n'êtes pas encore au bout de vos peines que déjà, dans votre cercle de copains, vous faites figure de chef. Ce n'est déjà pas si mal !



# MANGAS

## LA CHAÎNE DES HÉROS

Téléphonez au

# 08 36 68 80 88\*

## ET GAGNEZ LES SUPER COFFRETS VIDÉOS MANGA POWER

*JOUEZ ET  
COMBATTEZ  
AUX CÔTÉS  
DE VOS HÉROS  
FAVORIS*



**8 K7**  
32 épisodes



**8 K7**  
32 épisodes



**8 K7**  
40 épisodes

LA CHAÎNE MANGAS EST DISPONIBLE SUR LE SATELLITE ET LE CÂBLE  
**POUR LA BELGIQUE 0900 321 12**  
(6,03 FB par 20/40")