

DM MANGAS

NOUVEAU

54 POKÉMON

& 36 FICHES

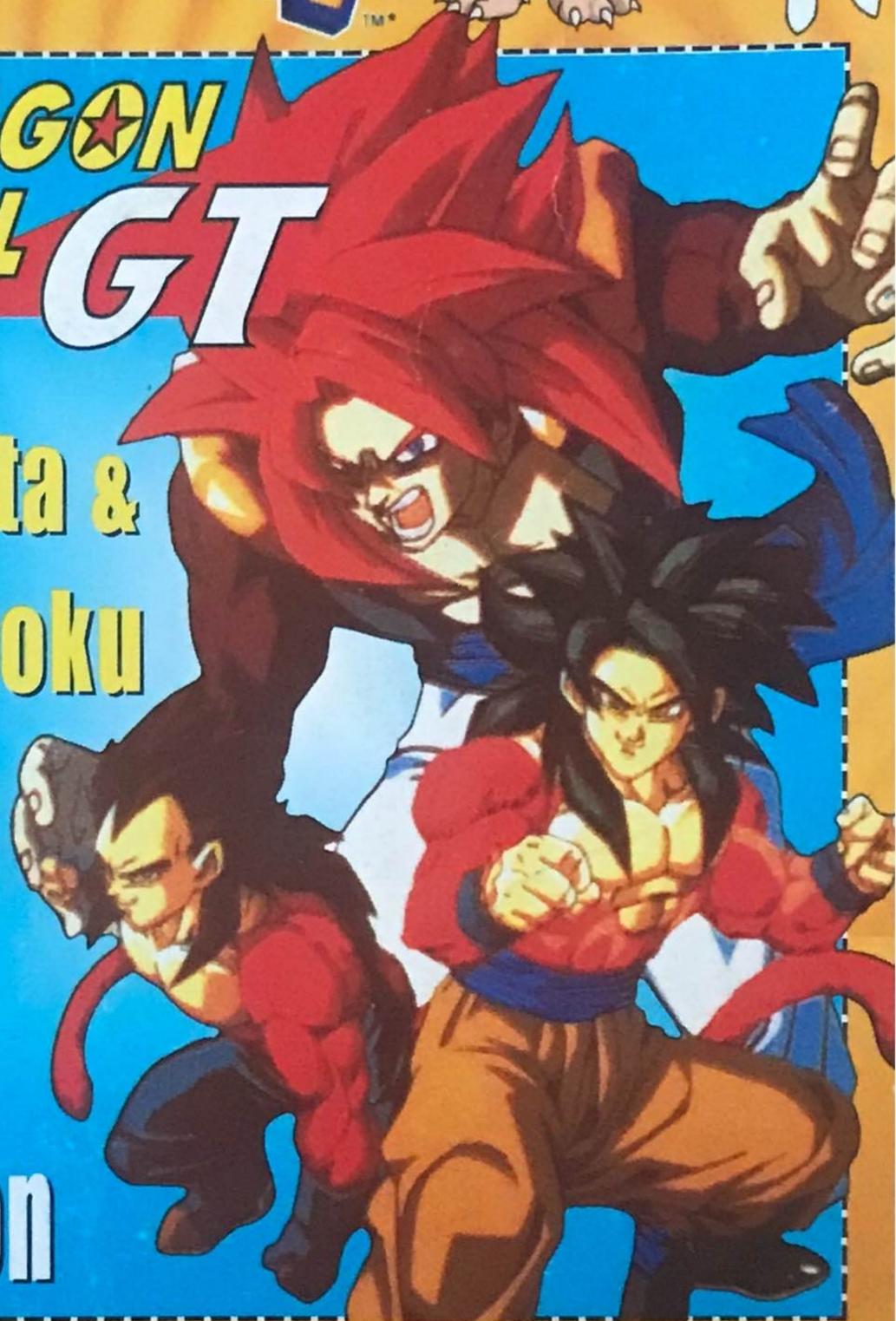
A COLLECTIONNER



DRAGON BALL GT

Végéta & Sangoku

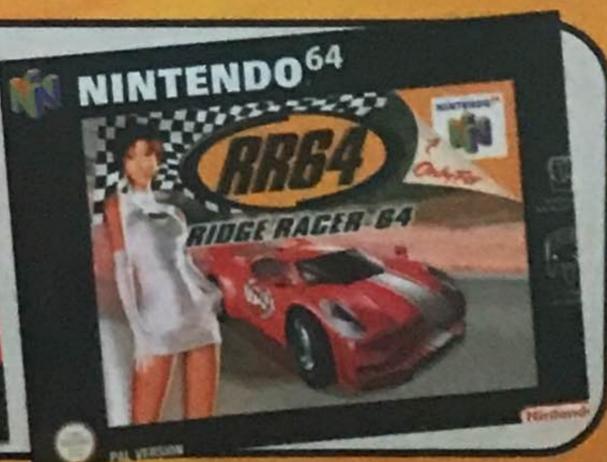
la fin de la fusion



Mensuel N° 467
Août 2000 -
20 FF
145 FB
6,50 FS
ISSN 1286-1707

JEUX VIDEO ZOOM sur

Ridge Racer 64
Track & Field



T 2918 - 467 - 20,00 F

DANS CE NUMERO 36 NOUVELLES FICHES

POKÉMON



Dans le prochain numéro, la suite des fiches. Retenez-le dès aujourd'hui chez votre marchand de journaux !

SOMMAIRE

MAGAZINE

- 17 Pokémon**
Découvrez 54 nouveaux Pokémon
- 24 Jeux vidéo**
Zoom sur Ridge Racer 64 et Track & Field
- 36 Dragon Ball GT**
Un allié au secours de Sangoku
- 40 Mangas en VF**
Les nouveautés d'août
- 48 Pleins feux**
Shanghai Kid
- 50 En direct du Japon**
5 nouvelles séries

BANDES DÉSINÉES

- 3 Dragon Ball GT**
Le combat continue
- 41 Sailor Moon**
Le coup de cœur de Marcy (1)
- 52 Les Chevaliers du Zodiaque**
Amère victoire (2)

JEUX

- 59 Test**
En vacances, êtes-vous casse-cou, sportif ou prudent ?

FICHES POKÉMON

- 27 36 fiches à collectionner**

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° 467 - Août 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 : ©Nintendo Creatures, Inc. Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. DEPOT LEGAL : Août 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. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : Imme-pho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par SMI

DRAGON BALL GT

LE COMBAT CONTINUE...

RÉSUMÉ : NOS TROIS JEUNES HÉROS ONT FINALEMENT FAIT LA CONNAISSANCE DU CÉLÈBRE GÉNÉRAL LILD, LE CHEF DE GUY GUY LE PETIT ROBOT ESPION... SANGOKU NE S'EST TOUJOURS PAS DÉBARRASSÉ DU GÉNÉRAL QUI S'AVÈRE PLUS PUISSANT QUE PRÉVU !



UN ROBOT EST PROJETÉ SUR LE SOL VIOLEMMENT !



BIEN FAIT, TU N'AVAIS QU'À ME LAISSER ENTRER !



PAIN PÉNÈTRE DANS UNE NOUVELLE SALLE !

GUY GUY !



C'EST TOI !



DANGER PAIN, NE RESTE PAS LÀ !



UNE SIRÈNE ÉNORME SE MET À SONNER !

VERSION DE TRANSFERT ENCLENCHÉ !



OOOH !!



LE SOL SE DÉROBE ! VITE GUY GUY, J'AI PEUR ! AU SECOURS !



TOUT DEHORS EST TRANSFORMÉ EN BÉTON !



VOTRE TRANSFORMATION A AUGMENTÉ VOTRE POTENTIEL ÉNERGÉTIQUE, MAIS CELA N'EST PAS SUFFISANT !



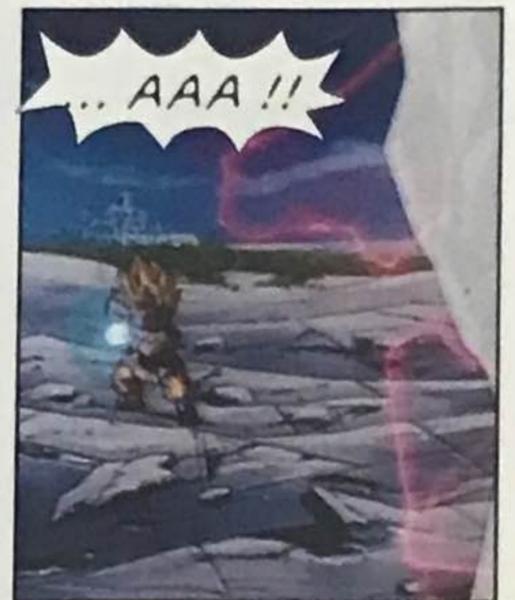
J'AI COMBATTU DES ADVERSAIRES BIEN PLUS FORTS QUE VOUS ET J'EN SUIS SORTI SANS AUCUNE ÉGRATIGNURE !



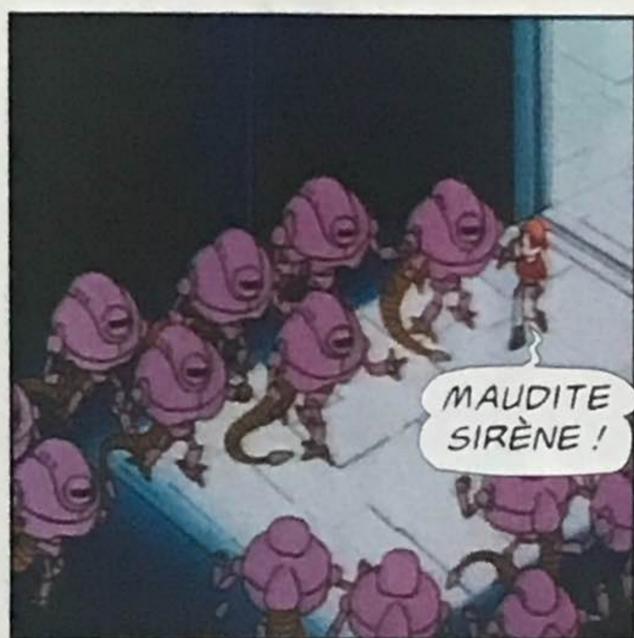
IL EST VRAI QUE TU NE MANQUES PAS DE COURAGE ?

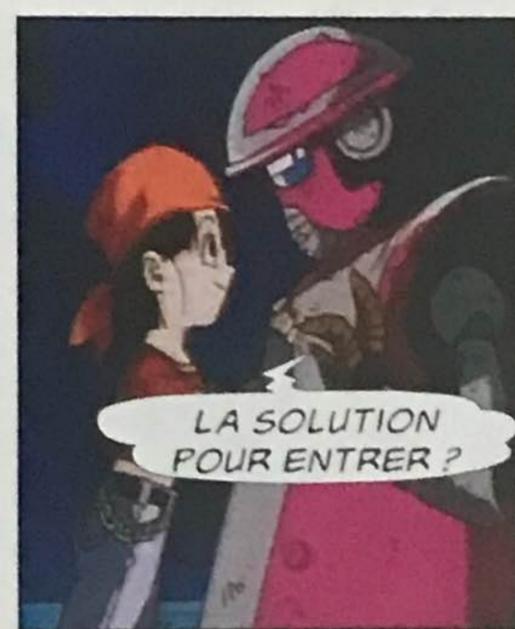
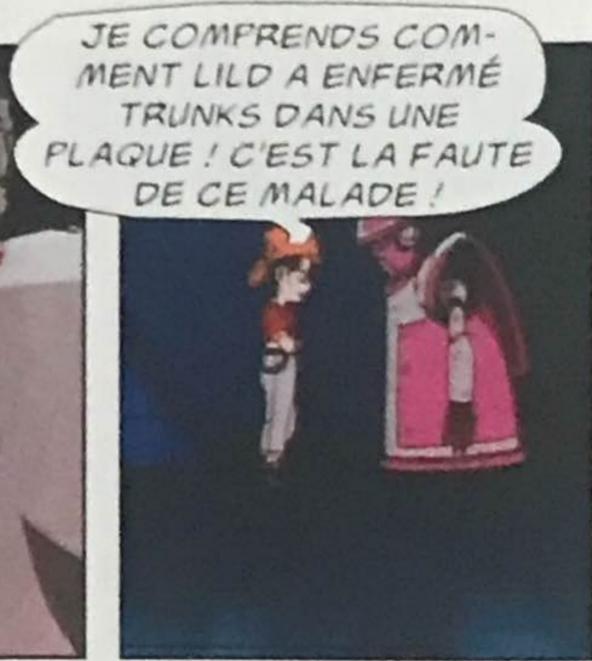


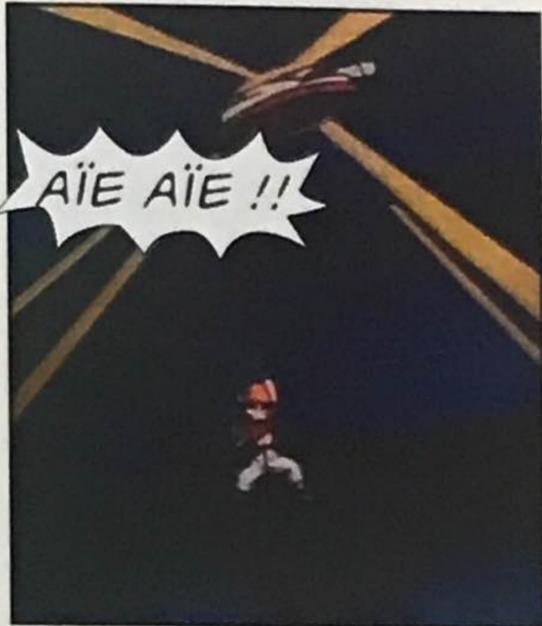
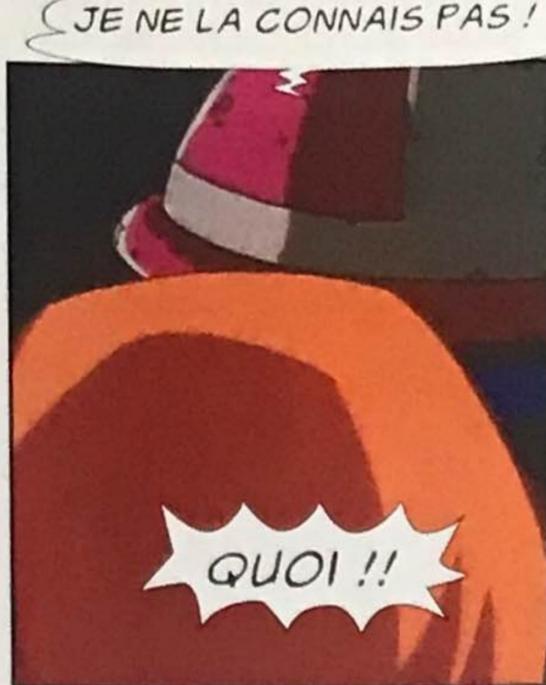
AU LIEU DE DISCUTER VOUS DEVRIEZ ME MONTRER VOTRE VÉRITABLE PUISSANCE !



NON LOIN DE LÀ...









MAIS !!



OOOH !!



TU NE COMPRENDS DONC PAS... JE CONTRÔLE LA MATIÈRE DE CETTE PLANÈTE !



ELLE ET MOI NE FAISONS QU'UN !



C'EST TRÈS INTÉRESSANT...



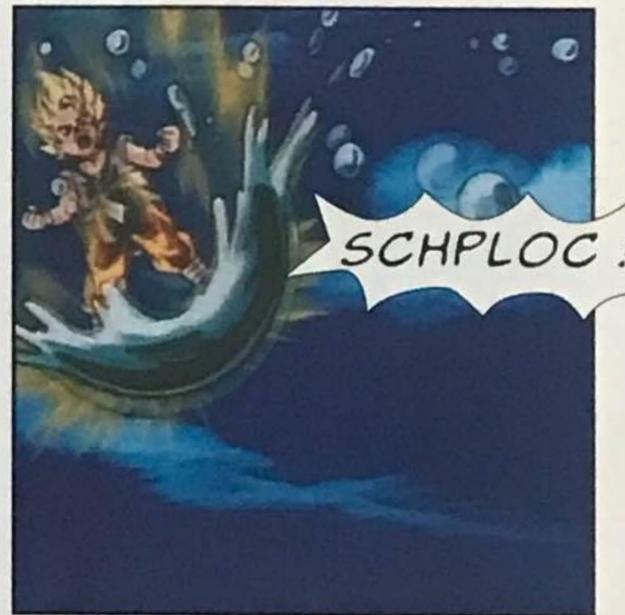
LE SOL EST FAIT DE MÉTAL ET JE LE MODÈLE COMME JE VEUX !



FEEUU !!



YYAAA !!



SCHPLOC !!



FCHHH !!



YYAAA !!



JE DOIS CHANGER DE STRATÉGIE ! J'ESPÈRE QUE PAIN N'EST PAS PRISONNIÈRE !

PENDANT CE TEMPS SUR
UNE AUTRE PLANÈTE LE
PROFESSEUR MYO VEILLE !



N'oublie pas jeune
terrien tu es une source
de renseignements très
précieuse !

JE VAIS PRENDRE BIEN
SOIN DE TOI... C'EST
PROMIS !



IL ME SERA TRÈS UTILE
POUR ÉTABLIR UN PLAN
D'ATTAQUE CONTRE LES
ARMÉES TERRIENNES !



JE SAIS, CE N'EST PAS TRÈS
AGRÉABLE D'ÊTRE ENFERMÉ
DANS DU MÉTAL, MAIS NE T'IN-
QUIÈTE PAS, JE VAIS TE RENDRE
TA LIBERTÉ !

J'IMAGINE QUE TU TE SENS
BIEN SEUL SANS LES AUTRES
MEMBRES DE TON ÉQUIPE !



SI CELA PEUT TE RASSURER,
J'AI DEMANDÉ À MON FIDÈLE
LILD DE LA RAMENER AU PLUS
VITE !



AAHH !!

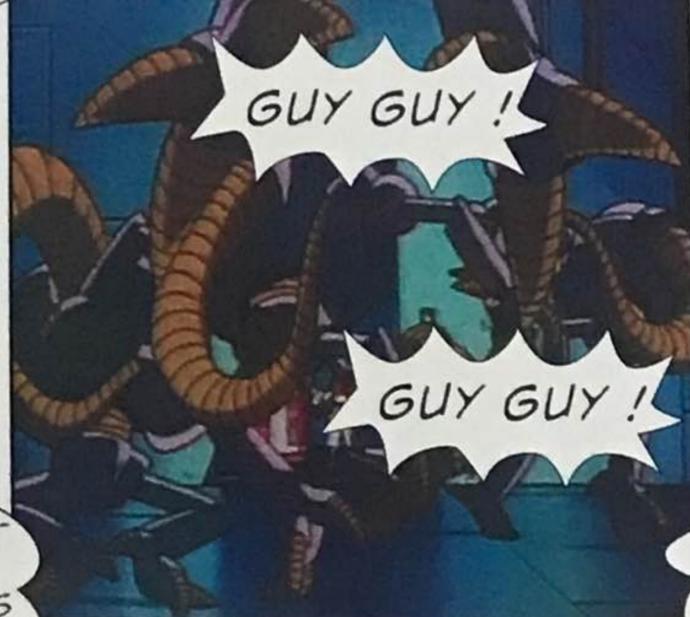


GUY GUY !

DE RETOUR DANS LA TOUR OÙ
PAIN ET LE ROBOT CHER-
CHENT UNE SOLUTION...



PRENONS CET ASCEN-
SEUR ET TROUVONS
CETTE SALLE AU PLUS
VITE... MAIS QU'EST-CE
QUE...



GUY GUY !

GUY GUY !

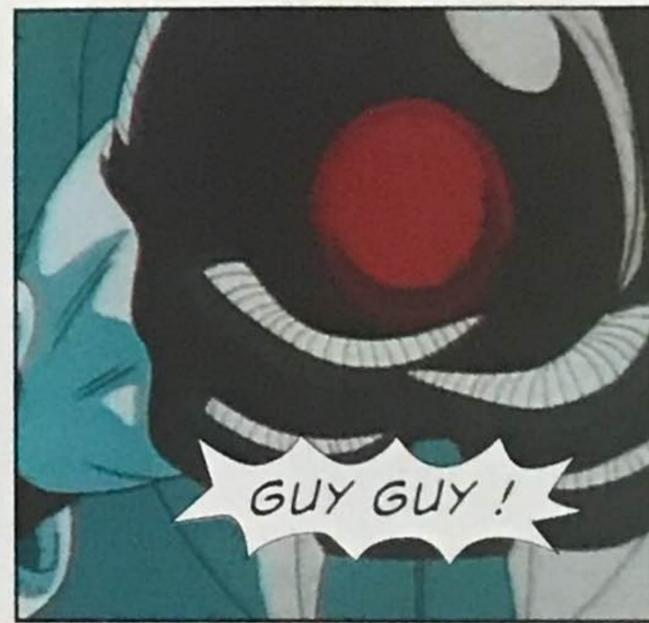


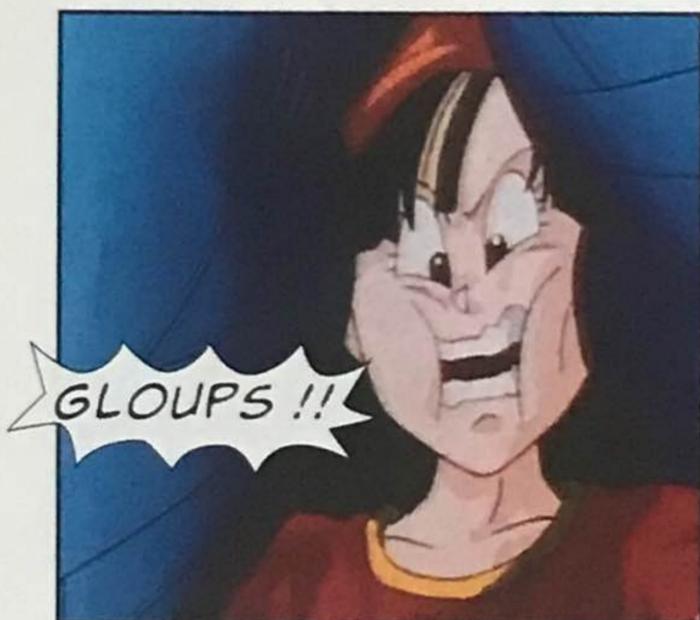
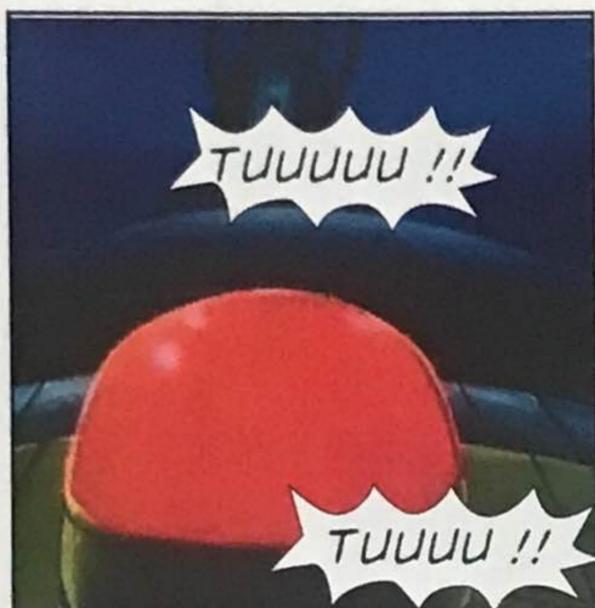
NON MAIS ÇA VA PAS LA
TÊTE ! VOUS NE VOYEZ PAS
QU'IL Y A SURCHARGE ?



JE NE SAIS PAS SI JE TE L'AI DÉJÀ DIT MAIS DEPUIS LE PREMIER JOUR JE ME MÉFIE DE TOI !

PLUS EXACTEMENT DEPUIS LE JOUR OÙ TU AS AVALÉ LE PRÉCIEUX RADAR !







EN SOUVENIR DU BON VIEUX TEMPS, RENDS-MOI LES BOULES DE CRISTAL !

SALE TRICHEUR ! REVIENS ! TU N'AS PAS LE DROIT DE DISPARAÎTRE !

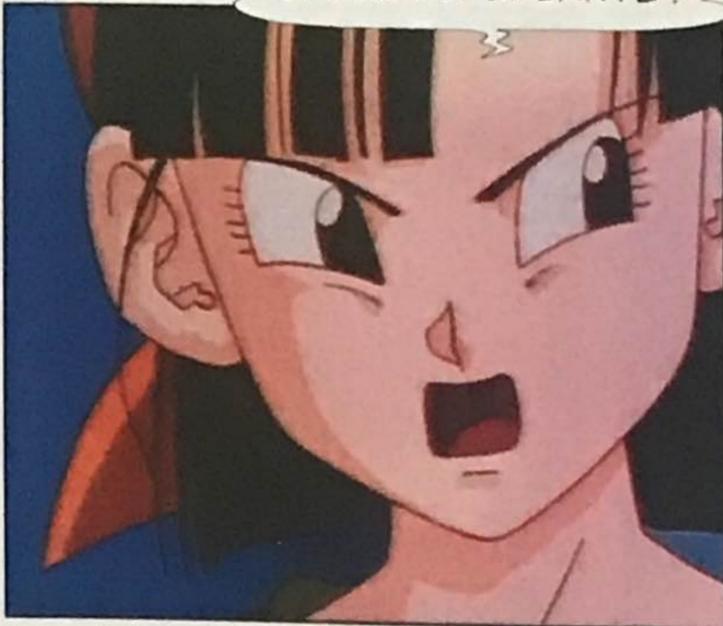


LA PORTE S'OUVRE... UNE ARMÉE DE GUY GUY ARMÉS SUIT GUY GUY !

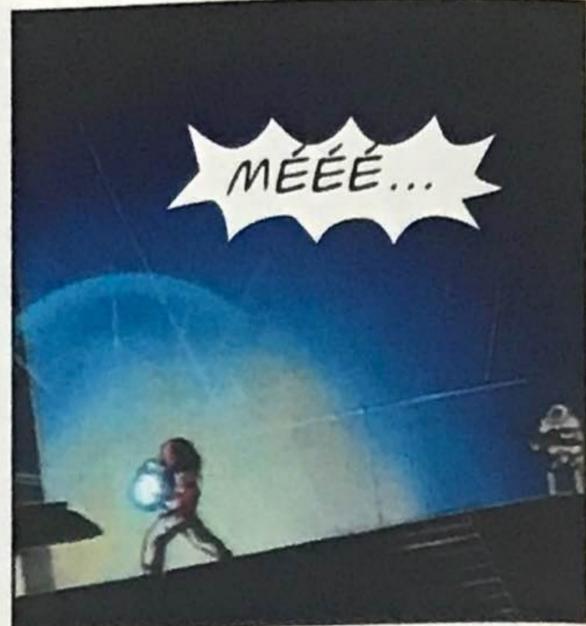
EN PLUS, TU N'AS PAS LE TEMPS DE M'AFFRONTER TOUT SEUL !

TU L'AURAS VOULU !

BALLE DÉFERLANTE !

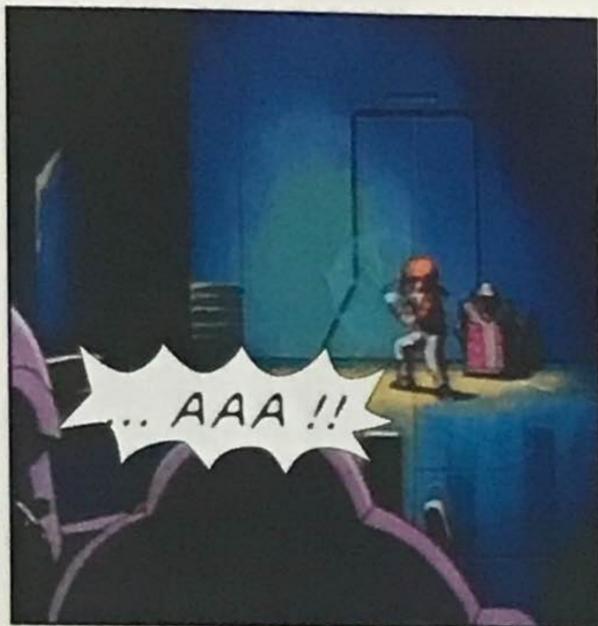


KAAA...



MÉÉÉ...

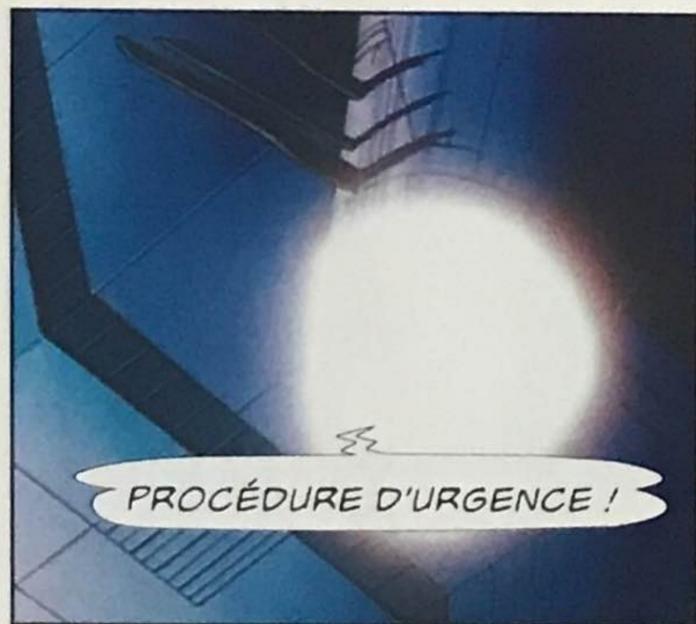
GUY GUY PROFITE DE CELA POUR S'ÉCHAPPER ET PRESSER UN ÉNORME BOUTON !



... AAA !!



... AAA !!



PROCÉDURE D'URGENCE !



GZZZ !!

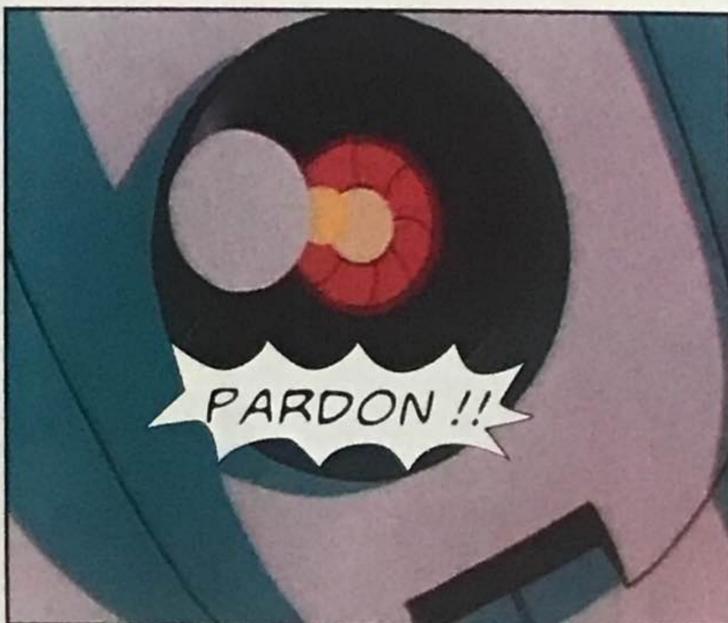


OH ! CELA RECOMMENCE !

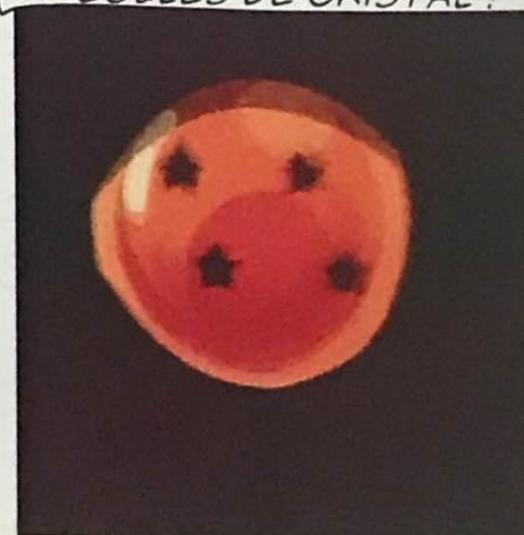
APPARAISSENT ALORS D'ON NE SAIT OÙ PLUSIEURS BOULES DE CRISTAL !



NON !!



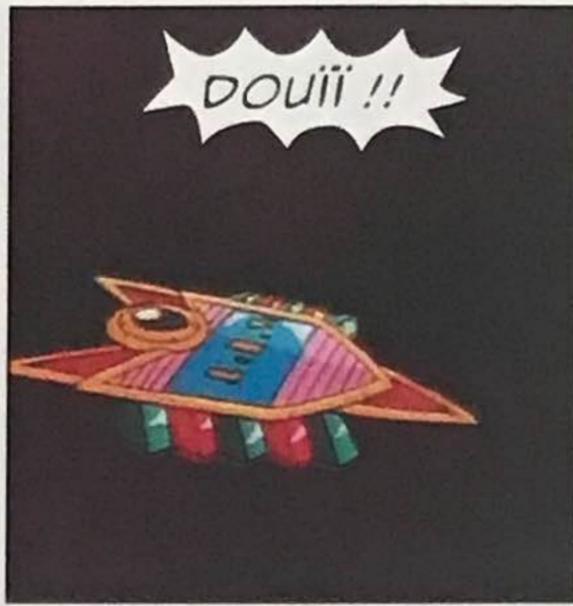
PARDON !!





DOUÏÏ !!

ME VOILÀ ENCORE REVENUE À LA CASE DÉPART !



DOUÏÏ !!



OOHHH !!



OH ! MAIS C'EST LA BOULE DE CRISTAL AUX QUATRE ÉTOILES !



JE NE SAIS PAS POUR TOI GUY GUY, MAIS MOI JE TROUVE CE JEU FATIGANT !



CING !!



YAYAYA !!

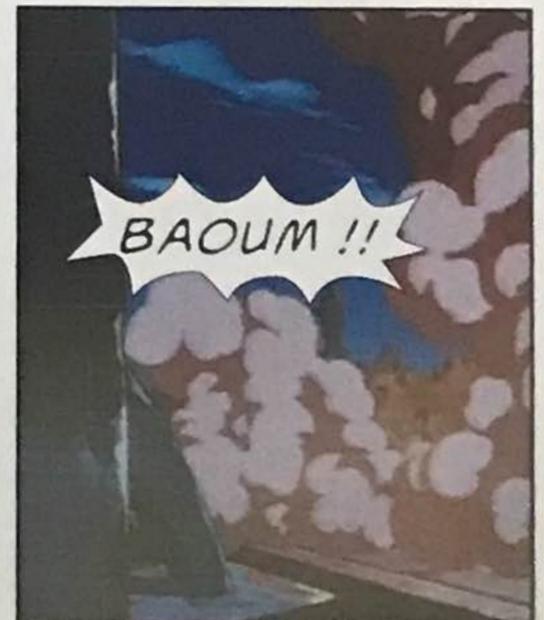
JE RETIRE TOUT CE QUE JE T'AI DIT GUY GUY !



LA LUTTE CONTINUE ENTRE SANGOKU ET LE GÉNÉRAL LILD !



AAHH !!



BAOUM !!



YAAA !!



PRENDS
ÇA !!



BAOUM !!



SANGOKU MANQUE DE SE
TROUVER PRISONNIER D'UNE
MAIN EN MÉTAL !



AAHH !!



ON RIGOLE MOINS
MAINTENANT !



VOUS NE MANQUEZ PAS
DE POTENTIEL ! JE VOUS
AI SOUS-ESTIMÉ !



TU N'AS PAS VOULU ÉCOU-
TER MES CONSEILS ET
MES AVERTISSEMENTS !

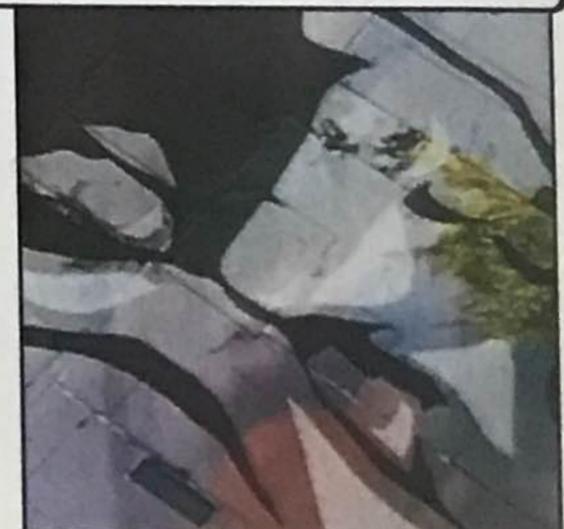


SOIT TU PRENDS
LA FUITE, SOIT
TU TE RENDS ET
REJOINS TON
AMI TRUNKS !



SANGOKU EST DANS UNE POSITION DÉLICATE !
SAURA-T-IL PRENDRE LA BONNE DÉCISION ?

IL N'EST PAS AU COURANT DE LA SOUDAINEMENT MYSTÉRIEUSE
RÉAPPARITION D'UNE BOULE DE CRISTAL ! S'IL LE SAVAIT,
PEUT-ÊTRE CELA L'AIDERAIT-IL À FAIRE SON CHOIX !



Les nouveaux

POKÉMON™



Dans D.Mangas de juillet, vous avez découvert 47 nouveaux Pokémon. Voici 54 autres nouveaux monstres de poche.



CHIKORIITA

152



HINOARASHI

155



MEGANI

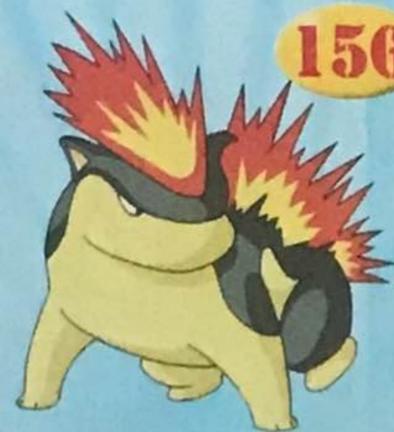


153



BEIRIFU

156



MAGUMARASHI

151 Myu ou Mew

Pas besoin de le présenter. Myu (ou Mew) est le plus rare de tous les Pokémon. C'est aussi le plus puissant connu à ce jour. Il possède de grands pouvoirs psychiques. Il a disparu depuis des siècles.

152 Chikoriita

C'est la première évolution de ce Pokémon herbe. On trouve Chikoriita chez le professeur Chen. Il est très gentil et craint le feu.

153 Beirifu

Seconde évolution de Chikoriita, Beirifu est un Pokémon herbe.

154 Megani

Evolution finale de Chikoriita et Beirifu. C'est aussi un Pokémon herbe.

155 Hinoarashi

On le trouve chez le professeur Chen. C'est un Pokémon très gentil que Sacha va capturer. Hinoarashi est un Pokémon feu en première évolution. Il a peu d'attaques et craint l'eau.

156 Magumarashi

Seconde évolution de Hinoarashi. C'est un Pokémon feu qui craint beaucoup l'eau. Tout comme Salamèche, en évoluant il devient un peu méchant.

157 Bakufun

Evolution finale de ce Pokémon feu très puissant. On a alors Hinoarashi, Magumarashi et Bakufun.

158 Waninoko

Ce Pokémon eau en est à son évolution de base. Il craint les Pokémon herbe.

159 Arigeitsu

Seconde évolution de Waninoko. C'est aussi un Pokémon eau. Ses attaques font beaucoup de dégâts.

160 Odairu

Il y a Waninoko, Arigeitsu. Odairu est l'évolution finale. Il a la capacité de transformer l'eau en énergie.

161 Otachi**162 Ootachi****163 Hooohoo**

C'est un drôle d'hibou, qui ne possède qu'une patte.

164 Yorunozuku**165 Rediba**

Ce Pokémon est très bizarre, on dirait une petite coccinelle

166 Redian**167 Otomaru****168 Araidosu****169 Kuroba****170 Chonchi****171 Rantan****172 Pichu**

C'est l'avant-évolution de Pikachu. Ce qui fait que maintenant il y a Pichu, Pikachu et Raichu

173 Pii

C'est l'avant-évolution de Pippi (plus connu sous le nom de Mélodée). Ce qui donne : Pii, Mélodée et Mélodelfe. Ces Pokémon sont issus d'une race extraterrestre. Pour évoluer, ils se réunissent autour d'une pierre magique venue d'une autre planète.

174 Pupurin

C'est l'avant-évolution de Purin (plus connu sous le nom de Rondoudou). Ce qui fait : Pupurin, Rondoudou et Grodoudou. Ils ont la particularité de chanter et d'endormir tous ceux qui les écoutent.

175 Togepi

Ce Pokémon-œuf date de l'époque des dinosaures. C'est Ondine qui l'a trouvé dans son œuf et a décidé de l'éduquer. C'est un bébé Pokémon qui a de très grands pouvoirs comme celui d'imiter certains Pokémon. C'est le premier stade de son évolution, il devient Togechikku.

176 Togechikku

Il s'agit de la deuxième évolution de Togepi.

177 Neitei**157****BAKUFUN****159****ARIGEITSU****WANINOKO****158****164****YORUNOZUKU****165****REDIBA****169****KUROBA****170****CHONCHI****PUPURIN****174****175****TOGEPI**

160



ODAIRU

OTACHI

161



162



OOTACHI

163



HOOHOO

166

REDIAN



167



OTOMARU

168



ARAIOSU

171

RANTAN



172



PICHU

173

PII



176

TOGECHIKKU



177

NEITEI



178

NEITEIO



179



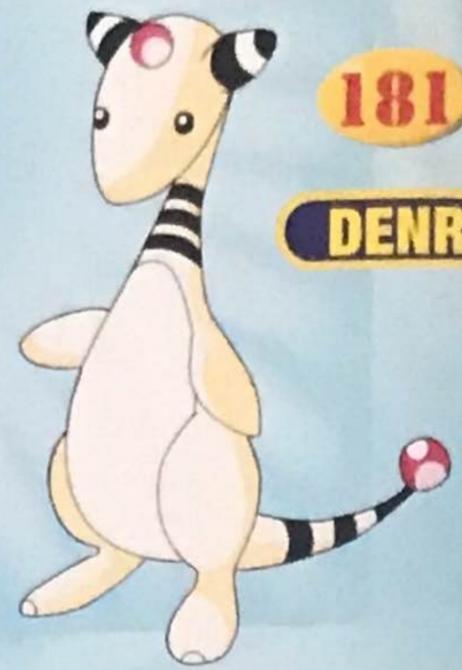
MERIIPU

180



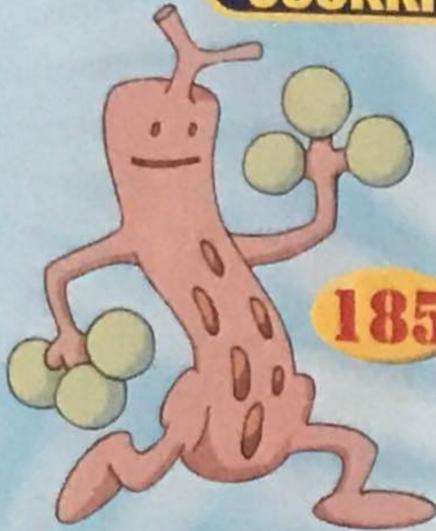
MOKOKO

181



DENRYU

USOKKI



185

186



NYOROTONO

HANE

187



POPO

188



192



KIMAWARI

193



YANYANMA

194



UPAA

198



YAMIKARASU

199



YADOKING

200



MUUMA

201



ANNOON

182



KEREIHANA

MARRIL



183

184



MARIRURI



189

WATAKKO

190



EIPAMU



191

HIMANATTSU



195

NUO

196

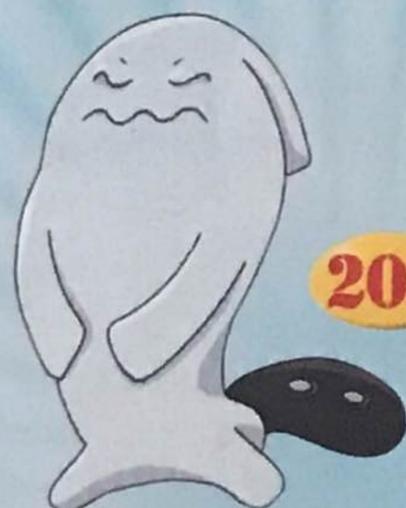


EFUI

197



YANYAN



202

SONANSU

203



KIRINRIKI

251



SEREBII

179 Meriipu

C'est un Pokémon type électric. On peut le constater en regardant tout simplement son corps et sa queue...

180 Mokoko

181 Denryu

182 Kereihana

183 Marril

C'est un Pokémon glace et électric à la fois. Il a une grande aptitude pour la nage. Il apparaît pour la première fois dans le film Pokémon. Il va affronter Carapuce à la nage.

184 Mariruri

185 Usokki

186 Nyorotono

187 Hane

188 Popo

189 Watakko

190 Eipamu

Il ressemble à Férosinge. A cause de sa queue ! On dit, mais ce ne sont que des rumeurs, qu'il est la fusion entre Manchopur et Férosinge !

191 Himanattsu

192 Kimawari

193 Yanyanma

194 Upaa

C'est un Pokémon à la fois de type eau et de type terre.

195 Nuo

196 Efui

197 Yanyan

198 Yamikarasu

Ce Pokémon est un jeune oiseau de nuit qui en est à sa première évolution. Pour l'instant, on ne connaît pas encore son évolution. Il possède des pouvoirs psychiques.

199 Yadoking

Contrairement à ce que l'on pensait, Flagadoss, le Pokémon 80, n'était pas à son stade final. Yadoking est son évolution finale.

200 Muuma

201 Annoon

202 Sonansu

203 Kirinriki

251 Serebii

RIDGE RACER EST SANS CONTESTE LA STAR DES JEUX DE VOITURES. CETTE SIMULATION DE COURSE DE GRANDE QUALITÉ A ACQUIS SES LETTRES DE NOBLESSE SUR LA CONSOLE PLAYSTATION. IL Y A EU PLUSIEURS VERSIONS ET SON ADAPTATION SUR NINTENDO 64 ÉTAIT TRÈS ATTENDUE. HORMIS LE FAIT QU'IL N'Y AIT PAS D'ANIMATION EN GUISE D'INTRO, COMME D'HABITUDE, CETTE VERSION EST UNE SORTE DE BEST OF DES RIDGE RACER.



→ La seule petite déception est qu'il n'y ait pas cette fameuse animation en images de synthèse qui donnait vraiment envie de jouer à ce jeu. Passé cette petite déception, vous vous trouvez face à l'écran de menu. La première option qui vous est proposée est la Quick Race. Une fois que vous l'enclenchez, vous découvrez que la piste qui vous est proposée est en fait celle du premier Ridge Racer sorti en France pour PlayStation en 95. La voiture qui vous est proposée est aussi celle de la version 95.

● **Principe du jeu**
Après la Quick Race, vous découvrez le mode de jeu le

plus intéressant, le Grand Prix. Quand vous jouez pour la première fois, vous avez droit à quatre voitures et trois circuits. Le but du jeu est de gagner afin de débloquer de nouveaux circuits. Il existe aussi plusieurs voitures cachées. Pour les gagner, vous devrez non seulement finir premier de chaque circuit, mais en plus vaincre un adversaire géré par l'ordinateur.

● **Les subtilités du jeu**
Si vous battez cet adversaire, vous récupérez sa voiture. Les concurrents ne sont pas particulièrement intelligents.

TIPS

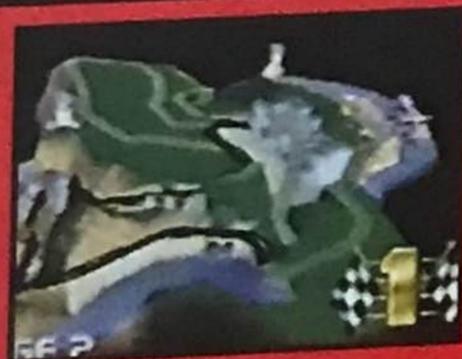


Commencez une partie dans la première course en mode Grand Prix. Au début de la course, faites un tour complet pour aller dans la direction opposée, et rentrez dans le mur de briques jusqu'à ce que vous passiez au travers. Vous allez alors faire une course-miroir inversée de la première course. Gagnez-la pour avoir la voiture de caddy.

En revanche, ils connaissent toutes les subtilités de la route et ne font pas d'erreurs. On peut réaliser des dérapages à 360° dans les chicanes. Et vous pouvez rouler sans problème à au moins 200 à l'heure !!!



→ CIRCUITS ET VOITURES



Vous commencez le jeu avec trois circuits. Si vous arrivez en première place de chacun d'entre eux, vous allez en débloquer trois nouveaux. Ensuite, vous en aurez trois autres qui seront en fait les trois premiers mais plus longs et avec de nouveaux trajets. Les courses vont non seulement durer plus longtemps mais deviendront aussi plus difficiles.

Le choix D. MANGAS

F/A Racing



GRAND PRIX



Pac Racing

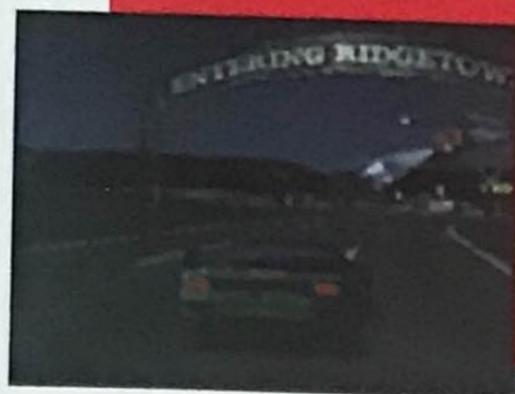


GRAND PRIX



Au départ, vous avez le choix entre quatre voitures. La meilleure reste la RT Ryukyu. Avec elle vous pouvez gagner toutes les courses. Vous avez la possibilité de conquérir 25 voitures au total.

→ LES MEILLEURES COURSES



Pour devenir un champion, entraînez-vous en mode Time Attack. Vous pourrez ainsi améliorer votre chrono. Les résultats seront gardés automatiquement. Quand vous connaîtrez bien le jeu, vous vous lancerez dans le mode Grand Prix. Vous roulez à 200 à l'heure et les concurrents sont imprévisibles !!!



LE BEST OF DE RIDGE RACER 64

- Quand on connaît Ridge Racer, la première chose à laquelle on pense, c'est la musique. Les concepteurs ne se sont pas trop embêtés. En fait ils ont repris les meilleures musiques de tous les précédents Ridge Racer et les ont compilées dans cet ultime opus.

- Au départ il y a trois circuits, suivis de trois variantes pour chacun. Ça peut paraître juste mais tout change en mode multijoueurs.

- Le top dans Ridge Racer 64 est de pouvoir coloriser votre voiture.

- Ce jeu vous propose aussi trois conduites qui sont sensiblement différentes.

Fiche technique

Éditeur : Nintendo

Genre : Course arcade

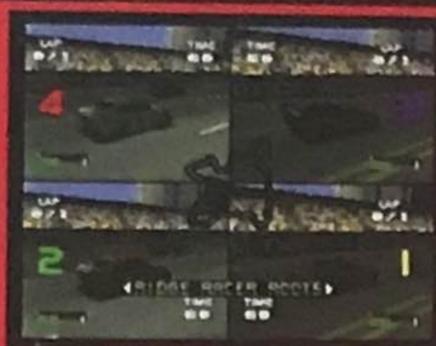
Participants : 1 à 4 joueurs

Difficulté : Elevée vers la fin

Sauvegarde : Cartouche

Machine : Nintendo 64

→ LE MODE MULTIJOUEURS



Le mode multijoueurs donne beaucoup d'intérêt au jeu. Vous pouvez, si vous êtes deux, partager l'écran de votre Nin-

tendo de quatre façons différentes. A quatre joueurs, RR64 est encore plus marquant. Seul inconvénient : le ralentissement très fréquent qui est dû au trop grand nombre d'animations à la fois sur l'écran.



MANGAS Notes

● **Maniabilité** → 17/20

Le contrôle est excellent et peut-être même trop sensible à grande vitesse.

● **Durée de vie** → 16/20

Étant donné le nombre de courses et de voitures différentes, vous n'êtes pas près de vous lasser.

● **Animation** → 17/20

Les concepteurs se sont même permis de placer des hélicoptères qui se déplacent dans le décor.

● **Graphisme** → 18/20

C'est le plus réussi des Ridge Racer sur console.

● **Intérêt** → 17/20

C'est un jeu fun et réussi. Le graphisme et l'animation en font la meilleure course de voitures sur Nintendo 64.

→ LE DÉRAPAGE

Étant donné que vos concurrents connaissent parfaitement la route, ils ne font jamais d'erreurs. Votre seule chance est le dérapage. Il vous permet d'enchaîner les courbes avec une rapidité et une fluidité déconcertantes. Dans les quatre derniers tracés, il est indispensable pour gagner.



→ LEUR AVIS

Pascal

Ridge Racer tient toutes ses promesses : une réalisation impeccable, la musique techno, les duels entre potes. Ce jeu est la meilleure simulation sur Nintendo 64.

Babour

Le jeu est plutôt bien mais je regrette cependant qu'il n'y ait pas de cinématique au début, et aussi le fait qu'à quatre joueurs, il soit aussi ralenti.

TOUT A COMMENCÉ DANS LES ANNÉES 80 AVEC DECATHLON QUI FUT LE PREMIER JEU REPRENANT LES ÉPREUVES DES JEUX OLYMPIQUES. PUIS, IL Y EUT SUMMER GAME ET APRÈS, PLUS RIEN. TOUTES LES AUTRES ADAPTATIONS D'ÉPREUVES OLYMPIQUES FURENT DES CATASTROPHES. MAIS IL Y A TROIS ANS, KONAMI CRÉA TRACK & FIELD, UN MAGNIFIQUE JEU QUI VOUS FERA MAL AUX MAINS MAIS VOUS ÉCLATERA AVEC VOS COPAINS.

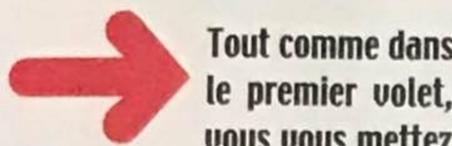


TIPS

Quelques codes pour gagner



- Canoë plus rapide D00A7E3A FBFF, 800C4B84 FFFF. Appuyez sur L1.
- Nager plus vite en 50 m Freestyle D00A7E3A F7FF, 800C770A 41A4. Appuyez sur R1.



Tout comme dans le premier volet, vous vous mettez dans la peau d'un athlète du pays de votre choix. Vous devrez affronter l'ordinateur ou quatre copains dans différentes disciplines sportives. Au programme, 12 disciplines sportives soit 2 nouvelles par rapport au premier opus. Pour commencer, vous devrez courir le 100 mètres homme, faire le saut en longueur homme, le saut à la perche homme, le lancer du marteau homme, le lancer du javelot homme. Puis après l'athlétisme, l'haltérophilie avec l'épaulé-jeté homme. Ensuite, nous passons aux épreuves de natation avec la plongée au tremplin femme et le 50 mètres nage libre femme. À l'épreuve de cyclisme, vous

devez faire le 1 km contre la montre. Toujours au cyclisme, le sprint homme. En gymnastique, le cheval d'arçon, et enfin le plus dur : le canoë-kayak.

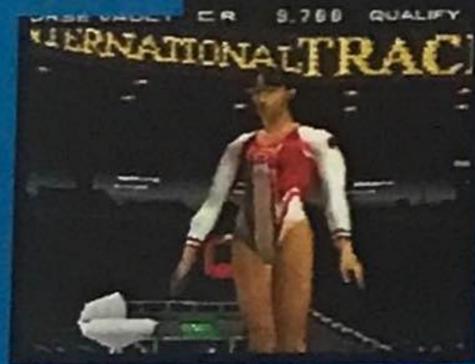
● **Principe du jeu**
Reprenant le thème pourtant vieux de plus de 10 ans de Decathlon, les épreuves sont découpées en plusieurs étapes distinctes. Vous devrez utiliser les boutons de la manette à des moments précis pour obtenir l'effet escompté. Par exemple, à la course vous devez presser le plus vite possible sur les boutons rond et carré. Je vous préviens, vous allez avoir mal aux doigts car vous devez être très rapide. La qualification est très élevée. Pour les épreuves spéciales comme le cheval d'arçon, vous choisirez le saut dans une

palette de plusieurs figures. Ensuite, l'ordre des boutons s'affiche et vous devez les répéter le plus vite possible. Toutes les épreuves sont identiques et toute la difficulté réside en une question de timing et de rapidité. Pas de technique particulière ici, il faut juste appuyer vite et bien. En fonction de la difficulté choisie, il faudra juste appuyer plus ou moins vite.



→ LES MODES DE JEU

Arcade



Dans le mode arcade, vous devez passer les épreuves une à une et vous qualifier pour passer à la suivante. Le mode challenge, qui est le plus difficile, vous pousse à tenter le record du monde dans chaque épreuve.

Challenge



Le choix D.MANGAS

Le mode multijoueurs



Multi-Pap, le mode multi, deviendra vraiment sympathique et les compétitions jusqu'à quatre joueurs vous occuperont sûrement un bon bout de temps.

→ LES DOUZE EPREUVES

Le 100 m homme



Cassez vos doigts en pressant carré et rond le plus vite possible. Pas besoin de faire dans la finesse, foncez !



Saut à la perche homme

Rond et carré pour courir, puis une fois triangle pour lâcher la perche et une autre fois pour franchir la barre.



Lancer du javelot homme

L'épreuve la plus facile. Rond et carré pour courir, et triangle pour lancer. Il suffit de faire 45° pour gagner.



Plongée tremplin femme

Une épreuve très difficile. Il faut chronométrer votre saut pour faire un bon plongeon.



Le 50 km nage libre femme

Même chose que pour le 100 mètres : il faut aller le plus vite possible en pressant rond et carré.

Saut en longueur homme



Rond et carré pour courir, puis triangle pour sélectionner l'angle de saut. Pour gagner, il faut faire 45°.



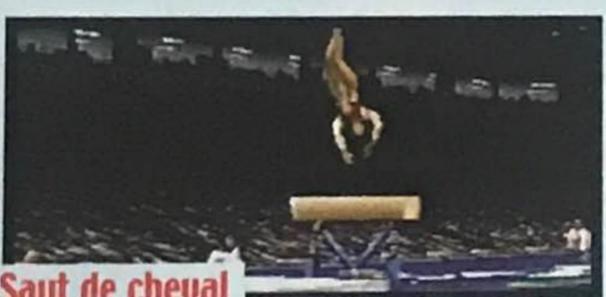
Lancer du marteau homme

Rond et carré pour faire tourner le marteau, puis triangle pour le lâcher. C'est une épreuve très difficile.



Épaulé-jeté homme

Courir, puis croix pour mettre la barre à votre épaule, et une autre fois pour la mettre sur la tête.



Saut de cheval

La meilleure épreuve. Les boutons s'affichent et vous devez les répéter pour faire une belle figure.



Canoë-kayak

L'épreuve la plus compliquée. Pressez rond et carré l'un après l'autre à la même vitesse que l'ordinateur.

Fiche technique

Éditeur : Konami

Genre : Sports

Participant : 1 à 4 joueurs

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory card

Machine : PlayStation



Sprint homme

Le but est de courir le plus vite possible et de changer de file lors des tournants. Une épreuve très amusante.



Le km contre la montre

Cette épreuve est très longue. Il faut presser rond et carré, sans y aller à fond au départ.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 16/20
Simple, il faut presser tout le temps les boutons.
- **Durée de vie** → 17/20
Peu si vous jouez seul, des heures si vous êtes quatre.
- **Animation** → 18/20
Très fluide, un vrai délice pour les yeux. Les gestes des personnages sont très réalistes.
- **Graphisme** → 18/20
Les dessins sont très réalistes, les personnages ressemblent à des vrais.
- **Intérêt** → 18/20
A quatre, vous pouvez affronter des amis dans un vrai jeu de compétition. Ici, seule l'endurance compte.

→ LEUR AVIS

Pascal

J'ai attendu des années avant de trouver un bon jeu de sport comme Decathlon. Il est bien mais certaines épreuves sont trop dures.

Babour

L'utilisation des boutons est une vraie prise de tête. Dommage qu'il faille utiliser deux boutons pour courir et un pour finir.

DRAGON BALL GT

Sangoku va mener une ultime bataille visant à redonner aux sept boules de cristal leur apparence initiale. En effet, suite à une mauvaise manipulation, elles sont devenues maléfiques et ont donné naissance à sept Dragons Noirs ayant chacun des pouvoirs différents. Pour leur rendre leur aspect normal, il doit combattre tous les Dragons les uns après les autres et les vaincre.

Après avoir réussi leur transformation en Super Guerrier 4, Sangoku et Végéta, épuisés, doivent reprendre leur aspect normal

Sangoku et Pain sont partis à la recherche des Dragons Noirs. Ils ont réussi à en vaincre quatre. Les choses se sont corsées avec l'arrivée de deux Dragons jumeaux, San Shéron et Suu Shéron.

Le premier avait le pouvoir de contrôler le feu et la chaleur, alors que le second possédait un pouvoir basé sur la glace et le froid. San Shéron était un guerrier noble et juste. Il n'a pas supporté la cruauté de son frère qui voulait se servir de Pain pour éliminer Sangoku. San Shéron s'est alors allié à notre héros le temps de vaincre Suu Shéron. Au moment où ils allaient reprendre leur affrontement, le dernier des Dragons Noirs a fait son apparition : Li Shéron. Etant le plus puissant

de tous, il a éliminé San Shéron en une seule attaque. Sangoku a tenté de lui résister mais, même avec sa quatrième transformation, il n'a pas réussi à en venir à bout.

C'est l'arrivée providentielle de Végéta qui a fait pencher la balance. Transformé en Super Guerrier 4, il va fusionner avec Sangoku pour donner naissance à Super Gogéa 2. Bien supérieur à Li Shéron, Super Gogéa 2 va s'amuser avec lui avant de l'éliminer. Mais la fusion en Super Guerrier 4 dure moins longtemps, et Sangoku et Végéta vont très vite se séparer. Maintenant, ils sont de nouveau à la merci de Li Shéron. Cette fois, le méchant est prévenu et n'a pas l'intention de les laisser récupérer et de refusionner.

Une aide providentielle

En se rendant compte que la quatrième boule du dragon était apparue sur son front, Sangoku fut surpris de ce qu'il lui arrivait. Puis la boule sortit de sa tête et, sans s'en préoccuper, il continua à se battre jusqu'au moment où Li Shéron l'attaqua. C'est alors que de la quatrième boule surgit San Shéron, le Dragon de feu. Il repoussa la décharge du Dragon Noir, arguant qu'il souhaitait toujours être celui qui détruirait Sangoku.

Li Shéron, heureux de ce revirement, expliqua à Sangoku qu'il avait une certaine emprise sur tous les Dragons Noirs qui tiennent leur origine de lui. San Shéron confirma, et alors

qu'il s'apprêtait à attaquer, Végéta intervint en attaquant le Dragon de feu. Toutefois, San Shéron fut plus rapide. En voulant s'interposer malgré les réticences de Sangoku, Végéta se retrouva K.O. à la suite de l'explosion créée par l'attaque Rayon de Chaleur de San Shéron.

Li Shéron, de son côté, empêcha Trunks d'aller soigner son père et demanda à San Shéron d'en finir une fois pour toutes avec Sangoku. Mais pendant le combat, Sangoku s'aperçut que le Dragon n'utilisait pas tout son pouvoir.

UN ALLIÉ AU SECOURS DE SANGOKU



Végéta va perdre sa transformation en Guerrier 4. La machine de Bulma ne fonctionne plus. Alors, la seule chose qu'il puisse faire, c'est se transformer en gorille



San Shéron demande à Li Shéron de lui laisser l'honneur de se battre contre Sangoku

En fait, San Shéron souhaitait se retourner contre Li Shéron. Ils attendirent le moment propice.

Les deux ennemis, désormais associés, agressèrent simultanément le Dragon Noir qui, afin d'assister au spectacle, s'était assis. Il réussit à esquiver leurs coups mais San Shéron se précipita derrière lui et lui fit une prise spéciale. Une sphère de chaleur enveloppa alors les deux Dragons. De toute évidence, le fait que San-

goku ait ingéré la quatrième boule lui avait permis de transformer l'énergie négative contenue dans la boule en énergie positive, libérant ainsi le Dragon de l'influence néfaste du côté obscur.

Li Shéron et les sept boules

A l'intérieur de la sphère qui englobait les Deux Dragons, San Shéron enferma son adversaire dans un bloc de cristal rouge. Li Shéron réussit quand même à s'en

libérer. Mais il n'en était pas de même de la sphère de chaleur. Li Shéron hésita à tirer alors que San Shéron lui tournait le dos. La provocation ne dura pas longtemps, il décida d'attaquer.

San Shéron l'avertit qu'il allait faire exploser la sphère et n'aurait pas à souffrir. Sangoku cria, demandant à San Shéron de ne pas intervenir. Mais l'entêté n'en fit rien. Une explosion énorme eut lieu et le Dragon de feu des-

cendit dans une autre sphère. Sangoku se précipita pour le féliciter. Mais oh surprise ! Li Shéron surgit du corps du Dragon. Il avait trouvé une ingénieuse stratégie pour contrer son adversaire : afin de se protéger, il s'était réfugié dans le corps de l'autre Dragon, il avait donc envoyé les boules régénatrices dans le corps de San Shéron tout en sachant qu'elles détruiraient le corps de ce dernier. De ce fait, Li Shé-



San Shéron va se retourner contre Li Shéron et aider Végéta et Sangoku à vaincre le monstre



Sangoku et Végéta ne peuvent plus fusionner car ils sont trop fatigués. Ils vont vite tenter de vaincre Li Shéron avant de perdre leur transformation en Guerrier 4

ron possédait désormais les 7 boules du Dragon, ce qui lui permit de recouvrer son énergie maximale. Sur la planète du Doyen, le vieux Kaïoh observait le combat et en déduisit que tout était fini, car dès que le Dragon aurait recouvré toute son énergie il détruirait la Terre, et l'Univers dans son entier connaîtrait le même sort. Sangoku essaya encore d'attaquer le Dragon, mais sa force d'enfant ne le lui permit pas de faire le poids face à

ce terrifiant ennemi. Végéta vint au secours de Sangoku mais il avait perdu sa force de Super Guerrier 4. Bulma ne put se servir du rayon car sa machine infernale avait été détruite lors de l'attaque contre le Dragon. Végéta s'énerma du fait de son "impuissance". Il ne pouvait pas se transformer tout seul. Et Li Shéron s'apprêta à faire son attaque finale... Comment nos deux amis pourront-ils poursuivre le combat ???



MANGAS EN VF

TELE
SUR LA CHAÎNE

MANGAS

Tous les dimanches Cinémangas



● **Dragon Ball Z : à la poursuite de Garlic à 18h**

● **Tenchi Muyo : bienvenue Ryo Ohki à 18h 40**

Tous les samedis
l'exclusivité

● **Marc et Marie à 18h**

Une charmante comédie dont l'histoire se situe dans les années 20 au Japon.



Tous les jeudis
trois nouveaux dessins animés

● **Caroline à 18h**

Grâce à son poudrier magique, Caroline vit des aventures extraordinaires.



● **Le petit Lord à 18h50**

Les aventures d'un petit garçon apprenant qu'il descend d'une riche et noble famille.

● **Raconte-moi une histoire à 18h**
Contes et légendes mis en images.

Découvrez les nouveautés d'août !

MANGAS

Editions Glénat

● **Blame (2)**



"Blame" se déroule dans un univers high-tech et organique, où la chair fusionne avec le métal. C'est une histoire de style "Cyber Punk".

Killy est un cyborg taciturne qui erre dans une gigantesque cité labyrinthique, s'étendant sur des milliers de niveaux. Armé d'un revolver amplificateur de radiations et accompagné de Shibo, un scientifique, il part en quête du "net-gene", un programme qui aurait échappé à la contamination globale d'un virus informatique, et qui serait capable de gérer le monde.

VIDEOS



● **Lost Univers**

Kain Blueriver hérite d'un vaisseau spatial ultra sophistiqué. Accompagné de Millie, une jeune fille très prétentieuse, il va parcourir l'univers en offrant ses services à qui le désire. Ce melting-pot des deux plus gros succès de la SF, soit "La guerre des étoiles" et "Star Trek", est une vraie réussite en matière d'humour.



● **Perfect Blue**

Une jeune chanteuse quitte son groupe afin de faire une carrière solo dans une série télé très glauque. De ce jour, d'étranges événements lui donnent à penser qu'elle est épiée jour et nuit. De plus, un site sur Internet lui est consacré et raconte en détail sa vie privée. Elle va commencer à se croire folle, alors qu'en réalité une personne de son entourage cherche vraiment à lui nuire.

Editions Kana

● **Les Chevaliers du Zodiaque (26)**



Plus que deux volumes avant la fin de cette histoire des CDZ, jusqu'ici inédite en France.

La confrontation tant attendue entre Athéna et Hadès est enfin arrivée. Elle va tenter de libérer l'âme de Shun de l'emprise d'Hadès. Mais Athéna sera emportée avec lui derrière l'infranchissable mur des lamentations...

● **Détective Conan (23)**



En participant à un jeu organisé par un quotidien, Conan, Ran et Kogoro gagnent une croisière sur un prestigieux paquebot. Heiji Hattori est également de la fête, et sa simple présence suffit à amener des ennuis. Les meurtres commencent à s'enchaîner et notre charmant petit détective décide d'enquêter.

Les meurtres commencent à s'enchaîner et notre charmant petit détective décide d'enquêter.

Editions Tonkam

● **Rookies (4)**

Les membres du club de base-ball se sont battus. La cause a beau être noble, le proviseur n'en profite pas moins pour essayer de les renvoyer. Mais Kawato intervient et, au prix d'un mensonge, absout ses joueurs. Il ne leur reste plus qu'à se préparer pour l'échéance, le match-test qui approche à grands pas. Seul hic, ils ne sont pas assez nombreux, et loin d'être disciplinés !



● **Talulu le Magicien (13)**



Honmaru a moins à se plaindre des effets de la magie de son petit compagnon Talulu. Surtout quand l'incroyable champion de ski qu'il est devenu se retrouve, transformé en courant d'eau, dans les bains publics en compagnie de toutes les jolies femmes de sa vie...

Sailor Moon

Le coup de cœur de Marcy (1)

Résumé : Marcy est bien décidée à découvrir si Serge, le séduisant joueur de flûte, est bien le mystérieux chevalier du clair de lune.

PAR UNE BELLE JOURNÉE
AVANT L'ÉCOLE...

IL ARRIVE TOUJOURS À PIC
LORSQUE L'ON A BESOIN
DE LUI !



J'ADORE SA FAÇON DE NOUS
DIRE AU REVOIR ! CELA
ME RAPPELLE UN DE MES
ANCIENS PETITS AMIS...



TU AS EU UN PETIT COPAIN
QUI TE SALUAIT
DE LA MAIN ET QUI
S'HABILLAIT COMME
UN BÉDOUIN ????



AH AH AH !!
C'EST UNE FAÇON
DE PARLER !



PENDANT CE TEMPS, NON
LOIN DE NOS DEUX AMIES !

OH HÉ ! NANOU...
ATTENDS !



J'AI PASSÉ TOUTE LA NUIT
À LA CUISINE POUR NOUS
PRÉPARER CECI...



J'ESPÈRE QUE
CE N'EST
PAS À BASE
DE CREVETTES !



TU BRÛLES, CE SONT
DES BEIGNETS
DE CREVETTE...



TU AS ENTENDU,
CELA DOIT ÊTRE
AGRÉABLE D'AVOIR
QUELQU'UN
QUI VOUS MITONNE
DES PETITS PLATS
POUR LE DÉJEUNER !



ÇA FAIT
DES MOIS QUE
JE N'AI PAS PRÉPARÉ
À MANGER...



ÇA VA MARCY ? ET BUNNY QUI DEVAIT ÊTRE LÀ PLUS TÔT CE MATIN POUR NOUS DONNER SON AVIS !



TU PLAISANTES ?



EFFECTIVEMENT, BUNNY N'A PU SE LEVER CE MATIN...

OH MON DIEU, JE SUIS ENCORE EN RETARD...

BUNNY, NON SEULEMENT TU ARRIVES EN RETARD, MAIS EN PLUS TU AS OUBLIÉ TES DEVOIRS ET TU T'ENDORS EN CLASSE !

BON, MAINTENANT ALLEZ DÉJEUNER, NOUS REPARLERONS DE TOUT CECI PLUS TARD !



MAIS J'AI AUSSI OUBLIÉ MON REPAS !



JE N'AURAI PAS DÛ QUITTER LA MAISON SANS AVOIR PRIS UN PETIT DÉJEUNER, JE VAIS MOURIR DE FAIM !



À TABLE !!



ALLEZ, OUVRE LA BOUCHE !

NON MERCI !

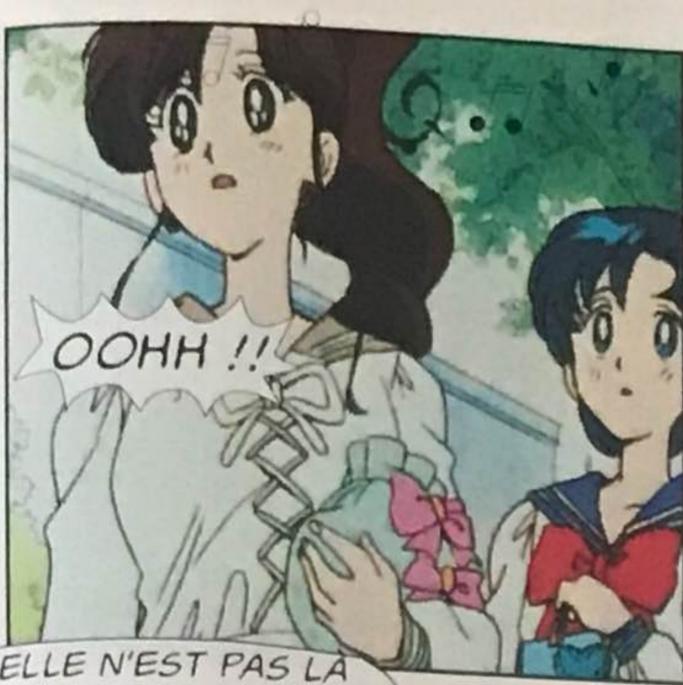
OH ! J'AI UNE IDÉE, JE VAIS DEMANDER À MARCY DE PARTAGER SON REPAS AVEC MOI...



OH ! JE DONNERAIS N'IMPORTE QUOI POUR GOÛTER À CES BEIGNETS DE CREVETTE !



JE NE VOIS TOUJOURS PAS BUNNY ! EUH !

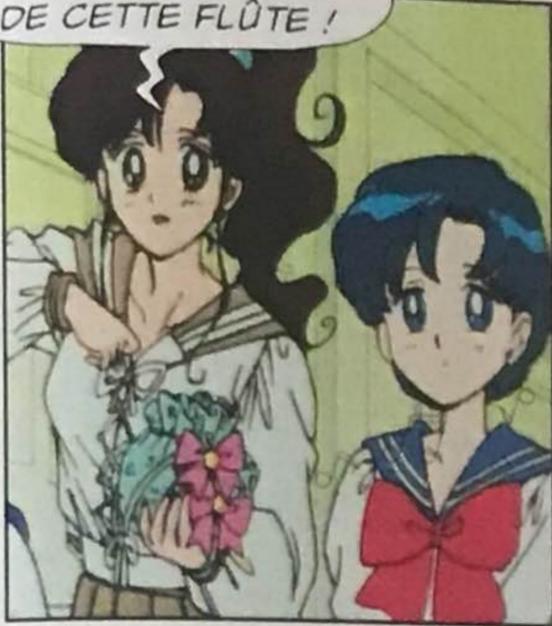


OOHH !!



ELLE N'EST PAS LÀ
NON PLUS !
J'ADORE LE SON
DE CETTE FLÛTE !

NE ME DIS PAS QUE
SERGE RESSEMBLE
À UN ANCIEN PETIT AMI !



J'AI EU UN PETIT AMI
MUSICIEN, IL ÉTAIT
TRÈS BEAU !

LE CHEVALIER DU CLAIR
DE LUNE A FAIT SA PREMIÈRE
APPARITION QUELQUES JOURS
AVANT L'ARRIVÉE
DE SERGE DANS NOTRE ÉCOLE !



J'AI UNE IDÉE !



MAIS ALORS, TU CROIS
QUE C'EST LUI ?

NE VOUS BATTEZ PAS,
JE N'AI PAS TRÈS FAIM CE MIDI !
JE NE DÉJEUNERAI PAS !



BRAVO !!

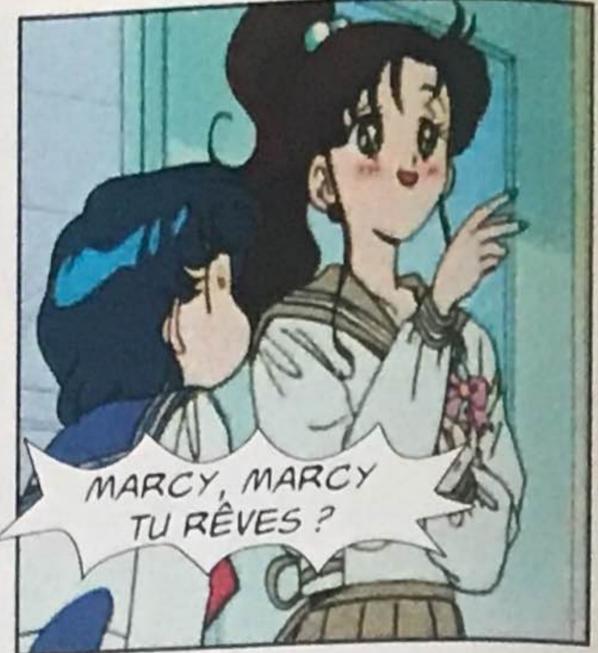


JOUE ENCORE !!!

ET SI C'ÉTAIT LUI
LE CHEVALIER DU CLAIR
DE LUNE ?



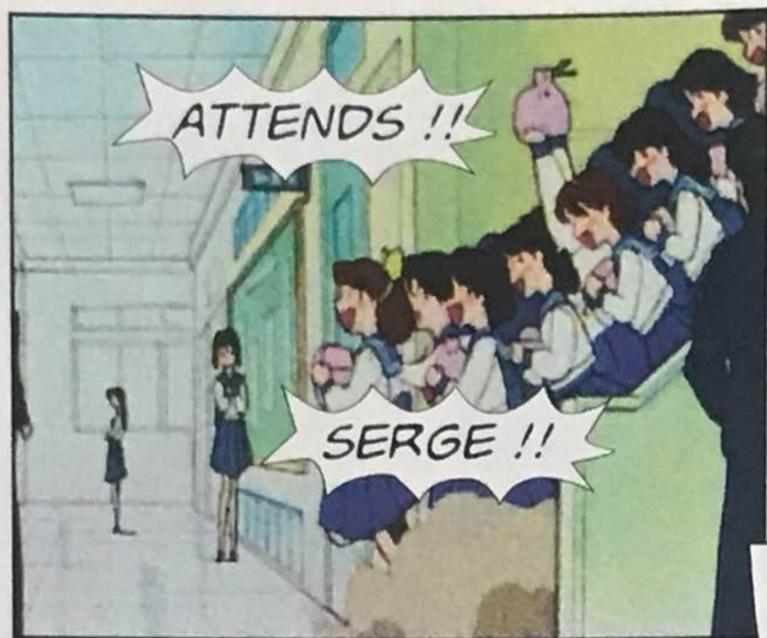
MARCY SE VOIS DÉJÀ EN TRAIN
DE DÉJEUNER AVEC SERGE !



MARCY, MARCY
TU RÊVES ?



JE VAIS RÉUSSIR
À DÉMASQUER SERGE !



ATTENDS !!

SERGE !!



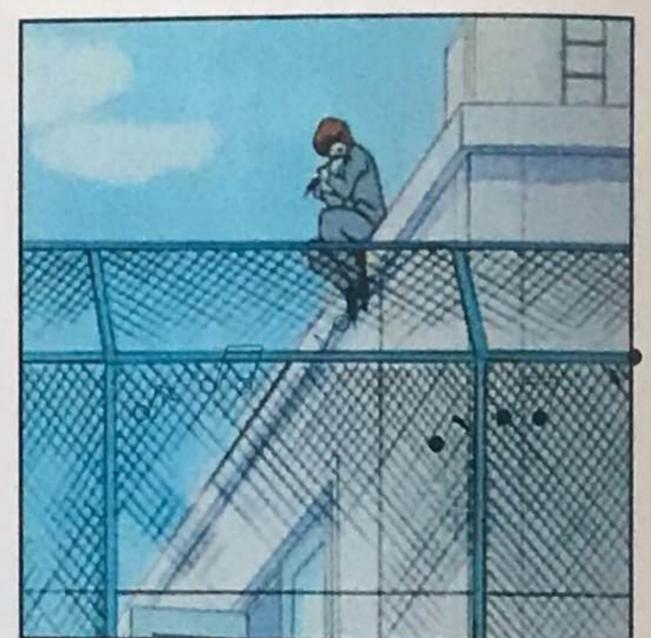
SERGE RÉUSSIT À ÉCHAPPER
À TOUTES SES ADMIRATRICES...



J'AVAIS RAISON, SEUL
LE CHEVALIER EST
CAPABLE DE VOLER !



JE SUIS LA SEULE
À SAVOIR SON SECRET



QUI ES-TU ?



JE NE COMPRENDRAI
JAMAIS RIEN AUX FILLES !
ON NE POURSUIT PAS
UN GARÇON POUR LUI
OFFRIR À DÉJEUNER !



DEVANT SON ORDINATEUR,
MOLLY FAIT DES RECHERCHES !





LES CHANCES POUR QUE SERGE SOIT LE CHEVALIER SONT DE 0,2% !



MOLLY !



OH C'EST TOI BUNNY, CELA FAIT DES HEURES QUE JE TE CHERCHE PARTOUT !



DÉSOLÉE, J'AI TOUT MANGÉ !

OOUUIN !!



BUNNY, RÉVEILLE-TOI !

CECI RESSEMBLE À UN ANIMAL QUI VIT DANS LES MERS DE CETTE PLANÈTE !



JE N'AI VRAIMENT AUCUNE IDÉE DE CE QUE CELA PEUT ÊTRE !



TU NE VOUDRAIS PAS ME DONNER UN INDICE !



AURAS-TU UNE ROSE BLANCHE ET UN COSTUME DE BÉDOUIN ?



IL FAUT QUE JE LE SACHE...



QU'EST-CE QUE TU EN PENSES ?

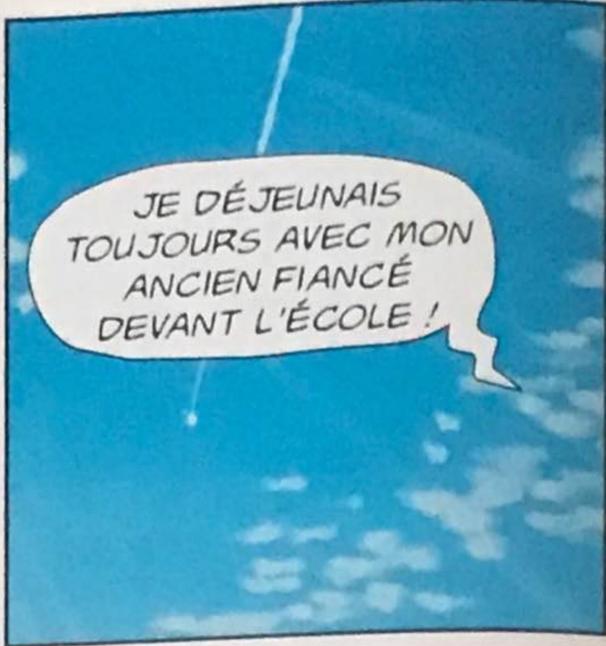


EST-CE QUE TU POURRAIS M'EN DONNER UN AUTRE ?



SERS-TOI !

NOS DEUX AMIS NE SONT PAS SI SEULS !



JE DÉJEUNAIS TOUJOURS AVEC MON ANCIEN FIANCÉ DEVANT L'ÉCOLE !

IL AVAIT UNE PASSION POUR MA CUISINE... MAIS CELA NE L'A PAS EMPÊCHÉ DE ME LAISSER TOMBER !



OH ! JE SUIS DÉSOLÉE, JE T'EMBÊTE AVEC MES HISTOIRES...

POURQUOI LA NOURRITURE EST-ELLE LIÉE À L'AMOUR !



AAHHH !!



EH BIEN C'EST TRÈS SIMPLE..



QUAND UNE FILLE A DES SENTIMENTS ELLE LES EXPRIME PAR LA CUISINE !



AUTREFOIS ON DISAIT TOUJOURS QU'UNE BONNE CUISINIÈRE N'AURAIT AUCUNE DIFFICULTÉ À TROUVER UN MARI !



PARCE QUE VOUS, LES GARÇONS, VOUS PENSEZ PLUS À VOTRE ESTOMAC QU'À NOUS !



JE VOUS DÉRANGE ???



**PLEINS
FEUX** SUR...

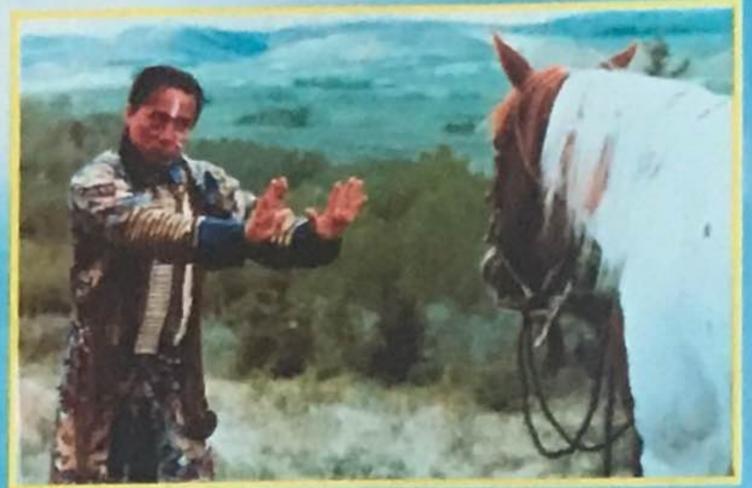
Sortie nationale
le 9 août



SHANGHAI KID

L'histoire

Au siècle dernier, en Chine, la princesse Pei Pei a été enlevée et séquestrée dans l'Ouest américain. Jusqu'à ce que l'empereur verse une rançon exorbitante. Se sentant responsable de l'enlèvement de la princesse qui était sous sa garde à ce moment-là, Chon Wang décide de partir à sa rescousse. Mais de nombreuses aventures l'attendent sur cette terre inconnue. Après une soirée trop arrosée avec des Indiens, il va se retrouver marié malgré lui avec une belle Indienne... C'est sa rencontre avec le hors-la-loi O'Bannon qui va lui ouvrir les portes de ce pays étrange. Après s'être fait pourchasser par un shérif peu scrupuleux, les anciens coéquipiers maléfaisants de O'Bannon vont tenter de libérer la princesse qui, elle, est bien décidée à rester en Amérique pour aider son peuple.



L'avis de Pascal Lafine

Jackie Chan est un virtuose des arts martiaux qui a su s'imposer dans le cinéma américain avec un style fait d'humour et de mimiques inédites. Après s'être fait remarquer avec "Jackie dans le Bronx" et avoir connu la gloire avec "Rush Hour", il nous revient dans un style qui lui est cher : un film de Jackie Chan fait pour Jackie Chan. On ne peut plus lui en tenir rigueur car c'est ce qu'il fait de mieux, et il s'en sort une fois de plus avec brio. Ce film épique décortique les arcanes d'un genre aujourd'hui révolu : le western. "Shanghai Kid" s'avère une vivifiante surprise, et ce malgré une durée qui "perdure" (deux heures, dont trente minutes de trop) et un scénario d'une simplicité parfois déconcertante. Mais... il y a Jackie Chan, moins démonstratif que dans ses autres films et pourtant beaucoup plus efficace. Il a su ici faire le parfait compromis entre l'humour de "Rush Hour" et le sérieux de "Crime Story". Il est bien, notre Jackie, quand il n'en fait pas trop !

A gagner



10 T-shirts

10 baguettes chinoises dans un étui en jean

10 chapeaux de cow-boy



BULLETIN-REPONSE

A envoyer à : D.Mangas "Jeux"
132, avenue du Président Wilson
93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex

Les premières bonnes réponses seront récompensées. Bonne chance !

Réponse II a interprété

.....
NOM.....
PRENOM.....
RUE.....
.....
VILLE.....
CP.....

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

**Au cinéma, Jackie Chan a interprété le rôle de :
SANGOKU NICKY LARSON KEN**

EN
DIRECT
DU
JAPON

Les nouvelles séries japonaises

jo jo's bizarre adventures

Jo Jo est un très célèbre manga-fleuve de Hirohiko Araki. Il a déjà été décliné sous forme de dessin animé dans une série de six volumes reprenant les tomes 20 à 28 de la BD.

Cette fois, cette série d'OAV va compter sept cassettes et elle se concentre, là encore, sur la troisième génération. C'est donc Shotaro Kujo qui en sera la vedette ! Elle va aussi couvrir la période antérieure, courant entre les volumes 12 et 20 du manga.

La première partie débute en Angleterre, fin 1800. Elle raconte les aventures de Jonathan Joestar et de son demi-frère Dio.

La deuxième partie se passe durant la Seconde Guerre mondiale. Le petit-fils de Jonathan se bat contre Hashira, ennemi du genre humain, depuis des temps immémoriaux.

La troisième partie, celle qui nous intéresse, met en avant Shotaro Kujo. Dio est revenu à la vie dans le corps de Jonathan. Il est bien décidé à éliminer tous les membres de sa famille adoptive.

La mise en scène de cette histoire est très proche de celle de la Bataille du Sanctuaire dans "Les Chevaliers du Zodiaque".

Une histoire proche des Chevaliers du Zodiaque



Angélique Shiroi Tsubasa

Inspirée par une série de jeux vidéo très connue, "Angélique" devient aujourd'hui une mini-série d'animation. L'histoire se passe juste à la fin du dernier jeu, "Requiem pour un ange". Depuis que la reine aux cheveux d'or est au pouvoir, la paix règne dans le Nouvel Univers. A la demande de la reine, Angélique, notre romantique héroïne, et Rachel rencontrent une fois encore les anges gardiens sur la Terre Sacrée. C'est là qu'Angélique re-

trouve Erios, un ancien ennemi qu'elle croyait mort. Pourquoi a-t-il été réincarné dans le Nouvel Univers ? Une chose est sûre : sa présence en ces lieux signifie, malheureusement, l'arrivée prochaine d'une nouvelle guerre...

Angélique et Rachel se retrouvent sur la Terre Sacrée

Saiyûki

Vous connaissez tous "Dragon Ball". Ce que vous ne savez pas forcément, c'est que cette série s'est inspirée de la plus célèbre légende chinoise. Elle raconte les aventures d'un homme-singe du nom de Son Gokuh, armé d'un bâton, qui se réduit et s'agrandit à volonté, et voyageant sur un nuage magique. Il est accompagné dans ses aventures mystiques par une femme bouddha. Cette légende a inspiré de nombreux auteurs, comme Toriyama avec "Dragon Ball". Régulièrement, une nouvelle adaptation voit le jour. "Saiyuki" est l'une de ces multiples adaptations. Dans un futur médiéval fantastique, Son Gokuh, Kenjo et Chohakei se battent contre un homme démoniaque qui a créé une armée de robots destinée à prendre le contrôle du monde, en redonnant vie à un démon dragon, Guymaoh.

Les aventures de Son Gokuh, l'homme singe



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
生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

SAKURA WARS

Sorti au Japon sous le nom de "Sakura Taisen Oka Kenran" (Somptueuses fleurs de cerisiers), ce jeu vidéo (console Saturn de Sega) a eu un énorme succès. Le dessin de Kosuke Fujishima, auteur de "Équipières de choc" et "Ah,

my Goddess", y était pour beaucoup. Une première adaptation en série télé avait été faite il y a deux ans de cela. Cette année, les producteurs mettent le paquet ! Après un long métrage sorti en salle et un jeu vidéo prévu dans le courant de l'année, un nouveau dessin animé sort pour la vidéo dans les prochains jours.

Printemps de la 8^e année de l'ère Taisen. Pour lutter contre Koma, un guerrier de l'Empire a été désigné à la tête de la section d'attaque des fleurs. Il recherche, partout dans le

monde, des personnes aux pouvoirs mystérieux, capables de se servir de l'arme Reiko. Il repère Ran à Shanghai, Maria à New York, Kanna à Okinawa et, enfin, Iris en France. Il les rassemble et forme ainsi un groupe d'élite. Pendant ce temps, un homme nommé Kamizaki progresse rapidement dans le développement de sa propre arme Reiko, bien qu'il n'ait encore trouvé personne qui soit capable de porter le casque et l'armure. Mais la situation se débloque le jour où sa fille, Sumire, expérimente une machine du nom de "arme militaire Sakura". A Sendai, Sakura Mimiyadera s'applique à s'entraîner à l'épée. Elle ne sait pas encore que son destin est d'être propulsée au cœur de la bataille contre Koma...

La section d'attaque des fleurs passe à l'offensive !



Un groupe aux pouvoirs mystérieux

短大生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座
短大生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座
短大生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座

X Driver Dai San No Otoko

Dans un futur proche équipé d'ordinateurs, il arrive parfois des incidents qui peuvent être très graves. Afin de lutter contre les éventuels accidents que pourraient causer les A-Cars, le Gouvernement a mis sur pied un groupe d'intervention nommé les X-Drivers. Il est composé uniquement de jolies filles armées de voiture ultra puissantes qui doivent maintenir l'ordre.

Ce nouveau titre est aussi à mettre à l'actif de Kosuke Fujishima, l'auteur de "Équipières de choc", "Ah my Goddess" et "Sakura Wars".



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Amère victoire (2)

Résumé : Après avoir été libérée de l'anneau d'Hennibelungen, la véritable identité de la princesse Hilda se dévoile enfin...



JE SERVIRAI LA PRINCESSE HILDA JUSQU'AU BOUT !

PRINCESSE FLAMME, AU NOM DE VOTRE SŒUR JE DOIS VOUS EXÉCUTER !



CHEVALIER PHÉNIX, JE SOUHAITE DE TOUT MON CŒUR QUE L'ON PUISSE SE RETROUVER UN JOUR DANS UN MONDE MEILLEUR !



QUE LA COLÈRE DU DRAGON TEMPORTE !



QUE LA GRIFFE DU TIGRE TE DÉCHIRE !

LA PRINCESSE HILDA ME RECONNAÎTRA COMME SEUL GUERRIER !



JE TE DEMANDE PARDON CHEVALIER, C'EST CONTRE POSÉIDON QUE J'AURAI DÛ DÉFERLER TOUTE MA COLÈRE !



SOUVENIR DU SACRIFICE CONTRE POSÉIDON !



POSÉIDON NE M'A PAS SEULEMENT ENVOÛTÉE ! IL A ESSAYÉ DE ME DÉTRUIRE ! JE RECONNAIS ÊTRE COUPABLE DE NE PAS AVOIR EU LA FORCE DE LUI RÉSISTER !



VOUS AVEZ TOUS SOUFFERT !



SIGFRIED ET TOUS LES AUTRES ONT GÂCHÉ LEUR VIE POUR PROUVER QUE LEUR FIDÉLITÉ ÉTAIT SANS BORNE ! JE SUIS RESPONSABLE DE LEUR INUTILE SACRIFICE !



JE ME REPENS SEIGNEUR ODIN ET IMPLORE TON PARDON !



ATHÉNA !

AVEZ-VOUS RÉUSSI ?



MA SŒUR EST VIVANTE ?



COMMENT VA-T-ELLE ? EST-CE QU'ELLE...



RÉPONDEZ-NOUS !



SEIGNEUR ODIN, JE T'EN SUPPLIE, FAIS QU'ATHÉNA REVIENTE À LA VIE !



ODIN !!!



OHI !!



PRÊTE-MOI TA FORCE !



UN TERRIBLE TREMBLEMENT DE TERRE SURVIENT !



TOUTES LES EAUX DEVIENNENT GLACE !

OH ! MAIS QUE SE PASSE-T-IL ?



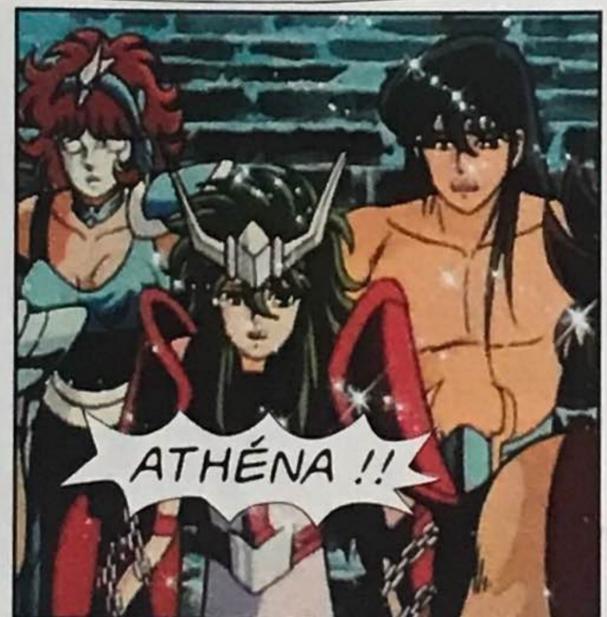
TOUT N'EST PAS PERDU, ON DOIT POUVOIR ENCORE LA SAUVER !



ATHÉNA !!



ATHÉNA !!



ATHÉNA !!



ATHÉNA !!

OH ! REGARDEZ ! SA COSMOS ÉNERGIE S'INTENSIFIE !



FFSS !!



ELLE EST MÊME PLUS FORTE QU'AVANT !

EST SAUVÉE !



OH !!



REGARDEZ, ELLE VEUT SE RELEVER !



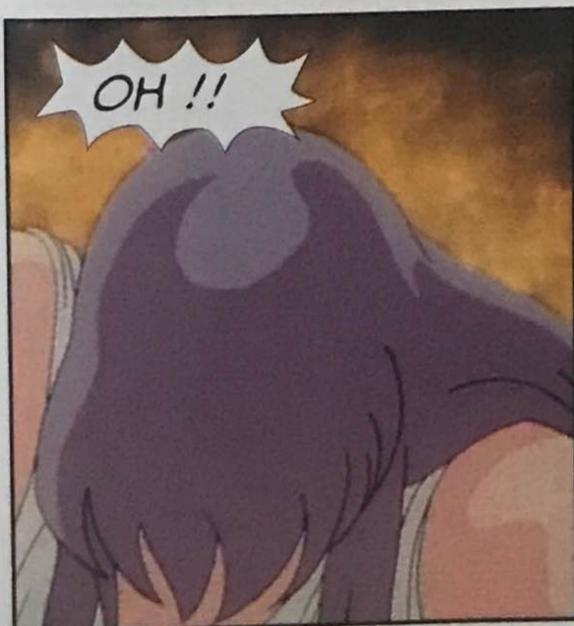
FFSSSS !!



ATHÉNA !!



ATHÉNA !!



OH !!

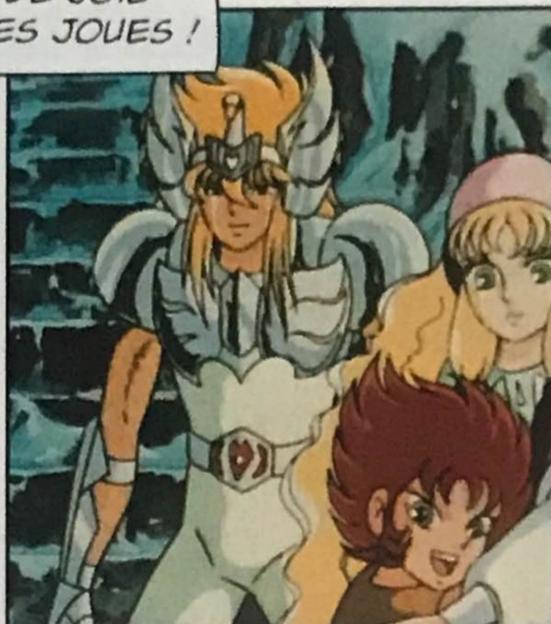


FFSSSS !!



JE VOUS DOIS LA VIE CHEVALIER !
MERCİ SEYAR !

DES LARMES DE JOIE
COULENT SUR LES JOUES !



HUUUM !!



HILDA, C'EST TOI ?



REPOSE-TOI !

ATHÉNA, J'IMPLORE TON
PARDON POUR TOUT CE QUE
J'AI FAIT SUBIR À TES
CHEVALIERS !



ET TOI MA SŒUR POURRAS-TU
JAMAIS ME PARDONNER ?



OOHHH !!

JE T'EN FAIS LE SERMENT
ATHÉNA ! JE LUTTERAI !

JE SAIS QUE TU
PROTÈGERAS TOUJOURS
DE TON MIEUX
LE ROYAUME D'ASGARD !



PRINCESSE HILDA, TU N'AS RIEN
À TE REPROCHER ! TU NE
POUVAIS RIEN FAIRE CONTRE UN
ADVERSAIRE AUSSI PUISSANT !

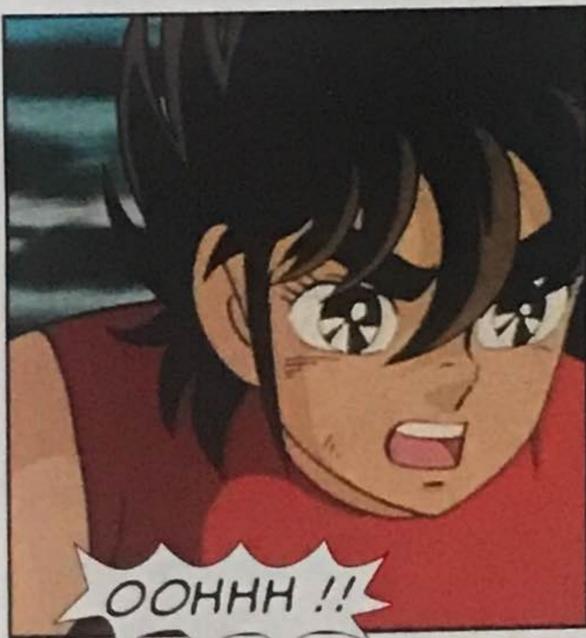


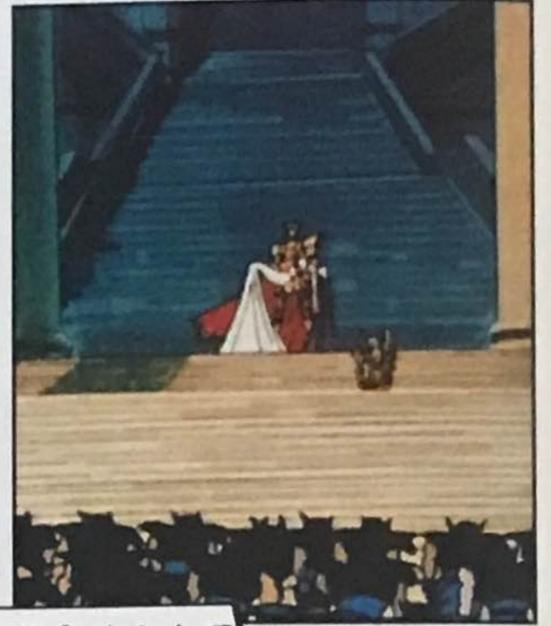


JE VEILLERAI QU'AUCUN ENVAHISSEUR NE VIENNE PERTURBER CETTE PLANÈTE !! SIGFRIED TON SACRIFICE N'AURA PAS ÉTÉ VAIN !

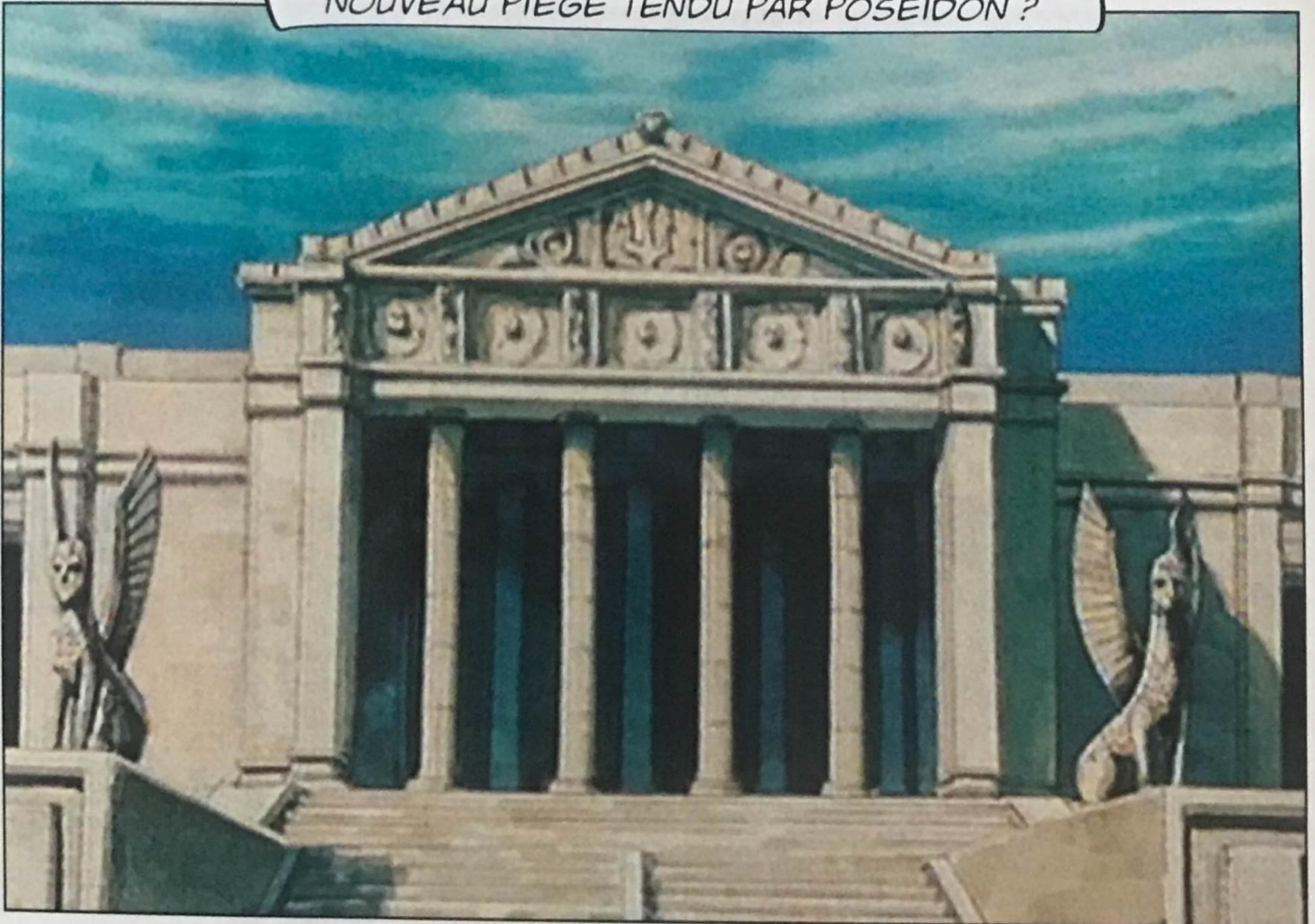


LA PRINCESSE DISPARAÎT SOUS UNE VAGUE...

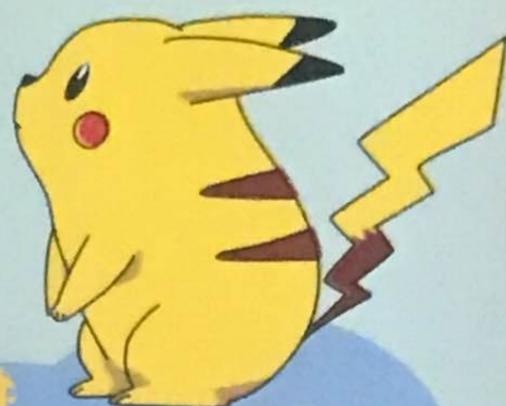




LA PRINCESSE SERAIT-ELLE TOMBÉE DANS LE NOUVEAU PIÈGE TENDU PAR POSEIDON ?



EN VACANCES, VOUS ÊTES CASSE-COU, SPORTIF OU PRUDENT ?



1 **Donnez-vous votre avis sur la destination de vos vacances ?**

A Vous vous sentez bien partout. L'important, c'est de vous éclater

B Il vous faut vous dépenser physiquement. Pour le reste, c'est comme vos parents le désirent

C Vous détestez le changement. Vous désirez retourner là où vous aviez été bien l'an dernier

2 **Quand votre père propose de faire la course jusqu'au ponton flottant, vous...**

A Demandez si l'on a pied, s'il y a des serpents de mer ou des méduses

B Ne le laissez pas terminer sa phrase, vous êtes déjà dans la course

C Demandez ce que gagnera le premier arrivé

3 **Pendant l'été, vous grandissez ?**

A Forcément

B Et pourquoi ça ?

C Vous prenez quelques centimètres, vos vêtements vous serrent aux entournares

4 **Sur la plage se trouve une grotte interdite d'accès, vous...**

A L'explorez bien sûr

B Vous équipez d'une lampe de poche, de chaussures à crampons et de cordages pour l'explorer

C Tentez de convaincre les copains de ne pas tenter l'aventure

5 **Vous est-il arrivé de faire du vélo en fermant les yeux et en lâchant les mains ?**

A Ça ne va pas la tête ?

B C'est drôlement difficile,

vous n'y êtes encore jamais arrivé

C C'est la meilleure manière de tomber et de se faire très mal, très peu pour vous !

6 **Votre père vous réveille de bon matin pour aller faire de la pêche à pied, vous...**

A Vous préparez à toute vitesse et êtes capable d'en oublier de prendre un petit déjeuner

B Vous couvrez comme pour une expédition polaire et vous refusez de toucher aux coquillages

C Êtes le premier à courir sur les rochers, même si vous risquez de glisser sur les algues

7 **Vous faites-vous des copains durant l'été ?**

A Des tonnes

B Vous vous intégrez à des groupes de joueurs de volley ou de raquettes

C Un seul ami vous suffit

8 **Sur la plage, par la pratique de quel sport êtes-vous tenté ?**

A La nage

B Le surf tracté par un parachute

C Tous

9 **Durant les vacances, vos parents...**

A Vous confient à des clubs pour que vous pratiquiez votre sport préféré

B Vous font confiance

C Sont en permanence sur votre dos, c'est la barbe !

10 **Avez-vous déjà eu un plâtre ?**

A Plusieurs

B Une jambe cassée

C Jamais

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

Vous obtenez de 1 à 10 points :

Sur votre lieu de vacances, plus encore que dans n'importe quel autre endroit, vous vous montrez plutôt prudent. Vous êtes sorti de votre univers habituel, alors c'est plus fort que vous : vous vous méfiez plus que jamais. Tout ce que vous ne connaissez pas vous rend méfiant. Vous êtes tout aussi incapable de plonger tête la première dans une eau trouble que de pédaler en fermant les yeux et sans les mains. Vous traitez de malades, de dangereux inconscients tous ceux de vos copains qui vous poussent à l'exploit. Avant d'avancer un pied dans l'eau, vous en tâtez la surface histoire d'en connaître le degré. Et si c'est assez

chaud, qu'aucun danger ne se profile à l'horizon, vous vous allongez et, très tranquillement, vous nagez. Ça a d'ailleurs été toute une histoire la première fois que vous avez esquissé un mouvement de natation !

De 11 à 20 points : En vacances, c'est le sport qui vous fait sortir de vous-même. En plein air, il vous pousse des ailes. Vous avez envie de vous dépasser, de tenter tous les genres d'activités. Vous nagez, vous courez, vous faites du vélo, du pédalo, du mini-golf le soir quand les moustiques attaquent. Vous ne semblez jamais fatigué, et êtes toujours prêt à pratiquer un sport que vous ne connaissez pas. Vous ne restez pas un instant tranquille. Vous

n'aimez pourtant pas trop porter les accessoires indispensables au sportif que vous êtes. Vous adorez, par exemple, entamer une partie de raquettes sur le sable, vous n'avez pas votre pareil pour jouer au volley sur le sable. Mais avoir à ramasser les affaires pour rentrer dîner, c'est la barbe ! Cependant, vous acceptez de porter votre part du moment que vous avez participé aux jeux, c'est comme une obligation morale.

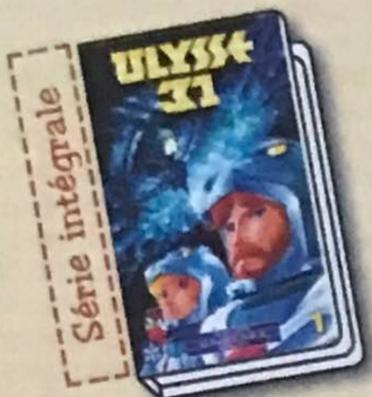
Plus de 20 points : Pendant les vacances, il ne se passe pas une semaine sans qu'il ne soit besoin d'ouvrir la trousse de premier secours. Vous avez les jambes couvertes de bleus quand elles n'ont pas des traces d'égratignures

ou des croûtes qui tardent à se résorber tant vous passez de temps dans l'eau. Vous êtes un casse-cou. La vie, selon vous, ne vaut pas la peine d'être vécue si vous ne la risquez pas. Vous êtes favorable aux paris stupides, aux défis imbéciles. Dès qu'il y a une bêtise à faire, vous êtes partant. Vous ne vous en excusez pas, vous ne cherchez même pas à changer quoi que ce soit. Vous êtes né pour devenir cascadeur. Vous vous étiolez s'il en était autrement. Ce sont vos parents qui se font des cheveux dès qu'ils ne vous voient plus, qu'ils ne vous entendent plus. Le miracle, c'est que vous ne vous faites jamais très mal. C'est comme s'il existait un génie pour vous protéger !



TOM SAWYER

- Vol 1 - 1h35mn réf 831
- Vol 2 - 1h35mn réf 832
- Vol 3 - 1h35mn réf 833
- Vol 4 - 1h35mn réf 834
- Vol 5 - 1h35mn réf 835
- Vol 6 - 1h35mn réf 836
- Vol 7 - 1h35mn réf 1330
- Vol 8 - 1h35mn réf 1331
- Vol 9 - 1h35mn réf 1332
- Vol 10 - 1h35mn réf 1333
- Vol 11 - 1h35mn réf 1334
- Vol 12 - 1h35mn réf 1335



ULYSSE 31

- Vol 1 - 1h15mn réf 1547
- Vol 2 - 1h15mn réf 1548
- Vol 3 - 1h15mn réf 1549
- Vol 4 - 1h15mn réf 1550
- Vol 5 - 1h15mn réf 1551
- Vol 6 - 1h15mn réf 1552
- Vol 7 - 1h15mn réf 1553
- Vol 8 - 1h15mn réf 1554
- Vol 9 - 1h15mn réf 1555



DRAGON BALL Z

- Vol 1 - 1h50mn réf 1441
- Vol 2 - 1h50mn réf 1442
- Vol 3 - 1h50mn réf 1443
- Vol 4 - 1h50mn réf 1444
- Vol 5 - 1h50mn réf 1445
- Vol 6 - 1h50mn réf 1446
- Vol 7 - 1h50mn réf 1447
- Vol 8 - 1h50mn réf 1448
- Vol 9 - 1h50mn réf 1449
- Vol 10 - 1h50mn réf 1450
- Vol 11 - 1h50mn réf 1451
- Vol 12 - 1h50mn réf 1452
- Vol 13 - 1h50mn réf 1453
- Vol 14 - 1h50mn réf 1454
- Vol 15 - 1h50mn réf 1455
- Vol 16 - 1h50mn réf 1456



DRAGON BALL

- Vol 1 - 1h30mn réf 1685
- Vol 2 - 1h30mn réf 1686
- Vol 3 - 1h30mn réf 1687
- Vol 4 - 1h30mn réf 1688
- Vol 5 - 1h15mn réf 1058
- Vol 6 - 1h30mn réf 1690
- Vol 7 - 1h30mn réf 1691
- Vol 8 - 1h30mn réf 1692



Joyce ROMANESQUE

- Vol 1 - 1h40mn réf 1556
- Vol 2 - 1h15mn réf 1557
- Vol 3 - 1h40mn réf 1558
- Vol 4 - 1h15mn réf 1559
- Vol 5 - 1h40mn réf 1560
- Vol 6 - 1h15mn réf 1561
- Vol 7 - 1h40mn réf 1562
- Vol 8 - 1h15mn réf 1563
- Vol 9 - 1h40mn réf 1564



Il était une fois... L'ESPACE

- Vol 1 - 1h30mn réf 1581
- Vol 2 - 1h15mn réf 1582
- Vol 3 - 1h15mn réf 1583
- Vol 4 - 1h15mn réf 1584
- Vol 5 - 1h15mn réf 1585
- Vol 6 - 1h15mn réf 1586
- Vol 7 - 1h15mn réf 1587
- Vol 8 - 1h30mn réf 1588



NCLY LARSON

- Vol 1 - 1h30mn réf 1749
- Vol 2 - 1h30mn réf 1750
- Vol 3 - 1h30mn réf 1751
- Vol 4 - 1h30mn réf 1752
- Vol 5 - 1h30mn réf 1753
- Vol 6 - 1h30mn réf 1754
- Vol 7 - 1h30mn réf 1755
- Vol 8 - 1h30mn réf 1756



Série intégrale

- Vol 1 - 1h15mn réf 1209
- Vol 2 - 1h15mn réf 1210
- Vol 3 - 1h15mn réf 1211
- Vol 4 - 1h15mn réf 1212
- Vol 5 - 1h15mn réf 1213
- Vol 6 - 1h15mn réf 1214
- Vol 7 - 1h15mn réf 1215
- Vol 8 - 1h15mn réf 1216
- Vol 9 - 1h15mn réf 1217
- Vol 10 - 1h15mn réf 1392
- Vol 11 - 1h15mn réf 1393
- Vol 12 - 1h15mn réf 1394
- Vol 13 - 1h15mn réf 1435
- Vol 14 - 1h15mn réf 1436
- Vol 15 - 1h15mn réf 1437



Princesse Sarah

- Vol 1 - 1h30mn réf 1218
- Vol 2 - 1h30mn réf 1219
- Vol 3 - 1h30mn réf 2085
- Vol 4 - 1h30mn réf 2086
- Vol 5 - 1h30mn réf 2087
- Vol 6 - 1h30mn réf 2088
- Vol 7 - 1h30mn réf 2089
- Vol 8 - 1h30mn réf 2090



Juliette, je t'aime

- Vol 1 - 1h30mn réf 1725
- Vol 2 - 1h30mn réf 1726
- Vol 3 - 1h30mn réf 1727
- Vol 4 - 1h30mn réf 1728
- Vol 5 - 1h30mn réf 1729
- Vol 6 - 1h30mn réf 1730
- Vol 7 - 1h30mn réf 1731
- Vol 8 - 1h30mn réf 1732



Lily Oscar

- Vol 1 - 1h15mn réf 2073
- Vol 2 - 1h15mn réf 2074
- Vol 3 - 1h15mn réf 2075
- Vol 4 - 1h15mn réf 2076
- Vol 5 - 1h15mn réf 2077
- Vol 6 - 1h15mn réf 2078



LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

- Vol 1 - 1h45mn réf 176
- Vol 2 - 1h45mn réf 177
- Vol 3 - 1h45mn réf 603
- Vol 4 - 1h45mn réf 604
- Vol 5 - 1h45mn réf 653
- Vol 6 - 1h45mn réf 654
- Vol 7 - 1h45mn réf 675
- Vol 8 - 1h45mn réf 676
- Vol 9 - 1h45mn réf 720
- Vol 10 - 1h45mn réf 721



M.A.R.

- Vol 1 - 1h15mn réf 1209
- Vol 2 - 1h15mn réf 1210
- Vol 3 - 1h15mn réf 1211
- Vol 4 - 1h15mn réf 1212
- Vol 5 - 1h15mn réf 1213
- Vol 6 - 1h15mn réf 1214
- Vol 7 - 1h15mn réf 1215
- Vol 8 - 1h15mn réf 1216
- Vol 9 - 1h15mn réf 1217
- Vol 10 - 1h15mn réf 1392
- Vol 11 - 1h15mn réf 1393
- Vol 12 - 1h15mn réf 1394
- Vol 13 - 1h15mn réf 1435
- Vol 14 - 1h15mn réf 1436
- Vol 15 - 1h15mn réf 1437



CYBERSIX

- Vol 1 - 1h10 mn réf 2162
- Vol 2 - 50 mn réf 2163
- Vol 3 - 50 mn réf 2164
- Vol 4 - 50 mn réf 2165
- Vol 5 - 50 mn réf 2166
- Vol 6 - 50 mn réf 2167



L'EMPIRE DES 5

- Vol 1 - 1h30mn réf 1405
- Vol 2 - 1h10mn réf 1406
- Vol 3 - 1h10mn réf 1407
- Vol 4 - 1h10mn réf 1408
- Vol 5 - 1h10mn réf 1409
- Vol 6 - 1h10mn réf 1412
- Vol 7 - 1h10mn réf 1413
- Vol 8 - 1h10mn réf 1414



COBRA

- Vol 1- 1h40mn réf 0030
- Vol 2- 1h15mn réf 0031
- Vol 3- 1h15mn réf 0043
- Vol 4- 1h15mn réf 0044
- Vol 5- 1h15mn réf 0078
- Vol 6- 1h15mn réf 0079
- Vol 7- 1h15mn réf 0091
- Vol 8- 1h15mn réf 0092
- Vol 9- 1h15mn réf 0129
- Vol 10- 1h15mn réf 0130



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

- Vol 1- 1h30mn réf 1472
- Vol 2- 1h30mn réf 1473
- Vol 3- 1h30mn réf 1474
- Vol 4- 1h30mn réf 1475
- Vol 5- 1h30mn réf 1476
- Vol 6- 1h30mn réf 1477
- Vol 7- 1h30mn réf 1478
- Vol 8- 1h30mn réf 1479
- Vol 9- 1h30mn réf 1480
- Vol 10- 1h30mn réf 1481
- Vol 11- 1h30mn réf 1482
- Vol 12- 1h30mn réf 1483
- Vol 13- 1h30mn réf 1484
- Vol 14- 1h30mn réf 1485
- Vol 15- 1h30mn réf 1486
- Vol 16- 1h30mn réf 1487



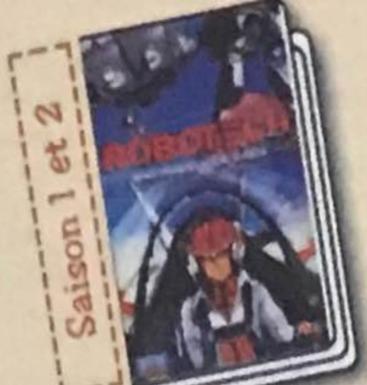
KEN

- Vol 1- 1h30mn réf 1488
- Vol 2- 1h30mn réf 1489
- Vol 3- 1h30mn réf 1490
- Vol 4- 1h30mn réf 1491
- Vol 5- 1h30mn réf 1492
- Vol 6- 1h30mn réf 1493
- Vol 7- 1h30mn réf 1494
- Vol 8- 1h30mn réf 1495
- Vol 9- 1h30mn réf 1496
- Vol 10- 1h30mn réf 1497
- Vol 11- 1h30mn réf 1498
- Vol 12- 1h30mn réf 1499
- Vol 13- 1h30mn réf 1500
- Vol 14- 1h30mn réf 1501
- Vol 15- 1h30mn réf 1502
- Vol 16- 1h30mn réf 1503



CAPITAINE FLAM

- Vol 1- 1h45mn réf 907
- Vol 2- 1h45mn réf 908
- Vol 3- 1h45mn réf 909
- Vol 4- 1h45mn réf 952
- Vol 5- 1h45mn réf 953
- Vol 6- 1h45mn réf 954
- Vol 7- 1h45mn réf 968
- Vol 8- 1h45mn réf 969
- Vol 9- 1h45mn réf 970
- Vol 10- 1h45mn réf 971
- Vol 11- 1h45mn réf 972
- Vol 12- 1h45mn réf 973
- Vol 13- 1h45mn réf 974



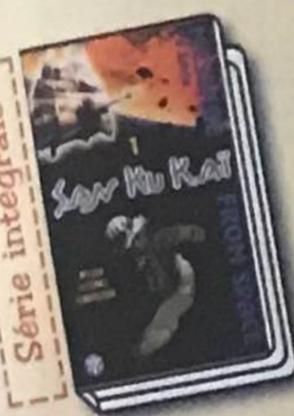
ROBOTECH

- Vol 1- 1h45mn réf 1572
- Vol 2- 1h45mn réf 1573
- Vol 3- 1h45mn réf 1574
- Vol 4- 1h45mn réf 1575
- Vol 5- 1h45mn réf 1576
- Vol 6- 1h45mn réf 1577
- Vol 7- 1h45mn réf 1578
- Vol 8- 1h45mn réf 0861
- Vol 9- 1h45mn réf 1579
- Vol 10- 1h45mn réf 1634
- Vol 11- 1h45mn réf 1635
- Vol 12- 1h45mn réf 1636
- Vol 13- 1h45mn réf 1637
- Vol 14- 1h45mn réf 1638
- Vol 15- 1h45mn réf 1639
- Vol 16- 1h45mn réf 1640
- Vol 17- 1h45mn réf 1641



LES MONDES ENGLOUTIS

- Vol 1- 1h30mn réf 2135
- Vol 2- 1h10mn réf 2136
- Vol 3- 1h10mn réf 2137
- Vol 4- 1h10mn réf 2138
- Vol 5- 1h10mn réf 2139
- Vol 6- 1h10mn réf 2140
- Vol 7- 1h10mn réf 2141
- Vol 8- 1h10mn réf 0042



Saw Ku Kai

- Vol 1- 1h15mn réf 1054
- Vol 2- 1h15mn réf 1055
- Vol 3- 1h15mn réf 1056
- Vol 4- 1h15mn réf 1057
- Vol 5- 1h15mn réf 1058
- Vol 6- 1h15mn réf 1059
- Vol 7- 1h15mn réf 1060
- Vol 8- 1h15mn réf 1061
- Vol 9- 1h15mn réf 1062

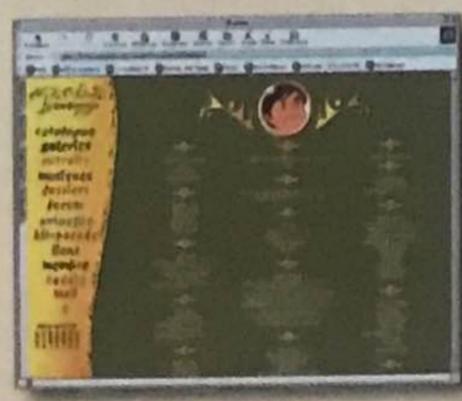
LA CARTE DE MEMBRE

-25%
SUR TOUTE VOTRE COMMANDE

Avec la carte de membre, vous recevez automatiquement nos catalogues 172 pages en couleur. Elle vous donne droit à 25% de remise sur tous nos produits. Elle coûte 90 francs et est valable 12 mois sans aucune obligation d'achat. La remise est valable sur un nombre illimité d'articles et s'effectue dès votre première commande.
Exemple : vous achetez une cassette à 49,90 f - 25% = 37,42 f



LE SITE WEB



Commandez directement depuis notre site internet.
<http://www.manga-distribution.com>

PRIX UNIQUE PAR CASSETTE
49,90 F

LE MAGASIN



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).

Il vous suffit de cocher les K7 vidéo que vous souhaitez commander et renvoyez à : Manga Distribution Route du Val Quartier de Paris 83170 Brignoles - tél: 04 94 69 61 00 (ou écrivez-nous sur papier libre)

- 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° CB (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**
 Carte de membre 90 f
 Nombre de K7 X 49,90 f =
 Remise 25% si vous êtes membre
 + 40 francs de port (livraison 72 heures) =

- 3) **Inscrivez votre adresse de livraison**
 Nom Prénom
 Adresse
 Code postal Ville
 tél. :
 Signature obligatoire

D.M. MANGAS
NUMÉRO SPÉCIAL
POKÉMON

28 CARTES POSTALES

Venez passer l'été avec moi!

Jessie & James les terroristes de la Team Rocket

Le film Pokémon toutes les photos

A GAGNER

LA MONTRE POKÉMON

Les dernières nouveautés des mangas japonais

ARBOK 131
 TORTANK 9
 KRASS 24
 M. MEME 22
 ENCELANGUE
 PSYKOKW 16
 SABLELETTE 27

Pour les vacances
deux
magazines
spécial
Pokémon



D.M. MANGAS
POKÉMON
HORS-SÉRIE

150
cartes-fiches
Pokémon
à collectionner

et 2 posters géants

chaque poster : 80 cm de haut!

DRAGON BALL GT

4 épisodes inédits

- Le Guerrier 4 en déroute
- L'arrivée de l'ennemi le plus puissant
- Végéta transformé en Super Guerrier 4
- Super Gogéa : la fusion

Hors-série D. Mangas n° 26 - Juin 2000 - 30 FF - 280 F8 - 12,50 F8

En vente chez votre marchand de journaux