

Nouveau!
Encore plus
de pages !!!

DMANGAS

Digimon

L'amitié entre
Matt et
Gabumon

Les noms des
Pokemon



en français, anglais
et japonais

des scooters
gonflables
des matelats
et sacs de plage
des ballons
des T-shirts

Gagnez

DRAGON
BALL **GT**

3^e partie
Tous vos héros
de la série

Pleins feux
sur
Lara Croft

8 pages de
jeux vidéo

L'île Lego 2
Alone in the dark
The mummy

A gagner
10 jeux vidéo
Lego 2

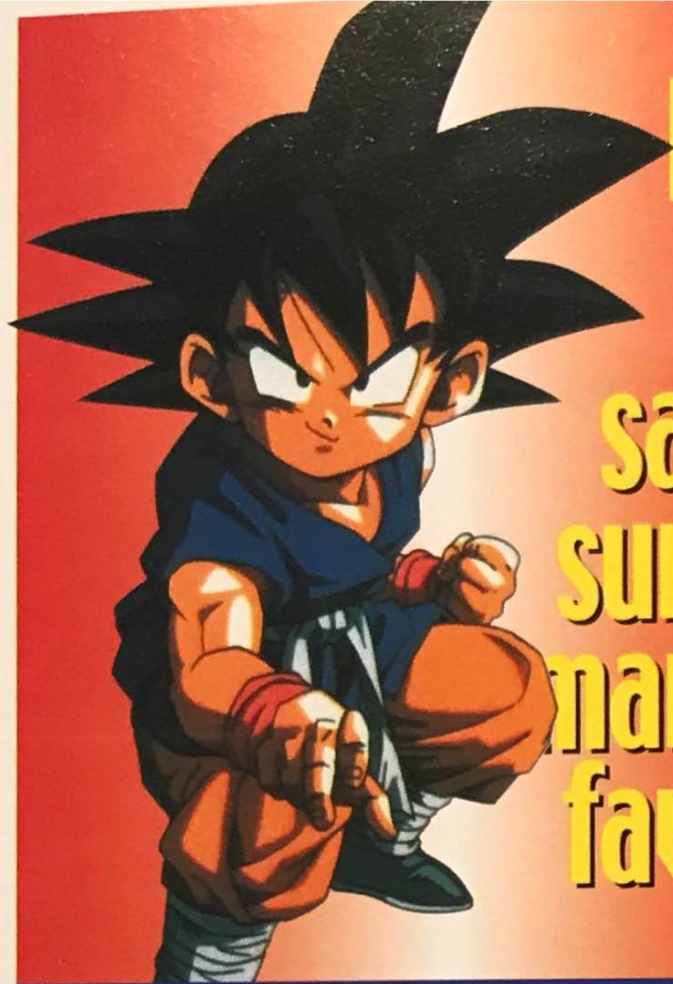


LARA CROFT
TOMB
RAIDER

T 2918 - 478 - 20,00 F



Mensuel N° 478 Juillet 2001
20 FF 145 FB - 6,50 FS ISSN 1286-1707



Pour tout savoir sur vos mangas favoris

Téléphonez au

08 36 68 80 88

SOMMAIRE

MAGAZINE

- 3 Pokémon**
Les noms des Pokémon en VF, VO...
- 21 Pleins feux sur...**
Lara Croft, La cour de récré, Spy kids
- 27 New : Multimédia**
- 28 Jeux vidéo**
Alone in the dark, The mummy...
- 44 Dragon Ball GT**
Tous les personnages de A à Z (3^e partie)
- 48 Digimon**
Episodes de 50 à 53
- 52 Sakura**
Les cartes de Clow (2^e partie)
- 57 Quoi de neuf ?**
Mangas, vidéos, DVD...
- 58 En direct du Japon**
Toutes les nouveautés

BANDES DESSINÉES

- 8 Dragon Ball GT**
Entre deux mondes
- 60 Les Chevaliers du Zodiaque**
Excalibur (1)

JEUX

- 26 Jeux Lego et Lyshees**

POSTERS

- 31 Digimon, La cour de la récré**



CHEZ VOUS TOUS LES MOIS



Chaque mois retrouvez les aventures de

DRAGON BALL GT



- des bandes dessinées
- les mangas japonais
- des tests
- des jeux
- des posters

une économie de 60 F
3 numéros gratuits

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à : DIP "D.MANGAS" ABONNEMENTS
18/28, quai de La Mame, 75164 Paris Cdex 19

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 "ABNET.COM-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° 478 - Juillet 2001. 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. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Luc Maciula. MAQUETTISTE : Arnaud Bertrand. A COLLABORER A CE NUMERO : Pascal Lafine. ILLUSTRATIONS : © Nintendo Creations.Inc. Bird Studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha. Hongo Akiyoshi/Toei Animation. DEPOT LEGAL : Juillet 2001. 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 EDITIONNEE par ABNET.COM SA au capital de 750 000 F. R.C.B. 334 323 961 - 132 av. 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, 18/28, quai de La Mame 75164 Paris Cedex 19. 01 44 84 85 44. REASSORTS : 08 00 31 32 68. Photogravure : Immepho. Diffusion : Transport Presse. Imprimé par SNIL.

POKÉMON™*

Nommez-les tous!



Vous êtes nombreux à nous écrire au sujet des noms des Pokémon. Certains ont tendance à les confondre, d'autres pensent qu'il s'agit d'erreurs. Dans chaque pays, les Pokémon ont un nom différent. Comme ils viennent du Japon, c'est l'appellation d'origine qui l'emporte. Pour vous aider à vous y reconnaître, voici comment s'appellent les monstres de poche en français, en anglais et, bien sûr, en japonais.





Numéro

Nom français

151	Mew
152	Germignon
153	Macronium
154	Meganium
155	Hericendre
156	Feurisson
157	Typhlosion
158	Kaiminus
159	Crocodil
160	Aligatueur
161	Fouinette
162	Fouinar
163	Hoothoot
164	Noarfang
165	Coxy
166	Coxyclaque
167	Mimigal
168	Migalos
169	Nostenfer
170	Loupio
171	Lanturn
172	Pichu
173	Melo
174	Toudoudou
175	Togepi
176	Togetic
177	Natu
178	Xatu
179	Wattouat
180	Lainergie
181	Pharamp
182	Joliflor
183	Marill
184	Azumarill
185	Simularbre
186	Tarpaud
187	Granivol
188	Floravol
189	Cotovol
190	Capumain
191	Tournegrin
192	Heliatronc
193	Yanma
194	Axoloto
195	Maraiste
196	Mentali
197	Noctali
198	Cornebre
199	Roigada
200	Feuforeve
201	Zarbi

Nom américain

Nom japonais

Mew
 Chikorita
 Bayleef
 Meganium
 Cyndaquil
 Quilava
 Typhlosion
 Totodile
 Croconaw
 Feraligator
 Sentret
 Furret
 Hoothoot
 Noctowl
 Ledyba
 Ledian
 Spinarak
 Ariados
 Crobat
 Chinchou
 Lanturn
 Pichu
 Cleffa
 Igglybuff
 Togepi
 Togetic
 Natu
 Xatu
 Mareep
 Flaaffy
 Ampharos
 Bellossom
 Marill
 Azumarill
 Sudowoodo
 Politoed
 Hoppip
 Skiploom
 Jumpluff
 Aipom
 Sunkern
 Sunflora
 Yanma
 Wooper
 Quagsire
 Espeon
 Umbreon
 Murkrow
 Slowking
 Misdreavus
 Unow

Myuu
 Chikorita
 Beirifu
 Meganiumu
 Hinoarashi
 Magumarashi
 Bakafun
 Waninoko
 Arigeitsu
 Odairu
 Otachi
 Ootachi
 Hoho
 Yorunozuku
 Redeiba
 Redeian
 Itomaru
 Araidosu
 Kurobatto
 Chonchi
 Rantan
 Pichu
 Pii
 Pupurin
 Togepii
 Togeckikku
 Neitei
 Neiteio
 Meripu
 Mokoko
 Denryuu
 Kireihana
 Mariru
 Mariruri
 Usokki
 Nyorotono
 Hanekko
 popo
 Watakko
 Eipamu
 Himanattsu
 Kimawari
 Yanyanma
 Upa
 Nuo
 Efui
 Burakki
 Yamikarasu
 Yadokingu
 Muuma
 Annon





Numéro

Nom français

202	Qulbutoke
203	Girafarig
204	Pomdepik
205	Foretress
206	Insolourdo
207	Scorplane
208	Steelix
209	Snubull
210	Granbull
211	Qwilfish
212	Cizayox
213	Caratroc
214	Scarhino
215	Farfuret
216	Teddiursa
217	Ursaring
218	Limagma
219	Volcaropod
220	Marcacrin
221	Cochignon
222	Corayon
223	Remoraïd
224	Octillery
225	Cadoïzo
226	Demanta
227	Airmure
228	Malosse
229	Demolosse
230	Hyporoi
231	Phanpy
232	Donphan
233	Porygon 2
234	Cerfrousse
235	Queulorior
236	Debugant
237	Kapoera
238	Lippouti
239	Elekid
240	Magby
241	Ecremeuh
242	Leuphorie
243	Raikou
244	Entei
245	Suicune
246	Embrylex
247	Ymphect
248	Tyranocif
249	Lugia
250	Ho-oh
251	Celebi

Nom américain

Nom japonais

Wobuffet
Girafarig
Pinenco
Forretress
Dunsparce
Gligar
Steelix
Snubbull
Granbull
Qwilfish
Scizor
Shuckle
Heracross
Sneasel
Teddiursa
Ursaring
Slugma
Magcargo
Swinub
Piloswine
Corsola
Remoraid
Octillery
Delibird
Mantine
Skarmory
Houndour
Houndoom
Kingdra
Phanpy
Donphan
Porygon 2
Stantler
Smeargle
Tyrogue
Hitmontop
Smoochum
Elekid
Magby
Miltank
Blissey
Raikou
Entei
Suicune
Larvitar
Pupitar
Tyranitar
Lugia
Ho-ho
Celebi

Soonasu
Kirinriki
Kunugidama
Fuoretosu
Nokocchi
Guraiga
Haganeru
Buru
Guranburu
Harisen
Hassamu
Tsubotsubo
Herakurosu
Nyuura
Himeguma
Ringuma
Magumaggu
Magukarugo
Urimu
Inomu
Saniigo
Teppouo
Okutan
Deribaado
Maintain
Eaamudo
Derubiru
Heruga
Kingudora
Gomazou
Donfuan
Porigon 2
Odoshishi
Doburu
Baruki
Kapoera
Muchuru
Erekiddo
Bubii
Mirutanku
Happinasu
Raikou
Entei
Suikun
Yoogirasu
Sanagirasu
Bangirasu
Lugia
Houhou
Serebii



DRAGON BALL GT

ENTRE DEUX MONDES !

RÉSUMÉ : SANGOKU AVAIT CRU À TORT QU'IL AVAIT PERDU LA VIE DANS L'EXPLOSION DE LA BOMBE LANCÉE PAR L'HÉRITIER DES TSUFURES ! SANGOKU EST DANS UNE DIMENSION INTERMÉDIAIRE ! LE BÉBÉ MUTANT LUI S'EST SERVI DES BOULES DE CRISTAL POUR RECRÉER SA PLANÈTE...



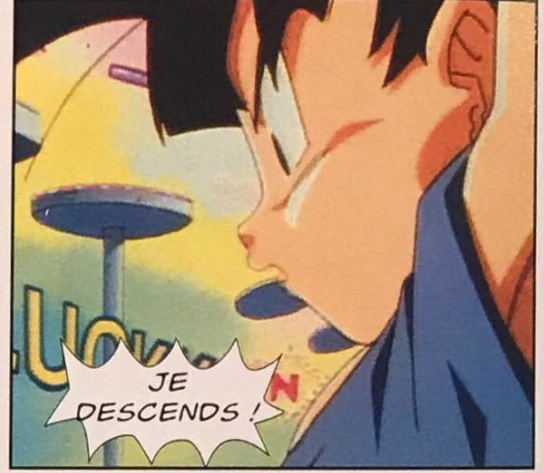
JE TE RAPPELLE GENTIMENT QUE TU ES TOUJOURS COÏNCÉ AU NIVEAU 3 !



REGARDE CE CHÂTEAU IL SIGNALE LA FIN DU PARCOURS !



EUH EUH !!



JE DESCENDS !



LA PARTIE N'EST PAS FINIE ! À MOI !



YYAAA !!



NOOON !!

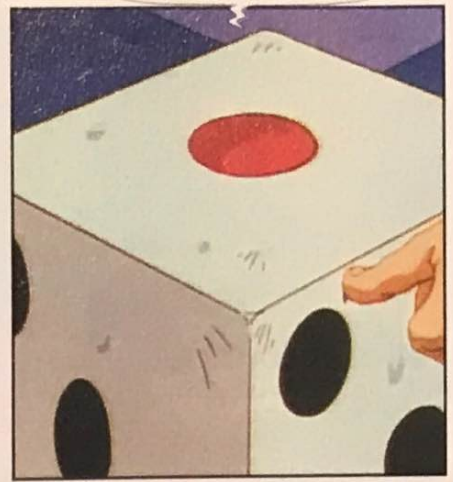


PAS DE CHANCE ! LE DÉ VA TOMBER DANS LA LAVE !



LE DÉ STOPPE SA CHUTE BRUTALEMENT ET REMONTE TOUT FUMANT !









AAAHH !!



IL FAUT QU'ILS ARRÊTENT DE CRIER OU C'EST FICHU !



QU'ILS SE TAISENT OU TOUT VA S'ÉCROULER !



AAAHH !!



TRICHEUR, ET MOI QUI AVAIS CONFIANCE EN TOI !



TOUT LE JEU S'EFFONDRE !

TU SAIS CE QUI ARRIVE AUX GENS QUI SE MOQUENT DE MOI ? TU VAS ERRE ÉTERNELLEMENT ICI !



JE TE TRAHIS ET TU ME SAUVES LA VIE ! COMMENT TE REMERCIER ?



EXPLIQUE-MOI CE QUI SE PASSE, JE SUIS PERDU !



J'ÉTAIS DANS L'ESPACE AVEC MON FILS. IL Y A EU UNE AVARIE ET L'ON S'EST RETROUVÉS ICI !



TU SAIS PILOTER UNE NAVETTE ?



J'AI GAGNÉ UNE PARTIE ET L'ON M'A DONNÉ LA PLACE !



PERSONNE NE PEUT GAGNER AUSSI SOUVENT SANS



AAHHHH !



J'AI LE DROIT DE VOLER MAINTENANT ?



GÉNIAL, L'EFFET A L'AIR DE DURER TANT QUE JE VEUX !



IL Y A ASSEZ DE PLACE POUR TON ÉNERGIE MAINTENANT !



GÉNIAL, J'AI RETROUVÉ MES SUPER POUVOIRS !



ATTRAPES TON FILS ET ACCROCHE-TOI À MON COU !



YYAAAAA !



À PREMIÈRE VUE ON DIRAIT UN PETIT FORMAT, MAIS EN FAIT C'EST UN GÉANT !



KA-ME-A !



DIRE QUE J'AI DISPUTÉ UNE PARTIE AVEC CE MEC-LÀ !



FAIS ATTENTION, SI TU DÉTRUIS TOUT ON NE SAIT PAS OÙ L'ON VA ATERRIR !



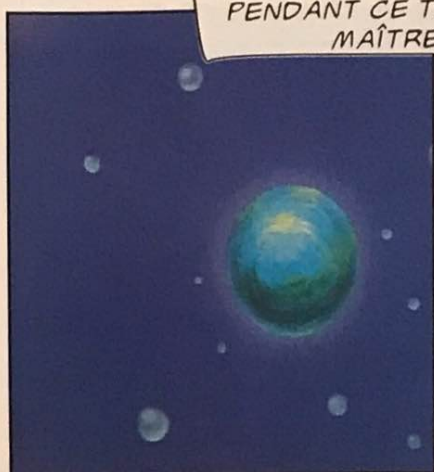
DANS LA VIE, IL FAUT LAISSER FAIRE LE DESTIN !



SANGOKU ET SES AMIS SE
FONT MITRAILLER DE
MÉTÉORITES !



PENDANT CE TEMPS, LE GRAND
MAÎTRE PÊCHE...





BING !!



OUIÏE !!

TU ME DÉSESPÈRES !



SALUT ! TU AS FAILLI PASSER UN SALE QUART D'HEURE AVEC CES MÉTÉORITES !



CONCLUSION, JE VOUS DOIS UNE FIÈRE CHANDELLE ! SALUT KIBITO !



BONJOUR MAÎTRE ! ÇA N'A PAS CHANGÉ !



EN REVANCHE, TU AS PLUTÔT RÉTRÉCI DEPUIS LA DERNIÈRE FOIS !



AH OUI ! C'EST UNE LONGUE HISTOIRE !



BONJOUR !!



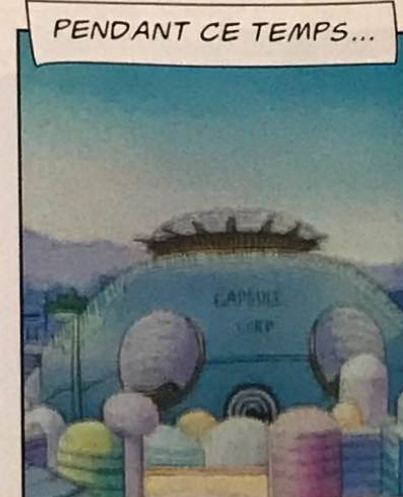
SORTEZ MAINTENANT !



JE N'AURAI PAS DU TE SOUS-ESTIMER ! TU NOUS REDONNES NOTRE LIBERTÉ !



JE VOUDRAIS SAVOIR COMMENT ON EST REVENUS DANS L'AUTRE MONDE ?



PENDANT CE TEMPS...



OH ! BIDEL EST
PARMI EUX !



PARLE MOINS FORT, ON VA
SE FAIRE REMARQUER !



MAIS C'EST LA CHAIR DE
MA CHAIR, MON DIAMANT !



NON LOIN DE LÀ...



GIRU ! ÇA VA ?



MPFF !!

IL Y EN A DES CENTAINES !
ÇA VA PAS ÊTRE ÉVIDENT !



TU VIENS ?



OÙ VA-T-ON
EXPLIQUE-TOI !

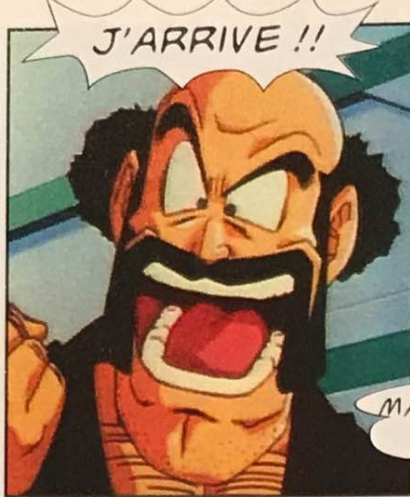
EH OUI ! JE PRENDS
LES CHOSES EN MAIN !



J'EN SUIS ARRIVÉE À LA
CONCLUSION QU'IL FALLAIT
ALLER CHEZ MES PARENTS !



TRÈS BONNE IDÉE ! NE T'INQUIÈTE PAS CHÉRIE, JE VAIS TE SORTIR DE LÀ !



J'ARRIVE !!



MAIS COMMENT PASSER TOUS LES BARRAGES ?



QUOI ?

SANGOKU REGARDE DANS UNE BOULE DE CRISTAL...



POURQUOI MONTENT-ILS TOUS DANS CE VAISSEAU ?

LE STUFURE A UTILISÉ LES BOULES DE CRISTAL POUR FAIRE VENIR LE DRAGON ET ENSUITE, IL LUI A DEMANDÉ DE RECRÉER SA PLANÈTE NATALE !



EUH EUH !



J'AVAIS POURTANT DEMANDÉ À DENDÉ DE LES METTRE À L'ABRI !



IL A MÊME CORROMPU NOTRE DENDÉ !

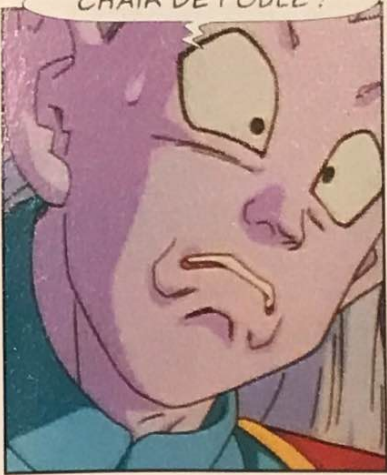


LE TSUFURE ÉTAIT DÉJÀ PASSÉ ET AVAIT MIS TOUT LE MONDE SOUS CONTRÔLE !



ON A BEAU ÊTRE UN DIEU, ON EN A PAS MOINS DU CŒUR ET DU CERVEAU !

VOUS ME DONNEZ LA
CHAIR DE POULE !



TOUT N'EST PAS
FICHU !



IL NE FAUT PAS
TOUT PRENDRE AU
PIED DE LA LETTRE !

JE SUIS ENCORE
LÀ ! TOUT N'EST
PAS FICHU ! EN
ROUTE !



JE PEUX SAVOIR OÙ TU
VEUX ALLER COMME ÇA ?



JE VAIS RENTRER SUR MA
PLANÈTE ET CETTE FOIS
JE NE ME FERAI PAS
AVOIR !

SI TU VEUX BATTRE
LE TSUFURE TU DOIS
AUGMENTER TA PUISSANCE !



IL NOUS FAUT UN
PLAN !



CROIS-MOI, TU DOIS
T'ENTRAÎNER UNE SEMAINE !

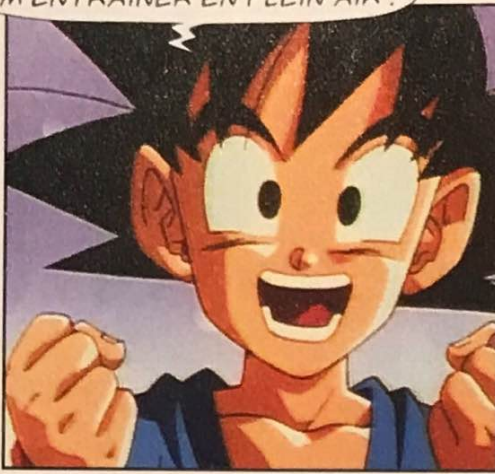


SI ON NE SE DÉPÊCHE PAS,
IL N'Y AURA PLUS PERSONNE
SUR TERRE !



QUAOUH ! JE VAIS
APPRENDRE DES TAS DE
NOUVELLES TECHNIQUES !

J'AI LE DROIT DE
M'ENTRAINER EN PLEIN AIR !



SUR TERRE...

IL NE MANQUE PAS
DE CULOT !



CONTINUE !



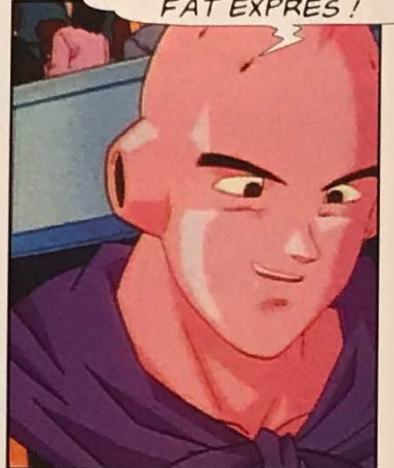
OH NOON !!



JE T'AI VU, TU AS DOUBLÉ
TOUT LE MONDE !



OH JE NE L'AI PAS
FAT EXPÈS !



JE SUIS SUR LE POINT DE
VIVRE LE PLUS BEAU JOUR
DE MA VIE ALORS JE NE
VAIS PAS ME BATTRE !



JE VAIS SUR LA
PLANÈTE TSUFURE
AVEC MA FAMILLE !



MOI AUSSI
JE VOYAGE AVEC
MES AMIS !



AH OUI !!



GÉNIAL !!



ÉCOUTEZ-MOI, TOUS CEUX
APRÈS CE MONSIEUR
DEVRONT ATTENDRE LA
PROCHAINE NAVETTE !



ON L'A ÉCHAPPÉ BELLE !



SALUT !



JE ME PLAINDRAI , CETTE BRUTE M'A PRIS MA PLACE !



FSSSS !!



ET VOILÀ, ÇA SERA POUR LA PROCHAINE NAVETTE !



ÇA SERT À QUOI DE MOUDRE DU CAFÉ ?



JE COMMENCE À LE CONNAÎTRE IL VEUT SA TASSE DE CAFÉ LE MATIN !

ÇA TRAVAILLE LES MUSCLES DU BRAS ! TIENS-TOI DROIT !



PAS DE REMARQUE CYNIQUE ! TOURNE !



JE M'ENNUIE ET PUIS ÇA ME GRATTE DANS LE BAS DU DOS !



SANGOKU ACCÉLÈRE...

MAIS ARRÊTE, TU VAS TOUT CASSER !

SUR LA PLANÈTE TSUFURE !



VIVE LE ROI !



PARFAIT ! ALLEZ VIENS GRAND-PAPA ON SORT !



ON VA LEUR FAIRE AVALER DES CACHETS POUR ÉVACUER L'ŒUF QU'ILS ONT DANS LE VENTRE !



SAIS-TU OÙ COMMENCER ?



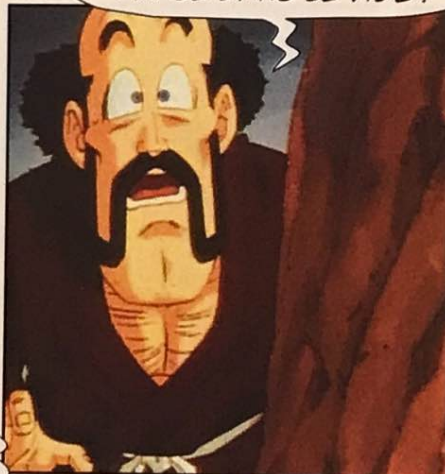
CROIS-MOI, J'AI COMME UN HORRIBLE PRÉSENTIMENT ! OH ! JE PARLE DANS LE VIDE !



L'EFFET DE SURPRISE N'EST PEUT-ÊTRE PAS SI



TU TE MOQUES DE MOI ?



VOTRE ATTENTION !



C'EST UNE SAYAN !



AVALEZ-MOI ÇA ET ÇA IRA MIEUX APRÈS !



COMMENT A-T-ELLE RÉUSSI À ENTRER DANS LA FORTERESSE ?

LES FILLES FONT
EFFET !

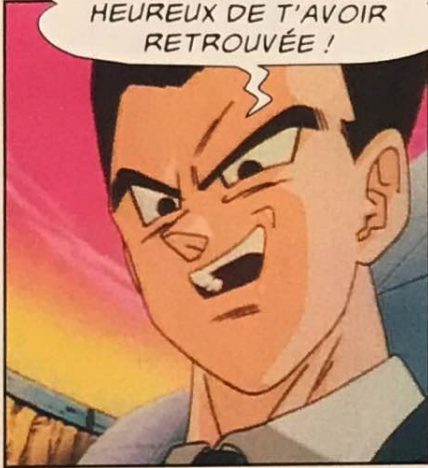


MAMAN
PRENDS



TAIS-TOI !

TU NE SAIS PAS À QUEL
POINT NOUS SOMMES
HEUREUX DE T'AVOIR
RETROUVÉE !



MAIS RÉVEILLE-TOI PAPA !



ÉLIMINEZ-LA !



NE T'ARRÊTE PAS,
JE FAIS ÇA POUR
TON BIEN !



AAHH !!

PAIN EST EN DANGER !
ENVOYEZ-MOI LÀ-BAS !
C'EST LA VIE DE MA
PETITE-FILLE !

JE CONTINUE ?



SANGOKU RESSENT
QUELQUE CHOSE !



JE NE PEUX PAS, TU
N'ES PAS PRÊT !



POUR PAIN !



PLEINS FEUX SUR...

TOMB RAIDER

Sortie le 27 juin 2001

L'histoire

Il y a des lustres de cela, un peuple d'une grande avancée scientifique a mis au point un triangle magique fait d'un métal issu d'une météorite. Tous les cinq mille ans, à l'instant où toutes les planètes du système solaire sont alignées, le triangle ouvre une porte permettant de voyager dans l'espace et le temps. N'ayant pas réfléchi aux conséquences avant de créer cette porte, ce peuple a pris conscience, après coup, du danger que présentait un objet capable de créer des paradoxes temporels. Il a alors coupé la porte en deux et caché les morceaux aux deux extrémités de la planète. Depuis, une organisation secrète, les Illuminatis, recherche une horloge magique permettant de récupérer les deux parties afin de reformer le triangle.

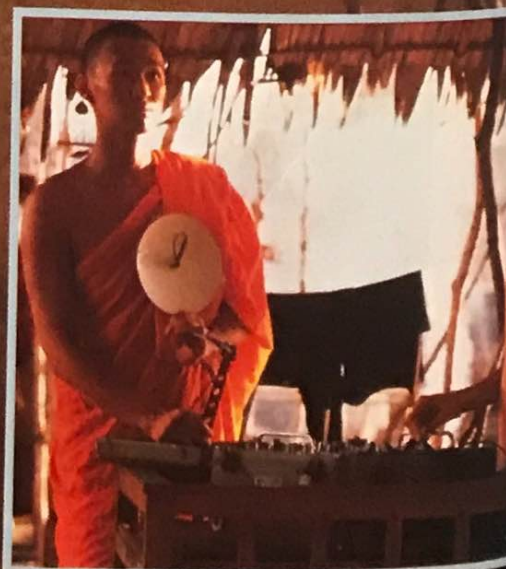
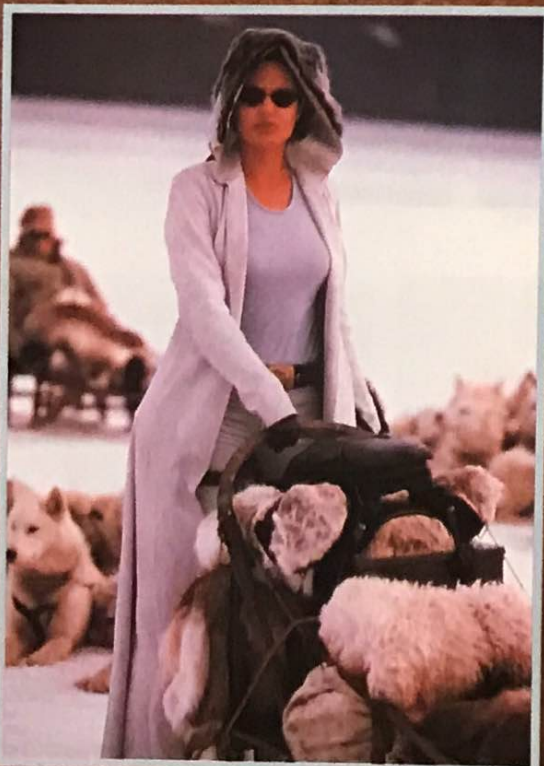
C'est là qu'entre en scène Lara Croft, notre belle aventurière aux formes ravageuses. Son père, un illustre archéologue, avait caché l'horloge jusqu'à ce jour. Mais les Illuminatis s'en sont emparé, et le monde libre est en danger. Lara a deux jours pour trouver les deux parties du triangle avant que les Illuminatis ne mettent la main dessus. Car s'ils y réussissent, ils pourront changer le passé à volonté et reformater l'univers à leur gré.

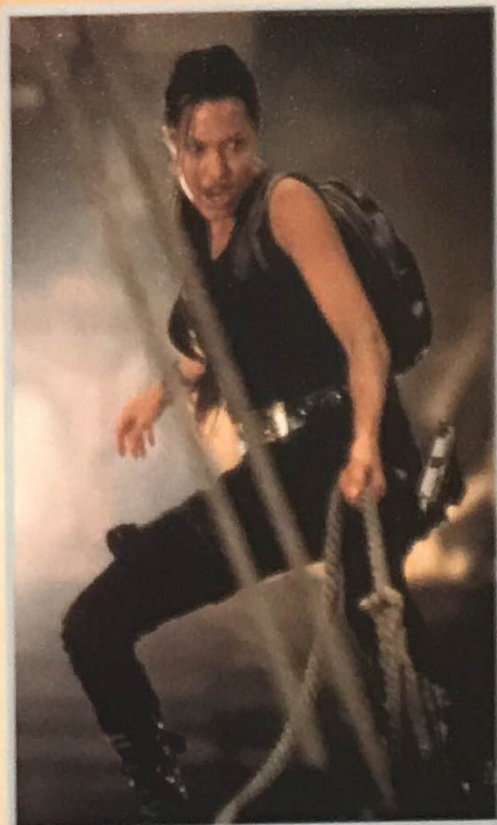
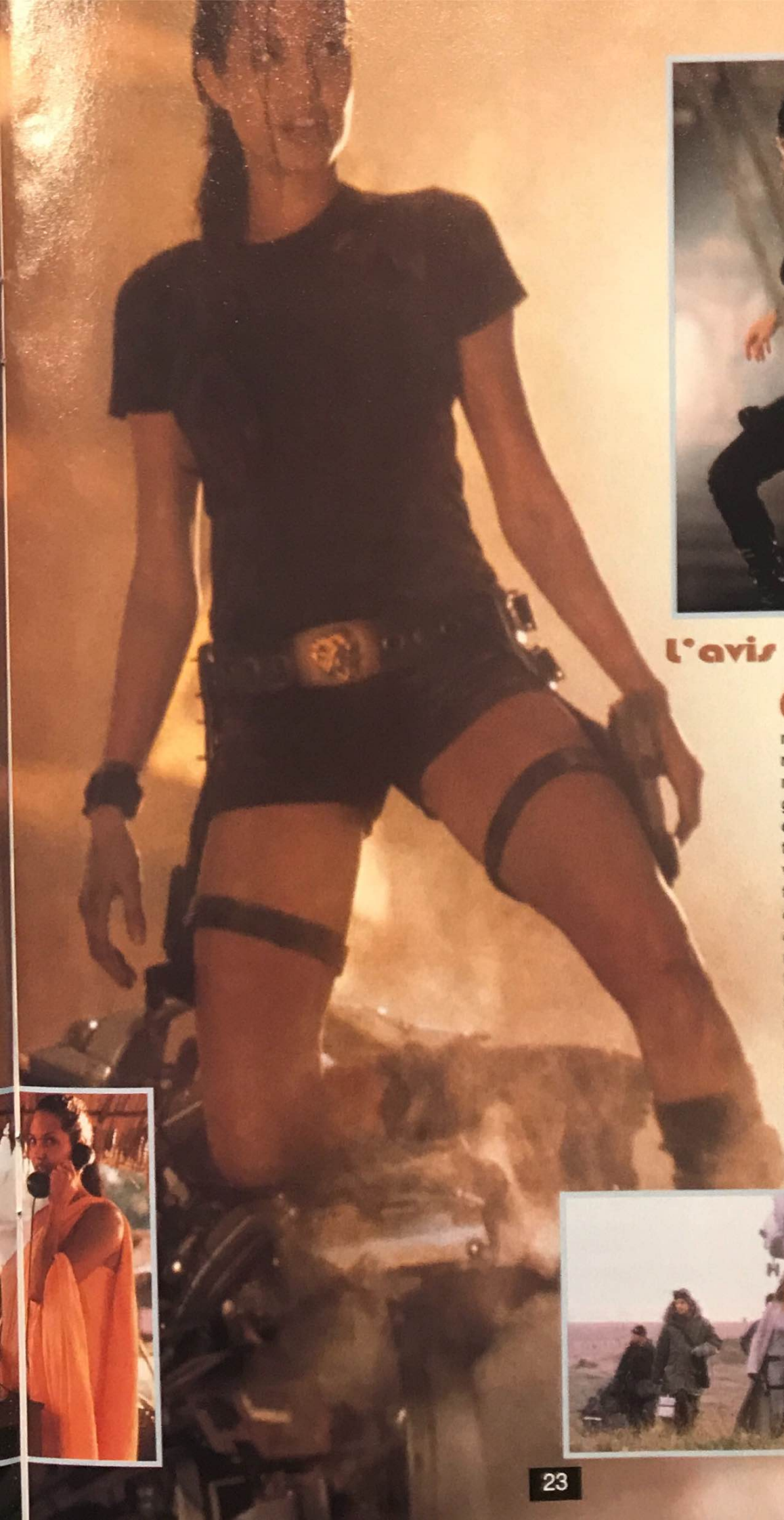


Lara Croft

L'héroïne, Lara Croft, est une aventurière célibataire et super sexy, issue de l'aristocratie britannique. Sa fortune est colossale. Pour arrondir ses fins de mois, qui n'en n'ont pourtant pas besoin, elle travaille comme photo-journaliste et consultante archéologue. Elle voyage à travers le monde à la recherche de trésors mystiques ou de secrets oubliés.

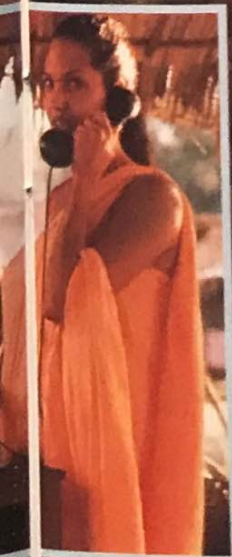
L'intrépide Lara s'entraîne dans son immense demeure, puis le hasard la met sur les traces d'un objet mystérieux. C'est ainsi que débute son tour du monde fait d'enquêtes, d'énigmes, de monstres hallucinants et de pièges rocambolesques.





L'avis de Pascal

Ce film est relativement fidèle au jeu et, croyez-moi, c'est un exploit. En rentrant dans la salle de cinéma, j'avais un gros préjugé car, hormis "X-men" (et encore !), toutes les adaptations de BD ou de jeux vidéo sont toujours lamentables. Mais voilà, le film devient très vite prenant car le scénario tient la route et, en plus, il est bon. Les décors sont somptueux, la mise en scène très réussie et les scènes d'action sont époustouflantes. Vous pouvez aller le voir s'en crainte. Le petit bonus, c'est le thème principal chanté par U2 sur un clip à couper le souffle.



PLEINS FEUX SUR... Spy Kids



Après "Desperado", "Une nuit en enfer" et "Faculty", Roberto Rodriguez a changé totalement de registre. Son nouveau film, "Spy Kids", plaira tout particulièrement aux James Bond en herbe.



L'AVIS DE PASCAL

"Spy Kids" est exactement ce que l'on aime dans les James Bond. Il y a de l'action, du suspense, un grand méchant, de gentils héros, plein de gadgets et une bonne dose d'humour en prime. Qui ne rêverait pas de vivre une aussi palpitante aventure que celle de Carmen et Juni dont dépendent le sort de leurs parents et l'avenir du monde ? Dans le rôle du père, on retrouve Antonio Banderas qui avait

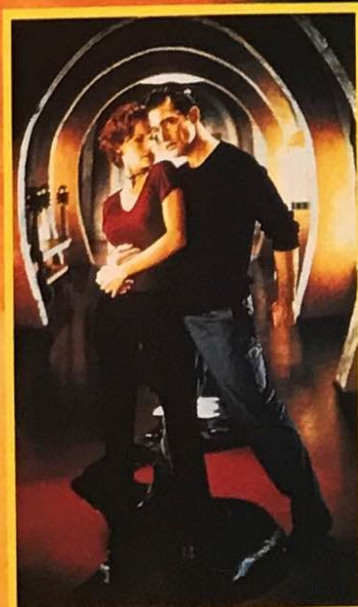
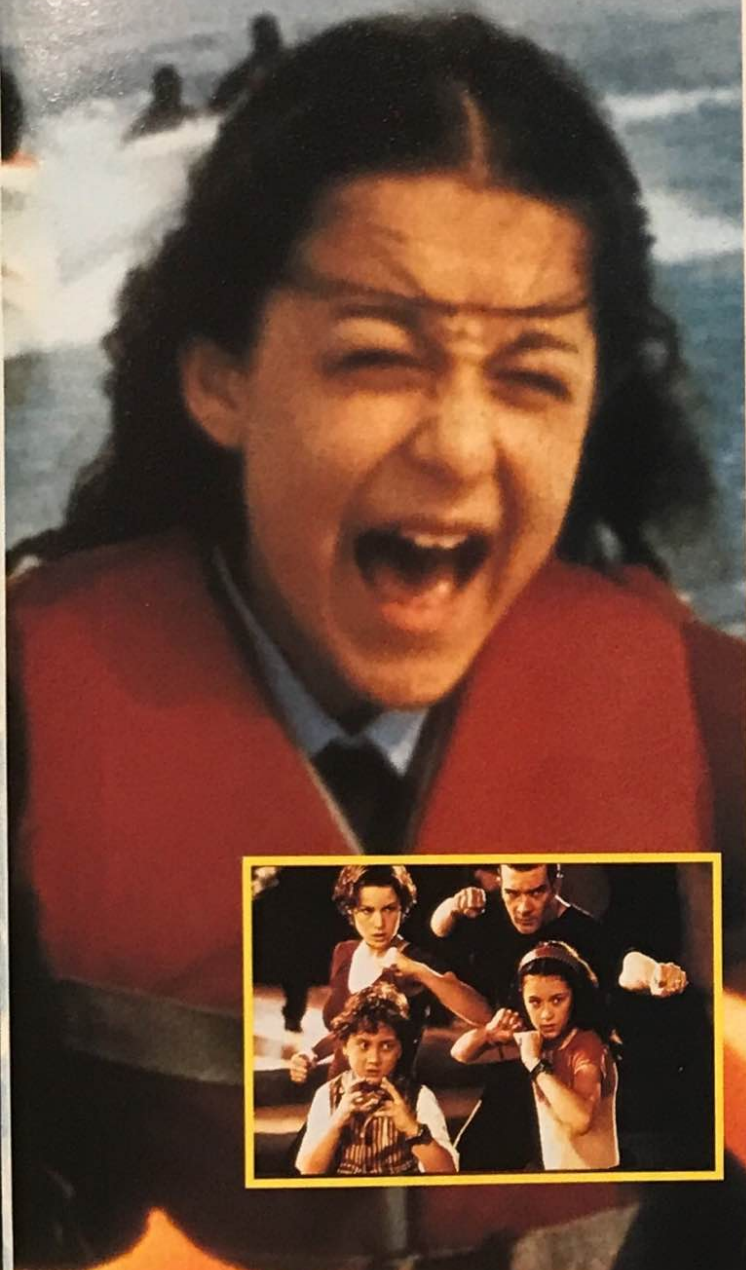
déjà tourné avec Roberto Rodriguez dans "Desperado" avant d'être la vedette du "Masque de Zorro". Au générique, il y a aussi l'excellent Alan Cumming qui incarne Floop, la star d'une émission télé, et une guest star, Teri Hatcher ("Superman", "Le monde ne suffit pas"). Quant aux enfants, les vrais héros du film, ils sont interprétés par deux "graines de stars" : Alexa Vega et Daryl Sabara.

L'HISTOIRE

Ingrid (Carla Gugino) et Gregorio (Antonio Banderas) étaient les deux meilleurs agents secrets ayant jamais existé. Ils avaient eu pour mission de s'éliminer l'un l'autre. Mais le jour de leur rencontre, l'amour était au rendez-vous. Ils se sont alors mariés, ont pris leur retraite et ont eu deux enfants, Carmen et Juni. Un jour, nos deux ex-agents secrets sont appelés pour une ultime mission qui s'avère très vite être un piège. Carmen et Juni se retrouvent seuls et sont contraints de prendre les choses en main. Ils mettent alors à profit les nombreux gadgets de super espions de leurs parents pour les retrouver. Ils découvrent que leur mère et leur père sont retenus dans le palais de Floop, la star d'une émission télé pour enfants qui est l'idole de Juni. Nos deux jeunes héros vont devoir déjouer les plans de Floop qui mettent en péril l'avenir du monde.

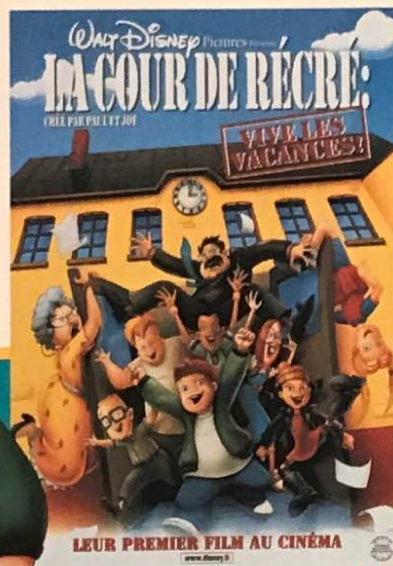


Sortie le 18 juillet 2001



Grand jeu

La cour de récré



A GAGNER



10 sacs de plage



20 ballons



10 scooters gonflables

10 T-shirts



10 matelats de plage

Pour gagner Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse. Bonne chance !
Quel jour de la semaine est diffusée sur TF1 la série "La cour de récré ?

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

BULLETIN-REPONSE

RÉPONSE

Nom :

Prénom :

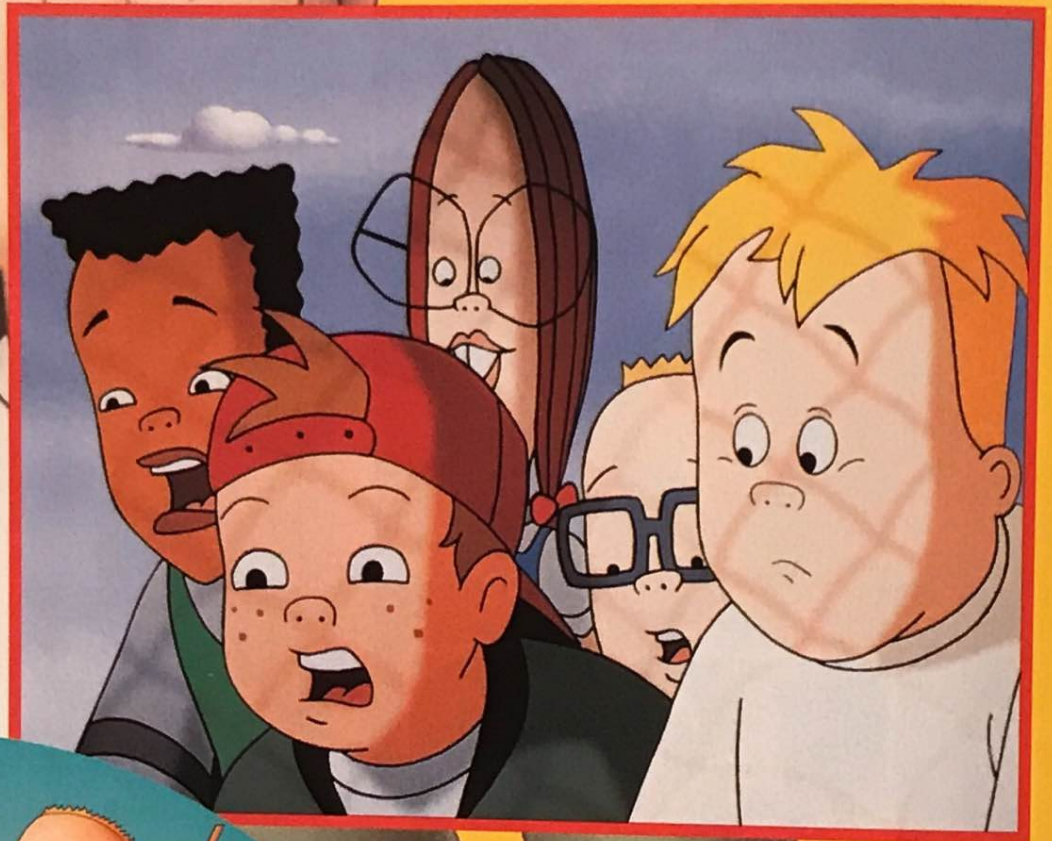
Adresse :

CP : Ville :

PLEINS FEUX SUR... LA COUR DE RÉCRÉ

Walt Disney Television Animation a adapté pour le cinéma la série diffusée sur TF1, "La cour de récré". Ce film sort en salle le 11 juillet.

J.T. Deweiler est bien décidé à profiter de ses vacances. Mais quelle déconvenue lorsqu'il découvre que tous ses copains partent en camps d'été ! Désespéré, J.T. erre sur sa bicyclette et, un jour, il aperçoit une étrange lumière verte dans le bâtiment principal de l'école. Inquiet, il tente de mobiliser ses parents et la police autour de ce mystère. Mais personne ne le prend au sérieux. Il réussit à convaincre le directeur de l'école, Monsieur Prickly, de se rendre sur les lieux. Mais à peine



a-t-il franchi les grilles de l'école que M. Prickly est désintégré par un faisceau électrique. Déterminé à résoudre cette énigme, J.T. appelle en renfort tous ses amis : Spinelli, Mickey, Vince, Gretchen et Gus. Plus aucun doute n'est possible lorsque J.T. et ses copains voient sur le toit de l'école une arme géante projetant des rayons laser dans le ciel. S'introduisant dans l'école, la petite bande découvre le camp retranché du diabolique Phillip Benedict...

Attention : page 43, grand jeu "La cour de récré" !

ULTIMÉDIA

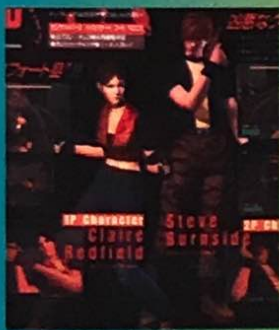
NEW

Dans cette nouvelle rubrique, découvrez les nouveaux jeux vidéo sortis en France, ainsi que les nouveautés japonaises qui ne devraient pas tarder à faire leur apparition chez nous. En prime : des sites internet d'éditeurs de mangas en VF.

Sonic Adventure 2

C'est le premier jeu à être sorti sur la Dreamcast, et il était un peu normal que ce soit celui qui annonce la fin. Le principe de Sonic a été si amélioré que, maintenant, vous avez l'impression que le jeu se fait tout seul. Le Docteur Robotnik revient avec un plan machiavé-

lique et vous devez l'arrêter sur un grand nombre de tableaux. Tous les personnages de Sonic sont au rendez-vous. De nouveaux comme Dark et Shadow, et d'anciens comme Tail, Knuckles, Robotnik et Rouge, la petite Sonic de sexe féminin. **Pour Dreamcast.**



Gun Survivor 2

C'est un jeu du genre "Time Crisis". Vous utilisez un pistolet pour tirer sur l'écran. Le premier n'était pas une grande réussite. Le scénario est original, mais le jeu se joue plus facilement à la manette. Dans ce second volet, vous jouez avec deux personnages : Claire

Redfield et Steve Burnside. Vous êtes prisonnier sur une île et vous devez la quitter. Le problème, c'est qu'elle est truffée de monstres que vous devez shooter. Pour l'instant, le jeu sort sur borne d'arcades et, bientôt, pour Dreamcast et PlayStation 2.



Internet : Découvrez les sites d'éditeurs de mangas en version française



www.tonkam.com

Vous découvrirez tous les mangas qui sortent chaque mois aux Editions Tonkam ("Maison Ikkoku", "Juliette je l'aime", "Cat's eye", "Kimengumi le collège fou fou fou", "F.Compo", "I's, Rookies"...). Un grand nombre de titres à découvrir. Des résumés, des reportages photos avec tout sur les Japonais à Angoulême, etc.



www.mangakana.com

Kana présente un site en flash pas très illustré mais riche en infos et nouveautés. Entre autres, en catalogue : "Saint Seiya, les Chevaliers du Zodiaque", "Conan", "Yu Gi Ho", "Shaman King", "Slam Dunk". Il y a aussi des concours, des liens avec les éditeurs japonais. Pour tout savoir sur leurs livres, allez sur le site Kana.



www.glenat.com

Le plus gros éditeur de BD. Leur site est aussi en flash. Quand vous allez accéder au site général de toutes leurs éditions, vous pouvez choisir la partie mangas. Vous découvrirez leurs nouveautés et des infos pratiques sur leur sortie.

Suite page 42

LES LEGO SONT DE RETOUR. PAS EN JOUETS, MAIS EN JEU VIDÉO. GRÂCE À SOFTWARE, NOS PETITS CONSTRUCTEURS À TÊTE JAUNE REVIENNENT UNE FOIS DE PLUS SUR PLAYSTATION. CE N'EST PAS UNE COURSE DE VOITURES, MAIS UN VRAI JEU D'AVENTURE EN 3D. L'ACTION SE DÉROULE SUR L'ILE LEGO. MÊME SI L'AMBIANCE CRÉATIVE DES JOUETS LEGO MANQUE UN PEU, "L'ILE LEGO 2" EST MALGRÉ TOUT UN JEU SYMPA.



Contrairement aux autres jeux vidéo Lego,

celui-ci respecte l'esprit des jouets. Vous retrouvez, Lego pirate, Legoland espace... Tout ce qui a fait le succès de Lego. Les Legos sont un jeu de construction fait de petites pièces qui s'assemblent et s'emboîtent. Ici, tout commence sur l'île Lego. Tout au long de votre parcours, vous serez amené à voyager à travers différentes épopées.

L'histoire

Pepper est le nom du héros que vous incarnez. Il s'agit d'un livreur de pizzas qui a tendance à rendre service à tout le monde. Tout se passe



TIP

Désolé, le jeu est beaucoup trop facile, les Tips sont donc inutiles !

à merveille dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où Casbric, un ignoble et méchant criminel, s'évade de la prison. Il sème la zizanie sur son passage et arrache les pages du Constructopedia. En faisant cela, toute la maison se trouve détruite. En fait, vous devez capturer Casbric et récupérer toutes les pages afin de reconstruire le village.

Principe de jeu

Vous devez aider Pepper à récupérer des pièces de Lego. Grâce à cela, il pourra construire sa maison. Pour trouver toutes les pièces, il vous faudra accomplir plusieurs missions sous forme de services rendus aux habitants de l'île Lego. Ils vous fourniront alors les éléments pour la maison.



→ LES VEHICULES



Le skateboard



La voiture

Il y a différents moyens de transport durant le jeu. Vous pourrez utiliser, entre autres, un bateau pour aller d'une île à l'autre. Le skateboard est votre véhicule de base ; il vous permet de voyager rapidement. La voiture vous permet d'aller encore plus vite.

Le choix D. MANGAS



L'hélicoptère

L'hélicoptère reste le meilleur moyen de transport. Il vous permet de voyager d'un point à l'autre très rapidement. Mais son plus grand avantage reste la vue aérienne qu'il vous offre, et grâce à laquelle vous trouvez directement ce que vous cherchez.

→ LES MINI-JEUX

Les mini-jeux sont obligatoires car ils permettent à chaque fois de récupérer quelque chose qui vous permet de progresser dans le jeu. En fait, c'est ce qu'il y a de mieux dans le jeu. Ils sont toujours en rapport avec le niveau où vous êtes.



Robot toque



La pêche aux briques



Joutons un peu



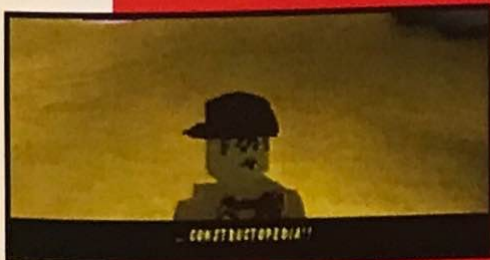
A l'attaque

VOYAGEZ, POURSUIVEZ, UTILISEZ DIFFÉRENTS MINI-JEUX

- Vous pourrez faire voyager Pepper selon votre gré. En skateboard, à cheval, en voiture, en hélicoptère et en bateau.
- Pour voyager d'un monde à l'autre, vous entrez dans un sorte de cercle qui vous téléporte directement au tableau suivant.

- Vous poursuivez Casbric, tout d'abord dans le monde médiéval dans lequel deux clans se battent.
- Vous avez aussi différents mini-jeux qui vous aident à progresser. Par exemple, la pêche aux briques consiste à récupérer en nageant les briques d'un pont cassé.

→ LE LANGAGE



Les dialogues sont assez amusants car ils sont composés, entre autres, de jeux de mots à dix centimes. Leur noms sont très amusants. Le jeu est entièrement doublé et écrit en français.

→ LEUR AVIS

Pascal

Ce jeu ne plaira pas aux grands car il est, de bout en bout, destiné aux plus jeunes. Il est bien conçu et plaira au public pour lequel il a été fait. Les mini-jeux sont excellents.

Babour

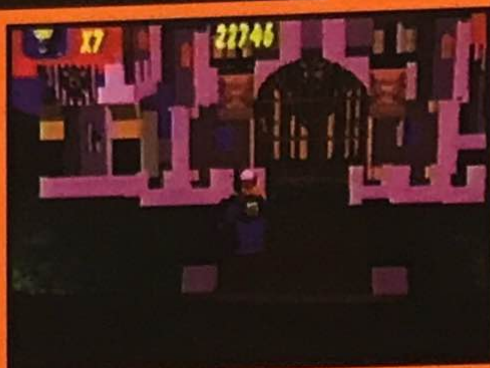
Quitte à choisir, je préfère jouer aux vrais Legos. Ce jeu est destiné aux très jeunes mais on peut s'amuser quand même. Dommage que l'on ne puisse le faire à plusieurs.



Fiche technique

Éditeur : Software
Genre : Aventure
Participant : 1 Joueur
Difficulté : Facile
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation

→ Les décors



Le point central des niveaux est l'île. Vous prenez à chaque fois un véhicule différent pour accéder au niveau voulu. Dans le niveau des chevaliers, vous



devez affronter le chevalier afin de récupérer la page qui sert de drapeau à son château.

D. MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 15/20
Bonne prise en main, facile à utiliser.
- **Durée de vie** → 14/20
La durée de vie est assez longue.
- **Animation** → 14/20
Le jeu n'a pas besoin d'être beau car les héros sont des Legos.
- **Graphisme** → 12/20
Les décors ne sont pas super, mais on s'en fiche, c'est des Legos et le graphisme importe peu.
- **Intérêt** → 18/20
Sympatique, on passe de bons moments.

APRÈS LES SÉRIES DES "RESIDENT EVIL", "PARASITE EVE" ET "DINO CRISIS", DÉCOUVREZ "ALONE IN THE DARK 4" ET LA BOUCLE SERA BOUCLÉE. LE 1^{ER} "RESIDENT LIKE" EST SORTI EN 1993. DANS LE PREMIER VOLET, VOUS INCARNEZ SHERLOCK HOLMES MENANT UNE ENQUÊTE DANS UN MANOIR HANTÉ. LES DEUX SUITES N'ÉTAIENT PAS CONVAINCANTES MAIS INFOGRAMES S'EST ENFIN RATTRAPÉ. CE JEU EST PEUT-ÊTRE L'UN DES DERNIERS GRANDS HITS DE PLAYSTATION ET DREAMCAST.



→ Les plus âgés d'entre vous se rappellent ce titre dont le premier opus a aujourd'hui huit ans.

L'histoire

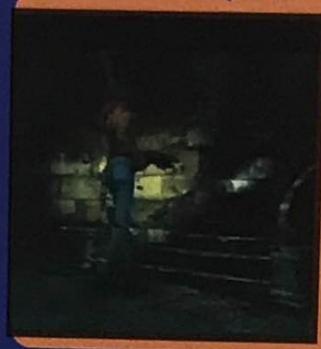
Edward Carndy enquête sur la mort de Charles Fiske qui venait de mettre la main sur de précieuses reliques shamaniques. C'est le FBI qui lui a confié cette mission. Edward Carndy et Aline Cedrac, une anthropologue, se retrouvent seuls sur Shadow Island où a eu lieu l'homicide. Ils ont dû sauter de l'avion avant l'atterrissage. Maintenant, ils sont séparés et

vous devrez jouer avec l'un ou l'autre. Deux histoires différentes : La fille doit récupérer les tablettes pour trouver son père ; quant à l'homme, il enquête sur le meurtre de son équipier.

Principe de jeu

Au début du jeu, vous aurez le choix entre Edward Carndy et Aline Cedrac, l'anthropologue. Comme tout bon jeu de ce style, vous progresserez dans un univers entièrement en 3D. À l'aide d'objets trouvés sur votre parcours, vous devrez résoudre des énigmes assez complexes.

TIP



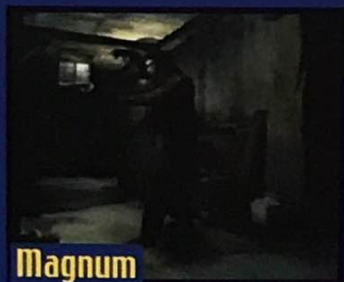
LE CIMETIÈRE

Le démon est toujours à vos trousses, continuez de courir. Prenez la porte au bout et soyez prêt car trois chiens vont vous attaquer. Tournez à droite et descendez le chemin. Continuez de courir jusqu'à ce que vous passiez une large crypte.

Un soin incroyable a été apporté à ce jeu. Vous pouvez, par exemple, éclairer chaque recoin du décor. Plus on progresse, plus le jeu est intéressant. Vous avez beaucoup de systèmes pour aider votre partenaire ou des messages qui vous indiquent la marche à suivre.



→ LES DIFFÉRENTES ARMES



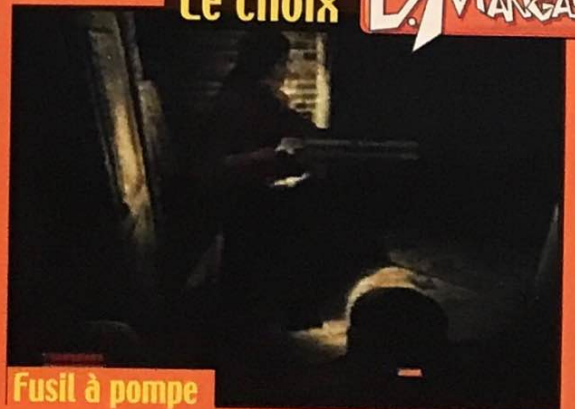
Magnum



Le lance-fusées

Au cours du jeu, vous trouverez toutes sortes d'armes plus puissantes les unes que les autres. De la lampe torche qui éblouira certains ennemis en passant par le lance-flammes et le lance-fusées, sans oublier les armes standard comme le magnum et le fusil à pompe. À noter que les armes sont les mêmes pour Edward et Aline

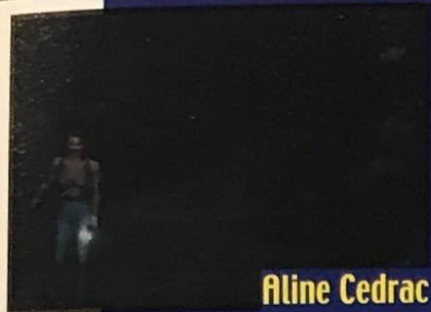
Le choix D. MANGAS



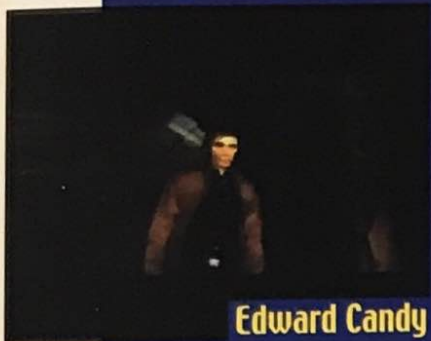
Fusil à pompe

Le fusil à pompe, c'est l'arme avec laquelle vous possédez le plus de munitions. Il lance trois balles à la fois. Ce qui le rend supérieur, c'est surtout le fait que les autres armes ne sont pas très puissantes.

→ LES PERSONNAGES



Aline Cedrac



Edward Candy

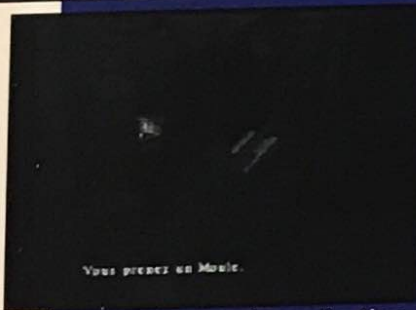
Avec Aline Cedrac, l'anthropologue, le principe repose plus sur les différentes énigmes. Si vous choisissez Edward Candy, l'agent du FBI, comme personnage, le jeu sera plus concentré sur les armes et sur les ennemis à tuer. Mais peu importe le héros que vous prenez, car le jeu ne perd jamais de son originalité.

UN JEU QUI DONNE LA CHAIR DE POULE

Sur un fond morbide et presque parfois diabolique, "Alone in the Dark" vous plonge dans la peau d'Edward Candy qui tente de retrouver les traces du meurtrier de son ami. Des forces occultes décident de se mêler de son périple, ce qui rend l'atmosphère du jeu quelque peu effrayante.

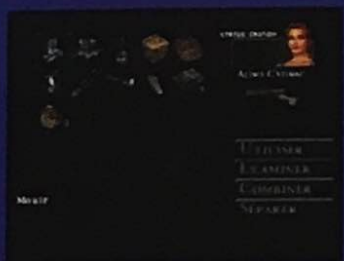
De plus, la qualité des bruitages (comme les parquets qui grincent ou les chuchotements dans les pièces voisines) suffit souvent à vous donner la chair de poule. Le graphisme du jeu, quant à lui, est assez satisfaisant et accentue encore le réalisme des monstres et des décors.

→ LES OBJETS



Vous prenez un Miroir.

La torche est très importante, elle fait briller les objets importants sous son faisceau. Elle permet également de tenir à l'écart certains monstres. Vous avez droit à deux scénarios. Le scénar d'Edward est plus facile que celui d'Aline et plus combatif. Il est basé sur l'action, et donc vous êtes bien armé dès le départ. Celui d'Aline, en revanche, est basé sur l'enquête.



→ LEUR AVIS

Sylvain

Bonne ambiance flippante ! Le jeu est maniable, l'histoire est passionnante et les énigmes sont bien ficelées. L'idée des deux scénarios est excellente.

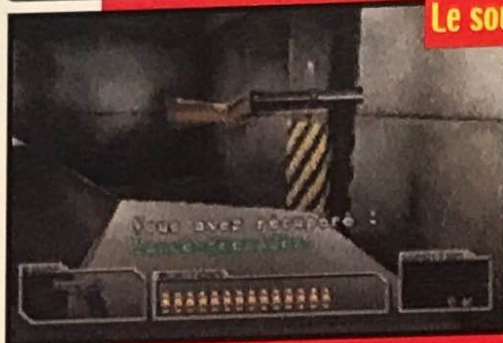
Babour

Loin d'être un "Resident", "Alone in the Dark" reste pourtant un très bon jeu. L'ambiance m'a fait faire des cauchemars pendant plusieurs nuits !!!

Fiche technique

Éditeur : Infogrames
Genre : Résident Link
Participants : 1 Joueur
Difficulté : Moyenne
Sauvegarde : Memory Card
Machine : PlayStation

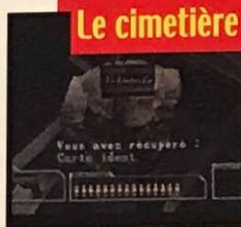
→ LES DECORS



Le souterrain



Le château



Le cimetière

Pour évoluer dans ce jeu, vous devez enquêter afin de trouver des clés ainsi que des codes qui permettent de déverrouiller les coffres. Tout au long du jeu, vous êtes aidé par votre coéquipier qui vous fournit des indices. Un grand nombre de monstres vous barre la route.

D.MANGAS Notes

- **Maniabilité** → 18/20
Le jeu plaira aux fans de "Resident" car la manip est presque la même : agréable et conviviale.
- **Durée de vie** → 17/20
Le jeu changeant selon le personnage que l'on prend, vous pourrez y rejouer plusieurs fois.
- **Animation** → 17/20
Certaines scènes d'animation pèchent un peu.
- **Graphisme** → 15/20
Magnifique.
- **Intérêt** → 18/20
"Alone in the Dark" restera dans les annales

ALORS QUE LE DEUXIEME VOLET DE "LA MOMIE" EST DANS LES SALLES DE CINÉMA, KONAMI SORT L'ADAPTATION DU PREMIER FILM. VOUS AVEZ SANS DOUTE BIEN RI EN VOYANT LES FILMS, ALORS VOUS SEREZ SANS DOUTE, COMME NOUS, UN PEU DÉPITÉ DE VOIR QUE LE JEU EST AUSSI DRÔLE MAIS UN PEU RIDICULE PAR RAPPORT AUX LONGS MÉTRAGES.



→ Bien que le jeu retranscrive parfaitement l'ambiance du film, le graphisme et l'animation laissent franchement à désirer. Cela dit, si vous vous ennuyez entre "Tom Raider" et "Resident Evil", ce jeu n'entâchera pas votre soif de jouer car, en période de sécheresse, toute pitance est la bienvenue !

L'histoire

Rick O'Connell, aventurier, part sur les traces d'Hmunaptra, la cité des morts. Sur place, il récupère le fameux livre des morts. Par erreur, il va réveiller involontairement Imhotep qui fut momifié vivant il y a trois mille ans. Votre mission : remettre Imhotep

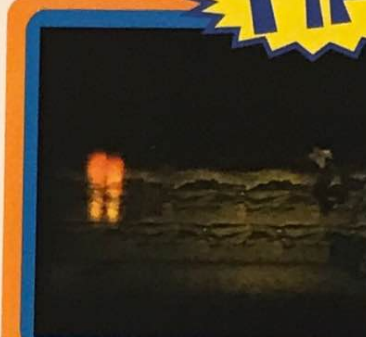
dans sa tombe. Ce dernier va envoyer, afin d'arrêter votre progression, des momies et autres créatures surnaturelles.

Principe de jeu

Ce jeu est plus proche de "Tom Raider" que de "Resident". En fait, il reprend en tous points, mais en moins bien, les aventures de Lara Croft.

Rick O'Connell se trouve en Egypte où il doit résoudre différentes énigmes pour débloquent certains passages et avancer dans le jeu. La grosse différence avec "Tom Raider", dont les énigmes sont très recherchées, c'est que celles-ci sont ultra simples. Tout est toujours pareil : avancer en ligne droite et trouver

les interrupteurs. Facile quand on sait qu'ils sont toujours à proximité de la porte. Vous aurez des trésors à récupérer dans les divers couloirs ou labyrinthes. Ils sont très aisés à récupérer. Tout au long de votre parcours, divers monstres, momies et ennemis vont tenter de vous arrêter. Votre armement, quant à lui, est très faible au début du jeu et devient de plus en plus important.



Voici le code pour avoir les énergies infinies. Pendant le jeu, faites une pause, puis choisissez de quitter et rejouez. Allez ensuite sur le mode bonus et pressez : triangle, croix, rond, rond, carré, croix, triangle, carré.



→ LES ARMES



Fusil à pompe



Pistolet automatique

Vous avez le choix entre une très grand nombre d'armes : couteaux, sabre, pistolet, dynamite, bâton et le fusil à pompe qui, dans tous les jeux, est l'arme la plus puissante ; sauf ici où il faut tirer trois balles pour éliminer un ennemi. De toute façon, toutes les armes sont limitées en utilisation à cause du peu de munitions.

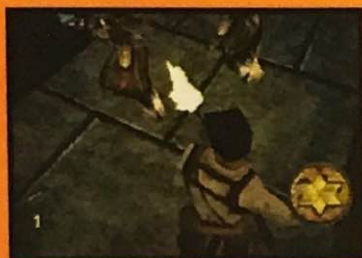
Le choix D. MANGAS



Gatine (mitrailleuse)

C'est l'arme la plus puissante. Si vous utilisez les munitions infinies, le jeu s'achève très rapidement. Le code pour avoir les munitions infinies : pendant le jeu, faites pause puis quittez et rejouez. Allez ensuite sur le mode bonus et pressez croix, triangle, croix, rond, triangle, carré, triangle.

→ LES ENNEMIS



Le jeu est fait comme "Tom Raider". Tout au long de votre parcours, vous affronterez différents ennemis qui vous barront la route. Bandits, momies, gardes, scorpions, scarabées et, bien sûr, le boss Imhotep.

DIFFERENTES MANIÈRES DE JOUER

Momies et ennemis vont tenter de vous arrêter. Votre armement, quant à lui, est très faible au début et devient de plus en plus important au cours du jeu. Vous allez aussi récupérer un grand nombre d'armes utiles : sabres, pistolets, fusil à pompe, bâtons de dynamite, gaz toxiques.

La plupart des phases du jeu sont en 3D, mais certaines se jouent en 2D comme les anciens jeux de plateformes. Vous pouvez aussi vous accrocher aux corniches pour passer d'un niveau à l'autre.

Un grand nombre de cinématiques reprennent les images du film.

→ LES ENIGMES



Pour ouvrir les différentes portes, vous avez besoin de résoudre des petites énigmes ou de récupérer les clés que vous obtiendrez, le plus souvent, en tuant tous vos ennemis. Un exemple d'énigme : reconstituer un tableau.

→ LEUR AVIS

Pascal

Les cinématiques sont géniales, vous avez droit à un grand nombre d'armes. dommage que la maniabilité et le graphisme ne soient pas à la hauteur.

Babour

J'ai bien aimé le film, c'est dommage que le jeu soit sorti avant qu'il ne soit fini. Le jeu, pas le film... Un jeu à acheter d'occasion et à faire avec les codes.

fiche technique

Éditeur : Konami

Genre : Resident Like

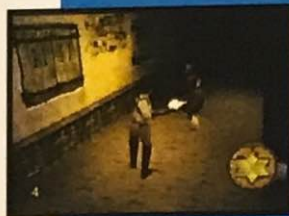
Participant : 1 joueur

Difficulté : Moyenne

Sauvegarde : Memory Card

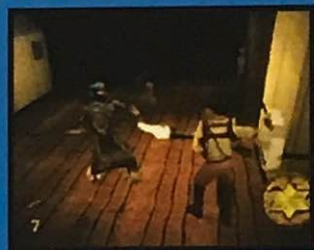
Machines : PlayStation et PC

→ NIVEAU DU CAIRE



Il existe un niveau spécial dans le jeu qui vous fait vivre une aventure dans la ville du Caire. Voici le

code pour y aller : pendant le jeu, faites pause, puis choisissez de quitter puis rejouez. Allez ensuite sur le mode bonus et pressez triangle, croix, triangle, rond, carré, triangle, rond, croix. Le niveau est assez balaise car il y a beaucoup d'ennemis.



D.MANGAS Notes

• **Maniabilité** → 15/20

La prise en main n'est pas évidente et fait parfois appel à l'intuition.

• **Durée de vie** → 15/20

Le jeu est très facile, mais aurez-vous le courage d'aller jusqu'au bout ?

• **Animation** → 15/20

Manque de fluidité, mais reste tout de même potable pour un jeu en 3D.

• **Graphisme** → 15/20

Le graphisme respecte les décors du film.

• **Intérêt** → 15/20

Le jeu se laisse jouer. dommage que le concepteur n'ait pas fait plus d'efforts.

ULTIMÉDIA

En France



Evil Dead Hail To the King

"Evil Dead" est une trilogie de films d'horreur ayant eu beaucoup de succès dans les années 80. Ces films avaient été réalisés par Sam Remi ("Spiderman", "Intuition", "Bosco Country"). Ce dernier a supervisé le jeu et l'acteur principal, Bruce Campbell, prête sa voix au héros. Ce nouveau volet s'inscrit dans la continuité des trois premiers. L'histoire : Jenny, la petite amie de Ash, est enlevée par les démons. Notre héros doit retrouver les pages du Necronomicon afin de renvoyer ces démons en enfer.

Pour PlayStation, Dreamcast et PC.

Alice in Wonderland

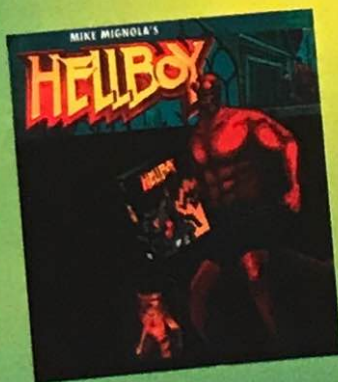
C'est vraiment étrange. L'histoire de "Alice au Pays des merveilles" semble avoir été écrite pour devenir un jeu vidéo (comme "Taram et le chaudron magique" d'ailleurs). Pourtant, il n'y en avait jamais eu. Aujourd'hui, cette lacune a été corrigée. Ce jeu de plate-formes, composé de 13 phases, met en scène Alice qui tente d'échapper aux griffes de la Reine de Cœur.

Pour Game Boy.

The Little Mermaid 2 Pinball Frenzy

Au premier abord, faire un flipper avec la Petite Sirène semblerait un peu bizarre. Eh bien, au second abord aussi. Bref, cette cartouche est partagée en deux parties. La première : un flipper à deux étages basé sur le film "La petite sirène 2". La seconde : une série de 16 mini-jeux qui mettent en scène Ariel et Melody.

Pour Game boy.



Dinomaster.com

Les dinosaures envahissent le web et, grâce à Dinomaster.com, vous pourrez vivre de multiples aventures en compagnie, par exemple, de Topsy, le tricératops qui a pour mission de vaincre le terrible T-Rex. Sur ce site, vous pourrez également répondre à des quiz et évaluer vos connaissances du monde pré-historique, trouver différents modèles de cartes électroniques à envoyer à vos copains, participer à des jeux, des concours et télécharger des fonds d'écran.



Roland Garros 2001

C'est non seulement un jeu de tennis, mais aussi une importante base de données qui retrace l'histoire de Roland Garros. Ce jeu propose 16 joueurs et présente trois types de terrain (terre battue, gazon, ciment) et il a été fait de façon à donner à chaque joueur des caractéristiques particulières, un peu comme celle que les tennismen ont dans la réalité.

Pour PlayStation, Game Boy et PC.

Hellboy Of The Night

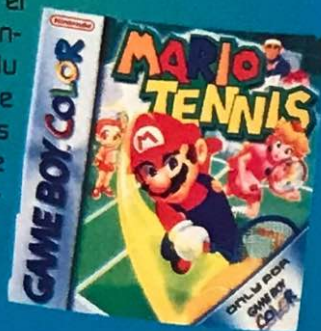
Excellent, c'est le mot qui décrit le mieux "Hellboy". Il s'agit d'une bande dessinée de Mike Mignola existant en version française (éditions Delcourt). Le récit est très proche de "X-Files". L'histoire : Hellboy, un agent du bureau de recherches de la Défense, est spécialisé dans les phénomènes paranormaux et mène des enquêtes. Le jeu est fait dans l'esprit de "Resident Evil". Réservé à ceux qui s'ennuient entre deux épisodes de "Resident" ou "Tom Raider".

Pour PlayStation et PC.

Mario Tennis

La version Nintendo 64 était une vraie merveille. "Mario Tennis" est ce que l'on peut appeler un jeu fun. Tout y est exagéré et, grâce à cela, ses concepteurs ont revisité un genre qui compte déjà de nombreuses versions. La grande originalité vient du nombre de modes de jeu et de ses 20 personnages tirés du monde de Nintendo. Vous pouvez même transférer de nouveaux joueurs sur la N64 via le Transfer Pak.

Pour Game Boy.



Grand jeu **LEGO**



A gagner **10** jeux vidéo



Pour gagner Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse. Bonne chance !
Quel est le nom de l'île que Gasbric veut détruire ?

BULLETIN-REPONSE

RÉPONSE

NomPrénom.....

Adresse

CP Ville.....

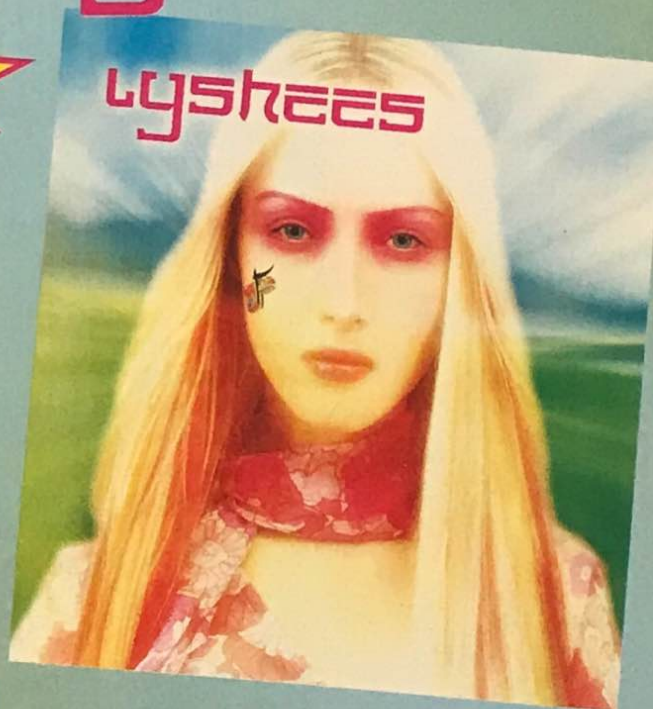
15 serviettes de bain

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

Grand jeu **LYSHEES**

à gagner

20 albums



50 pochettes

Barres goût fruit et tattoo letters

Pour gagner

Répondez à la question ci-dessous et envoyez vite le bulletin-réponse. Les 70 premiers à trouver la bonne réponse recevront un cadeau.

Question

Quelle lettre faut-il se tatouer pour faire partie de la tribu Lyshees ?

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

BULLETIN-REPONSE

RÉPONSE

Nom :

Prénom :

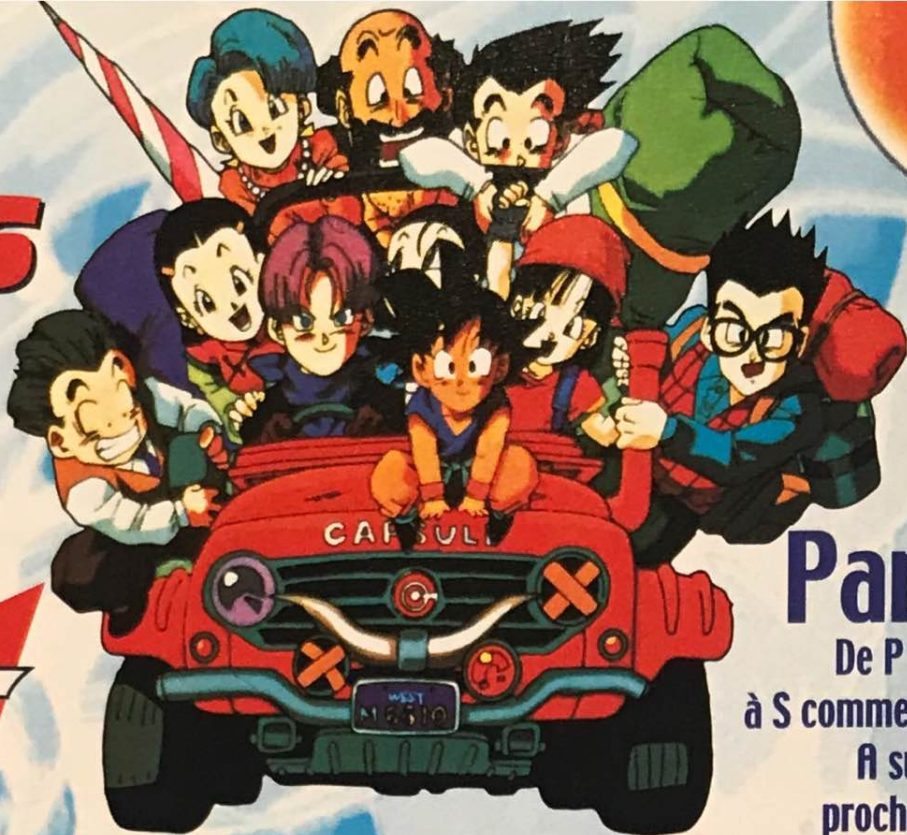
Adresse :

Code postal :

Ville :



Les héros de la série DRAGON BALL GT



Partie 3 De P comme Pain à S comme Suu Shéron. À suivre dans le prochain numéro !

Pain

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 289

Histoire

Fille de Bidel et Sangohan, elle est apparue pour la première fois durant le 28^e tournoi des arts martiaux. Lors de son premier combat, on l'a vue affronter Mokkeko qu'elle a vaincu avec facilité. Elle s'est retrouvée en finale face à son oncle Sangoten. Elle l'a battu et a remporté ce 28^e tournoi en l'absence de Oub

et Sangohan. Pain est une tête brûlée qui rêve de se battre comme le faisaient Sangoku et les autres. Sa mère et son père sont très durs avec elle et l'obligent à travailler. Dès qu'elle a un conflit avec eux, elle se rend chez son grand-père, Satan Hercule. Grâce à sa fortune, il lui offre tout ce qu'elle désire mais n'a aucun poids sur sa fille et son beau-fils. Quand elle était toute petite, Pain était souvent en compagnie de Sangoku, son autre grand-

père. Puis il est parti pour entraîner Oub et n'est revenu qu'au début de la série GT. Pain était surprise de le revoir et l'avait même pris pour un enfant. Quand elle a appris le départ de Sangoku et de Trunks pour l'espace, elle a absolument voulu y aller avec eux. Pain a un sale caractère et pique souvent des crises de colère. Elle ne supporte pas que Trunks et Sangoku la traitent comme une petite fille. Au départ, elle passait son temps à se défouler sur le petit robot Giru. Par la suite, elle s'est liée d'amitié avec lui et ils sont devenus inséparables. Pain a l'art de se mettre dans les mauvais plans. A plusieurs reprises, Sangoku a été blessé ou capturé à cause d'elle. Quand elle est désespérée, Pain fond en larmes.

Pouvoirs

Pain possède les pouvoirs d'un Guerrier de l'espace. Elle peut voler, lancer des rayons d'énergie comme le Kaméhamé. Très rapide, c'est aussi une virtuose des arts martiaux.

Pain 2

Première apparition : Dragon Ball GT téléfilm épisode 1

Histoire

Pain 2 est en réalité ce que deviendra, dans cent ans, celle que vous connaissez. Entre-temps, elle s'est ma-

riée et a eu des enfants. Dans le téléfilm spécial, elle vit à Satan City avec son petit-fils Sangoku Jr. Malgré son âge, Pain a toujours un tempérament bagarreur. Elle souffre du cœur, ce qui lui vaudra d'être hospitalisée. Elle est très nostalgique de la période où elle voyageait dans l'espace en compagnie de Sangoku et Trunks. Elle raconte souvent sa quête des boules de cristal à son petit-fils. Elle regrette qu'il soit peureux mais elle l'aime beaucoup et tente de l'entraîner pour en faire un Guerrier courageux.



Pouvoirs

Bien qu'âgée d'au moins 110 ans, elle a toujours tous ses pouvoirs, mais elle ne les utilise plus car le monde n'est plus en danger.

Pales

Première apparition :

Dragon Ball GT épisode 25

Histoire

Sangohan passe son temps avec elle au téléphone. C'est une camarade de classe très belle mais, surtout, très superficielle. On la voit pour la première fois quand Baby arrive sur Terre et prend possession du corps de Hanna et des autres. Pales va tomber folle



amoureuse de Sangohan quand elle va le voir se transformer en Super Guerrier pour combattre Baby.

Pouvoirs

Pales est une humaine comme les autres et elle n'a aucun pouvoir.

Papayaman

Première apparition :

Dragon Ball GT épisode 41

Histoire

En réalité, Papayaman, c'est Oub. Il voulait garder l'anonymat pour participer à un tournoi des arts martiaux sous un costume de Guerrier. Cet événement avait été organisé dans la ville de Satan City à l'occasion de la mort de Baby le Tsufure. Le seul vrai rival de Oub était

Pain. Il est arrivé sans mal en finale et s'est retrouvé face à Ebichi.

Pouvoirs

Papayaman est presque aussi fort que Sangoku en Super Guerrier 4. Il ne faut pas oublier que c'est Oub et que, depuis sa fusion avec Boubou lors du combat contre Baby, il a retrouvé tous ses pouvoirs. Il peut voler, lancer des rayons d'énergie et transformer n'importe qui en sucrerie...



Paragus

Première apparition :

Dragon Ball Z film 8.

Histoire

Paraguss est le père de Broly, le Guerrier Millénaire. Il a tout perdu à cause du père de Végéta. Il a tenté de le tuer en fomentant un piège qui a échoué grâce à Sangoku. Il est mort sur la planète Végéta, écrasé dans sa capsule par son propre fils !!! Dans GT, Il apparaît au moment où le Docteur Gélot et le Docteur Myu ont



créé un passage entre la Terre et l'Enfer. Paragus va s'enfuir et se rendre sur Terre pour se battre contre Sangohan et Trunks.

Pouvoirs

Paragus a les pouvoirs classiques d'un Guerrier de l'Espace. Il peut voler, lancer des rayons d'énergie, se transformer en gorille les nuits de pleine lune.

Petit Cœur

Première apparition :

Dragon Ball Z épisode 122

Histoire

Petit Cœur (Piccolo) est un habitant de la planète Namec. Il est né à la suite du combat entre Sangoku et Satan Petit Cœur. Juste avant de perdre la vie, ce dernier a craché un œuf qui a donné naissance à Petit Cœur. Par la suite, il s'est occupé de Sangohan, a appris à l'apprécier et s'est même fait tuer pour lui. Après sa résurrection, il a fusionné avec le Tout-Puissant pour récupérer la totalité de ses pouvoirs.

Dans GT, il va combattre Sangohan possédé par Baby et sera gravement blessé. Par la suite, il va aider Sangoku à ramener tous les habitants de la planète sur Tsufure avant que la Terre n'explose. Petit Cœur perdra la vie durant l'explosion. Il vit maintenant au Royaume des Morts où il est gardien des enfers.

Pouvoirs

Il se nourrit avant tout d'eau car les Namecs sont un peu comme des plantes. Petit Cœur peut faire repousser un membre arraché ou allonger un bras, une



jambe... Petit Cœur a aussi le pouvoir de voler, de lancer des rayons d'énergie du bout de ses doigts et de fusionner avec un autre Namec. Son point faible vient du fait qu'il déteste les sifflements.

Pilaf

Première apparition :
Dragon Ball épisode 1

Histoire

Ancien roi d'un grand empire, il voulait dominer la Terre grâce aux boules de cristal. Il a tout perdu à cause de Sangoku. Pilaf est toujours accompagné de deux acolytes, Shall et Mye. C'est aussi le premier ennemi de Sangoku. Il a tenté à plusieurs reprises de l'éliminer. En vain. Dans Dragon Ball GT, il pénètre dans le palais du Tout-Puissant par l'intermédiaire de la tour Karine. Il va invoquer le Dragon et lui demander, par erreur, de rajeunir Sangoku et de le faire redevenir un enfant.

Pouvoirs

Pilaf n'a aucun pouvoir et il ne se sert que de ses idées farfelues.



Robots mutants mécaniques

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 3

Le premier robot mutant à apparaître est Giru. Ces robots sont issus de la planète M2. Ce monde était habité par des humains jusqu'au jour où le docteur Myu les a tous tués pour les remplacer par des machines très perfectionnées, nommées les mutants mécaniques. Ils sont commandés par le général Rild et vivent comme des êtres vivants.

Pouvoir

Ils ont tous une fonction différente. Certains ont des pouvoirs comme Gis, Nas et Ribet qui peuvent fusionner

pour devenir le mégacanon Sigma. Certains, comme Rild, peuvent voler, lancer des lasers ou fusionner avec le mégacanon Sigma pour renforcer leurs pouvoirs.



Ro-Kaïoh Shin

Première apparition :
Dragon Ball Z épisode 250

Son histoire commence il y a 75 millions d'années, 15 générations avant le Kaïoh connu. Il était l'homme le plus beau de l'univers. Sa tâche était de veiller sur les vivants. Un jour, il a fait la connaissance d'une vieille sorcière qui lui a offert une boucle d'oreille du nom de Potara. Après l'avoir mise, il a fusionné avec elle. Par la suite, il s'est fait enfermer dans l'épée Z. Il y est resté jusqu'à ce que Sangohan le libère en enlevant l'épée de la pierre. Depuis, il aide nos amis en veillant sur eux, et en leur apportant ses connaissances et son aide. Dans GT, c'est lui qui va aider Sangoku à faire repousser sa queue afin qu'il puisse se transformer en Go-



rille, puis en Guerrier 4 afin de combattre Baby-Végéta.

Pouvoirs

Il peut se téléporter, voir l'avenir, a le don de double vue, plus plein d'autres pouvoirs qu'il n'utilise jamais. Théoriquement, il est aussi fort que Sangoku.

Ryan Shéron

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 48

Ryan Shéron est le Dragon de la pollution. Il correspond à la boule à 2 étoiles. C'est aussi le premier Dragon Noir que Sangoku et Pain vont combattre. Il s'était installé dans une belle région montagneuse qu'il a polluée en peu de temps : fumées toxiques, puanteur, éruption volcanique... Pain s'était mis en tête de l'affronter, mais Ryan Shéron s'est moqué d'elle. Pas vraiment fort ni méchant, il est plutôt idiot.

Pouvoirs

Ryan Shéron peut souffler un vent toxique, se déplacer vite et a une grande force physique.



Ryuu Shéron

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 51

Dans un petit village de la côte, nos amis découvrent que les pêcheurs adorent une femme qui fait sortir les poissons de la mer pour les leur donner. Elle s'appelle Otamine. En réalité, derrière ce beau masque féminin se cache Ryuu Shéron, le Dragon Noir du vent. A cause du vœu qu'avait formulé Olong dans les premiers épisodes, il a pris cette apparence. Il tente de pêcher tous les poissons pour vider la mer de toute vie. Mais un jeune



garçon, ami des mouettes de la région, s'oppose à lui. Sangoku et Pain vont venir à son aide. Mais Ryuu Shéron est très puissant grâce au vent. Il correspond à la boule à 6 étoiles..

Pouvoirs

Ryuu Shéron déplace le vent selon sa volonté et à une très grande vitesse. Grâce à cela, il peut éjecter un ennemi avec énormément de violence. De plus, il utilise le vent comme un bouclier et devient inapprochable.



San Shéron

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 54

Histoire
Il correspond au Dragon Noir de la boule à 3 étoiles. C'est aussi le frère de Suu Shéron. San Shéron, qui est fait de glace et a le cœur froid, est très méchant. Il va enlever Pain afin d'affaiblir Sangoku et le vaincre. Il est extrêmement fort, mais si fourbe qu'il limite ses possibilités. Il va tenter de congeler Sangoku qui réussira à l'éliminer en utilisant le grand Dragon d'énergie.



Pouvoirs

Il maîtrise la glace et a le pouvoir de tout congeler autour de lui et de le rendre cassable. Il peut lancer des rayons glacés avec les yeux ou encore utiliser le canon d'énergie qu'il a dans le bras.

Super Gogéta

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 61

Histoire

Gogéta apparaît pour la première fois dans le film 13. En réalité, c'est la fusion de Sangoku et Végéta. A la différence de Bêjito qui fusionne avec les boucles d'oreilles Potaras, Sangoku et Végéta utilisent une sorte de danse qui leur permet de fusionner pour devenir Gogéta. Dans GT, Sangoku et Végéta, transformés en Super Guerriers 4, vont fusionner pour devenir Super Gogéta. De tout Dragon Ball, c'est le personnage le plus puissant ; cependant, cette fusion est limitée à une heure à peu près. Super Gogéta apparaît lors du combat contre Li Shéron. Il se montre beaucoup plus puissant, mais il mettra trop de temps à le battre.

Pouvoirs

Ses pouvoirs sont immenses. Il peut voler, lancer de nombreux rayons d'énergie. Il a très peu de limites.

Suu Shéron

Première apparition :
Dragon Ball GT épisode 54

Histoire

Frère de San Shéron, il correspond à la boule à 4 étoiles. Il contrôle le feu et

son corps peut atteindre la température du soleil. C'est un guerrier fier et ayant le sens de l'honneur au combat. Bien que Suu Shéron soit plus fort que Sangoku, il ne le battra pas car il sera impressionné par sa bonté. C'est Li Shéron qui le mettra hors de combat. Mais plus tard, il se battra aux côtés de Sangoku pour défaire Li Shéron, le Dragon de la boule à une étoile.

Pouvoirs

Il peut lancer des boules de feu, des rayons concentrés comme des lasers. Il peut aussi élever la température de son corps jusqu'à 6000° et tout brûler autour de lui. Et sa température permanente est telle que l'on se brûle simplement en le touchant.



Voici la suite des aventures de Tai et de ses amis dans le Digimonde

50 La bataille de Joe



Mimi et Joe réunissent lentement des alliés et entament leur marche vers le palais de Piedmon. Quand Mimi tombe par terre et explique qu'elle a faim, Otamamon et Gekomon, pour qui elle est une princesse, partent dans la forêt afin de lui trouver de quoi manger. Ils reviennent quelques minutes plus tard les bras chargés de victualles. Mimi se plaint que la boisson n'est pas assez fraîche. Frigimon la place aussitôt sur son estomac et la rafraîchit aussitôt. Meramon, de son côté, a pêché des poissons qu'il fait cuire sur son estomac.

Après le repas, ils s'installent près d'un arbre pour dormir. Joe se souvient alors d'une discussion qu'il a eue avec son grand frère. Il lui confiait qu'il ne voulait pas être médecin comme le désirait son père. Son frère lui a répondu que sa vie lui appartenait et qu'il avait le droit de faire autre chose. Joe prend conscience que son problème vient de sa lâcheté, de sa peur à affronter les situations difficiles. Une fois réveillé, il décide qu'il ne sera plus un

poule mouillée et prendra des initiatives. Il se rend auprès de OGREMON et lui propose d'aller se reposer pendant que lui monte la garde.

En attendant, le grand groupe, composé de Sora, Tai, Izzy, TK, Kari et de leurs Digimon, voit la cachette de



Ladydevimon

Piedmon non loin de là. TK, Kari et leurs Digimon prient une dernière fois pour les Numemon tués par Machinedramon.

C'est alors que Ladydevimon sort et les attaque. Gatomon, Biyomon, Tentomon et Patamon se digivolvent pour faire barrage. Tai demande à

Agumon de ne pas se mélanger et de garder ses forces pour se battre contre Piedmon. Puis Tai décide que Sora et TK doivent trouver les autres. Angewomon se retrouve seul face à Ladydevimon. Kabuterimon doit se digivolver pour sauver Angewomon. Mais elle refuse son aide et décide d'en faire son affaire. Elle utilise une nouvelle attaque nommée charme d'hiver et détruit Ladydevimon.

C'est alors que Tai voit, dans sa longue vue, Piedmon qui s'approche doucement de leur position. Il demande alors à Agumon de se digivolver en WarGreymon.

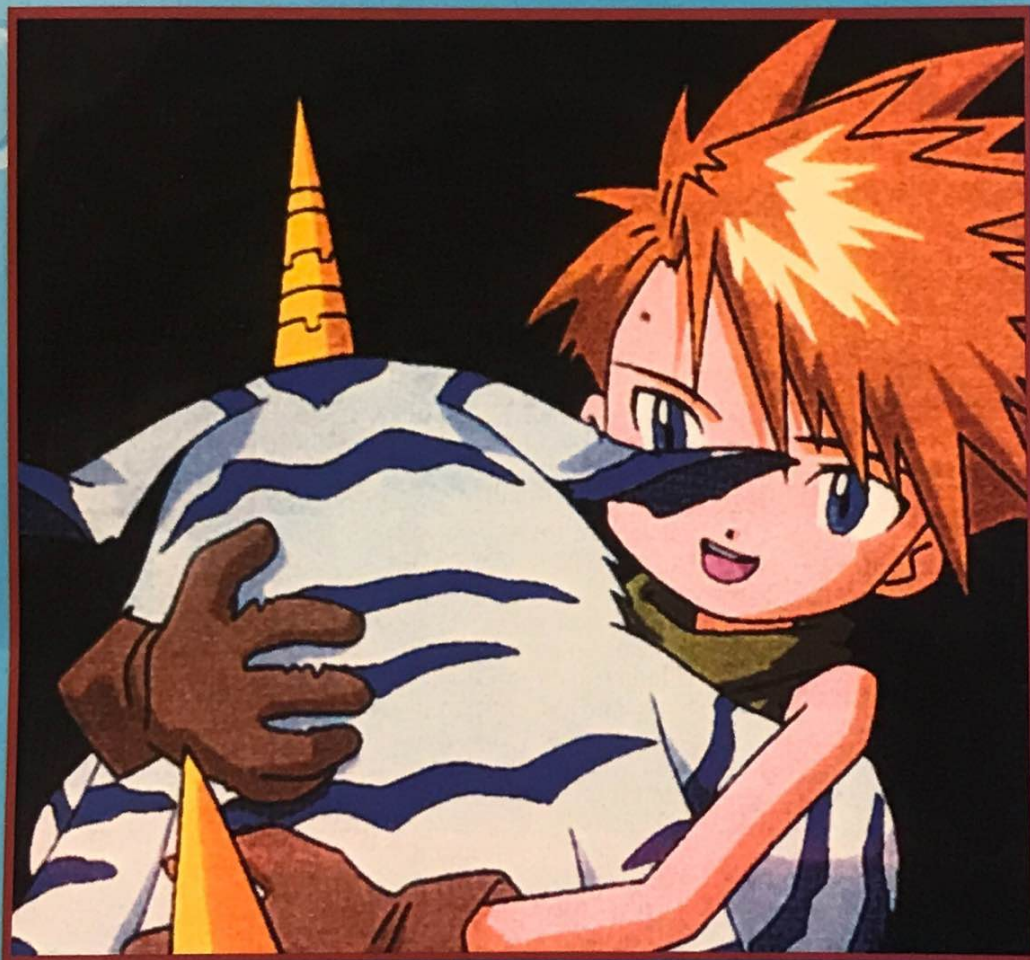
De leur côté, Joe et Mimi et les autres tombent sur Elecmon qui se retrouve seul au monde depuis la destruction du village des bébés Digimon. Il demande aux autres des nouvelles de TK et Patamon. Mimi lui propose de se joindre à eux pour se battre contre les maîtres de l'ombre. Elecmon, bien qu'effrayé à cette idée, accepte de les suivre. Joe lui demande où il a trouvé l'harmonica de Matt. Il lui raconte que, la nuit d'avant, une "étrange personne" a traversé la rivière. Ensuite, Joe et Gomamon quittent le groupe pour retrouver Matt et s'entraîner afin de devenir plus forts.



51 Vive l'amitié !

Sachant que Mimi ne risquait plus rien, Joe a décidé de partir seul à la recherche de Matt. Chevauchant Gomamon, Joe traverse le lac afin de suivre le bateau qui a emporté Matt. Ils s'arrêtent tous deux sur une île où se trouve le bateau de Matt. Pendant ce temps, le combat entre Piedmon et WarGreymon commence. Ils semblent être de

cie beaucoup et ne veut pas l'abandonner. Matt lui explique alors qu'il s'est renfermé sur lui-même lors de la séparation de ses parents. En se remontant mutuellement le moral, la noirceur de son désespoir sort de son corps et Matt reprend courage. Il dit à Gabumon qu'ils doivent faire le pacte de rester amis pour la vie. A ce moment, la caverne disparaît et



TK leur explique la situation. Ils descendent tous dans le trou et arrivent dans une caverne. Au fond, ils voient Biyomon qui tente de faire sortir Sora de sa torpeur. Elle est accroupie et ressasse ses problèmes. TK lui parle pour lui remonter le moral. Joe fait de même. Sora reprend courage et redevient forte. La forme noire s'est dissipée. La caverne disparaît et ils se retrouvent tous à la surface. Ils décident de partir afin d'aider Tai et les autres. WarGreymon est à bout de forces et finit par tomber sous les violents coups de Piedmon.

Tai, qui tente de venir à son secours, tombe à son tour. Il pense que tout est perdu quand Sora, Matt, Joe, TK et les autres le rejoignent. Ils lui parlent et lui redonnent courage. Son symbole de l'amitié se met à briller et WarGreymon retrouve ses forces. Le combat peut vraiment commencer. Gabumon se digivolve en MetalGarurumon. Il s'allie à WarGreymon et se lance sur Piedmon.

force égale. Mais très rapidement, Piedmon fait la différence. Sora, TK et Patamon volent sur Birdramon à la recherche de Matt et des autres. Matt et Gabumon marchent dans un tunnel sans fond.

Matt prend conscience qu'il n'a jamais été à la hauteur pour s'occuper de TK. Il se dit que Tai est meilleur que lui. A mesure qu'il perd confiance en lui, une étrange énergie noire l'entoure et lui fait perdre ses esprits. Gabumon, désespéré, n'arrive pas à le faire revenir à lui. Il dit à Matt qu'il l'appré-

ils se retrouvent à la surface. C'est alors que Joe les voit et les rejoint. Il remet à Matt son harmonica. WarGreymon commence à faiblir. Il est épuisé, et Piedmon est toujours aussi frais. Les autres Digimon veulent l'aider, mais Tai le leur interdit. Il leur dit qu'ils doivent attendre les autres.

Sora, TK, Patamon et Birdramon arrivent sur l'île. Sora y a à peine posé le pied que la forme noire l'envahit. Cette dernière crée un trou très profond dans le sol et emporte Sora. Matt, Joe et les autres arrivent à ce moment.



52 Le dernier tour de Piedmon

WarGreymon et MetalGarurumon, sont enfin réunis. Ils sont maintenant face à Piedmon pour la bataille finale. Les Digisauveurs, cachés derrière un grand rocher, ne rament rien du spectacle. Piedmon projette un cercle de feu qui atteint MetalGarurumon et le fait chuter. WarGreymon, qui se lance dans le combat, se retrouve en équilibre sur un balcon. Piedmon lance alors ses deux épées qui se démultiplient pour tromper nos amis. MetalGarurumon utilise son radar pour repérer



grandit d'un seul coup pour les recouvrir et les faire disparaître. Tai et Matt s'approchent pour voir ce qui se

phétie de l'île des Fichiers Binaires. Ils se demandent comment ils vont faire pour passer à travers.

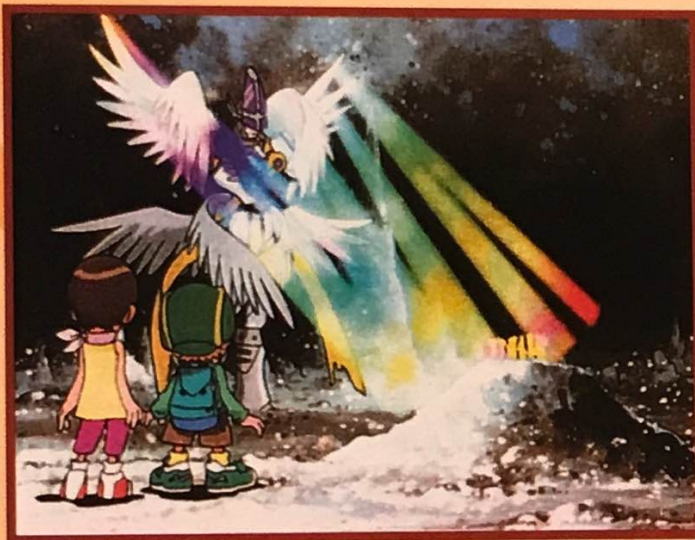
Les Digisauveurs, de leur côté, sont à la recherche d'un abri. Ils pénètrent dans une caverne pour se cacher pendant qu'Andromon retient Piedmon en se battant avec lui. Nos amis arrivent au fond de la grotte et découvrent qu'il s'agit d'un cirque. Piedmon est déjà là, et il a transformé Andromon. Izzy, qui est le plus proche de lui, est transformé à son tour avec le drap blanc. Joe et Tentomon ne tardent pas à être eux aussi métamorphosés en porte-clefs.

Piedmon se met alors à chercher les autres qui se sont cachés. Il les retrouve très vite. Kari et Sora sont sur le point d'être capturées. Garudamon et Angewomon apparaissent et attaquent Piedmon. Mais il est très rapide et réussit à placer sur eux le drap qui les transforme en porte-clefs.

Sora demande à TK de partir avec Kari et de la protéger pendant qu'elle retient Piedmon. Il accepte et part avec Kari et Patamon vers la grande porte. Piedmon apparaît et Gomamon, qui n'a pas eu le temps de les

suivre, saute sur le rocher. Il a juste le temps de lui arracher le porte-clefs représentant Matt avant d'être transformé. Sora, qui le réceptionne, le lance à TK avant d'être prise à son tour. TK, Kari et Patamon sortent et se retrouvent sur un balcon. Ils se retournent et voient un panier derrière eux. Ils l'ouvrent et une corde en sort. Elle monte au niveau des nuages. TK et Kari décident d'y grimper. A mi-distance, Piedmon arrive sur le balcon. Patamon se digivolve en Angemon pour le retenir. Mais Piedmon le met hors combat. Piedmon lance son épée et coupe la corde. TK et Kari tombent dans le vide. Pendant qu'il chute, TK pense à son frère et ça lui remonte le moral. Angemon se lève et reçoit le logo de TK qui le digivolve en MegaDigimon. Devenu MagnaAngemon, il s'envole puis saisit TK et Kari avant qu'ils ne tombent. Il les pose au sol et leur explique qu'il est l'un des plus puissants Digimon qui existent. Il met Piedmon hors combat et reprend les porte-clefs. Il fait ensuite briller ses ailes et redonne leur aspect normal à tous les Digisauveurs et leurs Digimon.

Piedmon, qui n'est pas mort, devient fou furieux. Il retourne à son repaire et réveille l'armée des Vilemon. Nos amis, bien que puissants, ne savent pas s'ils pourront lutter contre cette grande armée. C'est alors que Mimi, Joe, Lillymon et les renforts Digimon arrivent sur le champ de bataille. Le grand combat commence. Leur puissance réunie est si grande qu'ils ne tardent pas à défaire l'armée de Piedmon.



les vraies des fausses. WarGreymon, de son côté, lance l'attaque Novaforce que Piedmon prend de plein fouet. Tai demande à Izzy de dire aux Digimon de se préparer. Les autres Digimon se préparent au combat. Piedmon sort alors un drapeau blanc. WarGreymon et MetalGarurumon, qui pensent qu'il veut se rendre, s'approchent. Piedmon jette le petit drapeau blanc qui

passé. Piedmon lance un autre drapeau qui les recouvre et les fait disparaître à leur tour. Izzy demande alors où sont passés ses amis. Piedmon ouvre sa main droite et leur montre deux petits porte-clefs. Le premier représente Matt et le second, Tai. Dans l'autre main se trouvent des porte-clefs de WarGreymon et MetalGarurumon. Il dit qu'il est collectionneur.

Pendant ce temps, un Digimon et Gennai arrivent au mur de feu dont parle la pro-



53 Au tour d'Apocalymon

La tour des maîtres de l'ombre se met à se désagréger. En quelques secondes, il n'en reste plus rien. Nos amis et leurs Digimon se retrouvent dans un espace vide. Izzy reçoit un message de Gennai lui expliquant que les choses ne sont pas terminées. La source créatrice des maîtres de l'ombre est, avec leur destruction, sortie du mur de feu. Il y a très longtemps, un monstre a jailli du mur de feu et il était très en colère. Il a bouleversé le Digimonde et aucun Digimon ne pouvait l'arrêter. C'est alors que des Digisauveurs sont arrivés à le neutraliser. En fait, nos amis ne sont pas les premiers Digisauveurs. Il y en a chaque fois qu'un monstre sort du mur de feu et donne naissance aux maîtres de l'ombre. Ce groupe a été appelé à son tour car un nouveau monstre est apparu. Celui-ci tire sa puissance de son marteau. Avant que Gennai n'aille plus loin dans ses révélations, la communication est coupée. Un étrange bruit retentit de partout à la fois. Une voix leur dit qu'ils n'ont pas le pouvoir de le vaincre. Un énorme polygone apparaît et

s'approche du groupe. Plusieurs pointes sortent des facettes et se transforment pour laisser apparaître un énorme monstre. C'est Apocalymon, et il a le pouvoir de faire disparaître tout ce qu'il touche. Il a l'intention de commencer par la Terre. Les habitants de la planète regardent en direct le combat et découvrent avec frayeur Apocalymon. Il a été créé à partir de tout ce qui restait des Digimon disparus. Il a décidé de prendre la place des humains. Il passe alors à l'attaque en utilisant les coups des anciens Digimon, tels que MetalSeadra-



mon et Myotismon. En tentant de protéger Kari, Angewomon est touché de plein fouet. Lillymon fait de même pour Mimi, puis Garudamon pour Sora. Ils utilisent l'un après l'autre les attaques des plus méchants Digimon qu'ils ont combattus.

Nos amis décident de lancer leur contre-attaque. Apocalymon inverse les Digivolutions des Digimon de nos amis. WarGreymon redevient Agumon, MetalGarurumon redevient Gabumon, MagnaAngemon redevient Patamon... Nos amis utilisent alors leur scanner pour digivolver leurs Digimon, mais Apocalymon est très rapide et les détruit un à un. Ils n'ont plus les moyens de se Digivolver et sont à la merci du monstre. Mais ils ne veulent absolument pas abandonner et cherchent comment les premiers Digisauveurs ont fait pour éliminer Apocalymon.



Ce dernier décide de les éliminer une fois pour toutes. Ils disparaissent miette par miette. A leur réveil, ils sont dans un espace blanc fait de 0 et de 1. C'est un monde binaire. En fait, les Digisauveurs et leurs Digimon sont devenus de simples données informatiques, sans existence physique. Il décident de lutter et de ne pas abandonner car ils sont plus forts que lorsqu'ils sont arrivés dans le Digimonde.

Le courage restaure leur énergie. Ils se souviennent de leur passé et de tous leurs combats. C'est alors que leur logo apparaît sur leur poitrine. Ils n'ont plus besoin de leur scanner car leur symbole représente leur qualité principale. Izzy, c'est la connaissance, Joe, la responsabilité, Matt, le sens de

l'amitié, etc. Les Digimon se mettent à se digivolver dans leur forme maximum. Kari utilise son symbole de la lumière, et Gatomon devient Angewomon. Grâce à TK et son symbole de l'espoir, Patamon devient MagnaAngemon. Izzy utilise son symbole du savoir, et Yentomo devient MegaKabuterimon. Mimi utilise son symbole de la sincérité, et Palmon devient Lillymon. Joe utilise son symbole de la responsabilité, et Gomamon devient Zudomon. Sora utilise son symbole de l'amour, et Biyomon devient Garudamon. Matt utilise son symbole de l'amitié, et Garudamon devient MetalGarurumon. Tai, lui, utilise son symbole du courage, et Agumon devient WarGreymon.

Enfin, ils se reconstituent et reviennent dans le Monde Digital. Le méchant Apocalymon ne comprend rien à ce qu'il se passe : les Digisauveurs sont de retour et plus forts qu'avant !!!



Apocalymon



SAKURA

CHASSEUSE DE CARTES

Dans le premier épisode, en fouillant dans la bibliothèque de son père, Sakura trouve un jeu de cartes nommées les Clow Cards. En les manipulant, elle les libère dans la nature. Le principe de la série, c'est que Sakura doit toutes les retrouver. Voici la seconde série de ces cartes.

Les cartes de Clow



le changement



(The Change)

Elle permet aux gens de changer de corps. En résumé : si une personne en touche une autre et que cette carte est présente dans leur esprit, il y a échange de corps. Cette petite mésaventure va arriver à Lionel et Kéro. Kéro est donc contraint d'aller à l'école à la place de Lionel puisqu'il est dans son corps. Malheureusement, il ne sait pas grand-chose. Il dit plein de bêtises et rend Lionel ridicule aux yeux de tous les élèves. Lionel, dans la peau de Kéro, est du coup très mécontent car il est venu dans la classe pour voir comment ça se passe. Un professeur le voit et le prend pour une peluche. Il l'offre à sa fille, et Lionel, dans le corps de Kéro, va vivre de grandes mésaventures. A un moment, il tombe dans une machine à peluches (celle où on les attrape avec un grappin). Après cet épisode, Lionel et Kéro se détestent encore plus. (Episode 32)

le combat



(The Fight)

Arrivée de Stéphanie, la petite amie de Lionel. Elle se montre très possessive avec ce dernier, et repousse Sakura qu'elle a considérée d'office comme une rivale. Stéphanie va se retrouver face à la carte du Combat qui va l'attaquer. Lionel viendra à sa rescousse et capturera cette carte. (Episode 20)

la grandeur



(The Big)

Une amie de Sakura a trouvé la carte de la Création et elle se met à écrire plein d'histoires. Tout à coup, un chat surgit, et la carte de la Grandeur apparaît et fait grandir le chat. Sakura la capture simplement en prononçant son nom. (Episode 31)

la création



(The Create)

Elle apparaît dans le même épisode que la carte de la Grandeur. Sonia, la copine de Sakura, a toujours plein d'idées en tête et adore raconter des histoires. Elle va trouver la carte de la Création qui s'est matérialisée sous forme de livre. En fait, dans ce livre, il y a le début d'une histoire et c'est à ses lecteurs de raconter la suite. Etant donné qu'elle aime imaginer des histoires, Sonia est folle de ce livre. Tout ce qu'elle écrit se met alors à se matérialiser dans la réalité. Par exemple, un dragon apparaît suivi de plein de petits cochons... Sakura réussit à capturer la carte de la Création au moment où sa copine arrête enfin d'écrire. (Episode 31)

Moreau, elle se rend près d'un grand arbre car elle ressent l'énergie d'une carte. En s'en approchant, elle est aspirée par l'arbre et se retrouve dans le passé : au moment précis où sa famille a emménagé dans la ville. Sakura découvre que son prof avait une relation avec son frère. Lionel va utiliser la carte du Temps pour arrêter celui-ci et récupérer Sakura. (Episode 27)

le tir



(The Shot)

Dans la brocante se trouvant sur le chemin de l'école, il y a de nouvelles cartes qui ressemblent étrangement à celles de Clow. Sakura découvre que parmi toutes ces cartes s'en trouve vraiment une de Clow. Elle mène alors son enquête pour savoir qui l'a achetée. La vendeuse lui apprend qu'il s'agit d'une de ses copines de classe. En fait, c'est Stéphanie qui l'a prise afin d'attraper Lionel. Ce dernier essaie désespérément d'échapper à la carte qui tente de lui tirer dans le cœur. Etant donné qu'elle s'approche de plus en plus dangereusement, Sakura va tenter d'aider Lionel en utilisant la carte du Bouclier. Elle réussira à la capturer grâce à la carte du Miroir. Elle va la faire refléter l'image de Lionel. La carte tirera alors sur le leurre, et Sakura profitera de son recul pour la capturer. (Episode 28)

le mouvement



(The Move)

Juste avant l'arrivée de Stéphanie, elle se présente à la fin de l'épisode 19. Les élèves ont une fiche de lecture à faire sur un livre de leur choix. Sakura et Lionel cherchent le même ouvrage, et ce n'est pas le seul hasard. A chaque fois qu'ils veulent le prendre, il se met à bouger et ils ne peuvent pas le récupérer. C'est la carte du Mouvement qui fait bouger le livre. (Episode 19)

le sommeil



(The Sleep)

Sakura rend visite à son père à l'université. Lorsqu'elle y arrive, tout le monde est endormi. Pour capturer la carte du Sommeil, Sakura va dans le bureau de son père où cette carte se cache. Durant la chasse, elle casse l'ordinateur de son papa qui, du coup, perd toutes ses données. Sakura est très triste et s'en veut, mais son père la rassure en lui disant que ce n'est pas grave car il a tout en mémoire. (Episode 22)

le retour



(The Return)

Quand Sakura se trouve dans le temple de Kathia

le labyrinthe



(The Maze)

Cet épisode annonce l'arrivée de Kathia. Sakura se rend au temple pour prendre un talisman afin de lui porter bonheur par rapport à Mathieu. Lionel l'accompagne et ils vont se retrouver tous deux bloqués dans un labyrinthe. Ils tentent de s'en échapper, mais il n'y a aucun moyen : le labyrinthe grandit pour les empêcher de sortir. Kathia, qui est aussi prisonnière, leur explique qu'il n'y a qu'un seul moyen de s'enfuir : il faut qu'ils aillent tout droit. Elle utilise alors une sorte de petit sceptre pour casser les murs et, grâce à cela, ils finissent par sortir et capturer la carte. (Episode 26)

la vitesse



(The Dash)

Matérialisée, cette carte ressemble à un petit félin. Une sorte de renard-chat. Saku-

ra et Lionel, qui poursuivent le petit animal, réussissent à le blesser mais il parvient à s'enfuir quand même. Il s'approche d'une maison, tant bien que mal, et est recueilli par une jeune fille qui va le soigner et l'appeler Peewee. Le souhait de cette jeune fille est de remporter le championnat régional de course à pied. Grâce à la carte de la Vitesse, elle va se mettre à courir de plus en plus vite et sans efforts. Sakura et Lionel vont s'en rendre compte et capturer la carte. (Episode 30)

le feu



(The Firey)

Sakura et ses amis sont dans un parc d'attractions quand, tout à coup, les arbres prennent feu. Sakura tente d'utiliser la carte de l'Eau pour éteindre l'incendie. La carte du Feu est aussi une carte offensive et elles sont de force égale en temps normal. Mais vu que la carte du Feu n'a pas encore été capturée et qu'elle est indépendante, elle devient du coup beaucoup plus forte. Sakura prend alors la carte du Vent et lui demande de s'allier à celle de l'Eau et, ainsi, elle réussit à capturer la carte du Feu. Il faut préciser que cette carte est l'une de celles appartenant à Kéro. Du coup, grâce à elle, il peut à partir de cet épisode voler et cracher du feu. (Episode 35)

la douceur



(The Sweet)

Elle représente le sucre. L'histoire commence dans l'école de notre héroïne. Aujourd'hui, elle et ses camarades doivent préparer des gâteaux. Sakura apprend auprès de son père à en faire. Elle va ensuite les conffectionner en compagnie de Lionel afin de les offrir à Mathieu. Pendant la cuisson, la carte de la Douceur s'approche et rajoute beaucoup trop de sucre. Du coup, les gâteaux deviennent écœurants. Nos amis auront beaucoup de mal à capturer cette carte, car elle est toute petite. (Episode 29)

le rêve



(The Dream)

Sakura et ses amis font un petit séjour à Tokyo pour visiter la ville. Ils se rendent à la tour de Tokyo (une tour de télécommunications qui ressemble à la tour Eiffel). Là, des pa-

pillons lumineux tourbillonnent autour des gens, y compris Sakura et ses amis. Ils se mettent alors à rêver. Sakura rêve que son frère travaille à la tour de Tokyo avec Mathieu. Lionel rêve, lui, qu'il remet ses cartes à Sakura et lui avoue son amour. Tiffanie se voit filmer Sakura comme elle veut. Lionel, qui prend alors conscience qu'il ne donnerait jamais ses cartes à Sakura, découvre qu'il rêve et se réveille. Il capture la carte du Rêve et délivre les gens. (Episode 38)

la petite taille



(The Little)

Sakura a invité sa copine Tiffanie à venir chez elle. Tout à coup, Sakura devient toute petite. Plus personne ne la retrouve et tout le monde part à sa recherche. Pendant ce temps, il lui arrive plein d'aventures. Elle est attaquée par une fleur géante, un chat tente de l'avalier et une mante religieuse veut la découper en morceaux. Sakura finira par trouver la carte, mais elle aura beaucoup de mal car, comme un petit lutin, elle saute partout. Sakura va ensuite monter sur le dos de Kéro pour chasser la carte. A la fin de cet épisode, Kéro utilise cette carte pour devenir petit à son tour afin de manger une fraise qui, du coup, lui paraît géante. (Episode 23)

la boucle



(The Loop)

Durant un concours d'endurance, Sakura et Lionel courent à la même vitesse et devançant tout le monde. Malheureusement, en passant à un certain endroit, ils se retrouvent prisonniers d'une Boucle temporelle. Les autres candidats, qui étaient derrière eux, ont pu finir normalement la course alors que Sakura et Lionel se retrouvent à chaque fois au début du parcours. Ils cherchent le lieu où la Boucle a défini son territoire. C'est finalement Lionel qui réussira à récupérer cette carte. (Episode 21)

le gel



(The Freeze)

A la patinoire, il se met à faire de plus en plus froid et tout le monde commence à être gelé, surtout Stéphanie. Etant donné qu'elle vient de Hong Kong,

elle n'est pas habituée au froid. Lionel et Sakura sont les seuls qui arrivent à supporter la température. Ils se mettent à patiner de plus en plus vite jusqu'à ce que la carte se matérialise sous forme de poisson de glace, et Sakura l'attrape ainsi. (Episode 33)

l'effacement



(The Erase)

Sakura et les autres élèves sont en classe de mer. Il y a alors une épreuve de courage : ils doivent se rendre sur une île et pénétrer par deux dans une grotte. Sakura et Lionel y entrent et récupèrent une bougie se trouvant à l'intérieur. Sakura a horreur de tout ce qui est fantômes ou esprits ; du coup, elle a très peur de participer à cette épreuve. En arrivant vers le fond de la grotte, Sakura et Lionel se rendent compte qu'ils n'ont rencontré personne tentant d'en sortir. Ils découvrent que tout le monde a disparu. Tout à coup, ils voient deux filles qui pleurent puis disparaissent, ainsi que les autres élèves qui arrivent. Sakura est effrayée et Lionel la rassure en lui demandant si elle ne sent rien, puis il disparaît à son tour. Sakura ressent alors une énergie et voit une petite boîte. Elle prononce le nom de la carte de l'Effacement qui apparaît aussitôt. (Episode 17)

le miroir



(The Mirror)

Cette carte veut tester Sakura. Elle va prendre son apparence afin de lui causer des ennuis. Dans les magasins, elle renverse des étagères et fait aussi du mal à ses proches. Elle entraîne Thomas dans la forêt et le fait tomber d'une falaise. Notre petite Sakura va être alors accusée à tort. Mais Thomas, qui a une forte intuition, se rend compte que ce n'est pas Sakura. Il lui propose alors de l'aider à trouver ce qu'elle cherche en échange de son départ. La carte va être touchée par les mots de Thomas. Sakura retrouve la trace de cette carte grâce à la planche magique de Lionel. Kéro lui explique que le seul moyen de capturer la carte, c'est de savoir qui elle est. On découvre à la fin de cet épisode que cette carte est amoureuse de Thomas. Sakura va prendre conscience que les cartes ont des sentiments et peuvent lui vouloir du mal. Par la suite, elle utilisera la carte du Miroir pour créer son double afin de sortir la nuit sans être vue. (Episode 25)

la lueur



(The Glow)

Il y a une fête foraine dans le quartier, et Sakura propose à Mathieu d'y aller avec elle. Ils y voient plein de petites lumières faisant penser à des lucioles. Une fois la fête finie, Mathieu rentre et Sakura reste seule entre les stands vides. En fait, elle sait que ces petites lumières ne sont pas des lucioles mais la carte de la Lueur. Elle réussira à la récupérer car cette carte se laisse saisir facilement. Cet épisode est très important car on y découvre que Sakura a, entre autres, le pouvoir de prémonition. (Episode 18)



AB1

C O O L T V



une chaîne



DISPONIBLE SUR

CANAL SATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE



ET SUR LE CÂBLE

www.ab1tv.com

QUOI DE NEUF ?

vidéos

Déclic Images

● Shurato (vol. 1)

En fait, il ne s'agit pas de la série télé déjà connue, mais de la suite qui était sortie en vidéo au Japon. L'histoire se passe après la bataille pour la sphère céleste. Gao et Shurato ont été effacés de la mémoire des humains. Pourtant, les choses ne sont pas finies et les huit gardiens sont envoyés sur Terre pour trouver qui la menace.



● Niew Under 7

C'est la nouvelle série télé du dessinateur de Lain qui passe actuellement sur Canal+. Cette comédie met en scène une peuplade d'extraterrestres ultra loufoques ayant atterri sur notre planète. Après quelque temps, ils se sont intégrés aux humains. L'un d'entre eux, Niew 7, a élu domicile dans le placard de Mayu, une jolie étudiante.



● Sol Bianca (3)

Dans un futur éloigné, les humains ont colonisé tant de planètes qu'ils ont oublié les vestiges de la Terre. Un homme a réuni tout ce qui se rapporte au passé des terriens dans un immense vaisseau qu'il a confié à ses filles. Aujourd'hui, la plupart des hommes veulent récupérer ce vaisseau pour mettre la main sur les fortunes qu'il renferme.



Découvrez les nouveautés de juillet

mangas

Editions Glénat



● One Piece (6)

Un jeune garçon, qui rêve de devenir corsaire, mange un jour un fruit qui rend son corps élastique. En dépit du fait que cela lui interdit d'aller dans l'eau, il embarque sur un bateau à la recherche d'un fabuleux trésor : One Piece.

● Dragon Ball (3)

Ce manga est une réédition car tous les volumes étaient déjà sortis. Dans cette version, il y a l'équivalent de deux mangas. Ici, Sango-kū repart à la recherche des sept boules de cristal, après sa défaite en finale du grand tournoi des arts martiaux. Il va maintenant affronter la terrible armée du Ruban Rouge.



Kana Editions



● Basara (tome 2)

Basara, qui veut atteindre Kyushu, est sauvée par Ageha qui l'aide à échapper au Roi Rouge. Elle va enfin arriver à la porte du tunnel de Kenmon. Ce manga est une BD pour filles qui a eu un énorme succès au Japon. Il revisite le principe de la fille contrainte de se travestir en garçon pour se cacher.

● Détective Conan

Conan était un adolescent super intelligent jusqu'au jour où on l'a obligé à absorber un produit qui a fait de lui un enfant. Conan et ses amis se rendent sur une île où ils apprennent que le doyen est immortel depuis qu'il a avalé de la chair de sirène. C'est alors qu'une série de meurtres inexplicables survient...

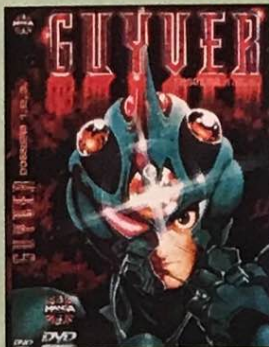


DVD

Manga Vidéo

● Guyver (vol. 1)

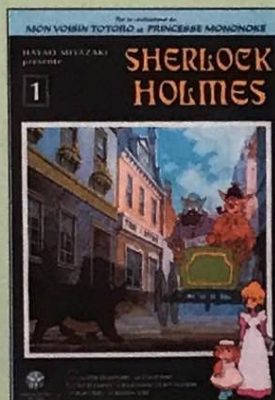
Un truc étrange et extra-terrestre, du nom de Guyver, s'écrase sur terre. Un adolescent, Sho, le découvre accidentellement et l'active. Aussitôt, une armure se place sur lui et Sho devient super fort. Mais voilà, plein d'extraterrestres ultra-méga belliqueux la veulent aussi. Et l'ado est obligé de la protéger parce qu'il ne peut plus l'enlever... Un scénario simple, mais sympa. Il y a 3 épisodes dans ce DVD.



Home Vidéo Music

● Sherlock Holmes (vol. 1)

Cette série télévisée, réalisée par Hayao Miyasaki (Totoro, Porco Rosso), a été diffusée sur plusieurs chaînes et a connu, à chaque fois, un grand succès. Elle met en scène le plus grand des détectives privés : Sherlock Holmes. Dans cette version remaniée de l'œuvre de Sir Arthur Conan Doyle, tous les protagonistes sont personnifiés par des animaux. Il y a 6 épisodes dans ce DVD.



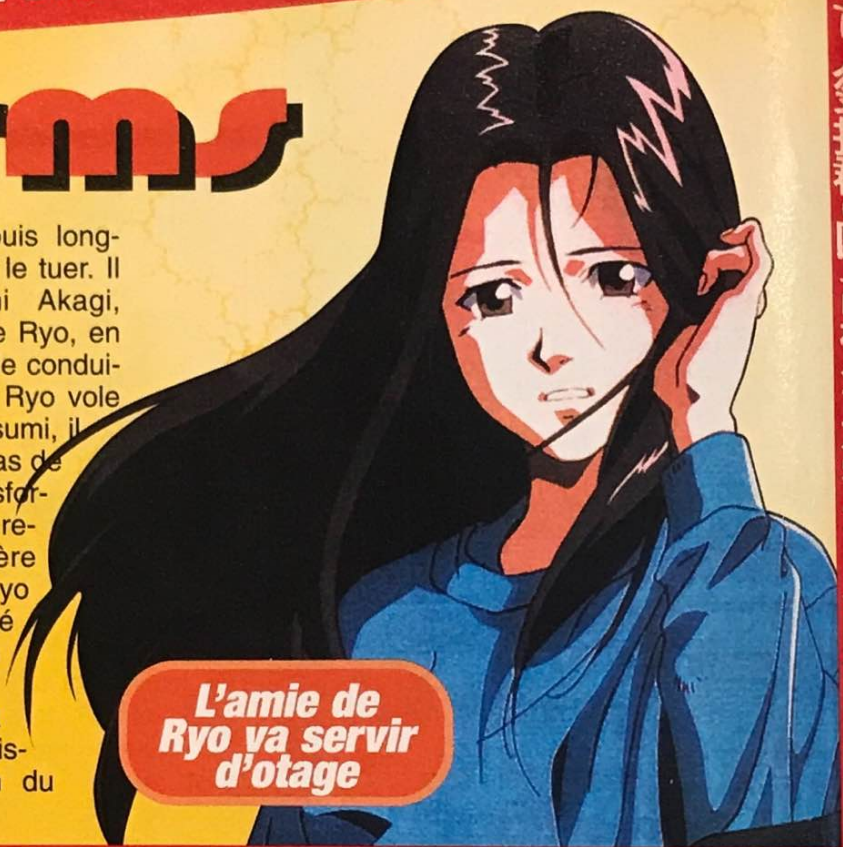
**EN DIRECT
DU
JAPON**

Les nouvelles séries japonaises

Arms

Arms, le manga populaire de Ryoji Minagawa (en cours de parution dans un grand journal japonais), va être adapté en série animée. Lorsque Ryo Takatsuki était un jeune garçon, son bras fut gravement blessé au cours d'un accident. Depuis, à chaque fois que son bras subit des dommages, il guérit en un temps record. Mais Ryo n'y a jamais accordé une réelle importance. Au début d'un nouveau semestre au lycée, il rencontre un étudiant d'un programme d'échanges, Hayato Shingu. Ce dernier

cherchait Ryo depuis longtemps car il veut... le tuer. Il kidnappe Katsumi Akagi, l'amie d'enfance de Ryo, en espérant que cela le conduira à lui. Alors que Ryo vole au secours de Katsumi, il découvre que le bras de Hayato s'est transformé en une arme redoutable. Il s'avère que les bras de Ryo et Hayato ont été modifiés au cours d'une expérience génétique dont est responsable une puissante organisation du nom de Egurigio.



L'amie de Ryo va servir d'otage

Muryo

L'école de combat

En 2070, un objet géant mystérieux apparaît à Tokyo. Suite à cet incident, le gouvernement japonais reconnaît enfin l'existence de formes de vie extraterrestres. Dans le même temps, Muryo est arrivé dans un nouveau lycée. Le vice-président du corps étudiant, Kyoichi, se bat un jour avec lui et tous deux font preuve d'étranges pouvoirs au beau milieu du combat. Pourquoi ces deux garçons ont-ils ces pouvoirs ? Cela peut-il avoir un rapport avec le mystérieux objet apparu à Tokyo ?



Muryo est doté d'un étrange pouvoir

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学講座

Noir

Une série télé animée inspirée des films noirs. Dans un futur proche, Mireille, une jeune Parisienne, est un loup solitaire dont le destin est de devenir l'un des plus grands tueurs des bas-fonds. Elle reçoit un jour un e-mail très intrigant indiquant le nom de sa prochaine cible : Kirika Yumura, et incluant un message codé "Rejoins-moi dans le passé pour un pèlerinage". En parallèle, la mélodie que ses parents écoutaient lorsqu'ils furent assassinés est incluse en pièce jointe. Mireille, dont les parents ont été tués par un mystérieux assassin, et Kirika, une fille qui ne se souvient pas de son passé, vont en fait lutter l'une contre l'autre. Noir met plus l'accent sur l'histoire que sur les scènes de violence.



高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学講座

La nouvelle légende de Blanche-Neige : Prettier

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

Shin Shirayuki Hime Densetsu Prettier (traduire par La nouvelle légende de Blanche-Neige : Prettier) va bientôt être adapté en série télé. Toute la vie sur Terre est nourrie par une énergie nommée Reefei. Si cette énergie est perdue, toutes les formes de vie disparaîtront de la planète. Saihi Fenril utilise la magie noire pour voler cette précieuse énergie afin d'accroître son pouvoir pour, à terme,



détruire le monde. Au nombre de sept, les chevaliers Reefei sont des esprits dont la mission est de protéger cette énergie. Chaque chevalier représente et contrôle un élément en particulier, comme le vent ou la lumière. Mais, pris individuellement, les pouvoirs de ces chevaliers sont li-

mités. Cependant, s'ils trouvent la "Princesse", ils peuvent se mêler à elle pour former Prettier, un être aux pouvoirs invincibles. Les chevaliers partent donc en quête de la personne qui pourrait être cette Princesse et découvrent Himeno. Il s'agit d'une lycéenne apparemment banale qui vit avec son père et sa belle-mère. Elle a cependant la capacité de se combiner avec les sept chevaliers pour devenir Prettier. Himeno et ses sept chevaliers seront-ils capables de sauver le monde ?



L'histoire d'Himeno et des 7 chevaliers

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



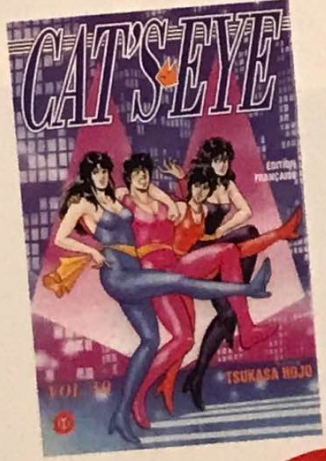
LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS

En regardant tous les jours la chaîne **Mangas**

GAGNEZ



5 collections de
 10 volumes de **CAT'S EYE**
 5 collections de 5 volumes
 de **TALULU LE MAGICIEN**
 et des abonnements de
 6 mois au magazine



Pour cela, composez vite le
08 36 68 80 88



Disponible sur et sur le câble

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Excalibur (1)

Résumé : Poséidon complète pour prendre le pouvoir de la Terre ! Seyar a réussi à détruire le pilier du Pacifique Nord ! Le Chevalier du Dragon a atteint l'océan Indien ! Andromède est au Pacifique Sud !





... VOUS NE POURREZ LUI FAIRE UNE ÉRAFLURE !



TU M'ENTENDS ?

JE LE DÉTRUIRAI MÊME SI JE DOIS Y LAISSER MA VIE !



PRÉSOMPTUEUX !



JE PARVIENDRAI AU MOINS À L'ENTAILLER ET SEYAR FINIRA DE LE DÉTRUIRE !



NOMBREUX SONT CEUX QUI SONT PRÊTS À AFFRONTER LES DANGERS !



NOTRE MISSION EST DE PRÉSERVER LA PAIX SUR LA TERRE ET DE SAUVER ATHÉNA !



MMMMM !



JE SUIS PRÊT ! JE VAIS ACCROÎTRE MON COSMOS ! JE RÉUSSIRAI MÊME AU PÉRIL DE MA VIE !



QUEL IMBÉCILE ! QU'EST-CE QUE TU VEUX FAIRE ?



JE NE ME SOUCIE GUÈRE DE CE QUI M'ARRIVERA ENSUITE !



QUEL DRÔLE DE PERSONNAGE !



SON CORPS NE POURRA PAS LE SUPPORTER ! IL VA EXPLOSER !



CETTE EXPLOSION RISQUE DE DÉTRUIRE LE PILIER !



PENDANT CE TEMPS...



OÙ EST PASSÉE MARINE ? C'EST TRÈS ÉTRANGE ! J'AI REGARDÉ PARTOUT !



IL FAUT QUE JE DÉTRUISE LE PILIER DE L'ATLANTIQUE !



IL N'Y A PAS UN INSTANT À PERDRE !



NON LOIN DE LÀ...



MAIS OÙ EST LE PILIER DE L'OcéAN ANTARCTIQUE !



DE RETOUR AU COMBAT...

JE T'AI DIT QUE C'ÉTAIT INUTILE ! TU NE M'ENTENDS DONC PAS ?



OOH !!



ANDROMÈDE NE FAIS PAS ÇA ! ARRÊTE !



QUELQUES MINUTES DE PLUS ET IL ÉTAIT TROP TARD !



TU NE PEUX PAS FAIRE ÇA ! IL N'EST PAS EN TON POUVOIR DE DÉTRUIRE LE PILIER !



MAIS JE T'AI APPORTÉ DE QUOI LE FAIRE ET GRÂCE À CELA TU RÉUSSIRAS !



MAIS C'EST L'ARMURE DE LA BALANCE !



C'EST LE VIEUX MAÎTRE QUI ME L'A DONNÉE !

GRÂCE À ELLE, SEYAR A RÉUSSI À DÉTRUIRE LE PILIER DU PACIFIQUE NORD !



C'EST IMPOSSIBLE !



TRÈS BIEN !



MERCI, TU M'AS SAUVÉ LA VIE !

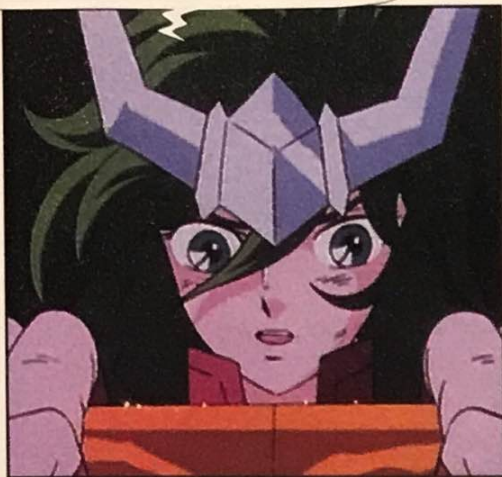


GRR !

ATTRAPE ! IL FAUT QUE TU UTILISES LA DOUBLE CHAÎNE !



MERCI INFINIMENT MAÎTRE !



FORMIDABLE ! LORSQUE ANDROMÈDE LA MANIPULE DE CETTE FAÇON, UNE GERBE D'ÉTINCELLES JAILLIT !

FSSS !



GRR !



JE TACHERAI D'ÊTRE DIGNE DE VOTRE CONFIANCE, MAÎTRE !



ARRÊTE !



ATTENTION !



NE FAIS PAS ÇA !!



FSSSSSSSS !



AAH !



QU'EST-CE QUE C'EST QUE ÇA ?





SILA !



OH !



CRR !

COMME TOI, JE N'ABANDONNERAI JAMAIS ! JE LUTTERAI JUSQU'À CE QUE LA PAIX REVienne SUR TERRE ET QUE POSÉIDON SOIT ANEANTI !

ON A RÉUSSI, ON A ANÉANTI LE PILIER DU PACIFIQUE SUD ! C'EST SUPER CHOUETTE !



OH SILA ! MAIS POURQUOI ?



MERCI ANDROMÈDE ! JE SUIVRAI TON EXEMPLE !



TU AS ESSAYÉ DE DÉTRUIRE CE PILIER AU PÉRIL DE TA VIE ET MOI DE LE PROTÉGER AU PÉRIL DE LA MIENNE !



PARCE QUE JE SUIS COMME TOI !



ANDROMÈDE, TU DOIS T'ENDURCIR POUR TUER TES ENNEMIS !



OH SILA !

PENDANT CE TEMPS...

ANDROMÈDE, TU AS RÉUSSI ! MAINTENANT IL NE RESTE PLUS QUE 5 PILIERS !

AU MÊME MOMENT...



VOILÀ, C'EST MON TOUR À PRÉSENT !



TU N'AS PAS ENCORE TOUT VU LE PLUS BEAU EST À VENIR !



JE SAVAIS QUE TU NE POURRAIS PAS L'ÉVITER !



CRUEL CHEVALIER, COMMENT OSES-TU DÉFIER NOTRE EMPEREUR ? MA LANCE D'OR T'ÔTERA LA VIE !



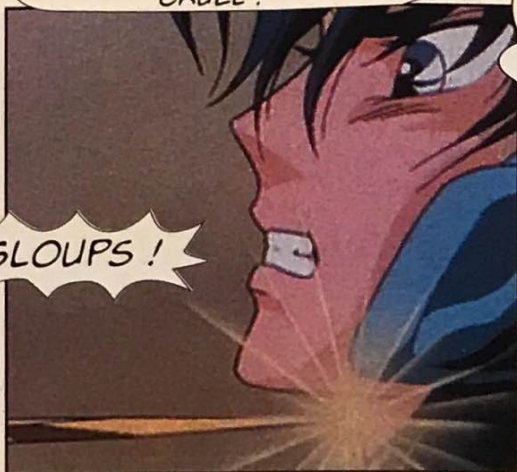
COMMENT OSES-TU DIRE CELA ? C'EST TOI LE PLUS CRUEL !



YAAAAA !



ZZZZZZZZZ !



GLOUPS !

TU PERDS TON TEMPS CHEVALIER, TU NE POURRAS PAS ÉCHAPPER À MA LANCE D'OR !





A VOS plumes

Vous aussi, écrivez à D.Mangas, "Pascal", 132, av. du Président Wilson 93215 Saint-Denis-La Plaine Cedex. Faites-nous part de vos avis, critiques... Et envoyez-nous vos dessins !

DIGIFAN A FOND !

Moi, ce qui me fait kiffer, c'est Digimon. Je suis Digifan à fond et je tiens à défendre ma série préférée car elle est attractive et intelligente. Il y a de vrais sentiments humains, de l'action, de l'humour et un travail d'équipe qui me fait penser à "Saint Seiya". En ce qui concerne Pokémon, toutes les saisons sont semblables, seuls les Pokémon et les lieux changent. Quant aux peluches, je préfère en acheter une de Gatomon ou de Biyomon plutôt qu'une de Ronflex ou de Tétarte !
Séverine F., Liévin

VIVE LES POKEMON !

Je préfère les Pokémon car les noms des Digimon sont trop compliqués et on ne reconnaît pas forcément leurs Digivolutions. Il y a trop de personnages et on s'emmêle les pinceaux. En plus, ils sont franchement moches et peuvent mourir, ce qui est débile. Les Pokémon, eux, sont très bien dessinés et leurs noms sont faciles à retenir. Impossible, également, de se tromper sur leurs évolutions.
Feena, Val d'Oise

POKE-MANIAQUE

Je préfère les Pokémon parce qu'ils sont mignons et ont beaucoup d'attaques. Dans Digimon, les monstres de poche ont les mains de la même taille que leur tête, et leur voix est affreuse. En

plus de ça, il y a déjà eu trois films sur les Pokémon alors qu'il n'en existe encore aucun sur les Digimon.
Mélanie D., Belgique

DIGIMON : LES VRAIES VALEURS DE LA VIE

Franchement, qu'est-ce que Pokémon a de spécial ? Dans Pokémon, il y a plusieurs monstres et on peut en négliger, alors que dans Digimon on a un monstre et notre amour est concentré sur lui. Dans Pokémon, la vie est belle, tout va bien. Digimon, en revanche, nous montre les vraies valeurs de la vie avec des monstres cruels, l'amour et l'amitié pour des êtres différents, le courage de relever de nouveaux défis, l'esprit d'équipe, la responsabilité qui aide à devenir grand...
Tita et Gotena, L'Isle-Adam

POKEMON = FLY

J'ai 18 ans et je suis un grand fan de mangas. Je voudrais vous parler d'une série plus ancienne que Pokémon, mais similaire : Fly. Rappelez-vous, le jeune héros porte la marque du Dragon et son père est, d'ailleurs, le général de l'armée du Dragon. En ce qui concerne les Pokémon et les Digimon, je n'ai pas de préférence. Je dirais que ces deux mangas sont intéressants car ils ont un atout psychologique. Dans Pokémon, il y a une leçon de

morale à peu près par épisode. Dans Digimon, pour vaincre, il faut être unis. Comme dit le proverbe : "L'union fait la force". Mais les meilleures, pour moi, restent de vieilles séries comme, par exemple, Les Chevaliers du Zodiaque.
Julien, Calvados

PAS SIMPAS LES DIGIMON

Je préfère les Pokémon parce qu'ils ressemblent à des animaux domestiques alors que les Digimon ressemblent à des dinosaures. Les noms de ces derniers sont répétitifs (on entend toujours "mon" à la fin), ceux des Pokémon sont plus jolis et amusants. Les Digimon ne sont pas beaux, pas très sympas et peu intelligents. Mes Pokémon préférés sont : Ortide, Pichu, Pikachu et Evoli.
Sarah V., Bar-le-Duc

DIGIMON : MIEUX DESSINE MAIS PLUS VIOLENT

J'aime les deux, mais je trouve que dans Digimon les monstres sont mieux dessinés. Il y a plus de détails. Le dessin de Pokémon est plus rond. Digimon est plus violent et ressemble davantage à Dragon Ball Z et GT.
Clément L., Marseille

POUR LES DIGIMON

Comme Pascal, je regardais Pokémon au début et je trouvais ça marrant. Mais dès que Digimon est arrivé, j'ai trouvé cela mieux. J'aime bien les voir digivolver alors que les Pokémon, quand ils se transforment, ce n'est pas marrant du tout. Et puis, les Digimon parlent. Pas les Pokémon.
Sylvain, Vendée

Du côté des artistes



Keobouapha, Colomiers



Séverine, Liévin



Sarah

LES SERIES DE VOTRE ENFANCE

LES MYSTERIEUSES CITES D'OR 199F

Le pack



PACK 10 K7 - 39 épisodes

COBRA SPACE ADVENTURE 249F

Le pack



PACK 10 K7 - 31 épisodes

ULYSSE 31 249F



Coffret 9 K7 - 26 épisodes

JAYCE ET LES ... 249F



Coffret Partie 1 - 9 K7 - épisodes 1 à 32

Coffret Partie 2 - 9 K7 - épisodes 33 à 65

L'EMPIRE DES 5 249F



Coffret 8 K7 - 26 épisodes

CAPITAINE FLAM 199F



Coffret Partie 1 - 6 K7 - épisodes 1 à 24

Coffret Partie 2 - 7 K7 - épisodes 25 à 52

CYBERSIX 149F



Coffret 6 K7 - 13 épisodes

LES PETITS MALINS 149F



Coffret 6 K7 - 12 épisodes

TOM SAWYER 199F



Coffret Partie 1 - 6 K7 - épisodes 1 à 24

Coffret Partie 2 - 6 K7 - épisodes 25 à 49

X-OR 249F



Coffret Partie 1 - 7 K7 - épisodes 1 à 21

Coffret Partie 2 - 8 K7 - épisodes 22 à 45

ROBOTECH 249F



Coffret Robotech - 9 K7 - 36 épisodes

Coffret Southern Cross - 8 K7 - 24 épis...

Coffret Mospaeda - 8 K7 - 25 épisodes

SAN KU KAI 249F



Coffret 9 K7 - 27 épisodes

LES MONDES ENGLOUTIS 249F



Coffret 8 K7 - 26 épisodes



Retrouvez toutes les K7 dans notre magasin au 13 bd Voltaire 75011 Paris. Ouvert sans interruption du Lundi au Samedi de 10H00 à 19H30 (métro République)

COMMENT COMMANDER ?

Il vous suffit de cocher les coffrets des vidéos que vous souhaitez commander et renvoyez cette publicité à : Manga Distribution - Route du Val, Quartier de Paris, 83170 Brignoles. Tel : 04 94 69 61 00

1) Sélectionnez votre moyen de paiement :

Chèque Carte Bleue Mandat Postal Contre remboursement 60F

N° C.B (16 chiffres) _____ Expire le ____ / ____ / ____

Nom du porteur de la carte :

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

2) Calculez votre montant :

Total en francs des coffrets choisis

+ 40 francs de port (livraison 72 heures) =

3) Inscrivez votre adresse de livraison :

Nom Prénom

Adresse

Code postal

Tél. : Ville

Signature obligatoire :

Découvrez! Manga' Distribution sur internet :
" http : // www.manga-distribution.com "